



Escuela Primaria Miguel D. Crisantes G.

EDUCACIÓN FÍSICA

SEMANA 21



SUPERVISIÓN 09

Martha Vega Verdugo
Docente de Educación Física

Epifanio Carrillo
Director

Jorge Luis Salazar Pineda
ATP Educación Física

1° Y 2° PRIMARIA

DOCENTE: MARTHA VEGA VERDUGO		ESCUELA MIGUEL D. CRISANTES GATZIONIS	
NIVEL: PRIMARIA		GRADO Y GRUPO: 1° y 2°	
EJE CURRICULAR: COMPETENCIA MOTRIZ		COMPONENTE PEDAGÒGICO DIDÀCTICO: Desarrollo de la motricidad	
TRIMESTRE:2do.	ÉNFASIS: Descubre distintas formas de combinar sus movimientos ante situaciones que se presentan en el juego.	APRENDIZAJE ESPERADO: Aplica los patrones básicos de movimiento al relacionar el espacio, el tiempo y los objetos que utiliza para responder a las actividades y juegos en los que participa (1°). Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimiento en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder a las características de cada una (2°).	
RECURSOS MATERIALES: Tabla pequeña o cartón o cualquier material plana en forma de cuadro, pelotas de diferentes tamaños o pelotas de papel.		ESTRATEGIAS DIDÀCTICAS: Reto motor	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “El mesero”		EVALUACIÓN: El alumno: ¿Qué patrones de movimiento utilice en las actividades?	
DESCRIPCIÓN: El adulto le pide al alumno que tome la tabla o objeto en forma de cuadro y le pregunta si conoce a los meseros , ¿Cómo transportan los alimentos o bebidas? ¿puedes realizar lo mismo pero de una forma rápida? , el objetivo es que el alumno traslade las pelotas de un lado a otro sin que estas se caigan pero lo más rápido posible. ¿de que otras formas puedes trasladar las pelotas?		VIDA SALUDABLE: Ámbitos o líneas curriculares: 2.- Comportamientos del movimiento (actividad física, tiempo sedentario y sueño) 3.- Higiene y limpieza.	
		RECURSOS ADICIONALES:	

3° Y 4° PRIMARIA

DOCENTE: MARTHA VEGA VERDUGO		ESCUELA MIGUEL D. CRISANTES GATZIONIS	
NIVEL: PRIMARIA		GRADO Y GRUPO: 3° Y 4°	
EJE CURRICULAR: COMPETENCIA MOTRIZ		COMPONENTE PEDAGÒGICO DIDÀCTICO: Desarrollo de la motricidad	
TRIMESTRE: 2do.	ÉNFASIS: Identifica algunos de los elementos que estructuran los juegos y sus implicaciones en su desempeño.	APRENDIZAJE ESPERADO: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí (3°). Reconoce sus habilidades motrices en juegos que practican o practicaban en su comunidad, estado o región, para participar en distintas manifestaciones de la motricidad (4°).	
RECURSOS MATERIALES: Palos de escoba y cuerda.		ESTRATEGIAS DIDÀCTICAS: Juego autóctono.	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Los gallitos"		EVALUACIÓN: El alumno: ¿Qué elementos del juego modificaste? ¿Por qué? ¿Cómo fue tu desempeño después de dichas modificaciones? ¿Por qué?	
DESCRIPCIÓN: El alumno tratara de pisar los pies de un familiar o amigo sin que este se deje en un espacio de 2 metros por dos metros(cuadrado) y viceversa. En grado caso de que no tuvieran al alcance un globo a reventar que iría colocado en las agujetas de los tenis		VIDA SALUDABLE: Ámbitos o líneas curriculares: 2.- Comportamientos del movimiento (actividad física, tiempo sedentario y sueño) 3.- Higiene y limpieza.	
		RECURSOS ADICIONALES:	

5° Y 6° PRIMARIA

DOCENTE: MARTHA VEGA VERDUGO		ESCUELA MIGUEL D. CRISANTES GATZIONIS	
NIVEL: PRIMARIA		GRADO Y GRUPO: 5° Y 6°	
EJE CURRICULAR: COMPETENCIA MOTRIZ		COMPONENTE PEDAGÒGICO DIDÀCTICO: Desarrollo de la motricidad	
TRIMESTRE: 2do	ÉNFASIS: Organiza situaciones de juego en las que puede emplear y poner a prueba su potencial motriz.	APRENDIZAJE ESPERADO: Mejora sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al participar en situaciones de juego, expresión corporal e iniciación deportiva, para promover actitudes asertivas (5°). Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente (6°)	
RECURSOS MATERIALES: Pelota de esponja u otro material, papel, cartón o cartulina, tijeras.		ESTRATEGIAS DIDÀCTICAS: Reto motor	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Bota y rebota"		EVALUACIÓN: El alumno: ¿Qué sientes cuando tienes el control de tus movimientos? ¿con qué mano se le hizo más fácil lanzar?	
DESCRIPCIÓN: Dibuja la figura geométrica que más te guste, de 30 cm de ancho aproximadamente, y recórtala. Consigue una pelota que bote. Pega tu figura en una pared e intenta golpearla con la pelota muchas veces, alejándote cada vez más. Intenta lanzarla de varias formas o golpearla con diferentes partes del cuerpo. Cuando haya rebotado en la figura, deja que bote una vez en el suelo y trata de atraparla.		VIDA SALUDABLE: Ámbitos o líneas curriculares: 2.- Comportamientos del movimiento (actividad física, tiempo sedentario y sueño) 3.- Higiene y limpieza.	
		RECURSOS ADICIONALES:	