

CUADERNILLO DE APRENDIZAJES FUNDAMENTALES IMPRESCINDIBLES DE EDUCACIÓN FÍSICA



Mtra. María Eugenia Campos Galván
Gobernadora Constitucional del Estado de Chihuahua.

Lic. Javier González Mocken
Secretaria de Educación y Deporte.

Dra. Sandra Elena Gutiérrez Fierro
Directora General de Servicios Educativos del Estado de
Chihuahua.

Lic. Aldo Vieczas Alcantar
Dirección de Atención a la Diversidad y Acciones Transversales.

Mtro. Arturo González Ibarra
Enlace Académico.

Dra. Cinthia Guadalupe Arenales Ramírez
Departamento de Educación Física y Acciones Transversales.

Lic. Carlos Adolfo Barney Montiel
Enlace de Educación Física

La Nueva escuela Mexicana busca promover el aprendizaje de excelencia, inclusivo, pluricultural, colaborativo y equitativo a lo largo del trayecto de su formación, pone énfasis en la libertad y autonomía del niño, la dignidad de la infancia y su valor.

Se busca un sistema que se enfoca en la excelencia de los docentes, en su mejora constante y que, radicalmente cambie los conceptos, principios y elementos del sistema educativo.

El mejoramiento de la educación es un desafío cuya solución requiere la participación de todos.

Los docentes de educación física se dieron a la tarea de desarrollar actividades para favorecer los aprendizajes fundamentales imprescindibles de los NNA a partir de estrategias didácticas. Al ser un área eminentemente práctica brinda aprendizajes y experiencias para reconocer, aceptar y cuidar el cuerpo; explorar y vivenciar las capacidades, habilidades y destrezas; proponer y solucionar problemas motores; emplear el potencial creativo y el pensamiento estratégico; asumir valores y actitudes asertivas; promover el juego limpio; establecer ambientes de convivencia sanos y pacíficos; y adquirir estilos de vida activos y saludables, los cuales representan aspectos que influyen en la vida cotidiana de los estudiantes.

El cuadernillo para la asignatura de Educación Física surge como un apoyo para consolidar aquellos aprendizajes que por su naturaleza son esenciales para avanzar en el trabajo cotidiano y construir nuevos aprendizajes cada vez más complejos. Este cuadernillo favorece el trabajo colaborativo a través de actividades lúdicas vinculadas al trabajo las cuales se propone trabajen dentro del ámbito escolar y su vez favorecer la convivencia familiar. El material está planeado para ser utilizado durante el ciclo escolar y puede adaptarse a cualquier momento que se considere oportuno. Contiene preguntas de introducción que permiten vincular los aprendizajes fundamentales imprescindibles y la actividad.

Este cuaderno procura ser una herramienta de apoyo para docentes y padres de familia, para construir y continuar con el aprendizaje de la escuela en casa y contribuir así a la excelencia educativa.

Este cuaderno está dirigido a maestros, tutores, padres de familia y otras personas involucradas en el cuidado y la educación del alumno, con el propósito de ofrecer actividades que sirvan de apoyo y ayuden a fortalecer y a profundizar en los aprendizajes fundamentales imprescindibles con los que debería contar el alumno en esta nueva etapa de crecimiento educativo.

Agradezco a todas y todos los que formaron parte de la construcción en la elaboración de este documento, y firmemente reitero mi compromiso para trabajar incondicionalmente por el bien de las niñas, niños, adolescentes y adultos de nuestro Estado.



Dirección de Educación Física y Acciones Transversales

El departamento de Educación Física y Acciones Transversales de los Servicios Educativos del Estado de Chihuahua agradece la participación y contribución al equipo conformado por supervisores, asesores técnicos pedagógicos y docentes, por el diseño y elaboración de los cuadernillos de Aprendizajes Imprescindibles Fundamentales de Educación Física.

COLABORADORES

Adán Zubía Rodríguez

Enlace del Área de Educación Física Zona Norte

Mtra. Columba Arreola Martínez

Asesor Técnico Pedagógico

Mtro. Jesús Modesto Aragón Porras

Asesor Técnico Pedagógico

Mtro. Ismael Aguirre Álvarez

Asesor Técnico Pedagógico

Mtro. Carlos Gustavo López Fernández

Asesor Técnico Pedagógico

Mtra. Marybel Chavarría Bárcenas

Equipo Académico de la dirección

Mtra. Bertha Cecilia Jordán Gómez

Equipo Académico de la dirección

Mtra. Claudia Lizbeth Quezada Ávila

Área Académica del departamento

Jorge Eduardo Gonzales Armendáriz

Asesor Técnico Pedagógico

Moisés Álvarez Palacio

Asesor Técnico Pedagógico

Zona 1

ATP:

José Natividad Fuentes Hernández

Edith García Payan

Zona 2

Supervisor: Luis Manuel Carreón Bencomo

ATP: Jesús Manuel Martínez Martínez

Zona 3

Supervisor: Ariel Díaz Pérez

ATP:

Ismael Aguirre Álvarez

Karla Aguirre Irigoyen

Zona 4

Supervisor: Raúl Lorenzo Manzano Ibarra

ATP:

Miguel Ángel Herrera Saucedo

David E. Balderrama

Zona 5

Supervisora: Blanca Estela Chávez Díaz

ATP:

Erick Fernando Zúñiga Espinoza

Mirna Nohemí Ramírez Martínez

Zona 6

Supervisor: Adrián Alonso Ramírez García

ATP:

Cinthia Alejandra Alaniz Bernal

David Roberto Guzmán Castro

Zona 7

Supervisor: Alberto Terrazas Rodríguez

ATP: Ángel Gabriel Ortiz Estrada

Zona 8

Supervisor: José Luis Granados Terrazas

ATP:

Yudilia Madrid Beltrán

Rafael Alberto García Martínez

Zona 9

Supervisora: Beatriz Quiñones Soto

ATP:

Clara Inés Sáenz Quintana

Héctor Guillermo García Hernández

Zona 10

Supervisor: Héctor Moreno Hernández

ATP:

Luz Martina Rico Uriarte

Cruz Georgina Aguirre Irigoyen

Zona 11

Supervisor: Francisco Javier Rodríguez Barrientos

ATP: Heber Guillermo Maldonado Sáenz

Zona 12

Supervisora: Blanca Estela Armendáriz Rivas

ATP:

Columba Arreola Martínez

Iván Anselmo Pérez García

Zona 13

Supervisor: Ofelio Zúñiga Sandoval

ATP:

Diana Denise Sagredo García

Blanca Patricia Corral de la Rosa

Zona 14

Supervisora: María Teresa Rodríguez Hernández

ATP:

José Miramontes Arzola

Rosa Anahí Chacón Cervantes

Zona 15

Supervisora: Blanca Estela Carrillo Herrera

ATP:

Erika Denisse Ruiz Jara

Zona 16

Supervisora: Alma Rosa Ayala Márquez

ATP:

Víctor Manuel Talamantes Hernández

Jaime Álvarez Peña

Zona 17

Supervisor: Sergio Enríquez Magdaleno

ATP:

Claudia Mónica Trejo Lerma

Alejandro Lujan Aguirre

Zona 18

Supervisora: Marisela Sosa Ortiz

ATP:

Otoniel Madrigal Mata

Ricardo Rodarte Carballo

Zona 19

Supervisor: Arturo Córdoba Hinojos

Dalila Veleta Jiménez

Fernando Zúñiga Salgado

Zona 20

Supervisor: Armando Díaz Mariñelarena
ATP:
Adriana Judith Villalobos Romero
Rodolfo Rentería Rodríguez

Zona 21

Supervisor: José Antonio Porras Caballero
ATP:
Reyna Guadalupe Núñez Jáuregui
Julio Cesar Núñez Jáuregui

Zona 22

Supervisor: José Noé Corona Caldera
ATP:
Lilibeth Ortega Mendoza
Marcos Calderón Duran

Zona 23

Supervisora: María Esther Hernández
Castillo
ATP:
Moisés Álvarez Palacio
Manuel Ramón Félix Martínez

Zona 24

Supervisor: Enrique Everardo Dávila
García
ATP:
Omar Quintana Manjarrez
Maribel Gonzales Castañeda

Zona 25

Supervisor: Julián Ricardo Regalado Mar-
tínez
ATP:
German Moisés Cervantes Flores
Miguel Mauro Cárdenas Portillo

Zona 26

Supervisor: Javier Rodríguez Mejía
ATP:
José Luis Solís Araiza
Adalberto Holguín González

Zona 27

Supervisor: Jaime Rentería Fierro
ATP: José Reyes Rascón

Zona 28

Supervisor: Víctor Hugo López Trujillo
ATP: Carlos Héctor García Chacón

Zona 29

Supervisor: Juan Rene Soto Hernández
ATP:
Jorge Eduardo González Armendáriz
José Hilario Torres Cuevas

Zona 30

Supervisor: Juan Carlos Cordero Díaz
ATP: José Manuel Carrillo Luna
José Justino Pérez León

Zona 31

Supervisor: Oscar Gilberto Sánchez
Mariñelarena
ATP: Roberto Vladimir Ruíz Olivas
Manuel Gerardo Hernández

Zona 32

Supervisora: Olivia González Pando
ATP: Sandra Vega Ruíz
Irving David Solís Magdaleno

Zona 33

Supervisora: Bertha Alicia Ibarra
Mánquero
ATP: Carlos Gustavo López Fernández
Randy Aarón Barba Hernández

Zona 34

Supervisora: María del Carmen Saldaña
Marín
ATP: Emmanuel Neftalí Vargas Cárdenas
Jazmín Murillo Figueroa

Zona 35

Supervisora: Angélica María Pérez Bonilla
ATP: Jesús Modesto Aragón Porras
VACANTES

Zona 36

Supervisor: Humberto Velez Orona
ATP: VACANTES
VACANTES

Presentación.

Conozca el cuaderno de aprendizajes fundamentales imprescindibles:

Este Cuaderno de aprendizajes fundamentales imprescindibles para Educación Física está conformado por 85 fichas, organizadas de acuerdo con los diversos contextos en los que el alumno se desenvuelve y en los que participa activamente.

Al inicio de cada ficha encontrará su título, el aprendizaje fundamental imprescindible que en ella se trabaja, los materiales necesarios para llevar a cabo las actividades planteadas.

Existen preguntas introductorias sugeridas al tema. Los cuestionamientos son solo una guía que los maestros pueden modificar de acuerdo a su experiencia o conocimiento del tema.

Las secciones “A divertirnos” y “Actividad de vinculación con pensamiento matemático y comprensión lectora” plantean actividades que ayudaran al alumno a alcanzar el propósito de la ficha.

También podrá animar a los familiares, tutores o a la comunidad a que refuercen lo que aprendió el alumno en cada ficha, mediante las propuestas de la sección “A compartir”.

Finalmente, en la sección de evaluación encontrará información útil para rescatar lo que aprendió el niño, estos son recursos sugeridos que le permitirán complementar los aprendizajes del alumno, el maestro tiene la libertad de modificar las preguntas de evaluación o utilizar algún otro instrumento de acuerdo al tema o en base a su conocimiento o experiencia.

Estas fichas de actividades son perfectibles, se pueden hacer adecuaciones según el contexto, los propósitos, experiencia y su formación profesional.

CUADERNILLO DE APRENDIZAJES FUNDAMENTALES IMPRESCINDIBLES DE EDUCACIÓN FÍSICA



INDICE 1° PRIMARIA

- 1.-Audio cuento “Los conejitos
- 2.-Muévete luz verde
- 3.-Circuito motriz personalizado]
- 4.-Lanzando y sumando
- 5.-Calculando, ando
- 6.-Terreno de aventuras
- 7.- ¿Qué puedo hacer con mi cuerpo?
- 8.-Razonando, ando
- 9.-Números corridos
- 10.-Diversión con figuras geométricas.
- 11.-Música saltarina
- 12.-Encesta y gana
- 13.-Relación espacio temporal
- 14.-Las líneas divertidas
- 15.-Aprendiendo a moverse es divertido
- 16.-Los desplazamientos
- 17.-Los paquetes
- 18.-Los cuerpos geométricos
- 19.-Los relevos
- 20.-Las medidas
- 21.-Explora
- 22.-Jugamos con la pelota
- 23.- ¿Qué puedo hacer con un bastón?
- 24.-Globo al aire
- 25.-Mirada de águila
- 26.-Bota que rebota
- 27.- ¿Qué puedo hacer con una pelota?
- 28.-Exatlón
- 29.-El atrapa pelotas
- 30.-El transportador
- 31.-El zorro astuto
- 32.-El zoológico
- 33.-El semáforo
- 34.-Juego y me conozco
- 35.-Uso mi cuerpo
- 36.-La trae
- 37.-Estatuas de marfil
- 38.-El pantano
- 39.-La cuerda floja
- 40.-Golpecillos
- 41.-Rodar y rodar
- 42.-Saltitos
- 43.-Dime donde va
- 44.-El zorro
- 45.-Exploro, combino y me divierto
- 46.-Juego aprendo y me divierto
- 47.-Aprendo a través del juego
- 48.-El dado, dado
- 49.-Corriendo, ando
- 50.-Cuenta cuentos
- 51.-Patrones de movimiento
- 52.-Terreno de la aventura
- 53.-Pelota atrapada
- 54.-Juego, espacio y tiempo
- 55.-Lanzo, bota y atrapo
- 56.-Cuerpo en movimiento
- 57.-Las emociones giran
- 58.-Compartiendo mis ideas
- 59.-Conociendo mi cuerpo
- 60.-Este es mi cuerpo
- 61.-Experimentando con el equilibrio
- 62.-Superhéroe
- 63.-La guía
- 64.-Explorando mi orientación espacio-temporal
- 65.-Expreso mis emociones
- 66.-Sombras y siluetas
- 67.-Conoces los animales del zoológico
- 68.-Conoces las partes de tu cuerpo
- 69.-A jugar con globos
- 70.-Diviértete con los aros
- 71.-Figuras geométricas en movimiento
- 72.-Saltando el arcoíris de las letras
- 73.-Colocaciones de número
- 74.-Calculando, ando
- 75.-La botella loca
- 76.-Aprendiendo vocales con globos
- 77.-Fichas y palabras
- 78.-Moviendo la botella
- 79.-Conociendo figuras geométricas
- 80.-Dados de ejercicio
- 81.-Pescando las bolitas de papel
- 82.-Cuerdas divertidas
- 83.-El día se nubló
- 84.-Lanzo y atrapo
- 85.-Ardillas a la jaula

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Audio cuento “Los conejitos”

Materiales: Bocina, internet, audio.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- A través de la liga al cuento motor o el audio cuento ya descargado los alumnos realizan las actividades al tiempo que escuchan. El profesor apoya como monitor durante o al inicio de la actividad.

https://www.youtube.com/watch?v=Dh6Z5KMuJgQ&ab_channel=Pilushka

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Los niños se inventan una continuación del audio cuento en tercias, de manera que todos expresen sus ideas y narren los acontecimientos propuestos, utilizando su imaginación.

A compartir (en casa):

A partir de la portada de un cuento o imagen, en familia van integrando una historia para representarla con movimientos simbólicos.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Muévete luz verde

Materiales: Bocinas, aros, tarjetas, lápiz y bote

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Un aro por alumno, distribuidos en todo el espacio, se pone música, se desplazan por el área y cuando para la canción, menciona una parte del cuerpo que hay que colocar dentro del aro. Al principio el docente realiza la actividad con los alumnos como ejemplo.

2.- (**Actividad de vinculación P.M. y L.C**): Se elegirá a un alumno que se situará en un extremo de la cancha y los demás en el extremo contrario, el niño cantará: “muévete luz verde” de espaldas a sus compañeros y cuando voltee todos se quedan congelados, el niño que canta dice en lugar del nombre, 3 características de aquellos que se muevan para regresarlos a la línea de inicio y el primero que llegue con su compañero que canta, gana.

A compartir (en casa):

1.- La familia escribirá en tarjetas nombres de objetos e integrantes de la familia que se colocarán en un recipiente y en el otro extremo de la habitación se ubicará el participante que deberá desplazarse hasta las tarjetas de diferente manera, para posteriormente con mímica representar el nombre de la tarjeta y que la familia lo adivine.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Circuito motriz personalizado

Materiales: Tarjetas con el nombre y apellidos de los alumnos, material diverso para el circuito motriz, tarjetas con letras del nombre del alumno.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.-Circuito motriz para cada equipo. Saltar, correr, zigzag, reptar, adecuar según el material disponible.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** En equipos se realizan relevos donde el alumno tiene que ir por una tarjeta al otro extremo, esquivando varios obstáculos por medio de diferentes patrones de movimiento (Mismo circuito motriz) y llevar la tarjeta con su nombre de regreso. También se incluyen tarjetas con apellidos y otros datos personales. Gana el equipo que tiene los datos de todos sus integrantes.

A compartir (en casa):

1.- Con las letras de su nombre recortadas revueltas en el piso, las lleva una por una, con distintas formas de desplazamiento a una mesa en el otro extremo del espacio, donde tiene que acomodarlas, para completar su nombre.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Lanzando y sumando

Materiales: Aros con colores y gises Un costalito por alumno.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Cada alumno propone ejercicios con un aro para los diferentes segmentos corporales.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Distribuidos en la cancha se encuentran aros con un valor específico, Los alumnos se ubicarán a los laterales de la cancha, cada uno tendrá un costalito en la mano, y dispondrá de determinado tiempo para lanzar el costalito dentro del aro y sumar puntos. El objetivo del juego es lograr el mayor número de puntos posibles.

A compartir (en casa):

1.- En un espacio seguro dibujar 4 círculos en fila y darles un valor de menos a más para realizar lanzamientos y atinarles. Establecer una línea de lanzamiento a dos metros de distancia del primer círculo y dejar un paso entre cada círculo. El alumno realizará los lanzamientos y sumará el valor del círculo correspondiente.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Calculando, ando.

Materiales:

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Los alumnos realizan un recorrido en un mamaleche o avión con diferentes patrones de movimiento bajo la propuesta del docente como de los propios alumnos.

2.- (**Actividad de vinculación P.M. y L.C**): Se acomodarán los aros en forma de una calculadora donde cada aro tiene un número (1-9), los participantes realizarán una acción motriz (patrones básicos de movimiento) para dirigirse al resultado, cuando el profesor indica la operación matemática a realizar. Se dividirá el grupo en tres calculadoras.

A compartir (en casa):

1.- Misma actividad con la variante que en lugar que el profesor indique la operación, se hará por medio de un dado para sumar o restar los números y así el alumno elige el resultado por medio de una acción motriz.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Terreno de aventuras.

Materiales: Cuerdas, boliche, aros, gises, pelotas, calcetines, papel, periódico.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Primera acción: desplazamientos con la utilización de conos como referencias (línea recta, zig-zag) utilizando la delimitación por tiempo etc.

Segunda acción: con la utilización de cuerdas, avanzar esquivando las cuerdas de diferentes maneras: las cuerdas ondulando verticalmente, ondulando horizontalmente, en círculo, etc.

Tercera acción: juego de boliche, diana marcada en el piso, diana utilizando aros, juego de diana desde diferentes posturas.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Establecimiento de una dinámica donde se combinen los desplazamientos, la estabilidad y los lanzamientos. Malabares con pelotas tratando de terminar cachándolas con algún otro implemento (cono, aro, sombrero, bote).

A compartir (en casa):

1.- Con algún miembro de la familia jugaremos a lanzar una pelota (elaborada con calcetines, papel periódico, etc.) y el otro trata de lanzar y acercarse lo más posible al que lanzó primero. Si cuentas con espacios al aire libre lo puedes realizar lanzando una moneda, canica, o lo que tengas a la mano que nos pueda funcionar

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

¿Qué puedo hacer con mi cuerpo?

Materiales: Clase: Bola de calcetines Casa: Materiales diversos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Con una pelota elaborada de calcetines (material que ellos traerán de casa), el alumno manipulará de manera libre, en su espacio asignado, realizando diferentes movimientos con su material; posteriormente cada alumno dará una propuesta de manipulación para realizarla todo el grupo.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Resuelve problemas a través del conteo (pensamiento matemático) que le proporcionará el docente y compañero de grupo para posteriormente realizar diversos patrones básicos de movimiento.

A compartir (en casa):

1.- En casa deberá de reunir diferentes objetos como: muñecos de peluche, algún juguete, almohadas, plato de plástico, cuerda, etc... (que no implique un riesgo para el alumno) con algún integrante de la familia replicara los movimientos que hizo durante la clase (lanzar, cachar, mover, empujar, jalar, trasportar, etc.) las propuestas deberán salir del alumno y familiar que lo está apoyando, recuérdense que la imaginación en el límite.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Razonando, ando.

Materiales: Aros, balón, conos, pelotas de vinil.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Circuito motriz donde se trabaje reptar y patear: Ejemplo: Para reptar utilizando aros sostenidos por compañeros, formando una especie de gusano. Para patear se utiliza balón de fútbol con el objetivo de tirar a portería. Se puede modificar o aumentar las actividades del circuito dependiendo el material que el maestro tenga disponible, siempre tomando en cuenta la sana distancia

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Se proporcionan al alumno 3 materiales diferentes para que los pueda patear, como un balón, botella de plástico y pelota de vinil. El objetivo es que el alumno logre introducir los 3 objetos en una portería (puede ser el área de 2 conos, o cualquier espacio que se adecue como área de anotación). Al final el alumno expresara cual material de agrado más, y con cual se le facilito más la anotación. Vinculación con español. Explica las razones por las que elige un material de su interés, cuando explora los acervos.

A compartir (en casa):

1.- Se colocan 2 sillas a un metro de paradas, sobre estas una escoba, con el fin de formar un espacio donde el alumno pueda pasar por abajo reptando. Boliche pateado; posteriormente pateara una pelota, para tratar de derrumbar de 3 a 5 botellas de plástico que estarán a 2 mts de separado del área de pateo.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Números corridos.

Materiales: Balón, botellas de plástico.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- En ternas, respetando las marcas en el piso para mantener la sana distancia, los alumnos contarán numeración corrida hasta el número de participantes que estén en la sesión, en cada lanzamiento se mencionará número del compañero que tendrá que atrapar el balón.

2.- (**Actividad de vinculación P.M. y L.C**): En parejas un compañero menciona un número del 1 al 5 y su pareja deberá de lanzar y atrapar la cantidad de veces que mencionó su compañero.

A compartir (en casa):

1.- Con un implemento que se tenga en casa (frijol, calcetín, juguete pequeño) el alumno lo lanzará y atraparé las veces que indique con los dedos de la mano algún integrante de su familia.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Diversión con figuras geométricas.

Materiales: Gises, hojas de papel, lápiz y colores.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Los alumnos buscarán las figuras geométricas existentes en la cancha para identificarlas. Posteriormente seguirán la forma trazando el recorrido de la forma que indique el profesor ya sea caminando, trotando, o ejecutando otro patrón de movimiento.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Con figuras geométricas dibujadas en la cancha, el alumno se situará donde el profesor le indique (derecha, izquierda, arriba, atrás, etc.) para orientarse en el espacio con respecto a la figura.

A compartir (en casa):

1.- A cada figura geométrica se le asigna una acción motriz para desplazarse, el alumno realiza propuestas variadas. Ejemplo:

- Círculo: se desplaza saltando alrededor de la mesa.
- Triángulo: se desplaza a la pata coja a través de una habitación.
- Cuadrado: se desplaza girando con cuidado de un extremo a otro del patio.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Música saltarina

Materiales: Globos, dado con figuras de desplazamiento, dado, reproductor de música.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Con diferentes tipos de música y con el apoyo de un dado que tenga en sus diferentes caras distintos dibujos de desplazamientos como saltos, cuadrúpeda, pasos largos, pasos cortos, por parejas, por tercias etc.; la actividad consiste en lanzar el dado esperando la forma en que el alumno habrá de desplazarse siguiendo el ritmo (velocidad) de la música (manejada por el docente) de forma rápida (rock), de forma lenta (música clásica) según sea el caso.

2.- (**Actividad de vinculación P.M. y L.C**): Se realizarán preguntas generadoras para propiciar la interpretación personal sobre objetos o sucesos. Preguntas acerca de la ejecución (distancias, intensidades, etc.) Una vez contestadas deberá realizar patrones básicos de movimiento.

A compartir (en casa):

1.- Juego del “Stop” (con la ayuda de papá o mamá). El juego consiste en tratar de calcular distancias mentalmente. El niño habrá de avanzar hacia un punto determinado de la casa (espacio u objeto) de diferentes maneras o tipos (saltando, corriendo, pasos largos y otras formas propuestas por los participantes).

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Encesta y gana.

Materiales: Conos, pelotas, costalitos, almohada y vasos.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El alumno sugiere diferentes formas de lanzar un costalito lejos y/o cerca de diferentes formas:

-Correr hacia un cono colocado a 5 mts de distancia, detenerse y tratar de derribar otro cono ubicado a 3-5 metros de distancia.

- Por parejas con una pelota, uno la bota diez veces con la mano que prefiera, realiza un giro en su lugar y se la pasa al compañero.

2.- (**Actividad de vinculación P.M. y L.C**): “Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.”) A la indicación correr hacia el cono, (Contar con cuantos pasos llega) saltarlo toman la pelota que está arriba del cono y lo lanzan tratando de golpear el costalito ubicado en el piso, cada vez más lejos Contar la distancia.

A compartir (en casa):

1.- Colocarnos sobre una almohada y tratar de lanzar una pelota de papel hacia un vaso, ubicado sobre un sillón.

-Girar por encima de la almohada, pararse sobre un pie y lanzar la pelota de papel para lanzarla al vaso.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Relación espacio temporal.

Materiales: Pelotas de hule, hojas de papel y aros

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.-Hacer bolita la hoja de papel y lanzar hacia arriba, y tratar de que caiga dentro del aro que colocaremos en el piso, la misma actividad, pero lanzando la pelota de hule-

2.- (**Actividad de vinculación P.M. y L.C**): Lanza las pelotas de hule y de papel a un aro en una distancia de 5 mts y mencionar cual es más fácil meter dentro del aro.

A compartir (en casa):

1.- Jugar guerra de pelotas de papel con tus familiares y anotar cuantas veces le diste a cada miembro de tu familia. Gana el que le de 10 veces a un miembro de la familia

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Las líneas divertidas.

Materiales: Gises, una pelota chica y una pelota grande

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimientos en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Se les explica a los alumnos el aprendizaje a trabajar durante la sesión, como también el protocolo de seguridad implementado en la clase.

Se le da a cada alumno un gis, después se le asigna el espacio en el que trabajara: se indica a los alumnos dibujar líneas de diferentes tipos (rectas, curvas, quebradas, etc.) Posteriormente los alumnos propondrán diferentes formas de desplazarse (saltando, con un pie, con diferentes puntos de apoyo, etc.); Sobre esas mismas líneas los alumnos transportaran las pelotas con diferentes partes del cuerpo, (permitamos que los alumnos tengan el tiempo suficiente para intentarlo).

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Durante la actividad, el alumno deberá de reconocer la ubicación de los objetos al trasportarlos de un punto a otro, sobre las líneas que el mismo dibujo (arriba, abajo, a un lado, lejos cerca, etc.)

A compartir (en casa):

1.- Utilizando diferentes objetos de casa (cuidar que no representen algún peligro para el alumno) muñecos de peluche, almohadas, cojines, cajas, botes, etc. El alumno deberá de trasportarlos cada uno con diferentes partes de su cuerpo; deberá esquivar diferentes obstáculos (estos pueden ser los muebles de su casa) pasar, por un lado, por debajo o encima, llevar lejos, cerca, etc.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Aprendiendo a moverse es divertido.

Materiales: En clase: Bolos y pelotas. En casa: Calcetines, monos de peluche, y una caja o cesta de basura.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Se forman equipos y en hileras, situados detrás de una línea denominada de lanzamiento. Frente a cada hilera y a una distancia determinada por el profesor se sitúan tres bolos en forma de triángulo, cada uno dentro de un pequeño círculo. Un niño se ubica detrás de los bolos. El primer alumno de cada equipo tendrá una pelota en sus manos. A la señal del maestro, los niños que tienen las pelotas, la lanzan en dirección a los bolos. El alumno que lanza es el encargado de organizar los mismos y se colocará detrás de estos. El niño que se encontraba detrás, recoge la pelota, sale corriendo o caminando y se la entrega al primer alumno de la hilera, incorporándose al final de la misma. Cada bolo derribado vale un punto. Ganará el equipo que más puntos acumule.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Resuelve problemas a través del conteo (pensamiento matemático) realizar diferentes conteos durante la actividad.

A compartir (en casa):

1.- Dos equipos de igual número de integrantes, cada equipo tendrá en su posesión 10 objetos (calcetines, monos de peluche etc. A una distancia de 3 metros estará una caja o cesto de basura, el cual tendrán que encestar los 10 objetos. El primero en realizarlo es el ganador. VARIANTE: por límite de tiempo.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Los desplazamientos.

Materiales: Cuatro juegos de silabas en cartulina

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Se escuchará la canción “las diferentes formas de caminar”. Los alumnos atenderán las indicaciones que se mocionan en la canción.
<http://bit.ly/SuscribeteElReinoInfantil>

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Cuando la canción se ponga en pausa formarán palabras con silabas, que estarán previamente colocadas dentro de aros repartidos sobre la cancha. Obtienen un punto los alumnos que primero formen las palabras. Ganan los alumnos con más puntos al final. Variante: realizarlo por equipos.

A compartir (en casa):

1.- La misma dinámica de la canción arriba descrita y papá o mamá le dictara al alumno una palabra corta a su hijo, el juego termina cuando escriba cuatro palabras. Variante: que el papá elabore silabas para formar las palabras.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: En acuerdo con el docente del grupo se realizarán las silabas a trabajar en la sesión. Para poder alcanzar el sig. Aprendizaje imprescindible: Identifica su nombre y otros datos personales en diversos documentos.

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Los paquetes.

Materiales: Dados

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Los alumnos se desplazarán por la cancha de diferentes formas, el docente lanzará un dado al aire y el número que este indique será el número de integrantes en el que tendrán que agruparse.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** En esta ocasión el docente lanzara dos dados al aire, los alumnos realizaran la sumatoria de los números que salieron en los dados y nuevamente se agruparan en equipos.

A compartir (en casa):

1.- En casa conseguirán uno o dos dados y realizaran el mismo procedimiento de la clase, utilizaran calcetas, piedras o cualquier artículo que tengan a la mano para representar el resultado. (si no cuentan con dados papá o mamá dirán los números o la suma de manera verbal).

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: Se vincula con el siguiente aprendizaje fundamental imprescindible: Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Los cuerpos geométricos.

Materiales: Gises, bocina.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Se pondrá la música de preferencia de los alumnos, cuando esta se pause el docente gritará una parte del cuerpo y los alumnos buscarán una pareja para apoyar esa parte del cuerpo.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Ahora el docente pintará con gises figuras geométricas distribuidas por toda la cancha, nuevamente se utilizará la música de su preferencia. Cuando la música se ponga en pausa se les mencionará a los alumnos una parte del cuerpo que deberán poner dentro de la figura geométrica también mencionada, (cabeza en cuadrados).

A compartir (en casa):

1.- Twister geométrico. Un ayudante en casa dibujará figuras geométricas, una en cada hoja y las pegará en el piso, el ayudante mencionará que partes del cuerpo pondrá en cada figura.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: En acuerdo con el docente del grupo se realizarán las silabas a trabajar en la sesión. Para poder alcanzar el sig. Aprendizaje imprescindible. Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Los relevos.

Materiales: Gises de colores

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Se formarán 4 equipos en fila de igual número de integrante. A manera de relevos los alumnos correrán hasta el otro extremo del área de trabajo para tocar la línea de meta con alguna arte del cuerpo (ellos eligen). Gana el equipo que primero termine.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** La misma dinámica arriba descrita, pero esta vez los alumnos tendrán que ir a dibujar un objeto o persona de una temática que el docente les dirá (circo, zoológico, bomberos, etc.). se les asignaran cinco minutos de participación, podrán pasar en repetidas ocasiones, cuando el tiempo termine nos reuniremos para que cada equipo describa lo que plasmaron en la cancha.

A compartir (en casa):

1.- Una persona en casa le da una temática al alumno la cual plasmara por medio de dibujos en su cuaderno y al final el alumno le describe lo que dibujo a algún familiar.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: En acuerdo con el docente del grupo se realizarán las silabas a trabajar en la sesión. Para poder alcanzar el sig. Aprendizaje imprescindible.

Menciona características de objetos y personas que conoce y observa.

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Las medidas

Materiales: Silbato

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy?

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Se forma el grupo por parejas, a la indicación del docente las parejas se separarán y se desplazaran por toda la cancha, a la indicación de congelados los alumnos se congelarán apuntando en dirección hacia donde está su compañero y gritando al mismo tiempo la palabra "ahí", pierde el primero que se mueva.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Previamente se formarán parejas, todos los alumnos se estarán desplazando por diferentes partes del área de trabajo. A la indicación del docente todos se detendrán, uno de ellos mencionara de cuantos pasos, saltos, etc. es capaz de llegar a su compañero, luego de ello realizara la medición para saber si sus caculos fueron exactos. En la siguiente ejecución se intercambian los roles.

A compartir (en casa):

1.- El alumno se colocará en medio de la sala y escogerá tres objetos los cuales deberá medir de manera no convencional, hacia cada objeto deberá medir de tres formas diferentes (pasos, brincos, pasos laterales, de hormiga, etc.) para después hacer una comparación.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: En acuerdo con el docente del grupo se realizarán las silabas a trabajar en la sesión. Para poder alcanzar el sig. Aprendizaje imprescindible. Mide objetos o distancias mediante el uso de unidades no convencionales.

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Explora.

Materiales: Periódicos, hojas de papel, pelotas de vinil, cuerda, reloj.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy?

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El alumno o alumna tendrá libre exploración del objeto buscando utilizarlo para realizar algún juego actividad o movimiento atendiendo siempre a su imaginación y creatividad.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** El alumno o alumna proporcionara una breve explicación de cómo utilizo el objeto para realizar la actividad.

A compartir (en casa):

1.- Jugar en familia a saltar la cuerda.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: Aprendizaje imprescindible español: Explica como es, como ocurrió o como funciona algo, ordenando las ideas para que los demás lo comprendan.

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Jugamos con la pelota.

Materiales: Pelotas de vinil.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Aplica los patrones básicos de movimiento al relacionar el espacio, el tiempo y los objetos que utiliza para responder a las actividades y juegos que participan.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Cada alumno con una pelota, intentara lanzarla con la mano derecha al aire y recogerla con la misma mano. Variantes recogerla con la otra mano, lanzarla con izquierda y lanzarla a diferentes alturas.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): El alumno intentara lanzar la pelota y contara el número de veces que puede atraparla ya sea con su mano derecha y luego izquierda. Variante cada vez que lance una pelota gritara las letras que integran su nombre.

A compartir (en casa):

1.- Con ayuda de sus papas y hermanos jugaran a lanzar la pelota, el que tenga la pelota la lanzara y dirá el nombre de la persona quien tendrá que recoger la misma, al tomarla esa persona repetirá otro nombre y así sucesivamente.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

¿Qué puedo hacer con un bastón?

Materiales: Pelota de vinil y bastón.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Aplica patrones básicos de movimiento al relacionar el espacio, el tiempo y los objetos que utiliza para responder a las actividades y a los juegos en que participa.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Bastones:

Equilibrar bastón en horizontal/vertical en la palma de la mano o en el pie
Parejas, equilibrar pelota sobre 2 bastones.
Saltar entre bastones (pie izquierdo/derecho, ambos).
Realizar un camino con bastones y pasarlo de diversas maneras.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Por equipos: se lanza una suma y cada equipo debe con ayuda de los bastones dibujar la respuesta.

A compartir (en casa):

1.- Jugar con un familiar para ver quien dura más tiempo equilibrando el bastón.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Globo al aire.

Materiales: Globos.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Aplica patrones básicos de movimiento al relacionar el espacio, el tiempo y los objetos que utiliza para responder a las actividades y a los juegos en que participa.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Caminar de un punto a otro golpeando un globo sin que se caiga al suelo (5mts). Primero utilizar mano derecha, mano izquierda, sentado, hincado, etc. Puedes cambiar la distancia y agregar obstáculos.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C):

Contar en voz alta cada golpe que se da al globo mano derecha, luego mano izquierda.

Mencionar un nombre de algún compañero por cada golpe que se le da al globo.

A compartir (en casa):

1.- Jugar con un familiar para ver quien recorre más distancia sin dejar caer el globo al piso.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Mirada de águila.

Materiales: Hojas, marcadores.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos para favorecer el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy?

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El profesor(a) colocara en el piso hojas numeradas del 1 al 10, cada hoja tiene un numero colocadas en 2 hileras. Inician el juego, uno de ellos debe elegir pisar una secuencia de números, por ejemplo: 1, 4, 7 y 10. (Saltando pies juntos, un solo pie, caminando) Después será tu turno y debes copiar la secuencia que él o ella hicieron. Puedes cambiar la secuencia y agregar obstáculos.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C):

Nombrar en voz alta el número que pisas.

Mencionar las vocales en lugar del número que pisas.

A compartir (en casa):

1.- El familiar realiza la secuencia primero y el alumno la reproduce.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Bota que rebota.

Materiales: Pelota de vinil, cestos de basura.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Aplica los patrones básicos de movimiento al relacionar el espacio, el tiempo y los objetos que utiliza para responder a las actividades y juegos que participan.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Cada alumno con una pelota de vinil, debe avanzar botándola y a la señal dejarla en el suelo, recogerla con la otra mano y seguir botándola.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Botar la pelota, dejarla en el suelo correr a tocar la línea final y gritar tu nombre, el de tu compañero y el de tu maestra, e ir a recogerla y hacer 10 botes (5 mano derecha y 5 mano izquierda).

A compartir (en casa):

1.- Compartiendo en casa jugaremos al mini basquetbol con cestos de basura o botes done lograremos botar la pelota y encestoremos 1 puntos por enceste se harán equipos por pares o individual.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

¿Qué puedo hacer con una pelota?

Materiales: Pelota de tenis.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

- 1.- Realice lo siguiente con la pelota de tenis:
 - Conducir (mano izquierda/derecha, pie izquierdo/derecho)
 - Lanzar (mano izquierda/derecha)
 - Botar (mano izquierda/derecha, ambas)
 - Patear (pie izquierdo/derecho)
 - Botar entre aros (ambas manos, izquierda/derecha)

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C):

- Contar hasta 10 botes con la pelota.
- Contar 5 botes de pelota en cuenta regresiva (mano izquierda y mano derecha).

A compartir (en casa):

1.- Jugar con una pelota de tenis o similar (si no se cuenta con una, se puede hacer con material reciclado.)

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Exatlón.

Materiales: Colchonetas, conos, cuerdas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy? Explorar y combinar patrones básicos de movimiento.
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Explorar diferentes movimientos.
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- En la cancha se desgranar espacios para correr en línea recta, brincar, gatear, correr en zig-zag. En el cual se utilizarán algunos materiales.

2.- **(Actividad de vinculación L.C):** Responde por qué o cómo sucedió algo en relación con experiencias y hechos que comenta.

3.- Al terminar su participación dará una explicación breve de su experiencia durante los ejercicios

A compartir (en casa):

1.- Con el apoyo de los materiales que tengas en casa (botellas, zapatos, vasos de plástico) se colocan en línea recta a una distancia de 1mts cada uno de los materiales, el cual deberá cruzar de diferentes maneras, explorando sus patrones básicos de movimiento (gateando, corriendo, reptando, etc.)

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

El atrapa pelotas.

Materiales: Pelota, cono.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Explorar y combinar patrones básicos de movimiento

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Explorar diferentes movimientos con un implemento

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.-Trasladarse por la cancha delimitando el espacio lanzando y atrapando una pelota con la mano, (caminando, saltando, trotando, avance lateral, de reversa, girando). Realizar la misma actividad atrapando con un cono.

2.- (Actividad de vinculación P.M): Mide objetos o distancias mediante el uso de unidades no convencionales.

3.- Contar cuantas veces lograste atrapar la pelota en el recorrido, atrapar la pelota 3 veces a una altura corta, atrapar la pelota 2 veces a una altura mediana y atrapar la pelota 1 vez lanzando la pelota lo más alto posible.

A compartir (en casa):

1.- Colocar un rollo de papel y a una distancia en línea recta de 5 pasos colocar otro, el alumno se desplaza caminando lanzando y atrapando la pelota (papel, calcetines, vaso de plástico), realizara lo mismo a una distancia de 10 pasos.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

El transportador.

Materiales: Costalitos, pelotas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Explorar y combinar patrones básicos de movimiento

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Explorar diferentes movimientos con un implemento

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Trasladar un implemento con diferentes partes del cuerpo (caminado, gateando, brincando, corriendo, etc.)

2.- **(Actividad de vinculación P.M):** Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos.

3.- Contar los elementos trasladados.

A compartir (en casa):

1.- Trasladar los objetos (que seleccione por tamaño o color) con diferentes partes del cuerpo, desplazándose de diferentes formas y colocarlo dentro de una caja (bote) al final el alumno contara cuantos objetos logro meter dentro de la caja diferenciando entre tamaño o color.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

El zorro astuto.

Materiales: Patio de juego.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy?

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Jugar al zorro astuto, al cambio de alumno este menciona la forma de desplazarse (caminar, correr, brincar, lateral, en un solo pie, etc.).

2.- **(Actividad de vinculación L.E):** Explica cómo es, cómo ocurrió o cómo funciona algo, ordenando las ideas para que los demás comprendan.

3.- Al inicio de la actividad el zorro explicara la manera de cómo se desplazarán y las reglas de su propuesta. Al terminar su participación en el juego como zorro explicara al profesor por qué eligió esa forma de desplazarse.

A compartir (en casa):

1.- Con ayuda de los miembros de la familia se participa en el juego del zorro astuto, al cambio de zorro este menciona la forma de desplazarse (caminar, correr, brincar, lateral, en un solo pie, etc.).

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

El zoológico.

Materiales: Patio de juego.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Aplicar los patrones básicos de movimiento.

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Patrones básicos de movimiento en relación al espacio.

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El niño participa en el juego del zoológico donde va imitar los movimientos de cada animalito (canguro, tigre, chango, ranas, serpiente, etc.)

2.- **(Actividad de vinculación L.E):** Menciona características de objetos y personas que conoce y observa.

3.- El alumno menciona características principales de cada animal que imito (donde vive, como se desplaza, color, etc.).

A compartir (en casa):

1.- El niño participa en el juego del zoológico donde va imitar los movimientos de cada animalito (canguro, tigre, chango, ranas, serpiente, etc.) y que un miembro de la familia adivine que animal está imitando, no se vale utilizar la expresión verbal, únicamente se podrá adivinar observando los patrones básicos de movimiento de cada animalito.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

El semáforo.

Materiales: Tarjetas rojas, amarillas y verdes, Aros (Plato de plástico)

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Aplicar los patrones básicos de movimiento

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Patrones básicos de movimiento en relación al espacio.

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Caminar en diferentes direcciones reconociendo los colores del semáforo, con ayuda del profesor simulara la conducción de un carro (con un aro simulara el volante) a la señal del semáforo ejecutara la acción correspondiente al color (rojo parar, amarillo caminar y verde correr).

2.- **(Actividad de vinculación L.E):** Explica cómo es, cómo ocurrió o cómo funciona algo, ordenando las ideas para que los demás comprendan.

3.- Explica que realiza con cada color de tarjeta y el porqué de cada acción.

A compartir (en casa):

1.- Caminar en diferentes direcciones reconociendo los colores del semáforo, con de un adulto simulara la conducción de un carro (con un plato de plástico simulara el volante) a la señal del semáforo ejecutara la acción correspondiente al color (rojo parar, amarillo caminar y verde correr).

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Juego y me conozco.

Materiales: Pelota.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? El alumno ubica diferentes segmentos corporales y partes del cuerpo.

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Emplea distintos segmentos corporales al compartir sus posibilidades expresivas y motrices en actividades y juegos, para mejorar el conocimiento de sí.

-**Introducción al tema.** Conocimiento previo de las partes del cuerpo.

-**Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- Con ayuda de la canción de “La Mane” <https://www.youtube.com/watch?v=1dC3qdbhr48> y vamos siguiendo lo que nos dice la canción, al mismo tiempo que vamos desplazándonos por la cancha manteniendo la sana distancia.

2.- **(Actividad de vinculación P.M.):** Contesta preguntas en las que necesite recabar datos, Cada alumno con una pelota se les pide que jueguen con una pelota y que busque diferentes maneras utilizando sus segmentos corporales, se

le pide primero que lance y atrape y con la pelota se toque una parte de su cuerpo (cara, cabeza, pecho, piernas, rodillas, etc.) luego que vaya contando cuantas partes conoce, incluir aplausos, ¿Cuántas veces puedo aplaudir después de lanzar e intentar atrapar la pelota?

A compartir (en casa):

1.- Cada alumno con una pelota del material que tenga (calcetines, pañuelo, etc) se les pide que jueguen con ella y que busque diferentes maneras utilizando sus segmentos corporales, se le pide primero que lance y atrape y con la pelota se toque una parte de su cuerpo (cara, cabeza, pecho, piernas, rodillas, etc.) luego que vaya contando cuantas partes conoce, incluir aplausos, ¿Cuántas veces puedo aplaudir después de lanzar e intentar atrapar la pelota. ¿Cuántas veces puede lanzar y atrapar con la mano hábil? ¿Cuántas veces con la otra mano? ¿Con que otra parte de tu cuerpo puedes lanzar? (por ejemplo, que coloque la pelota en la rodilla, la lance y atrape con las manos.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: El alumno podrá ajustar las actividades y los materiales de acuerdo a lo que tenga en casa y al espacio para desarrollar la actividad.

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Uso mi cuerpo.

Materiales: Reproductor de música.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Emplea distintos segmentos corporales al compartir sus posibilidades expresivas y motrices en actividades y juegos, para mejorar el conocimiento de sí.

Introducción:

-**¿Qué vamos a aprender hoy?** Emplea distintos segmentos corporales al compartir sus posibilidades expresivas y motrices en actividades y juegos, para mejorar el conocimiento de sí.

-**¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?** Matemáticas, relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica del 1 al 30.

-**Introducción al tema.** Partes del cuerpo.

-**Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- Con ayuda de la canción de “La tía Mónica” los alumnos se desplazarán por el espacio cantando “tenemos una tía Mónica, que cuando va al mercado dice oh la, así mueve las manos (y pedirles que lancen la pelota con las partes del cuerpo que se vayan nombrando así se van pidiendo sugerencias de parte de los alumnos. Cada alumno con una pelota se les pide que jueguen con una pelota y que busque diferentes maneras utilizando sus segmentos corporales, se le pide primero que lance y atrape y con la pelota se toque una parte de su cuerpo (cara, cabeza, pecho, piernas, rodillas, etc.).

2.- (Actividad de vinculación P.M.): Contesta preguntas en las que necesite recabar datos. Contando cuantas partes conoce, incluir aplausos, sin desplazarse ¿Cuántas veces puedo aplaudir después de lanzar e intentar atrapar la pelota desplazándose? ¿Quién puede dar dos aplausos? ¿tres? ¿cuatro? ¿Cuántos aplausos puedes dar sin desplazarte o sin caminar? ¿Cuántos puedes hacer caminando?

A compartir (en casa):

1.- Con ayuda de la canción de “La tía Mónica” los alumnos se desplazarán por el espacio disponible en casa, cantando “tenemos una tía Mónica, que cuando va al mercado dice oh la, así mueve las manos (y pedirles que lancen la pelota con las partes del cuerpo que se vayan nombrando así se van pidiendo sugerencias de parte de los niños.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: El alumno podrá ajustar las actividades y los materiales de acuerdo a lo que tenga en casa y al espacio para desarrollar la actividad.

Nivel: Primaria

Grado: 1°

La trae

Materiales: Pelotas, vasos, conos o juguetes.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Emplea distintos segmentos corporales al compartir sus posibilidades expresivas y motrices en actividades y juegos, para mejorar el conocimiento de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Pondremos a prueba sus posibilidades motrices a través de actividades recreativas.

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

-Introducción al tema. Recuperar conocimientos previos de los segmentos corporales y partes del cuerpo.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Cada niño con una pelota, se les pide que jueguen con ella y que busque diferentes maneras utilizando sus segmentos corporales, se le pide primero que lance y atrape y con la pelota se toque una parte de su cuerpo (cara, cabeza, pecho, piernas, rodillas, etc.) luego que vaya mencionando las partes que toca, incluir aplausos, sin desplazarse ¿Cuántas veces puedo aplaudir después de lanzar e intentar atrapar la pelota desplazándose? ¿Quién puede dar dos

aplausos? ¿Tres? ¿Cuatro? ¿Cuántos aplausos puedes dar al lanzar y atrapar sin desplazarte o sin caminar? ¿Cuántos puedes atrapar y lanzar caminando?.

2.- (Actividad de vinculación L.C): Explica cómo es, cómo ocurrió o cómo funciona algo, ordenando las ideas para que los demás comprendan.

3.- Explicara el porqué de la elección de los segmentos corporales en ese orden.

A compartir (en casa):

1.- Cada niño con una pelota del material que tengan disponible en casa se les pide que jueguen con ella y que busque diferentes maneras utilizando sus segmentos corporales, se le pide primero que lance y atrape y con la pelota se toque una parte de su cuerpo (cara, cabeza, pecho, piernas, rodillas, etc.) luego que vaya contando cuantas partes conoce, incluir aplausos, sin desplazarse ¿Cuántas veces puedo aplaudir después de lanzar e intentar atrapar la pelota desplazándose? De acuerdo al espacio disponible en casa para realizar la actividad, ¿Quién puede dar dos aplausos? ¿Tres? ¿Cuatro? ¿Cuántos aplausos puedes dar al lanzar y atrapar sin desplazarte o sin caminar? ¿Cuántos puedes atrapar y lanzar caminando?

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: El alumno podrá ajustar las actividades y los materiales de acuerdo a lo que tenga en casa y al espacio para desarrollar la actividad.

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Estatuas de marfil.

Materiales: Música.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora el equilibrio, la orientación espacio temporal y la coordinación motriz es actividades y juegos para impulsar la expresión y control de sus movimientos.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Explorar el equilibrio y la coordinación motriz a través de actividades y juegos.

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Explora el equilibrio, la orientación espacio temporal y la coordinación motriz es actividades y juegos para impulsar la expresión y control de sus movimientos.

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Los niños participan en el juego de estatuas de marfil donde se colocan en círculo y empiezan a girar aplaudiendo y marchando mientras van cantando la canción de estatuas de marfil, cuando terminan de cantar todos adoptan una postura de equilibrio estático.

2.- (Actividad de vinculación P.M.): Cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. El alumno va contar los segundos que logra mantenerse sin moverse. Si logra contar hasta el núm. 20 sin titubear o perder la postura que está ejecutando gana.

A compartir (en casa):

1.- Los niños participan en el juego de estatuas de marfil con los miembros de su familia. En casa lo pueden realizar con música. Se inicia la música y todos empiezan a correr, brincar o bailar. Al dar pausa a la música todos se colocan como estatuas en posición de equilibrio.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

El pantano.

Materiales: Aros y toalla.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora el equilibrio, la orientación espacio temporal y la coordinación motriz es actividades y juegos para impulsar la expresión y control de sus movimientos.

Introducción:

-**¿Qué vamos a aprender hoy?** Explorar el equilibrio y la coordinación motriz a través de actividades y juegos.

-**¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?** Explora el equilibrio, la orientación espacio temporal y la coordinación motriz es actividades y juegos para impulsar la expresión y control de sus movimientos.

-**Introducción al tema.**

-**Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- Los niños participan en el juego del pantano donde se le da un aro a cada uno. El aro se coloca en el suelo y se imaginan que cada aro es el pantano. Los niños brincaran de diferentes formas el aro tratando de no caer dentro de este porque adentro habrá, cocodrilos, pirañas y serpientes. (brincar piernas juntas, en un solo pie, brincos de rana, con giro en el aire, de reversa etc.)

2.- (Actividad de vinculación L.C.): Narra historias que le son familiares, habla acerca de los personajes y sus características, de las acciones y los lugares donde se desarrollan. El alumno menciona o narra que animales hay dentro del pantano, menciona las características más importantes de cada uno de ellos. Y porque es importante no caer al pantano.

A compartir (en casa):

1.- Los niños participan en el juego del pantano. Con la ayuda de una toalla que colocan en el suelo, estas se imaginan que es el pantano. Los niños brincaran de diferentes formas la toalla tratando de no caer dentro de esta porque adentro habrá, cocodrilos, pirañas y serpientes. (brincar piernas juntas, en un solo pie, brincos de rana, con giro en el aire, de reversa etc.) Sin tocar la toalla.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

La cuerda floja.

Materiales: Cuerdas, escoba

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora el equilibrio, la orientación espacio temporal y la coordinación motriz es actividades y juegos para impulsar la expresión y control de sus movimientos.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Explorar el equilibrio y la coordinación motriz a través de actividades y juegos.

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Explora el equilibrio, la orientación espacio temporal y la coordinación motriz es actividades y juegos para impulsar la expresión y control de sus movimientos.

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Los niños participan en el juego de la cuerda floja. Se le da una cuerda a cada niño. Esta se coloca en el suelo y la van a cruzar de diferentes formas, caminando por arriba de ella. De reversa, en un solo pie izq.-der, brincando en zigzag p. Juntas, brincando p. Abiertas, brincando abriendo y cerrando. Al término de la actividad ellos van inventar una forma diferente de cruzar la cuerda, usando la imaginación, creatividad, habilidades y capacidades de cada uno de ellos.

2.- (Actividad de vinculación L.C.): Explica cómo es, cómo ocurrió o cómo funciona algo, ordenando las ideas para que los demás comprendan. El alumno va explicar el ejercicio que el invento para cruzar la cuerda o escoba.

A compartir (en casa):

1.- Los niños participan en el juego de la cuerda floja. Con la ayuda de una escoba, esta se coloca en el suelo y la van a cruzar de diferentes formas, caminando por arriba de ella. De reversa, en un solo pie izquierda y derecha, brincando en zigzag pies juntos, piernas abiertas brincando abriendo y cerrando. Al término de la actividad ellos van inventar una forma diferente de cruzar la escoba, usando la imaginación, creatividad, habilidades y capacidades de cada uno de ellos.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Golpecillos.

Materiales: Cuerdas, escoba.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Pone a prueba sus respuestas motrices en actividades y juegos, individuales y colectivos, con la intención de canalizar y expresar el gusto por moverse.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Respuestas motrices en actividades y juegos.

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Poner a prueba sus respuestas motrices en actividades.

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Se colocará un hilo atado con dos sillas separadas una de la otra. El alumno se posicionará en el centro de las sillas y con ayuda de un globo, el alumno lo golpeará utilizando los segmentos corporales posibles intentando pasar por debajo del hilo sin dejar caer el globo.

2.- (Actividad de vinculación P.M.): Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

3.- Se colocará un hilo atado con dos sillas separadas una de la otra. El alumno se posicionará en el centro de las sillas y con ayuda de un globo, el alumno lo golpeará y contará las veces que logro golpearlo antes de caer al suelo utilizando un segmento corporal a la vez pasando por debajo del hilo sin dejar caer el globo.

A compartir (en casa):

1.- Se colocará un hilo atado con dos sillas separadas una de la otra. El alumno se posicionará en el centro de las sillas y con ayuda de un globo, el alumno lo golpeará utilizando los segmentos corporales posibles intentando pasar por debajo del hilo a diferentes distancias del suelo sin dejar caer el globo.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Rodar y rodar.

Materiales: Gis y aro.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Pone a prueba sus respuestas motrices en actividades y juegos, individuales y colectivos, con la intención de canalizar y expresar el gusto por moverse.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Respuestas motrices en actividades y juegos.

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Poner a prueba sus respuestas motrices en actividades.

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Se dibujarán líneas rectas, curvas, onduladas con gis en el suelo. El alumno debe rodar un aro utilizando la palma de su mano evitando salirse de las líneas. Cada vez que el aro se caiga deberá iniciar de nuevo.

2.- (Actividad de vinculación P.M.): Mide objetos o distancias mediante el uso de unidades no convencionales.

Se dibujarán líneas rectas, curvas, onduladas con gis en el suelo.

3.- El alumno debe rodar un aro de cartón utilizando la palma de su mano evitando salirse de las líneas. Deberá contar cuantos intentos tuvo que realizar para finalizar el recorrido.

A compartir (en casa):

1.- Se dibujarán líneas rectas, curvas, onduladas con gis en el suelo. El alumno debe rodar un aro de cartón utilizando la palma de su mano evitando salirse de las líneas. Cada vez que el aro se caiga deberá iniciar de nuevo e ir, deber retar a alguien en casa. Gana el participante con menos intentos realizados para completar el recorrido.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Saltitos.

Materiales: Cuadritos de cartón y cinta adhesiva.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Pone a prueba sus respuestas motrices en actividades y juegos, individuales y colectivos, con la intención de canalizar y expresar el gusto por moverse.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Respuestas motrices en actividades y juegos.

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Poner a prueba sus respuestas motrices en actividades.

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El alumno correrá por el espacio de juego sosteniendo dos cuadritos de cartón (uno en cada mano) con cinta canela en un extremo. A la indicación se acercará rápidamente hacia la pared y saltará chocando las dos manos contra la misma

dejando pegados los cuadritos de cartón. Posteriormente los despega de la pared y continúa con el juego. Que el aro se caiga deberá iniciar de nuevo.

2.- (Actividad de vinculación P.M.): Mide objetos o distancias mediante el uso de unidades no convencionales. El alumno correrá por el espacio de juego sosteniendo dos cuadritos de cartón (uno en cada mano) con cinta canela en un extremo. A la indicación se acercará rápidamente hacia la pared y saltará chocando las dos manos contra la misma dejando pegados los cuadritos de cartón. Posteriormente los despega de la pared y continúa con el juego.

3.- Se marcará la altura en que el alumno deja los cuadritos de cartón, y así ir superando su propia marca.

A compartir (en casa):

1.- El alumno buscare un lugar en la pared libre de objetos, sosteniendo dos cuadritos de cartón (uno en cada mano) con cinta canela en un extremo. A la indicación se acercará rápidamente hacia la pared y saltará chocando las dos manos contra la misma dejando pegados los cuadritos de cartón. Se marcará la altura en que el alumno deja los cuadritos de cartón, y así ir superando su propia marca.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria
Grado: 1°

Dime donde va.

Materiales: 1 cuerda, 1 sábana y 1 pelota de plástico.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Identifica las normas de convivencia en actividades y juegos, con el propósito de asumir actitudes que fortalecen el respeto y la inclusión de los demás.

Introducción:

- ¿**Qué vamos a aprender hoy?** Respuestas motrices en actividades y juegos.
- ¿**Cuál es el aprendizaje a trabajar?** Que el alumno participe en juegos con reglas sencillas que promuevan la interacción y convivencia.
- Introducción al tema.**
- Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- El participante que tiene la pelota informa a su compañero la dirección que va a llevar esta: derecha, izquierda, por arriba de la red, por debajo de la red, etc., y ejecutan el lanzamiento. El participante que está al otro lado recoge la pelota antes que caiga al suelo y repiten el proceso.

Reglas: A) La pelota no debe tocar el suelo. B) Si la pelota toca el suelo, se cambian los roles, ahora el otro participante realizará el lanzamiento informando la dirección que esta llevará.

2.- **(Actividad de vinculación P.M.):** Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

3.- Calcula la fuerza con la que lanzará la pelota y la distancia donde caerá.

A compartir (en casa):

1.- Se construye una red con la cuerda atada a dos extremos (pueden ser los tendedores de la ropa), se coloca la sábana como red de tal manera que los participantes no puedan ver al otro lado.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

El zorro.

Materiales: Pañuelo

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Identifica las normas de convivencia en actividades y juegos, con el propósito de asumir actitudes que fortalecen el respeto y la inclusión de los demás.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Respuestas motrices en actividades y juegos.

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Poner a prueba sus respuestas motrices en actividades.

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.-Se elige a un jugador que representará el papel de zorro. Éste tiene que alejarse de los demás. Los otros jugadores se acercan sigilosamente al zorro por

detrás e intentan llegar a una línea determinada cerca del zorro antes de que éste se dé la vuelta, si el zorro logra ver que se mueven sus compañeros dirá quien se movió y este se regresará al inicio.

2.- (Actividad de vinculación P.M.): Mide objetos o distancias mediante el uso de unidades no convencionales.

3.- Calcula los pasos de la distancia entre el zorro y el compañero que logro ver que se movió, y si su cálculo es correcto cuando se contabilizan los pasos, saldrá del juego el jugador.

A compartir (en casa):

1.- Se dibujarán líneas rectas, curvas, onduladas con gis en el suelo. El alumno debe rodar un aro de cartón utilizando la palma de su mano evitando salirse de las líneas. Cada vez que el aro se caiga deberá iniciar de nuevo e ir, deber retar a alguien en casa. Gana el participante con menos intentos realizados para completar el recorrido.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Exploro, combino y me divierto.

Materiales: Globos, gises, cuerdas y pelotas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy?

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- A superar retos". Vamos trabajar un pequeño circuito en donde cada estación tiene un reto por cumplir: la primera estación el reto a cumplir es saltar la cuerda

con uno y dos pies. La segunda estación el reto es lanzar la pelota y golpearla con alguna parte del cuerpo. La tercera estación lanzamos y atrapamos una pelota.

2.- (Actividad de vinculación L.C): “El avión numérico”. Se dibuja en el piso el juego del avión el reto es pasar saltando primero con un solo pie y después con ambos pies, los alumnos tienen que ir repitiendo el número que se encuentra en el cuadro que estén pisando (así lograr identificar los números del 1 al 10).

A compartir (en casa):

1.- Que no caiga”. Este juego trata de que los integrantes de la familia jueguen con un globo sin que se les caiga al suelo, al que se le caiga tendrá que cumplir un reto que ponga el resto de la familia y al cumplirlo volvemos a jugar.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Juego aprendo y me divierto.

Materiales: Colchonetas, burbujas de jabón, gises.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Explorar y combinar patrones básicos de movimiento

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Explorar diferentes movimientos

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Todos al colchón. Sobre una colchoneta vamos a realizar diferentes ejercicios, como son rodadas, arrastre y gatear, se hace de manera individual y se pueden hacer competencias para ver qué tan rápido lo hacen.

2.- (Actividad de vinculación L.C): Sobre líneas. Vamos a jugar a caminar sobre líneas de diferentes maneras recorriendo de una orilla a otra, después nos ponemos en equipos para medir las diferentes líneas con pasos, con pies o de alguna otra manera que los alumnos proponen. Eso les permite a los alumnos aprender a medir distancias u objetos de manera no convencional.

A compartir (en casa):

1.- A reventar. En familia vamos a jugar a reventar burbujas de jabón nos turnamos quien hace las burbujas y quien las revienta, puede ser con diferentes partes del cuerpo, saltando a patadas o como los miembros de la familia propongan.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Aprendo a través del juego.

Materiales: Gis, conos, cesto, pelotas de papel, colchoneta, cuerdas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Explorar y combinar patrones básicos de movimiento

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Explorar diferentes movimientos

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Todos Podemos. Los alumnos trabajan diferentes retos en cada una de las estaciones en la primera, trabajan saltando conos de diferentes maneras, en la segunda, van a pasar pecho tierra sobre una colchoneta, en la tercera, tenemos 3 pelotas de papel y a una determinada distancia un cesto en donde el alumno debe de lanzar y encestar la pelota tratando de encestar las 3.

2.- **(Actividad de vinculación P.M y L.C):** Cuerdas mágicas. Jugamos a saltar la cuerda avanzando sobre diferentes figuras que tendremos en el piso, cuando se les indique tomarán sus cuerdas y trabajando en equipos deberán de colocar las cuerdas sobre las figuras y gritar el nombre de la figura que formaron. De esa manera ellos reconocen diferentes figuras geométricas.

A compartir (en casa):

1.- Tiro al centro. Vamos a dibujar en la pared un tiro al blanco y con una bola de papel mojado intentar darle al centro cada participante tiene 3 tiros, si no lo logra los miembros de la familia que juegan pondrán un reto que tendrá que cumplir.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

El dado, dado.

Materiales: Dados, hoja de máquina y lápiz

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Explorar y combinar patrones básicos de movimiento

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Explorar diferentes movimientos

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El dado caminante: En esta actividad los alumnos se forman en equipos según el número de integrantes, cada equipo trae un dado grande donde les dirá cuantos pasos puede dar todo el equipo, cada integrante lanzará, y el primer equipo que llegue a la meta gana.

2.- **(Actividad de vinculación P.M y L.C):** El trencito: en esta actividad los alumnos traerán una hoja de máquina y un lápiz, a cada niño se le pondrá un número, el cual lo tiene que trazar en su hoja. Para concretar la actividad al final cada niño tendrá que acomodarse según el número que le toco terminando con todos los alumnos formados y en orden numérico. Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión un numérica escrita del 1 al 30.

A compartir (en casa):

1.- Llega a la meta: el juego consiste en integrar a toda la familia, cada participante tendrá su hoja y un lápiz, los integrantes se ponen de acuerdo ver quien lanza primero el dado, la meta la propondrán entre todos los participantes y el primero que llegue gana.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Corriendo, ando.

Materiales: Aros, conos y objetos de casa.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Explorar y combinar patrones básicos de movimiento

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Explorar diferentes movimientos

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Buscando caminos: en este juego los competidores deben impulsar con sus manos el aro para que ruede rápidamente hacia adelante, anteriormente se realizaban caminos con gises en toda la cancha para así llegar más rápido a la meta.

2.- **(Actividad de vinculación P.M y L.C):** El más veloz: en esta actividad los alumnos trataran de realizar los diferentes retos propuestos por el maestro como: realizar zigzag, saltando conos con pies juntos, corriendo y saltando y caminando sin pisar ningún cono en el menor tiempo posible. Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

A compartir (en casa):

1.- El laberinto: en este juego buscaremos en casa diferentes materiales u objetos que nos sirvan como obstáculos, los cuales ubicaremos en una parte de la casa donde el alumno tendrá que buscar las diferentes formas de llegar a su destino (fijar una meta).

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Cuenta cuentos.

Materiales: Cuentos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Explorar y combinar patrones básicos de movimiento

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Explorar diferentes movimientos

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Los imitadores: En esta actividad los alumnos se ponen por parejas donde jugarán a imitar diferentes personajes, animales, objetos etc., (el alumno puede proponer), se irán intercambiando los roles en cada determinado tiempo. Esta actividad la relacionaremos con movimientos estáticos y dinámicos.

2.- (Actividad de vinculación P.M y L.C): Los animales de la granja: en esta actividad ubicamos a los alumnos en el centro de la cancha donde se les narrara un cuento motor y ellos van realizando las actividades que se les va indicando. (Cuento motor anexo). Narra historias que le son familiares, habla acerca de los personajes y sus características, de las acciones y los lugares donde se desarrollan.**3.-** Al terminar su participación dará una explicación breve de su experiencia durante los ejercicios.

A compartir (en casa):

1.- Papá cuenta: En esta actividad los alumnos reúnen a la familia en un lugar cómodo donde se le pide a un adulto nos cuente la historia de su infancia, por ejemplo, su vestimenta, juegos, comida, familia, etc. Terminando la historia el adulto propone jugar un juego tradicional de los que el jugo.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

ANEXO: CUENTO

LOS ANIMALES DE LA GRANJA

Había una vez un hombre que vivía en una granja. Todos los días se levantaba muy temprano (Bostezar como sí nos estuviéramos levantando). Siempre lo hacía cuando cantaba su gallo Kiriko (kíkiriki, kíkírikíííí.). Luego se lavaba y después desayunaba leche y unas tostadas de pan muy ricas (Abrir y cerrar la boca primero despacio y después rápido, aumm, aumm, imitando comer).

Seguidamente, se iba a cuidar a los animales. Primero limpiaba las cuadras donde estaban, y lo hacía cantando (lalalala, lalala lalalala lale, lalalala lá lalalali,.... se pueden seguir inventando diferentes ritmos).

Todos los animales estaban muy contentos porque veían que el granjero estaba contento y lo dejaba todo muy limpio para que ellos estuvieran a gusto. Después de haberlo limpiado todo, empezaba a dar palmadas (distintos ritmos de palmadas), diciendo:

–Todos a comer.

Y todos los animales se relamen, porque ya tenían hambre (mover la lengua de un lado para otro pasándola por los labios de arriba y luego por los de abajo, despacio y rápido. Luego apretar los labios uuummmm, uum, uumm, ...) y se preparaban para recibir la comida.

El granjero empezó a darle de comer a las gallinas:

–Hola gallinitas, (pita, pita, pita, pita, piíita,...)

Las gallinas lo recibían muy contentas (coooco, cococoooooco,) y los pollitos también (pío pío píooo...) y empezaban a picar el trigo que les echaba.

Después siguió con los patos:

–Hola patitos, y silbaba para llamarlos (intentar silbar varias veces, aunque solo salga el soplo). Los patitos acudían rápidos (cuaca, cuaca, cuaaa...) y comenzaban a comer.

Luego se iba a donde estaban otros animales, la vaca, el cerdo, las ovejas y las cabras, a los que también saludaba.

-Hola, hola, (Hacemos participar a los niños para que digan varias veces el saludo, para que les puedan contestar los animales).

Y todos los animales contestaban alegres (la vaca: muuu, muuu, muuu,... el cerdo: oinnn oiíinnn oiíinnn,... las cabras y las ovejas: beeee, beeee, beeee,) y se pusieron a comer.

Por último acudió corriendo su caballo (tocotoc, tocotoc, tocotoc,..) y también los conejos, porque ellos también querían comer. Y cuando les dio la comida, empezaron a mover su boca (movimiento de labios cerrados, abiertos, lento, y algo más rápidos), y allí se quedaron todos.

El granjero, cuando acabó la tarea, se fue a su casa a comer y a descansar un poco.

Cuando llegó la tarde fue al campo con su perro, los dos iban muy alegres; el granjero cantando (lalala lá, lalala lala lala la,...) y el perro lo acompañaba (guauu, guauu, guau guau guauuu,...).

Iban alegres porque tenían que cortar hierba para que los animales de la granja, tuvieran comida al día siguiente. Cuando acabaron volvieron a la granja igual de contentos (repetir lo anterior, si se quiere con otros ritmos).

Al final del día se fueron a cenar, y después a dormir (Inspirar por la nariz y echar el aire por la boca, como haciendo el dormido).

Todos los animales de la granja, también dormían felices, porque tenían un granjero que los cuidaba muy bien, y por eso lo querían mucho.

Por eso, siempre que se cuida bien a los animales, nos querrán mucho.

Nivel: Primaria
Grado: 1°

Patrones de movimiento.

Materiales: Pelotas, cajas, bastones y aros.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy? Explorar y combinar patrones básicos de movimiento
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Explorar diferentes movimientos
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Se divide al grupo en tres equipos, cada equipo en una estación cuya duración será de 7 minutos por estación. 1er. Estación: Colocar 4 conos en hilera a 50 cm. De distancia entra cada uno, en dicha estación deben variar su manera de desplazarse. Que experimenten diversas formas (corriendo, gateando, cangrejito, etc.) 2da. Estación: Se colocan palos y aros, se les pide a los alumnos que manipulen de manera libre los implementos, 1 aro y 1 palo por alumno. 3ra. Estación: Se dibujan dos líneas una frente a la otra a una distancia de 3 metros, en cada línea deben colocarse alumnos con pelotas de vinil y deben lanzarlas a un alumno que pase por en medio de dichas líneas, este debe tratar de esquivarlas, cada alumno toma un turno para correr.

2.- **(Actividad de vinculación P.M y L.C):** Que el alumno registre el número de intentos, aciertos y errores en el cuaderno y exprese los resultados enfrente de sus compañeros, con la finalidad de analizarlos y reflexionar, para mejorar el ejercicio.

A compartir (en casa):

1.- Elige un juguete que tengas en casa y realiza lo siguiente, es importante cambiar el juguete en cada actividad motriz: 1. Lanzar y atrapar tu juguete. 2. Patear a un punto determinado tu juguete. 3. Colocar en la cabeza, hombros, espalda algún juguete y caminar intentando que no caiga tu juguete al suelo. 4. Busca un juguete que puedas saltar y realiza saltos al frente y atrás. 5. Intenta lanzar y atrapar dos juguetes diferentes al mismo tiempo.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Terreno de la aventura.

Materiales: Pelotas, conos, bastones, aros y pañuelos.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Explorar y combinar patrones básicos de movimiento

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Explorar diferentes movimientos

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertiros (en la escuela):

1.- “Terreno de aventuras” ¿Podrán armar un terreno de aventuras? Pedirles que en dicho terreno utilicen los movimientos que se han realizado durante las sesiones (lanzar, cazar, desplazarse, correr,). Proporcionarles el material disponible y que ellos propongan modificación al terreno. ¿Y si forman su terreno de aventuras en un espacio más reducido o pequeño?

¿Si se puede? De igual manera el docente debe orientar y fomentar el dialogo entre los alumnos para que logren el objetivo.

2.- (Actividad de vinculación P.M y L.C): Que alumno identifique las diferentes formas de desplazarse y las comente con sus compañeros.

A compartir (en casa):

1.- El alumno con la pelota de calcetín realizará las siguientes tareas motrices: • Colocar la pelota de calcetín en la cabeza, hombros, rodillas, pies... y desplazarse evitando que se caiga la pelota • Lanzar y atrapar la pelota de calcetín. • Patear la pelota hacia un punto determinado. • Golpear la pelota con la palma de la mano derecha y luego izquierda manteniendo el golpeo intentando que la pelota no caiga al suelo. • Puede participar el padre de familia en todas las actividades.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Pelota atrapada.

Materiales: Pelota, cuaderno, bote y calcetines.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy?

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- “Pelota atrapada”. Se forman equipos, cada equipo dejará a un alumno fuera de las figuras, este compañero tendrá una pelota y buscará tocar a los compañeros que están dentro de las figuras lanzando la pelota, los de adentro deben esquivarla o tratar de atraparla para que de esta manera se convierten ahora ellos en lanzadores (variantes, diferentes desplazamientos. De lado, atrás, enfrente etc.).

2.- **(Actividad de vinculación P.M y L.C):** Que dibujen en su cuaderno en cual actividad o juego usaron el patrón de lanzar y desplazarse.

A compartir (en casa):

1.- Poner un bote a diferentes distancias 1, 2,3 mts según el espacio, con una pelota echa con calcetines se lanzará para encestar en el bote con la participación de la familia, dando diferentes puntos según la distancia.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Juego, espacio y tiempo.

Materiales: Conos, pelotas y mochila.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- “Los obstáculos de la Selva” Se trabajará por estaciones, en cada estación los alumnos enfrentaran a diferentes retos, Estación 1 pasar los conos saltando de diversas maneras, Estación 2 Trasladar diversos objetos con diferentes partes dl cuerpo. Estación 3 los alumnos trataran de seguir líneas pintadas previamente sin perder el equilibrio. Estación 4. Los alumnos se trasladarán de un lugar a otro utilizando diferentes puntos de apoyo (buscar propuestas).

2.- (Actividad de vinculación P.M y L.C): “La torre más alta”: En esta actividad se les pedirá a los alumnos que salgan con su mochila y en un tiempo determinado tendrán la oportunidad de crear una torre con todo lo que contenga su mochila, sin embargo, la mochila estará en un extremo de la cancha y formaran la torre en el otro extremo, solo podrá tomar 2 materiales por vuelta. Se dará la vinculación con lenguaje y comunicación al momento de pedir a los alumnos que expliquen cómo lograron hacer la torre a determinada altura utilizando diversos materiales.

A compartir (en casa):

1.-“De un lado a otro” Los miembros de la familia deberán trasladar de un lado a otros diferentes objetos de distintas maneras, (en un pie, saltando, corriendo) ganara aquel que lo haga en menos tiempo.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Lanzo, bota y atrapo.

Materiales: Pelotas de esponja, cachador (parte de arriba de una botella de plástico de refresco de 2 litros, cortada a la mitad), lápiz, cuaderno y pelotas de calcetines.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos para favorecer

el control de sí.

Introducción:

Hoy aprenderás a: Desplazarte caminando y a lanzar con mano derecha una pelota y atraparla con mano izquierda con la mitad de la botella de plástico.

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Es controlar tu cuerpo al caminar, lanzar y atrapar a la vez.

-Introducción al tema: para poder controlar nuestro cuerpo es necesario aprender a realizar las siguientes acciones: acelerar, frenar y cambiar de dirección.

-Reglas de participación:

- 1.- No soltar el cachador de la mano izquierda.
- 2.- Lanzar la pelota **hacia** el frente a la altura de la cabeza.
- 3.- Dejarla que de solamente 1 bote.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Camina hacia delante lanza con mano derecha la pelota a la altura de tu cabeza, déjala que de un bote y atrápala con mano izquierda y el cachador.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C):

En tu cuaderno escribe en dos o tres renglones las características de los materiales que utilizaste.

A compartir (en casa):

1.- Juega con tu familia a lanzar y atrapar pelotas hechas con calcetines: pueden jugar en parejas o tercias usando cada integrante un cachador.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: Menciona características de objetos, que conoce, el aprendizaje imprescindible de lenguaje y comunicación.

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Cuerpo en movimiento.

Materiales: Aros, pelotas, gis, hoja de papel.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Emplea distintos segmentos corporales al compartir sus posibilidades expresivas y motrices en actividades y juegos, para mejorar el conocimiento de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Reconocer y emplear partes del cuerpo

-**Introducción al tema.** El cuerpo siempre en acción ¿Qué partes de mi cuerpo utilizo para bajar un balón atorado en un árbol? ¿Al trasladarme de la puerta al salón que partes de mi cuerpo están en acción?

-**Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- Toca y corre: Pondremos aros en un extremo de la cancha entonces el docente empieza a decir las partes del cuerpo y los alumnos comienzan a repetirlas al momento que se indique "aro" deben correr rápidamente para tomar un aro (se irá quitando un aro). Variantes: Formar parejas y cada uno, en un extremo de la cancha, colocando el aro en el centro, a la señal, tienen que encontrarse con su pareja y tomar un aro

(Actividad de vinculación P.M. y L.C) El alumno comunica de manera oral los números (veces) que realizaron el ejercicio, después los dibujará y escribirá en su cuaderno

2.- Transporte de pelotas: Los alumnos estarán por parejas en el extremo de la cancha con una pelota, el docente mencionara alguna parte del cuerpo, los alumnos deben encontrar la manera de transportar esa pelota con la parte del cuerpo mencionada, irán contando en voz alta para determinar cuánto tiempo duran en llevar la pelota a la mitad de la cancha, (Quien lo logre en menos tiempo, sumara un punto) anotaran sus puntos con un gis en un espacio de la cancha. Variantes: Transportar 2 objetos a la vez con partes del cuerpo distintas.

A compartir (en casa):

1.- Con una hoja de papel formaremos una pelota que un miembro de la familia le lanzará al alumno indicándole la parte del cuerpo con la que tendrá que golpearla. Para terminar, realizara un dibujo donde señale con un círculo o algún otro distintivo la zona con la que recuerda haber golpeado la pelota.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia. **¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste? ¿Qué te gustó más de las actividades? ¿Qué se te dificultó más?**

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Las emociones giran.

Materiales: Gises, pañuelos, tapas de botella y hojas de papel.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Emplea distintos segmentos corporales al compartir sus posibilidades expresivas y motrices en actividades y juegos, para mejorar el conocimiento de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Reconocer distintas emociones

-**Introducción al tema:** Las emociones nos permiten expresarnos de cómo nos sentimos durante el día ¿Cómo se sienten cuando no te dejan salir a jugar? ¿Cómo cambia tu rostro cuando te compran tu helado favorito? ¿Cómo actúan cuando sus papas no llegan por ustedes a la escuela?

-**Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- Cambio de humor: Asignaremos emociones distintas a 4 colores de pañuelos distintos Rojo (Enojo), Verde (Felicidad), Azul (Tristeza) y Amarillo (Miedo) Los alumnos comenzaran a desplazarse por la cancha al estar en movimiento el profesor comenzara a repartir los pañuelos a diferentes alumnos que tendrán la misión de congelar a los demás, al ser tocados por uno de los alumnos quedaran en la emoción definida previamente en los pañuelos, al terminar de congelar a todos los alumnos se comenzarán a desplazar y los alumnos con pañuelo se los compartirán a otros compañeros. Variantes: Dividir en 4 números a los alumnos dando un pañuelo por equipo y al señalar un color tendrán que correr tras los demás compañeros y atraparlos.

(Actividad de vinculación P.M. y L.C) Menciona características de objetos y personas que conoce y observa

2.- Busca la emoción: El profesor previo a la clase dibujara con gises diferentes caritas de emociones en la cancha, al iniciar la actividad los alumnos empezaran a desplazarse cuando de repente a la indicación del profesor, el alumno busca y toca la carita indicada, conforme avance el juego se podrá agregar más características, rápidamente empezaran a comparar las caritas para encontrar la indicada. Variantes: Se pueden agregar diversos tamaños a las caritas, Se les puede dar a los alumnos gises para que ellos dibujen sus propias caritas de emociones.

A compartir (en casa):

1.- Tomaremos 4 tapas de distintos colores cada una tendrá el valor (1), en el suelo colocaremos 4 hojas cada una contendrá las siguientes emociones (Enojo) (Felicidad) (Tristeza) (Miedo), con la ayuda de un miembro de la familia le hará distintas preguntas sobre sumas por ejemplo cuanto es 1 más 1 y colócalo en la

hoja que te identifica cuando estás enojado y corre rápidamente a colocar las tapas que el considere resuelven la suma y coloque en la hoja de la emoción.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Compartiendo mis ideas.

Materiales: Bastones, pelotas de tenis, pluma, papel y vaso.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Emplea distintos segmentos corporales al compartir sus posibilidades expresivas y motrices en actividades y

juegos, para mejorar el conocimiento de sí.

Introducción:

-**¿Qué vamos a aprender hoy?** Compartir diferentes propuestas y respeta las de sus compañeros

-**Introducción al tema.** ¿Respetamos las propuestas de las demás personas en nuestra vida diaria? ¿Para qué nos sirve en nuestra vida diaria proponer diferentes actividades?

-**Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- Imitando a mi compañero: En parejas se desplazarán por toda la cancha, el compañero de enfrente realizara diferentes movimientos mientras que el compañero de atrás imitara todos los movimientos que realice su compañero, después cambiarán el rol, después cambio de compañero

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) : Ahora el niño propondrá como se harán los cambios de pareja y registrará las veces que cambió, enunciando los nombres de los compañeros que jugó, describiendo a quien fue más fácil y/o difícil de imitar

A compartir (en casa):

1.-Adivina quién soy: Reunidos en familia cada uno escribirá en un papel el nombre de un futbolista, cantante, animal y lo colocaran en un vaso, cada uno pasara al frente sacando un papelito e imitara el personaje que le toco mientras los demás integrantes adivinan de quien se trata.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Conociendo mi cuerpo.

Materiales: Gis

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Emplea diferentes segmentos corporales al compartir sus posibilidades expresivas y motrices en actividades y juegos, para mejorar el conocimiento de sí.

Introducción:

-¿**Qué vamos a aprender hoy?** Ubicar diferentes segmentos corporales y partes del cuerpo en las actividades

-**Introducción al tema.** ¿Conocemos nuestro cuerpo? ¿Cómo utilizamos las diferentes partes de nuestro cuerpo en la vida diaria?

-**Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertiros (en la escuela):

1.- Juego del calentamiento: Cantar “este es el juego del calentamiento, hay que atender la orden del sargento, jinetes a la carga, una mano, este es el juego del calentamiento, hay que atender la orden del sargento, jinetes a la carga, una mano, la otra (así sucesivamente los segmentos corporales).

(Actividad de vinculación **P.M.** y **L.C**)

2.- Formando figuras geométricas: se forman en equipos de tres, se les mencionara una figura geométrica y la tendrán que realizar con su cuerpo, tendrán que cuidar su distancia recordando que tenemos que seguirnos cuidando.

A compartir (en casa):

1.- Dibujo a mi compañero: Invitar a un integrante de mi familia, se recostara en el piso con los brazos abiertos, el compañero dibujara con un gis su cuerpo, tendrá que escribir todas las partes del cuerpo que conozca, después se cambaran los roles hasta que queden los dos dibujados.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿**Qué aprendiste con las actividades que realizaste?**

¿**Qué te gustó más de las actividades?**

¿**Qué se te dificultó más?**

Observaciones: En la actividad que realizaremos en casa podemos utilizar gis, carbón o un color para dibujar a mi compañero.

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Este es mi cuerpo.

Materiales: Cualquier objeto que se pueda cargar sin peligro. Ej. Pelota de vinil o calcetín, peluche.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Emplea distintos segmentos corporales al compartir sus posibilidades expresivas y motrices en actividades y juegos, para mejorar el conocimiento de sí.

Introducción:

- **¿Qué vamos a aprender hoy?** ¿Conoces tus segmentos corporales? ¿Con cuáles partes de tu cuerpo que puedes explorar?

-Introducción al tema. “Un segmento corporal es la parte del cuerpo comprendido entre dos articulaciones”, órganos que funcionan de una manera coordinada y que cumplen funciones muy importantes para tener movimiento por ejemplo el tronco, las extremidades inferiores y superiores.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El alumno camina libremente por el espacio manipulando el material y a la señal del docente coloca el implemento en la parte del cuerpo que señale (ir de las más comunes a las menos conocidas).

Posteriormente el docente le indicará con que parte del cuerpo golpeará el objeto, propiciando la participación del alumno al proponer otras partes del cuerpo, incitando a elegir una parte del cuerpo según el docente nombre un segmento corporal.

(Actividad de vinculación P.M. y L.C)

2.- Todos corren por el espacio de forma individual a la señal el docente grita un número y el nombre de un segmento corporal, los alumnos deben agruparse lo más rápido posible y unir una parte de sus cuerpos que corresponda con el segmento corporal mencionado por el docente.

A compartir (en casa):

1.- Un adulto menciona una parte del cuerpo y le pedirá al niño que transporte el implemento con cada segmento corporal de un lugar a otro de acuerdo con el espacio que se tenga disponible Para la identificación de los segmentos corporales (cabeza, tronco: tórax, abdomen y pelvis, extremidades inferiores: muslo, pierna, y pie, superiores: brazo, antebrazo y mano).

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Experimentando con el equilibrio

Materiales: Gis, aros, bloques de equilibrio, soga, figuras de tangram de papel o cartón, hojas con imágenes para crear con figuras del tangram, funda de almohada o costal.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.

Introducción:

- **¿Qué vamos a aprender hoy?** ¿Sabes que es el equilibrio? ¿Sabes dónde o cuando se utiliza el equilibrio? ¿Con cuáles partes de tu cuerpo puedes equilibrar cosas?

-**Introducción al tema.** “El equilibrio es la capacidad de mantener una posición controlada durante momentos de reposo o actividades en movimiento”

-**Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- “Los funámbulos”: los alumnos se sitúan sobre alguna de las líneas que hay dibujadas en la cancha. Se avanza por las líneas sin abandonarlas en ningún momento. Cuando dos se encuentren sobre la misma línea, deben buscar la forma de pasar los dos sin salirse de ella. Variante: avanzar sobre un solo pie, en cuadrúpeda, etc.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos. Se organiza el grupo en 5 equipos equitativamente, se proporcionan las figuras de un tangram a cada equipo, los alumnos atraviesan un circuito motor de equilibrio a la señal del docente mientras cargan una figura del tangram.

1.-Caminar sobre una línea trazada en el piso sin salirse de ella.

2.-Saltar dentro de unos aros alejados unos de otros

3.-Caminar sobre el camino de bloques hasta llegar al otro extremo

El docente deberá formar previamente las figuras de tangram antes de mostrárselas a los alumnos.

A compartir (en casa):

1.- Meter las piernas en una funda de almohada o un costal, a la señal del adulto el alumno salta intentando llegar hasta el otro extremo. Variante: El alumno menciona la orientación hacia la que el alumno debe dirigirse: Izquierda, derecha, enfrente, atrás, etc.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia **¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste? ¿Qué te gustó más de las actividades? ¿Qué se te dificultó más?**

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Superhéroe.

Materiales: Pelotas de papel, pelota de calcetín, botellas de plástico, gises, conos, tarjetas con números, tubo de rollo de papel, pelotita.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.

Introducción:

-**¿Qué vamos a aprender hoy?** Reconocer y emplear el equilibrio en un recorrido motriz en el que deba controlar su cuerpo, así como manipular y/o equilibrar objetos.

-**Introducción al tema.** ¿Sabes lo que es el equilibrio? ¿Para qué te sirve el equilibrio? ¿Por qué es importante saber equilibrar los objetos? ¿Qué es lanzar un objeto?

-**Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- Súper héroes en acción. Estación Ironman: El alumno se coloca frente al docente y deberá de realizar lanzamientos y atrapadas con diferentes pelotas, los primeros 10 con pelotas de papel, los siguientes con una pelota de calcetín.

Estación Hulk: Cada uno de los alumnos en esta estación tiene que lanzar una botella de plástico tratando de que caiga adentro de uno de los aros (dibujados) que se encuentra en el suelo. Estación Flash: Se dibuja una hilera de puntos separados 1m entre cada uno, el alumno deberá de pasar caminando y en zigzag por los conos de ida, y de regreso en línea recta.

2.- (Actividad de vinculación Matemáticas) No te caigas: En un banco o lugar relativamente elevado, cada alumno debe ordenar de mayor a menor cifra recogida en tarjetas sin caerse y en el menor tiempo posible.

A compartir (en casa):

1.- Los equilibristas: Se realizará un recorrido de la siguiente manera: Primero se colocará en el piso una cinta o línea hecha con gis, preferentemente en línea recta. A continuación, el alumno caminará sobre la línea equilibrando su propio cuerpo. Enseguida el adulto le proporcionará al alumno un tubo de rollo de papel y una pelotita, la cual deberá colocar encima del tubo y sujetando éste tendrá que equilibrarla de un punto a otro, dependiendo del espacio que se tenga.

Después continuar con lo siguiente: El adulto colocará algunos de los siguientes materiales formando una línea recta y separado entre sí dos pasos (botes de plástico chicos y/o grandes, rollos de papel o cualquier objeto que sirva para colocarlo en zigzag). El alumno se colocará en la cabeza cualquiera de estos



objetos (zapato, libro o cualquier objeto que pueda equilibrar) para realizar el recorrido de zigzag intentando que no se le caiga el objeto. Variantes: cambiar el material y el desplazamiento.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

La guía.

Materiales: Gises, aros, tarjetas con flechas, pañuelo o tela.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.

Introducción:

-**¿Qué vamos a aprender hoy?** Que el alumno identifique su ubicación espacial a través de tareas motrices en las que interactúe con objetos, personas y/o su espacio de juego compartiendo sus experiencias con algún amigo o familiar.

-**Introducción al tema.** ¿Crees que es importante poder ubicarte en algún lugar? ¿Es importante saber dónde vives? ¿Por qué son importantes nuestros sentidos? ¿De qué formas podemos desplazarnos?

-**Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- Las esquinas. Los niños se distribuyen en una esquina de su área. A la señal del profesor es obligatorio cambiar de esquina deben ser rápidos seguido el maestro dirá alto en ese momento quien pare y no está en una esquina será el nuevo líder. En un principio será el profesor el encargado de indicar cuando tienen que cambiar de espacio, luego serán ellos mismos quienes lo hagan, saltando como conejos, ranas, canguros, etc.

2.- (Actividad de vinculación Matemáticas) Saltando con aros: Se utiliza una cuadrícula de 4X4 aros y tarjetas con flechas, las cuales indicarán hacia donde se realizará el salto.

A compartir (en casa):

1.- Soy tu guía: El adulto le vendará los ojos al alumno utilizando una tela o pañuelo que tengan a la mano. El juego consiste en que el adulto guiará “por diferentes lugares de la casa (revisar el lugar para evitar accidentes) dándole indicaciones con la voz, ejemplo: hacia adelante, agáchate, arrastrado, por encima, cuidado con el escalón”. Comenzará en un punto y lo llevará a otro, por ejemplo iniciando en la puerta de la entrada y terminando en el patio, pasando por el comedor, sala, cuartos, etc. Variante: El guía deberá de dar aplausos para que la otra persona los siga y realice el recorrido.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Explorando mi orientación espacio-temporal.

Materiales: 3 prendas de ropa de colores: blusa roja, pantalón verde y sudadera amarilla.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.

Introducción:

-**¿Qué vamos a aprender hoy?** Reconoce formas de expresión y comunicación en actividades y juegos favoreciendo su orientación

-**¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?**

-**Introducción al tema.** Conocer las diferentes orientaciones espacio temporales (adelante, atrás, derecha, izquierda, etc.) a través de los diferentes juegos y actividades propuestas.

-**Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- EL SEMAFORO: Desplázate por todo el espacio disponible de la forma que tu prefieras (correr, saltar, girar, etc.)El adulto levanta sobre su cabeza una prenda de ropa, cada color representa una acción **Verde:** correr **Amarillo:** caminar **Rojo:** detenerse **Variante:** Acomoda la silla o mesa al centro del espacio disponible. Desplázate por todo el espacio disponible de la forma que tu prefieras (correr, saltar, girar, etc.)El adulto levanta sobre su cabeza una prenda de ropa, cada color representa una acción **Verde:** correr alrededor de la silla, **Rojo:** reptar por debajo de la silla, **Amarillo:** pasar de un lado a otro sobre la silla (trepar)

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C) Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia**

Cantaran la canción del indio con ayuda de la maestra para lograr ubicar objetos y lugares en la escuela. La maestra inicia a cantar y ellos repiten cada frase después de la maestra. EL INDIO: ¡Hao! ¡Hao! ¡Indio! ¡Indio! ¡Águila Blanca! ¡Águila Blanca! Halcón Dorado! ¡Halcón Dorado!!Dice que todos! ¡Dice que todos! Corran hacia su lado derecho, hacia la cancha de futbol, etc. Se repite de nuevo la canción del indio y que cada uno de los alumnos vaya proponiendo una ubicación espacial (izquierda, adelante atrás, etc.) así como otro punto de referencia de la escuela (salones, arboles, jueguitos, etc.)

A compartir (en casa):

1.- ACTIVIDAD 1: IMITANDO ANIMALES: El adulto nombra al alumno un animal y un objeto o una parte de la casa, desplázate al lugar mencionado imitando el sonido y movimiento del animal, quédate ahí hasta escuchar otra indicación. perro-cama, rana- puerta, serpiente-sillón, gallina-mesa, chango-refrigerador, abeja-ventana, león-estufa.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Expreso mis emociones.

Materiales: Cartón, cartulina, hoja de máquina, calcetín, palo de paleta o palo de árbol, marcadores.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.

Introducción:

-**¿Qué vamos a aprender hoy?** Reconoce expresiones faciales y corporales utilizadas en la vida cotidiana a través de juegos, para manifestar emociones y estados de ánimo.

-**Introducción al tema.** : Aprenderemos las expresiones faciales y corporales utilizadas en la vida cotidiana a través de las actividades y juegos, para manifestar emociones y estados de ánimo.

-**Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- Las marionetas: Elaborar marionetas en cartulina, hoja de máquina, cinco expresiones diferentes: alegría, enojo, tristeza, miedo. En lo posible ponerle un palo de madera u otro material con el que se cuente.

Explicar al niño cada una de las expresiones y como lo expresamos con la cara y el cuerpo.

Contar al niño una historia en las que aparezcan claramente una de las emociones que se van a trabajar. Se debe hacer una pausa en cada oración para que levante la marioneta que represente la emoción mencionada y se le pregunta ¿Por qué se siente así?

Pedro esta en primer grado de primaria. Cuando va a la escuela él se siente muy feliz. Últimamente ha estado muy triste porque no ha visto a sus compañeros y a su maestra. Él es un niño muy valiente pero cuando está solo en la oscuridad le da miedo. El otro día se peleó con su hermano porque no le quería prestar sus juguetes y se fue enojado a su cuarto. Ya cuando se calma piensa en la manera de convivir con su hermano sin pelear.

(Actividad de vinculación P.M. y L.C) 1. Narrar anécdotas, siguiendo la secuencia y el orden de las ideas, con entonación y volumen apropiado para hacerse escuchar y entender. Narrar historias que le son familiares, habla acerca de los personajes y sus características, de las acciones y los lugares donde se desarrollan.

A compartir (en casa):

1.- “**El tapete musical**”: Se colocan las hojas de colores en el piso, dejando el centro libre; con la música de fondo, el padre de familia le dice al alumno (que estará parado en el centro) que tendrá que saltar con los pies juntos al color de hoja que mencione. VARIANTE: EL adulto mencionara dos colores diferentes.

Nota: Se recomienda que el cambio entre cada color sea de máximo 2 segundos.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Sombras y siluetas

Materiales: Pelota y gis

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Aplicar 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.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.-LA SOMBRA: por parejas, uno situado detrás de otro a un metro de distancia aproximadamente. A la señal del profesor, el alumno colocado delante comienza a moverse libremente. El que está situado detrás imita los movimientos del compañero como si de su sombra se tratara. A la señal cambio de papeles.

2.- (Actividad de vinculación P.M.): Se divide el grupo en dos equipos, se les asigna un número a cada niño y se coloca una pelota en el centro de la cancha, se colocan los equipos a una distancia de tres metros de la pelota, al escuchar su número, saldrán corriendo a tomar la pelota y el que llegue y la tome primero se lleva un punto, al final del juego se sumarán los puntos de cada equipo para asignar un ganador.

A compartir (en casa):

1.- Siguiendo siluetas: Con ayuda de mamá y papá dibujara diferentes siluetas en el piso, posteriormente deberá imitar los movimientos y acciones que consideren se están realizando en cada una y numerar las siluetas del 1 al 5.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Conoces los animales del zoológico.

Materiales: Papel periódico y música.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Aplicar 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.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Imitando animales: Se colocan los alumnos sentados en un extremo de la cancha (debidamente distanciados) el maestro comenzara a contar una historia de cuando fue al zoológico. Mientras relata deberá de ir mencionando los animales y el alumno deberá de imitar los movimientos y desplazamientos de cada uno de ellos. (Canguro- salto, león- gatear, víbora- reptar, etc.)

2.- (Actividad de vinculación P.M.) Colocaciones: grupo de 5 enumerados del 1 al 5. Irán caminando en fila con su sana distancia y uno detrás de otro. Cuando el profesor diga un número, este deberá colocarse donde se le indique (el tres delante, el dos detrás.)

A compartir (en casa):

1.- Arenas movedizas: Vamos a distribuir las hojas de papel periódico en el espacio donde vayamos a realizar la actividad procurando que no queden tan separadas una de otra, ahora decidiremos un punto de salida y otro de llegada, esta actividad consiste en que su hijo o hija deberá pasar saltando entre las hojas para llegar de un lado hacia el otro en estas arenas movedizas. Puede hacer la actividad acompañada de la música que más le guste.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Conoces las partes de tu cuerpo.

Materiales: Gis, papel, pelota, toalla o colchoneta y cesto de ropa.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Aplicar 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.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Toque de cuerpos. Los alumnos a la orden del profesor, van tocando así mismo, las diferentes partes del cuerpo que se vayan indicando, ejemplo, Cabeza, pie, brazo, etc.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) “Simón dice”. Los alumnos están frente al profesor (todos debidamente distanciados) y deben realizar todas las ordenes en nombre de Simón. Por ejemplo: Simón dice: "hacer 10 saltos y los alumnos los van contando en voz alta

A compartir (en casa):

1.- Colocaremos el material de la siguiente manera: en un espacio pondremos la toalla o la colchoneta, en otro espacio la cuerda y, por último, a una distancia el cesto de ropa con la pelota.

Su hijo (a) deberá gatear sobre la colchoneta, al terminar se deberá dirigir hacia la cuerda en donde tendrá que pasar caminando con puntas de los pies, al terminar ira saltando hacia el cesto de ropa, tomara la pelota y deberá separarse a una distancia para lanzarla como quiera e intentar encestarla en el cesto. Al termino volverá a iniciar la actividad, haciendo la siguiente pregunta ¿Por cuál actividad quieres iniciar? El objetivo el realizarlas todas.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

A jugar con globos.

Materiales: Globos y pelota.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Aplicar 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.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

- 1.- Los niños deben ir golpeando un globo, primero en su lugar y después lo hará caminando por la cancha con diversas partes del cuerpo, intentando que no caiga al suelo. Cada vez que golpean el globo deben nombrar la parte del cuerpo con la que lo han realizado.
- 2.- **(Actividad de vinculación P.M.):** Los niños van a contar el número de veces que vayan golpeando el globo, si se les cae, vuelven a comenzar a contar el número de veces que se golpeó el globo.

A compartir (en casa):

- 1.- Rodarán una pelota con las dos manos y al escuchar un aplauso lanzarán la pelota con las dos manos hacia arriba, atraparán la pelota y comenzarán a rodarla otra vez. Repetir la acción varias veces.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Diviértete con los aros

Materiales: Aros, zapatos, peluche, juguetes.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Aplicar 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.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

- 1.- Los niños tienen que moverse alrededor de los aros, cuando grite ¡Aro! cada uno tiene que encontrar un aro para pararse en él según lo indique el profesor (sobre el pie derecho, pie izquierdo, saltando, sentados)
- 2.- **(Actividad de vinculación P.M.):** El profesor va a elegir a un alumno que contara hasta el número que se le indique para poder comenzar otra vez con la actividad.

A compartir (en casa):

- 1.- Reúne diferentes objetos fáciles de saltar, pero que no sean peligrosos (zapatos, juguetes, peluches o ropa); distribúyelos en un espacio amplio. El propósito es atravesar el lugar utilizando diferentes movimientos básicos (gatear, caminar, trotar, saltar)

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Figuras geométricas en movimiento.

Materiales: Cono, costalitos, globos y cajas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.

Introducción:

-**¿Qué vamos a aprender hoy?** Vamos a conocer nuestras figuras geométricas a través del equilibrio, velocidad y lanzar.

-**¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?** Construye configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos.

-**Introducción al tema:** Se le preguntará a los alumnos que figuras geométricas conocen.

-**Dar a conocer las reglas de participación:** No hacer trampa, mantener su sana distancia.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El alumno equilibrará los siguientes objetos: Un cono. Se pondrá el cono en la cabeza y empezará a equilibrarlo con la cabeza, caminará en diferentes direcciones, agachándose y levantándose. VARIANTE: Realizarlo con un costalito y después con un globo.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C): Carrera de equilibrio con figuras geométricas:** El grupo se dividirá en equipos de 4 o 5 integrantes, se formarán en filas y se realizarán carreras: Se colocará todo el material junto (conos, costalitos, globos) colocándose el material en la cabeza, llevándolo de una orilla a la otra, al final ganará el equipo que tenga más artículos en su equipo.

Al final se les preguntará a los alumnos que figuras geométricas se parecen los materiales que utilizamos para estas actividades y que otros objetos diferentes conocen que estén en forma de esas figuras geométricas.

A compartir (en casa):

1.- Encestar figuras geométricas: Se le dará al alumno material que tengamos disponible en forma de círculo, cuadrado y triángulo y las lanzará a una caja que este a 5 metros de distancia o lo más lejos que les permita el espacio con el que cuenten, hay que ser pacientes y esperar a que logre encestar las 3 figuras geométricas de manera consecutiva.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Saltando el arcoíris de las letras.

Materiales: Aros

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy?

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

-Patrones básicos de movimiento.

-**Introducción al tema:** Se rescatará el conocimiento previo de los alumnos sobre las vocales y patrones básicos de movimiento.

-**Dar a conocer las reglas de participación.**

No poder saltar el aro hasta que no mencione la letra.

Saltar el aro hasta que se mencione la letra.

Respetar turnos.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Trasladar objetos a diferentes puntos, por ejemplo: Norte, sur, este y oeste.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Se colocarán los aros en forma de arcoíris, en cada aro se colocará una letra del abecedario, el alumno deberá de mencionar la letra que está en el aro para poderla saltar, se saltará en un pie, en dos pies y las variantes que se vayan presentando en relación al salto.

A compartir (en casa):

1.- Buscar objetos en casa donde el nombre de ese objeto lleve la misma letra inicial como la de su nombre.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: Las actividades se vinculan con español a través de las letras del abecedario y/o vocales.

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Colocaciones de números.

Materiales: Monedas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

-¿**Qué vamos a aprender hoy?** Velocidad de reacción, colocación de números.

-¿**Cuál es el aprendizaje a trabajar?** Aplica los patrones básicos de movimiento. El alumno utilizará objetos para dar respuesta a las actividades.

-Introducción al tema.

¿Qué sabes de velocidad de reacción?, ¿qué sabes de colocación de números.

-Dar a conocer las reglas de participación.

No poder saltar el aro hasta que no mencione la letra.

Saltar el aro hasta que se mencione la letra.

Respetar turnos.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El grupo se dividirá en equipos de 5 integrantes, se formarán en fila con su sana distancia irán caminando, trotando o corriendo por la cancha, con cuidado de no toparse con otro equipo y cuando el maestro diga cambio de posiciones, los alumnos se cambiarán rápidamente.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C):

El grupo se dividirá en equipos de 5 integrantes y estarán numerados, irán corriendo en fila con su sana distancia, uno detrás del otro. Cuando el profesor diga un número este deberá colocarse donde se le indique (el 3 delante, el 2 detrás) se irán variando los números que se vayan indicando.

A compartir (en casa):

1.- Se enumeran fichas del 0 al 9 con números y con ayuda de 2 monedas una de 2 y una de 5, el alumno cuando saque una ficha, tendrá que poner la ficha menor en el número más chico y la moneda más grande al número mayor.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿**Qué aprendiste con las actividades que realizaste?**

¿**Qué te gustó más de las actividades?**

¿**Qué se te dificultó más?**

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Calculando, ando.

Materiales: Botella

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Se jugará al stop . Con el apoyo de una botella se girará y al que le toque la punta tendrá que decir stop y tendrá que contar los pasos para llegar a uno de sus compañeros, que después este se encargara de girar la botella.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C):

En un aro se colocarán etiquetas con palabras y/o números acorde a la actividad pueden ser sumas, palabras, consignas, con una botella al centro, el alumno la girará y donde apunte la botella hará la actividad que le corresponde.

A compartir (en casa):

1.- En casa se realizará lo mismo que la actividad anterior con los integrantes de su familia, pero con comisiones del hogar: alzar la cama, barrer, lavar trastes, tender ropa, etc.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: Se vinculará con español y matemáticas, a través de leer pequeños enunciados, como calcular distancia.

Nivel: Primaria

Grado: 1°

La botella loca.

Materiales: Botella

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertiros (en la escuela):

1.- Se jugará al stop. Con el apoyo de una botella se girará y al que le toque la punta tendrá que decir stop y tendrá que contar los pasos para llegar a uno de sus compañeros, que después este se encargará de girar la botella.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C):

En un aro se colocarán etiquetas con palabras y/o números acorde a la actividad pueden ser sumas, palabras, consignas, con una botella al centro, el alumno la girará y donde apunte la botella hará la actividad que le corresponde.

A compartir (en casa):

1.- En casa se realizará lo mismo que la actividad anterior con los integrantes de su familia, pero con comisiones del hogar: alzar la cama, barrer, lavar trastes, tender ropa, etc.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Aprendiendo vocales con globos.

Materiales: Globos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Vocales y equilibrio con los globos

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento

-**Introducción al tema.**

-**Dar a conocer las reglas de participación.**

Mantener su sana distancia.

No compartir el material.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Se inflará un globo y estaremos golpeándolo con los diferentes segmentos corporales evitando que caiga al piso (manos, cabeza, piernas, pies, etc.)

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C):

Se trazarán las vocales en tamaño grande por toda la cancha, se pondrán 5 de cada una o según el número de alumnos que tengamos, para que el alumno golpee el globo con las manos, mientras van caminando por encima de una vocal, todos los alumnos tendrán que pasar en todas las vocales.

A compartir (en casa):

1.- En casa trazaran las 5 vocales los padres de familia, para que con su hijo vayan trasladando el globo con diferentes segmentos corporales (cabeza, hombros, abdomen, espalda, manos).

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Fichas y palabras.

Materiales: Fichas de cartón

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El grupo se divide en 2 equipos y se le dará un aro a cada niño, el profesor les dirá que con ayuda de los aros hagan diferentes letras, el primero que termine le dará un punto a su equipo y el que tenga más puntos será el ganador.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** El grupo se divide en 2 equipos y se colocan 15 fichas por equipos sobre el piso de cualquier color, el profesor nombrará una palabra donde el niño tendrá que identificar cuantas letras tiene la palabra y el alumno tomara el número de fichas que le corresponden al número de letras de la palabra.

A compartir (en casa):

1.- Con apoyo de 2 sillas, se pondrán las fichas en una silla y con apoyo de los padres de familia le dirán el número de fichas que tendrá que trasladar, se puede variar en palabras, sumas o restas.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Moviendo la botella.

Materiales: Botellas de plástico o vasos.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

¿Qué vamos a aprender hoy?

Vamos a reconocer diferentes partes del cuerpo, explorar el equilibrio estático y dinámico.

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

Aplica los patrones básicos de movimiento

-Introducción al tema.

Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

-Dar a conocer las reglas de participación.

No hacer trampa, Mantener su sana distancia, No compartir el material.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Trasladando la botella

Proporcionar al alumno una botella de plástico y dígale una parte del cuerpo sobre la cual llevará la botella; (brazo, piernas, cuello, cabeza, etc.). Primero que la pueda sostener estando estático y después que se traslade de un punto a otro, en una distancia corta y después una más larga.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Carrera de botellas:

Se realizarán carreras entre 4 o 5 alumnos trasportando la botella en diferentes partes del cuerpo, cada uno en su carril, mencionando previamente una operación matemática para que el alumno pueda avanzar al responder correctamente.

A compartir (en casa):

1.- Con la ayuda de papá o mamá o un miembro de la familia, se jugara una carrera de relevos trasportando una botella o cualquier otro objeto en diferentes partes del cuerpo.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Materiales: Figuras geométricas de cartón y papel, chalecos de colores.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Se colocará un chaleco de color a alumno(a) donde se le pegará una figura geométrica de papel en el pecho, al momento de la indicación el docente mencionará el color y la figura que le tocará hacer la actividad. Ejemplo: Cuadro rojo saltar en su lugar, Triangulo azul correr hasta la barda y regresar.

(Actividad de vinculación P.M. y L.C): Se conjunta en equipos según el color del chaleco se lanza una pregunta por parte del docente sobre las figuras geométricas y al momento de relacionar la figura el alumno que tenga la figura en el pecho dará un paso adelante. Ejemplo. Tiene tres lados, (triangulo), Parece una pelota (circulo), Y el equipo que más acierte gana la actividad.

A compartir (en casa):

1.- En casa con ayuda de los padres de familia que los alumnos identifiquen figuras geométricas, el padre le dice que busque rectángulo, triángulos, círculos y cuadrados, enseguida los alumnos lo buscan en un tiempo límite que el padre le ponga y después vaya y lo deje al mismo lugar.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Dados de ejercicio.

Materiales: Dados de cartón

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El juego de la fotografía. – El juego consiste en que en un espacio determinado el alumno se moverá con los diferentes patrones básicos de movimiento (saltar, caminar, correr, reptar) imitando el movimiento de los animales, a la señal, los alumnos se deberán detenerse en un pie sin moverse, para que el maestro simule que está tomando una fotografía.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Se lanzará un dado y dependiendo del número que caiga, el alumno tendrá que realizar la actividad, el número las veces que indique el dado (saltar, abdominales, sentadillas).

A compartir (en casa):

1.- Se puede realizar la misma actividad, pero en las actividades deberán de ser de cosas que hacen en la casa.

1.- Tender la cama, 2.- recoger 5 juguetes, 3.- lavarse los dientes, 4.- sacar la basura, 5.- lavarse las manos, 6.- sacudir los sillones.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Pescando las bolitas de papel

Materiales: 1 cuchara, 7 bolitas de papel reciclable o piedras y un recipiente.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Vamos a distribuir las pelotitas de papel por el espacio, colocaremos la cubeta en el centro del lugar donde haremos la actividad. La actividad consiste en que el alumno deberá tomar la cuchara con su mano y a la señal deberá salir corriendo, irá recogiendo los peces (pelotitas) y los llevará hacia la cubeta. Puede pedirle que se desplace de diferentes formas alternando ambas manos: saltando, caminando en diferentes direcciones.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Se realiza la misma dinámica de la actividad anterior, pero se realiza la siguiente variante: En lugar de bolitas, se escribirán las vocales y los papeles estarán doblados en cuadros pequeños, el alumno al momento de pescar las hojitas de papel la desdoblará y tendrá que escribir una palabra con la vocal que haya pescado

A compartir (en casa):

1.- Con la ayuda de papá o mamá o miembro de la familia, se jugaran competencias de lanzar bolitas de papel a un bote o cesto con ayuda de una cuchara, realizar un conteo de las bolitas encestada y hacer una suma en cada turno, para trabajar el pensameinto matematico.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Materiales: Cuerdas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

-**¿Qué vamos a aprender hoy?** Desarrollar en el alumno los patrones básicos de locomoción y de estabilidad, giros y saltos.

-**¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?**

-**Introducción al tema:** ¿Qué es locomoción?, Para que nos sirve?, ¿Cuántas maneras conocemos de desplazarnos?

-**Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- Colocaremos la cuerda en el piso, caminaremos sobre ella con los brazos abiertos intentando no tocar el suelo mientras caminamos sobre la cuerda, después lo realizamos corriendo lento y cada vez más rápido. Realizaremos la misma actividad, pero esta vez caminaremos de manera lateral, de ida sobre el lateral derecho y de regreso de lateral izquierdo. Ahora saltaremos la cuerda en zig-zag de derecha a izquierda.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Responde porqué o cómo sucedió algo en relación con experiencias y hechos que comenta.

A compartir (en casa):

1.- Vamos a formar figuras geométricas con la cuerda: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo. Le pediremos a su hijo (a) que se coloque adentro de la figura, afuera, lejos, cerca (puede ir variando las indicaciones de desplazamiento, saltos o giros), así como de las acciones a realizar.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

El día se nubló.

Materiales: Pelota, calcetín.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

- 1.- **“El día se nublo”** Tengo mucho frío, tengo calor, el piso está caliente y el día se nublo: a caminar, a caminar que el día se nublo, a caminar que el día se nublo. Cantan otra vez la canción, pero en vez de caminar pueden indicar otro patrón de movimiento básico como correr, saltar, girar y otros movimientos, pero en su lugar.
- 2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C): Juego “Semáforo”** “Los participantes, en su área de juego, simularán la conducción de un carro con su cuerpo. A la señal del semáforo, ejecutarán la acción correspondiente al color que oriente el especialista: si es rojo, es pararse; amarillo, prepararse para iniciar el recorrido; y verde, la acción de conducción.

A compartir (en casa):

- 1.- **“La traes”** Se elige un familiar que inicia el juego tratando de tocar a otro integrante para que este sea el que la “trae”. Después atrapa, pero con una pelota o bola de calcetín ¿Por dónde podemos correr para evitar un accidente?, ¿Qué patrón de movimiento estamos utilizando?

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Lanzo y atrapo.

Materiales: Pelotas, piedra, gis, costalito.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Lanzar hacia arriba la pelota grande con una mano y atraparla con ambas (la misma acción con la pelota pequeña).

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C): ‘Avión’** Para cada niño se requiere de una piedra y un gis blanco que sobre el suelo se dibujan cuadrados enumerándolos del uno al diez que es un casillero para ver quién consigue completarlo saltando a la pata coja.

A compartir (en casa):

1.- Colocarse un costalito u otro objeto en la cabeza sin que este caiga al piso, para apoyarse pueden extender los brazos y deben desplazarse por toda el área a diferentes velocidades: rápido, lento, caminando, mantener el equilibrio, puede variar la parte del cuerpo donde se coloca el costal.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?
- ¿Qué te gustó más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 1°

Ardillas a la jaula.

Materiales: Aros, frisbee, o discos de cartón, pelota de hule medianas. Para casa: bolitas de calcetín y dos sillas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: 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.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy?

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

-**Introducción al tema:** Introducción al tema. Hoy van a aplicar sus movimientos básicos en el espacio que trabajan y con diferentes objetos.

-Las reglas para la clase serán las siguientes: van a respetar la distancia con sus compañeros, evitar tomar los materiales de los demás, su cubre bocas siempre bien colocado, y respetar siempre las reglas de los juegos y a sus compañeros.

-**Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- Cada jugador tendrá un aro y una pelota de hule mediana, todos los jugadores colocan sus aros en la mitad de la cancha separados, un jugador será el cazador el cual estará colocada en la línea media de la cancha, el cazador se tapa los ojos y mientras las ardillas salen de sus casitas que son los aros botando su pelota, pero deben estar atentas para que el cazador no se despierte, cuando el cazador abra los ojos y grite "Ardillas a la jaula" todos deben meterse inmediatamente y quedarse como estatuas dentro del aro con su pelota en las manos, si el cazador sorprende a una ardilla moviéndose será cazada y la va a pasar con su casita al otro lado de la cancha, hasta que el cazador logre cazar todas las ardillas; las ardillas que vayan siendo cazadas deben hacer lo mismo que las otras, botar y a la señal son estatuas en sus casitas.

2.- **(Actividad de vinculación P.M Y L.C.): Mesa redonda:** En equipos de 4 integrantes, cada equipo formará una cruz con los 4 integrantes, cada integrante con un platillo volador y frente a ellos cada jugador tendrá su aro a tres pasos de distancia acomodados de igual forma en cruz, a la señal cada jugador desde su lugar lanza el disco hacia el aro, tienen en cada puesto 5 intentos de lanzamiento, cuando se acaben los 5 intentos todos cambian de lugar al mismo tiempo hacia el lado derecho para evitar toparse, cada vez que encesten su disco dentro del aro lo van sumando, al final de la ronda ganará el que haya logrado anotar más puntos.

A compartir (en casa):

1.- **Tocando al topo:** dos jugadores y con una bolita de calcetines y dos sillas, van a colocar las sillas como si fuera un muro pegadas, un jugador será el topo que se esconderá detrás de las sillas agachado y el otro jugador será el cazador que tendrá la bolita de calcetín y estará colocado a distancia de las sillas unos 3 o 4 pasos; el topo se va agachar y levantar seguido mientras el cazador intentará

tocarlo con la bolita de calcetín cada vez que el topo suba, si logra tocarlo se cambian los lugares, pueden jugarlo a 3 rondas cada jugador en cada posición y pueden proponer una nueva forma de lanzar el calcetín.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: La actividad de vinculación se relaciona con el siguiente aprendizaje de matemáticas: cuenta colecciones no mayores a 20 elementos. Cuidar que siempre se respete la sana distancia.