## 4to BIMESTRE

## **SEMANA 27-32**

## DOSIFICACIÓN EDUCACIÓN FÍSICA

## **PROPÓSITO**

Que conozca las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico, en la construcción de juegos modificados, practicando actividades novedosas y originales utilizando la creatividad como referente básico para solucionar problemas de formas diferentes.

## **CONTENIDOS**

## Conceptual

Identificar las características de la creatividad: libertad, cambio de reglas, búsqueda de nuevas posibilidades y flexibilidad ante modelos predeterminados.

#### **Procedimental**

Poner en juego diversas acciones motrices, comprendiendo la importancia de pensar y actuar en razón de las circunstancias de cada juego y de su propia competencia motriz.

#### Actitudinal

Valorar la importancia de aprender a observar la lógica de los acontecimientos que suceden dentro de la sesión para relacionarlo con lo cotidiano.

## APRENDIZAJES ESPERADOS

Construye acciones motrices con base en el análisis previo, durante y después de su actuación en situaciones presentes, dentro y fuera del contexto escolar.

Desarrolla el pensamiento creativo y genera respuestas motrices asertivas para plantear y solucionar problemas en juegos modificados.

#### COMPETENCIA

Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.

ESCUELA: \_\_\_\_\_\_Semana 27

# AVANCE PROGRAMÁTICO

CONTENIDO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES	REFERENCIA
PROGRAMÁTICO			ESPERADOS	
Que identifiquen las	Identifique las	Preparar a los estudiantes para hacer	-Mejora su	L.A
nociones básicas para	nociones básicas	actividades "Eso es todo amigos", que se trata	coordinación y el control dinámico	BLOQUE 4
desarrollar el	para desarrollar el	de superar un reto que contiene siete distintas	del	
pensamiento	pensamiento	tareas a hacer en un tiempo limite de 45	cuerpo, a partir de	
estratégico, en la	estratégico en la	minutos; la consigna es que todos deben estar	diferentes secuencias	
creación de juegos	construcción de	tomados de las manos, menos cuando la tarea	rítmicas.	
modificados, realizando	juegos	requiera que sólo una parte del grupo realice	-Incrementa su	
actividades novedosas y	modificados,	la actividad. Las tareas a hacer son: 1. Ocho	experiencia motriz de	
originales usando la	realizando	estudiantes juegan "Quemados" sin	modo que pueda	
creatividad como	actividades	interrupción, hasta que sean remplazados por	transferirla a	
referente básico para	novedosas y	otros. 2 .Escribir en 35 lugares distintos del	situaciones problemáticas que	
resolver problemas de	originales. Emplee	patio el domicilio de la escuela.	se se	
maneras distintas.	la creatividad	3. Relevar 8 estudiantes de los que juegan	le presenten.	
	como referente	"Quemados".	COMPETENCIA	
	básico para	4. Llevar un aro al docente por parejas, sin		
	resolver	tocarlo con las manos a la punta de los pies.	Control de la	
	problemas	5. Llevar al docente 20 mochilas cerradas,	motricidad para el	
	motrices de	con prendas de vestir en su interior y realizar	desarrollo de la	
	maneras distintas.	un dibujo grande de un cuerpo	acción creativa.	
		humano.		
		6. 16 estudiantes que no hayan jugado		
		"Quemados" remplazar a los que están jugando.		
		7. Sumar todas las rayas que los estudiantes		
		tienen en sus manos y dar la cantidad de pesos		
		que resulten.		
		8. Todo el grupo se amarra un paliacate que uno		
		de sus pies y da una vuelta lo más rápido posible.		

# OBSERVACIONES

ESCUE	LA
Semana	28

motrices con h	)()S
estratégico, en la construcción de juegos creación de juegos modificados, realizando modificados, realizando realizando originales. Emplee la actividades como contexto escolar.  "El rey de todo" - Desarrolla pensamiento crea genera realizando como chancla" "Carrera motrices para plantear plantear	el ativo y espuestas asertivas r y problemas dos.  CIA  BLOQUE 4  BLOQUE 4

OBSERVACIONES				

<b>ESCUE</b>	LA:
Semana	29

CONTENIDO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES	REFERENCIA
PROGRAMÁTICO			ESPERADOS	
Que identifiquen las	Identifique las	Preparar a los estudiantes para	-Construye acciones	L.A
nociones básicas para	nociones básicas	que ejecuten juegos modificados	motrices con base en el análisis previo,	BLOQUE 4
desarrollar el	para desarrollar el	y paradójicos, y distingan	durante y después de	
pensamiento	pensamiento	diferentes estrategias para	su actuación en situaciones presentes,	
estratégico, en la	estratégico en la	resolver o cambiar la lógica del	dentro y fuera del	
creación de juegos	construcción de	juego; entre los juegos a	contexto escolar.	
modificados,	juegos	desarrollar están:	-Desarrolla el	
realizando	modificados,	-"A la carga mis valientes".	pensamiento creativo	
actividades	realizando	-"La batalla de los globos".	genera respuestas	
novedosas y	actividades	-"Caballo de Troya".	motrices asertivas para plantear y	
originales usando la	novedosas y	Aclarar a los estudiantes el	solucionar problemas	
creatividad como	originales. Emplee	primer juego, organizar su	en juegos modificados.	
referente básico para	la creatividad	aplicación y evaluar con los	COMPETENCIA	
resolver problemas	como referente	estudiantes su desempeño, antes	Control de la	
de maneras distintas.	básico para	de hacer los subsiguientes.	motricidad para el	
	resolver	Ayudar a los estudiantes al	desarrollo de la acción	
	problemas	grupo en la realización de las	creativa.	
	motrices de	actividades y reconocer su		
	maneras distintas.	desempeño.		

OBSEF	OBSERVACIONES					

<b>ESCUE</b>	LA
Semana	30

CONTENIDO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	APRENDIZAJES	REFERENCIA
PROGRAMÁTICO			ESPERADOS	
Que identifiquen las	Identifique las nociones	Preparar a los estudiantes	-Construye acciones	L.A
-	básicas para desarrollar	para que realicen juegos	motrices con base en el análisis previo,	BLOQUE 4
desarrollar el	el pensamiento	modificados y paradójicos, y	durante y después de	
pensamiento	estratégico en la	distingan diversas estrategias	su actuación en situaciones presentes,	
estratégico, en la	construcción de juegos	para resolver o cambiar la	dentro y fuera del	
creación de juegos	modificados, realizando	lógica del juego; entre los	contexto escolar.	
modificados,	actividades novedosas y	juegos a ejecutar están:	-Desarrolla el	
realizando	originales. Emplee la	Juguemos todos beis	pensamiento creativo y genera respuestas	
actividades	creatividad como	zapatero".	motrices asertivas	
novedosas y	referente básico para	-"Globos amigos".	para plantear y solucionar problemas	
originales usando la	resolver problemas	Aclarar al grupo el primer	en juegos modificados.	
creatividad como	motrices de maneras	juego, organizar su aplicación	COMPETENCIA	
referente básico para	distintas.	y evaluar con sus estudiantes	COMPETENCIA	
resolver problemas		su desempeño, antes de hacer	Control de la motricidad	
de maneras distintas.		el subsiguiente. Ayudar al	para el desarrollo de la	
		grupo en el desarrollo de las	acción creativa.	
		actividades y reconocer su		
		desempeño.		

OBSERVACIO	OBSERVACIONES				

<b>ESCUE</b>	LA
Semana	31

Que identifiquen las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico, en la creación de juegos construcción de modificados, realizando actividades novedosas y originales usando la creatividad como referente básico para resolver problemas de maneras distintas.    Al dentifiquen las nociones básicas para nociones básicas para desarrollar el pensamiento referente básico para interactuar y resolver construcción de diferentes juegos, entre ellos los tradicionales.  - "Pasar la barca con osito".  - "Construye acciones motrices con base en el análisis previo, durante y después de su actuación en situaciones presentes, dentro y fuera del contexto escolar.  - "Pasar la barca con osito".  - "Pasar la barca con osito".  - "Pasar la barca con osito".  - "Batrolla el pensamiento creativo y genera respuestas motrices a sertivas para plantear y solucionar problemas en juegos modificados.  - COMPETENCIA  Control de la motricidad para el desarrollo de la acción creativa.	CONTENIDO PROGRAMÁTICO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA		REFERENCIA
	PROGRAMÁTICO Que identifiquen las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico, en la creación de juegos modificados, realizando actividades novedosas y originales usando la creatividad como referente básico para resolver problemas de maneras	Identifique las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico en la construcción de juegos modificados, realizando actividades novedosas y originales. Emplee la creatividad como referente básico para resolver problemas motrices de maneras	Practicar juegos con los estudiantes, en los que utilicen la creatividad como referente básico para interactuar y resolver diferentes juegos, entre ellos los tradicionales.  - "Pasar la barca con osito".  -"Burro 16"  -"Alí Babá y los cuarenta ladrones".  *En la realización de los juegos, propiciar la experimentación, la equidad de género y el respeto entre	-Construye acciones motrices con base en el análisis previo, durante y después de su actuación en situaciones presentes, dentro y fuera del contexto escolar.  -Desarrolla el pensamiento creativo y genera respuestas motrices asertivas para plantear y solucionar problemas en juegos modificados.  -COMPETENCIA  Control de la motricidad para el desarrollo de la	L.A

OBSERVA	CIONES			

<b>ESCUE</b>	LA
Semana	32

CONTENIDO	PROPÓSITOS	SECUENCIA DIDÁCTICA		REFERENCIA
PROGRAMÁTICO Que identifiquen las nociones básicas para desarrollar el pensamiento	Identifique las nociones básicas para desarrollar el pensamiento estratégico en la	'Practicar juegos con los estudiantes, en los que utilicen la creatividad como referente básico para interactuar y dar solución a diferentes juegos, entre ellos	ESPERADOS  -Construye acciones motrices con base en el análisis previo, durante y después de su actuación en situaciones presentes,	L.A BLOQUE 4
modificados, realizando actividades novedosas y originales usando la creatividad como referente básico	realizando actividades novedosas y originales. Emplee	los tradicionales.  -"Súper balón"  -"Eso es todo amigos"  Durante el desarrollo de los juegos, propiciar la	-Desarrolla el pensamiento creativo y genera respuestas motrices asertivas para plantear y solucionar problemas en juegos modificados.	
para resolver problemas de maneras distintas.	referente básico para resolver	experimentación, la equidad de género y el respeto entre los integrantes del grupo. Valorar el aprendizaje de los estudiantes y la intervención educativa con la actividad "Eso es todo amigos	COMPETENCIA  Control de la motricidad  para el desarrollo de la  acción creativa.	

OBSEI	RVACIONES			