

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 Viezcas 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.

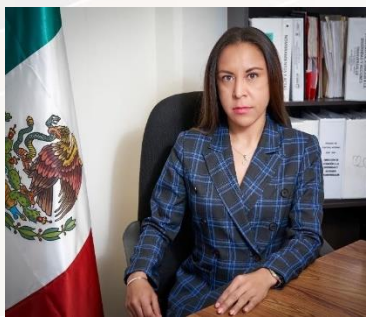
Los docentes de educación física se dieron a la tarea de desarrollar actividades para favorecer los aprendizajes fundamentales imprescindibles de los NNA a partir de estrategias didácticas. Al ser un área eminentemente práctica brinda aprendizajes y experiencias para reconocer, aceptar y cuidar el cuerpo; 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 2° PRIMARIA

- 1.-Bailo y me divierto saltando
- 2.-Aros matemáticos
- 3.-Te reto a los retos
- 4.-La cuerda loca
- 5.-Caras y gestos
- 6.-Mi cuerpo y sus expresiones
- 7.-Nos conocemos y nos identificamos
- 8.-El cuento motor
- 9.-El circo
- 10.-A ritmo de mis expresiones
- 11.-Jugando con mi pelota
- 12.-Retos motores
- 13.-Carreras Matemáticas y figuras geométricas
- 14.-Conociendo mis aptitudes
- 15.-Lanza pelotas
- 16.-Recolectores cooperativos
- 17.-Lanzar y atrapar
- 18.-La selva
- 19.-La red
- 20.-Colmillos
- 21.-Los números sirven para jugar
- 22.-Yo me la se
- 23.-Estatuas de marfil
- 24.-Todos en acción
- 25.-Jugando y contando cuentos
- 26.-Rimamos y bailamos
- 27.-Actúa el cuento
- 28.-Adivina quién soy
- 29.-Coordinando mis lanzamientos
- 30.- La carrera correlona
- 31.-Coordinando mis sueños
- 32.-Combinando mis movimientos
- 33.-Ubica y reacciona
- 34.-La jungla
- 35.-Soplar y soplar
- 36.-Las posturas
- 37.-Mantengo mi postura
- 38.-Globos divertidos
- 39.-El semáforo
- 40.-Cocodrilo dormilón
- 41.-El tendedero
- 42.-El cazador
- 43.-Boliche
- 44.-La raya
- 45.-Circulo de movimiento
- 46.-Él come mocos
- 47.-El equilibrista
- 48.-A jugar
- 49.-A divertirnos
- 50.-Me muevo y me divierto
- 51.-Fresbee numérico
- 52.-Monchito dice
- 53.-Canguro saltarán
- 54.-Boliche
- 55.-Pelotas de fuego
- 56.-¿Adivina qué?
- 57.-El circo
- 58.-Que no caiga
- 59.-Confía y no pasa nada
- 60.-Chinitos
- 61.-Robo de pañuelos
- 62.-Canguro saltarán
- 63.-Combinando movimientos
- 64.-El número
- 65.-Moscas y arañas
- 66.-Activo mi cuerpo
- 67.-Sombreros en la aventura
- 68.-Formas y más fuertes
- 69.-Tapitas
- 70.-Atravesando la jungla
- 71.-Caminos peligrosos
- 72.-Esquino y gana
- 73.-Jugamos en colaboración y respeto
- 74.-La catapulta
- 75.-El zorro astuto
- 76.-A los aros
- 77.-Retos motores
- 78.-Figuras divertidas
- 79.-Geometría en juego
- 80.-Con ritmo me divierto y aprendo
- 81.-La pista de fórmula
- 82.-Huele a sopa de letras
- 83.-Aprendo matemáticas y me divierto
- 84.-Lo digo sin decirlo
- 85.-Los bolos

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Bailo y me divierto saltando

Materiales: Bocina, internet, zapatos.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Aprendizaje: Explora el control postural y respiratorio en actividades y juegos, con la intención de mejorar el conocimiento y cuidado 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.- Las actividades se realizarán al ritmo de la música* Cada alumno con una pelota, desplazarse caminando con ella en la mano derecha.

A. Desplazarse con la pelota: en la mano izquierda, debajo del brazo derecho, debajo del brazo izquierdo, llevando el brazo derecho en alto, llevando el brazo izquierdo en alto, botándola con la derecha, botándola con la izquierda, botándola una vez con cada mano.

B. Desplazarse con la pelota: entre las rodillas, entre los pies, hacia atrás.

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

La ruleta de castigos: Se harán papelitos con sumas o restas que se colocaran formando un círculo, el alumno gira la botella y dará la respuesta a la operación que se le indique, si la respuesta es incorrecta deberá realizar el castigo que marca la tarjeta. (Calcula mentalmente sumas y restas de números de 1 cifras y múltiplos de 10).

A compartir (en casa):

1.- Estatuas musicales: El alumno avanzará con la música y cuando esta pare él se colocará en diferentes posturas.

Evaluación:

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

Observaciones: En la actividad en casa se puede usar cualquier material al que se tenga acceso

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Aros matemáticos

Materiales: Pelotas, aros, calcetines, bote grande y gis

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora el control postural y respiratorio en actividades y juegos, con la intención de mejorar el conocimiento y cuidado 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.- Todos los alumnos con una pelota que deben colocar en el lugar que quieran. Luego se desplazan caminando por el espacio y, a la señal, tienen que tomar su pelota con la mano derecha y colocarla dentro de uno de los aros situado al fondo del terreno

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

Aros matemáticos: Se colocan los aros dispersos en el espacio cada uno con un resultado de sumas y restas: los alumnos caminarán por el área, el profesor dice una operación y ellos se colocarán en el aro donde este la respuesta correcta (resuelve problemas de suma y resta con números naturales menores que 100).

A compartir (en casa):

1.-Enceste cronometrado: El alumno trata de encestar el mayor número de calcetines en un bote que se colocara a una distancia de 2mts, en un tiempo de 30 segundos, la actividad se puede realizar en forma de competencia con más integrantes 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: 2°

La cuerda loca

Materiales: Cuerda

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora el control postural y respiratorio en actividades y juegos, con la intención de mejorar el conocimiento y cuidado 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 frente a una cuerda extendida en el suelo estirada, saltar a pies juntos a un lado y otro de la cuerda.

Saltar: de lado, de espaldas, a la pata coja con la pierna derecha, a la pata coja con la pierna izquierda, en cuclillas como una rana, en cuadrupedia como un gato, en cuadrupedia apoyando las manos en un lado.

Cada alumno con una cuerda en la mano, hacerla girar en el plano vertical por el lado derecho del cuerpo. Hacerla girar: por el lado izquierdo del cuerpo, por delante del cuerpo, en el plano horizontal por encima de la cabeza, en el plano horizontal por el suelo saltándola.

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

Formando figuras: Cada alumno con su cuerda deberá formar la figura geométrica que el profesor indique individual o en parejas. (Construye configuraciones utilizando figuras geométricas).

A compartir (en casa):

1.-El alumno explore las distintas formas de saltar la cuerda con apoyo 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: 2°

Caras y gestos

Materiales: Bocina y gises

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Expresa ideas y emociones al comunicarse verbal, corporal y actitudinal mente en distintas actividades motrices, para asignarles un carácter personal.

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 mueven libremente por el espacio al ritmo de la música, Mostrar expresión de: sorpresa, alegría, tristeza, rabia, asco, disgusto, dolor, sueño, desprecio, fastidio, decepción, susto, cansancio, vergüenza, aburrimiento, mareo, lloroso, pensativo, enfermo, mimoso. Cuando pare la música tienen que adoptar una postura en equilibrio con el gesto que quieran sobre: cuatro puntos de apoyo, tres puntos de apoyo, dos puntos de apoyo, un punto de apoyo.

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

Stop: Cada alumno colocado en un círculo, uno de ellos entonará el stop, el compañero que sea elegido pasará al centro y dirá stop. (Trabaja con su nombre y el de sus compañeros).

A compartir (en casa):

1.- Jugar con la familia a caras y gestos.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Mi cuerpo y sus expresiones

Materiales: Pañuelo

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Expresa ideas y emociones al comunicarse verbal, corporal y actitudinal mente en distintas actividades motrices, para asignarles un carácter personal.

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.- Toda la clase sentada formando un círculo cada uno con un pañuelo, excepto uno que se coloca en el centro y baila al ritmo de la música. Cuando ésta deje de sonar se dirige hacia uno de sus compañeros, le hace una reverencia, lo toma del pañuelo y juntos regresan al centro para seguir bailando sin soltarse. Cuando vuelva a parar la música irán en busca de un tercero, y así sucesivamente hasta que todos terminen bailando agarrados de las manos.

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

Formando letras: Los alumnos en equipos de 3 estarán distribuidos por la cancha, el profesor dirá el nombre de un alumno y cada equipo identificara con que letra inicia y la formaran con sus cuerpos. (Trabaja con su nombre y el de sus compañeros).

A compartir (en casa):

1.- Imitando animales: El alumno imitará algunos animales en su movimiento sin emitir sonidos y otro integrante los adivinará.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Nos conocemos y nos identificamos

Materiales: Cuaderno, lápiz.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Expresa ideas y emociones a comunicarse verbal, corporal y actitudinal mente en distintas actividades motrices, para asignarles un carácter personal.

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.- Las estatuas animales: Todos los alumnos se colocan al fondo del patio, excepto uno que se sitúa en el otro extremo, frente a la pared y de espalda al resto. Éste dirá: “Un, dos, tres, en estatua animal me convertiré”, mientras los compañeros avanzan hacia él. Cuando termina la frase se da la vuelta hacia los demás, que deben quedarse quietos con formas de estatuas animales. Al que vea moviéndose tendrá que volver a empezar. El que llegue a la pared gritará: ¡Conseguido!, y cambiará el rol con el que se quedaba.

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

Recopilando firmas: En equipos de 3 con un cuaderno y un lápiz, el profesor les indicara algunas características físicas y actitudinales de algunos alumnos de grupo, por ejemplo: ¿Quién es el más serio del grupo? Y los equipos deben identificar quien es para obtener su firma. (Utiliza sus datos personales para crear una tarjeta de identificación).

A compartir (en casa):

1.- Conociendo a mi familia. En el cuaderno el alumno elegirá a dos integrantes de su familia y escribirá una descripción sencilla sobre rasgos físicos y gustos deportivos.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

El cuento motor

Materiales: Bastones, juguete, materiales diversos para el cuento motor.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Expresa ideas y emociones a comunicarse verbal, corporal y actitudinal mente en distintas actividades motrices, para asignarles un carácter personal.

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.- Baile de caballos: Por parejas con una pica, uno hace de caballo con ella entre las piernas agarrándola con las dos manos, y el compañero se coloca detrás de él agarrado a sus hombros, haciendo de jinete. Las parejas bailan al ritmo de la música sin soltarse, y cuando se pare los jinetes deben cambiar de caballo. Cambio de papeles al cabo de un tiempo.

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

Cuento motor: Los alumnos deben de actuar las situaciones que se vaya describiendo en el cuento. El bosque, la rana ramona, el circo, la feria, etc. (Lee obras de teatro infantil y participa en juegos dramáticos de su imaginación).

A compartir (en casa):

1.- Buscando el tesoro: Un adulto esconderá un juguete del alumno en la casa, lo ira guiando con las palabras: frio- lejos, tibio-cerca, caliente -muy cerca.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

El circo

Materiales: Bastones, juguete, materiales diversos para el cuento motor.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Expresa ideas y emociones a comunicarse verbal, corporal y actitudinal mente en distintas actividades motrices, para asignarles un carácter personal.

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 circo por estaciones: En equipos de 4, cada equipo se colocará en una estación y realizará la acción que corresponde.

- Los malabaristas con pelotas
- Equilibristas, caminarán sobre la cuerda
- El aro de fuego, donde los alumnos serán leones que cruzarán por los aros.
- Trapecistas, donde los alumnos realizarán pirámides chicas.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Lenguaje y Comunicación:
Canción en la Granja del Tío Juan, los alumnos cantarán y bailarán la canción.
(Canta, lee y reescribe canciones y rondas infantiles).

A compartir (en casa):

1.- Elegir una canción en familia y hacer una coreografía

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

A ritmo de mis expresiones

Materiales: Internet

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Expresa ideas y emociones a comunicarse verbal, corporal y actitudinal mente en distintas actividades motrices, para asignarles un carácter personal.

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 cazar un león: Se pondrá la canción y los alumnos realizarán lo que se describe.

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

Basta de encomiendas: El profesor indicará una letra y categoría (cosas, animales, colores, nombre, etc.) y el alumno escribirá 3 palabras con gis en la cancha, gana quien termine primero. (Identifica palabras que inician con la misma letra de su nombre).

A compartir (en casa):

1.- Canción de las emociones “si estas feliz” (YouTube) Los alumnos la cantarán para aprender a identificar las emociones

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Jugando con mi pelota

Materiales: Pelotas de vinil, globos.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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.- (Formas jugadas) Con pelota de vinil, lanzar, atrapar, rodar, de diferentes formas, a la señal del profesor (aplauso, silbato, etc.). Todos lanzan y atrapan su pelota, lanzan dan un giro y atrapan, ruedan la pelota y corren para alcanzarla y regresan corriendo al punto de partida y repiten la acción.

Todos atentos. Cuando el profesor levante un pañuelo realizan cada acción al bajarlo todos paran

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

En mi carita: Leer, cantar y escribir en un cuaderno lo siguiente, respetando los signos de puntuación, cantar y tocar las partes del cuerpo que ahí se mencionan. En mi cara redondita tengo ojos y nariz, y también una boquita para hablar y para reír, con mis ojos veo todo, con la nariz hago achís, con mi boca como y como palomitas de maíz.

A compartir (en casa):

1.- Con un globo, lanzar, atrapar, patear, de diferentes formas. A la señal de algún familiar (aplausos, golpear un bote, etc.).

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Retos motores

Materiales: Globos.

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 las chuzas (en la escuela): cada alumno tendrá tres lanzamientos, a la indicación del maestro, los alumnos realizarán tres lanzamientos, cada vez que lancen se fijarán cuantos bolos tiraron, cada bolo de traer un número y al final sumarán dos números de cada bolo hasta llegar al 100 o lo más aproximado a esa cantidad.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C): Pensamiento Matemático:** Los alumnos estarán en un extremo de la cancha, en el otro extremo habrá aros con un número dentro del aro, al silbatazo saldrán corriendo para entrar en un aro y al momento de llegar se fijarán que número es, correrán 5 veces e irán sumando el número que les va tocando al momento de entrar al aro.

A compartir (en casa):

1.- Los alumnos en colaboración con su familia elaborarán tarjetas que contengan las fichas del domino, cada vez que ponga una ficha contará el total de la ficha que está puesta y la que está poniendo.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Carreras Matemáticas y figuras geométricas

Materiales: Conos, números en hojas de papel, piedras, botes, fichas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Ajusta la combinación de distintos patrones de movimiento de actividades y juegos individuales conductivos, con el objeto de responder a las características de cada una.

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 la cancha se formarán tres hileras, las cuales estarán a una distancia de separación de 5 metros de los conos, estos conos tendrán abajo diferentes números que los alumnos tendrán que visualizar para elegir la respuesta correcta. El profesor mencionara la operación matemática, por ejemplo: $5+4$ o $10-3$ y los alumnos de cada fila que se encuentran adelante calcularan mentalmente su respuesta e irán a destaparlos conos para encontrar la respuesta correcta y el que tenga la respuesta correcta obtendrá un punto para su equipo.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** La actividad anterior trabaja el Pensamiento matemático.

A compartir (en casa):

1.- En esta actividad a una distancia determinada, el padre de familia formara con el material que se encuentre disponible en casa, diferentes figuras geométricas como por ejemplo círculos, cuadrados, triángulos, rectángulos, etc. El padre de familia le indicará a su hijo el nombre de una figura geométrica y el alumno tendrá que correr y encontrarla para meterse en ella y realizar 4 sentadillas y regresar con su padre y así sucesivamente hasta mencionar todas las figuras geométricas que se formaron.

Evaluación:

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

Observaciones:

Se variará la cantidad de objetos, el tiempo de búsqueda o recolección, características de los objetos a agrupar, el espacio de distribución o búsqueda.

Se realizarán adecuaciones pertinentes para atender a los alumnos que requieran apoyo y promover permanentemente la inclusión.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Conociendo mis aptitudes

Materiales: Computadora y objetos que se encuentren en casa.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimiento en actividades y colectivos con el objeto de responder a las características de cada una.

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.-Puedo hacer lo que yo hago: Cada alumno expondrá un movimiento que sepa hacer de una disciplina o habilidad, todos alumnos se dispersaran por toda la cancha e imitaran la acción que hizo su compañero.

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

Cada día de la semana representara un patrón de movimiento, por ejemplo: lunes correr, martes :brincar, miércoles, caminar jueves: reptar, viernes, lanzar, sábado correr para atrás, domingo, gatear y cada mes representara un material, enero pelota, febrero plato, marzo costal abril, bastón, mayo, conos, julio, bastón corto, agosto aro, septiembre cuerda, octubre zancos, noviembre toalla, diciembre paliacate, el maestro dirá un día de la semana y un mes, y combinaran los movimientos tratando de hacerlo diferentes a otros compañeros .

A compartir (en casa):

1.-El alumno con ayuda de la familia realizara una historia que involucre movimientos relacionados a los patrones básicos de movimientos (caminar, gatear, rodar, etc.)

Evaluación:

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

Observaciones:

Se variará la cantidad de objetos, el tiempo de búsqueda o recolección, características de los objetos a agrupar, el espacio de distribución o búsqueda.

Se realizarán adecuaciones pertinentes para atender a los alumnos que requieran apoyo y promover permanentemente la inclusión.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Lanza pelotas

Materiales: Pelotas de plástico.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Ajustaremos la combinación de los patrones básicos de movimiento en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder a las características de cada una.

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 y cuerpo en movimiento: importante; organizaremos el material y tomaremos los espacios respetando la sana distancia.

1. Colocar la pelota en la frente e intentar mantenerla ahí sin que caiga.

2.- lanzar y atrapar la pelota, con una la lanzamos y con la otra la atrapamos (der e izq.)

3. -Lanzar y atrapar la pelota con ambas manos.

4.- Rebotar la pelota en el suelo y atraparla en el aire.

5.- Saltar y al mismo tiempo rebotar la pelota en el suelo.

2.- Actividad de vinculación P.M. y L.C): Pensamiento Matemático: Los bolos: los alumnos se integrarán en 2 equipos y se colocaran separados a cierta distancia de frente unos a los otros, con una pelota en su mano, la cual la utilizaran para derribar a sus contrincantes cuando se dé una señal con el silbato. El equipo que logre derribar más pinos al final contará los bolos de 2 en 2, 4 en 4, etc.

A compartir (en casa):

1.- En familia los alumnos jugaran al bote volado.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones:

Siempre fomentaremos la sana distancia durante la clase y al finalizar realizaremos la salinización de los materiales utilizados.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Recolectores cooperativos

Materiales: Tapas plásticas. Pelotas de tenis, costalitos y aros

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivos motrices con el propósito de fomentar el control de si y la orientación en el espacio.

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.- Jugaran a “Recolectando tapas”: En un extremo de la cancha se colocarán los equipos enfrente del aro que les corresponde, en el extremo opuesto el maestro lanzara las tapaderas de plástico que los alumnos deberán transportar según el patrón básico (correr, saltar, gatear etc.) que el docente mencione al aro que previamente se les asigno. A la señal del maestro los alumnos irán a recolectar la cantidad de “tapas” tantas como les sea posibles y las llevarán a su aro. Se le agrega un conteo en voz alta de segundos por parte del maestro para motivar a que los alumnos lo realicen de manera más rápida y se promueva el realizar la actividad en menor tiempo. El equipo que reúna menos tapas tendrá la misión de cantar y bailar al ritmo de la música que el maestro seleccione.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Lenguaje y Comunicación: Se proporcionará por equipo un lápiz y una hoja en blanco donde deberán escribir el nombre y la edad de cada participante.

A compartir (en casa):

1.-Coleccionando artículos, el padre de familia dará la instrucción para que el niño recolecte un determinado número de objetos por habitación, cada vez que los obtenga los llevara al punto cero donde los recolectará, para luego contar el total de artículos adquiridos. Al finalizar la actividad y a manera de festejo los integrantes de la familia bailaran una ronda infantil.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Lanzar y atrapar

Materiales: Tapas plásticas. Pelotas de tenis, costalitos, aros y gis.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivos motrices con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio

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.- Jugaran a lanzar y atrapar tapas, el profesor acomodara de manera indistinta tapas en toda la cancha, donde los alumnos a la señal del profesor deberán recolectar la cantidad de “tapas” que el maestro les indique, cachara y lanzara de diferentes formas que se les indique.

2.- Actividad de vinculación Pensamiento Matemático: Se le dará oportunidad a los alumnos que expresen la cantidad de objetos recolectados en su aro, realizaran una comparación con las tapas recolectadas por los otros equipos para que ellos mismos deduzcan que equipo tiene más tapas, cual menos y si hay equipos que tengan la misma cantidad. Una vez que identifiquen al equipo que tiene más tapas, cada equipo tendrá que contar cuantas tapas necesitan para tener el mismo número de tapas que el ganador.

A compartir (en casa):

1.- Coleccionando, el padre de familia dará la instrucción para que el niño recolecte un determinado número de objetos por habitación, cada vez que los obtenga los llevara al punto cero donde los recolectara, finalmente contara el total de artículos adquiridos. Con el total de los artículos y con la ayuda de un adulto el niño realizará 2 sumas y 2 restas donde el resultado será siempre el mismo (el total de artículos recolectados).

Evaluación:

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

Observaciones:

Se variará la cantidad de objetos, el tiempo de búsqueda o recolección, características de los objetos a agrupar, el espacio de distribución o búsqueda.

Se realizarán adecuaciones pertinentes para atender a los alumnos que requieran apoyo y promover permanentemente la inclusión.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

La selva

Materiales: Sin material

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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 su área de sana distancia, deben cantar y realizar los movimientos de acuerdo a los animales que se mencionen. Un día José a la selva fue juntó a los animales alrededor de él, el cielo está enfadado el diluvio va caer, mas no se preocupen porque yo les salvaré. Están los cocodrilos y el orangután, las pequeñas serpientes y el águila, el gato, el topo y el elefante no falta ninguno, tan solo no se ve a los dos micos.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C): Pensamiento Matemático:** Los alumnos por su área segura de juego corren dispersos como meseros llevando una charola tapada (imaginaria). A la orden del maestro “Quiero comida para dos”, rápidamente destapan la charola (exagerando el movimiento) y gritan dos platillos de alimentos aumentar número de platillos se cambia de manos.

A compartir (en casa):

1.- En casa y en compañía de un adulto, el alumno imitara cualquier animal de la selva que el padre de familia le indique

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

La red

Materiales: Pelotas de papel, silbato

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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.- Formados en círculo de sana distancia, colocaran una hoja al frente con pelotitas de papel, al silbatazo deben ir por una pelota, el recorrido lo realizaran como superhéroes, animales, oficios. El juego termina cuando hayan traído todas las pelotas.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C): Pensamiento Matemático:** Se enumeran los alumnos el maestro ira mencionando números e indicándoles que actividad van a realizar para la segunda partida mencionara números nones y pares. Ejemplo. Robot numero 3 muévete con las manos arriba, robots con números pares muévase aplaudiendo, robot con números nones muévase chiflando. Tomando en cuenta que los robos antes mencionados se mantengan realizando los movimientos.

A compartir (en casa):

1.- Se desplazan por su área libremente a la orden del padre realizaran los ejercicios según la consigna. Cucaracha: la persiguen intercalando los pies Izquierdo- Derecho., Ratón: Corriendo atrás de él, ciempiés: Zapatean, gusano: mueven todo el cuerpo y dan un brinco

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Colmillos

Materiales: Hojas de papel y lápiz.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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 desplazan por toda su área de sana distancia en forma de infinito (8) imitando ser un vampiro sin dejar de aletear a la orden “Colmillos”: se agachan con brazos estirados hacia abajo imitando ser sus colmillos o “Colmillos picositos” acercaran sus manos a la cara sin tocarla y con los dedos imitaran sus colmillos. El maestro cambiara rol con un alumno.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C): Pensamiento Matemático:** Se colocan en líneas encontradas los alumnos, de tal manera que trabajaran en media cancha, frente a cada alumno tendrá una hoja a cierta distancia. A la señal deberá salir corriendo con su pelota hacia y dejarla en la hoja y brincar una vez en dos pies, toma la pelota regresando a su lugar; ahora la va a dejar y hace 2 brincos. Gana el primero que realice 5 brincos (corren en lateral intercalando, brincando, trotando, saltando, intercambian mano izquierda- derecha).

A compartir (en casa):

1.- El alumno efectúa un recorrido cualquiera por el espacio, mientras su pareja (puede ser madre padre de familia) intenta transcribirlo al papel con un lápiz. Las velocidades pueden ser corriendo o caminando. Éstas la definen el alumno que se desplaza por la casa. Cuando termina el recorrido el dibujante le muestra a su compañero el recorrido y si es acertado obtiene un punto y cambian de roles. (Sana distancia).

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Los números sirven para jugar

Materiales: Números (de esponja o gis), aros.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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.-Dejamos distribuidos varios aros en la cancha, con un número adentro, y pedimos que todos se muevan de distintas formas alrededor de la cancha sin detenerse, en algún momento el profesor gritara un número y todos deben llegar a pisar (o señalar) el número que el profesor dijo, quien lo haga al último se le pondrá un reto (puede ser 1 o varios). Se puede cambiar el tipo de desplazamiento en la cancha en distintas ocasiones, sobre todo con saltos, y variaciones de caminar/correr.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C): Pensamiento Matemático:** Variante: con sumas o restas sencillas según el nivel percibido al principio, la misma dinámica de reacción para alcanzar el número (señalarlo, pisar cerca o acercarse).

A compartir (en casa):

1.- Se ponen varios números en un área amplia, un adulto le dirá restas sencillas y el alumno debe llegar brincando a la respuesta, corroborando con el adulto el acierto de la operación. Se puede retar con límite de tiempo.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

El robot loco

Materiales: Bola de papel

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 robot loco: Todos alineados en una orilla de la cancha, deberán tener cada quien una bola de papel, por turnos pasaran de 2 en 2, a esos dos alumnos que pasen el profesor les hará una pregunta sobre palabras que empiecen con alguna letra (puede ser cualquiera, o con silabas), los alumnos deben responder lo más rápido, el que responda más rápido decide si ser robot loco (el que corre) o científico cazador (el que atrapa), dando 3 segundos al robot para alejarse y empezar el juego. Nota: la pelota de papel es la única que hará contacto para atrapar y solamente de la cintura para abajo, se puede cambiar el tipo de pregunta, pudiendo ser de operaciones básicas o algún tema.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Lenguaje y comunicación: Congelado: usando la misma circunstancia de la bola de papel para el congelador. Todos corren y si son tocados deberán quedarse en su lugar sin moverse, para descongelarlo otro compañero se acerca y deberán formar la silaba "MA" (se pueden variar las silabas cada cambio de turno o cada minuto).

A compartir (en casa):

1.- Se dejan varias silabas en la mesa y el alumno deberá formar la mayor cantidad de palabras con las silabas poniéndolas de una mesa corriendo hacia la cama, si ya hizo la palabra, se regresan las silabas, al minuto de tiempo se detiene la actividad. Puede variar el desplazamiento y puede ser competitivo contra alguien.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Estatuas de marfil

Materiales: Cuerda, listón o estambre

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación.

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.- Colocados manteniendo la sana distancia entre si y si el espacio lo permite jugaremos a las estatuas de marfil, cantando con la canción las estatuas de marfil <https://youtu.be/lbAL3BBLhCk> el niño adoptara una postura y sin moverse mantendrá el equilibrio.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C): Pensamiento Matemático:** El maestro en el juego de marfil podrá gritar en cuantos apoyos estar para mantener el equilibrio, 1 apoyo, 4 apoyos, 10 apoyos etc. (comprender la numeración).

A compartir (en casa):

1.- Con hilo, cuerda o estambre armaremos una telaraña para poder cruzarla sin tocarla manteniendo el equilibrio y ubicándose en el espacio, si la tocas pasas desde el principio, invita a todos en tu casa y vean quien lo hace mejor, inténtalo diviértete y cuídate.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Todos en acción

Materiales: Pelotas, aros, cuerdas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio

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 las indicaciones del docente los alumnos realizarán una actividad de acción motriz.

Estación1: ARO, girar el aro con diferentes partes del cuerpo, estación 2: Cuerda, saltar con piernas juntas o con un pie la cuerda y estación 3: pelota, lanzar y atrapar la pelota de diferentes maneras.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Lenguaje y Comunicación: propongo y cumplo reglas. Los alumnos expondrán sus actividades y las reglas que ellos propondrán.

A compartir (en casa):

1.- Los alumnos y familia: Realizaran un circuito de acción motriz utilizando materiales que tengan en casa y proponiendo diferentes actividades que integren aros, cuerdas y pelotas.

Evaluación:

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

Observaciones: La actividad #1 se vincula con español. Aprendizaje esperado: escribe textos narrativos sencillos de diversos subgéneros.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Jugando y contando cuentos

Materiales: Ropa y pelucas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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 las indicaciones del docente los alumnos realizarán una actividad de acción motriz basado en juegos tradicionales: Jugaremos al lobo, los alumnos realizaran un circulo, cantaran la canción de jugaremos en el bosque mientras que el lobo no está, porque si el lobo aparece a todos nos comerán, gritan. Lobo está ahí sí o no. Y el alumno que es el lobo les dirá si o no.
- 2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Lenguaje y Comunicación: Cuentos con lobos. Trabajaremos con cuentos del lobo, identificaran a los personajes y trataran de imitarlos y hacer una pequeña obra de teatro.

A compartir (en casa):

- 1.- Los alumnos trabajarán con el cuento de caperucita roja y el lobo, realizarán una pequeña obra de teatro, donde toda la familia pueda participar.

Evaluación:

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

Observaciones: La actividad #2 se vinculó a la materia de español en relación al aprendizaje esperado. Lee y escucha la lectura de textos narrativos sencillos.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Rimamos y bailamos

Materiales: Pelotas, aros, cuerdas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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 las indicaciones del docente en la cancha se realizarán actividades con diferentes rondas infantiles. Doña blanca y la rueda de San Miguel.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Lenguaje y Comunicación: Rimas y canciones, los alumnos darán un aplauso en cada sílaba de las palabras que se usarán para la rima.

A compartir (en casa):

1.- En familia jugaran con la ronda infantil, a la víbora, víbora de la mar.

Evaluación:

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

Observaciones: La actividad #2 se vinculó a la materia de español en relación al aprendizaje referente a: aprende y reinventa rondas infantiles.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Actúa el cuento

Materiales: Ropa vieja, cartulinas, cartón, material de rehusó

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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 las indicaciones del docente los alumnos realizarán una actividad de acción motriz.

Realzaremos un cuento motor, donde los alumnos actuarán en equipos un cuento que más les guste, ellos llevarán sus vestuarios con ropa vieja o de material reutilizable.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Lenguaje y Comunicación: Cada alumno narrará una historia de su vida como se le haga más divertida, reinventando los cuentos.

A compartir (en casa):

1.- En familia jugaran a la mímica en su casa, con ayuda de su familia

Evaluación:

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

Observaciones: La actividad #2 se vinculó a la materia de español en relación al aprendizaje referente a:escucha la lectura de cuentos infantiles. Tercera llamada y comenzamos.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Adivina quién soy

Materiales: Imágenes de diferentes personajes, pelotas y conos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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 las indicaciones del docente los alumnos realizarán una actividad de acción motriz. Con las imágenes que se encargaron jugaran el juego adivina quién donde cada uno deberá adivinar el personaje de su compañero. Después de una actividad de los bolos. Cada que tire cinco conos podrá dar una descripción.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Lenguaje y Comunicación: Describir de diferentes maneras a los personajes.

A compartir (en casa):

1.- Los alumnos en colaboración con su familia: jugaran con el juego adivina quién

Evaluación:

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

Observaciones: La actividad #2 se vinculó a la asignatura de español en relación al aprendizaje referente a: Descripción. Escribe textos sencillos donde describe personas o lugares.

Nivel: Primaria
Grado: 2°

Coordinando mis lanzamientos

Materiales: Pelotas, botellas de plástico y calcetines.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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.- Ataque al castillo: Se colocarán botellas de plástico en un círculo. Afuera de éste habrá 3 guardianes para cuidar de que no derriben la torre al tiempo que otros tres jugadores serán los atacantes que traerán una pelota para tratar de derribar la torre. Se intercambian los roles.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Lenguaje y Comunicación: Las botellas enumeradas: Dentro de un círculo se colocarán botellas de plástico con un número...habrá tres guardias para evitar que derriben la torre (botellas). Los atacantes tratarán de derribarla con una pelota, en un tiempo determinado, se sumarán los puntos de las botellas derribadas para saber cuál equipo consigue mayor puntuación

A compartir (en casa):

1.- Derriba los bolos: Con ayuda de un integrante de tu familia, se colocará en un extremo de la sala o un lugar de tu casa, del otro extremo se colocarán botellas de plástico con un número cada botella, rodaran una pelota o calcetín para derribar los bolos (botellas), sumando los puntos de los bolos que tiraron, el que tenga más puntos gana y puede retar a otro miembro de la familia.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: Resuelve problemas de suma con números naturales menores que 100. (Porque suma las botellas que se van derribando en el juego para saber quién gana).

Nivel: Primaria

Grado: 2°

La carrera correzona

Materiales: Los que se tenga en casa. Juguetes o artículos de vestir.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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 carrera de los números: Formamos un círculo con los alumnos y nos enumeramos de manera progresiva haciendo dos equipos, es decir, dos números 1, dos números 2, etc. Sentados, cuando el docente indique algún número, aquellos que lo tengan darán una vuelta al círculo corriendo, el que llegue primero a su lugar obtiene un punto. Se repite de forma aleatoria cuantas veces se permita asegurando que todos participen el mayor número de veces. Variante: Se pueden mencionar dos números a la vez para darle mayor fluidez a la actividad.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Lenguaje y Comunicación: Formados en círculo divididos en grupos los enumeramos del 1 al 6 hasta donde alcancen. El docente lanza un dado que tiene 6 caras con números. El número que al caer hacia arriba le sumamos 1 y el resultado de esta operación son los alumnos que correrán alrededor del círculo para llegar primero que los demás. Ej. Si el dado cae en 3, al sumarle una unidad el resultado es 4, por lo tanto, aquellos que tengan ese número serán los que corren alrededor.

A compartir (en casa):

1.-Sumando artículos: La madre o padre propone un número menor a 5, como por ejemplo 3, el alumno le sumará 1, resultando 4. Éstos serán el número de artículos que deba encontrar y poner en su lugar, ejemplo: calcetines, juguetes u otros que el padre sugiera.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible. Calcula mentalmente sumas y restas de números de una cifra y de múltiplos de 10.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Coordinando mis sueños

Materiales: Los que se tenga en casa. Juguetes o artículos de vestir.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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.- Pecho tierra. Se forman filas de pie con piernas separadas. Pasamos la pelota por debajo de sus piernas hasta el final de la fila, éste grita “pecho tierra” y todos se acuestan para que este pase al inicio de la fila y se repite la actividad.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Pasa la pelota. Se forma una fila o varias, el niño que está al frente pasa la pelota por debajo de los pies de los participantes, al llegar al último de la fila, éste gritará un número, por ejemplo 4 y el resto aplaudirá 4 veces mientras que el que tiene la pelota se coloca al frente de la fila para repetir la acción.

A compartir (en casa):

1.-Contando y saltando: El niño coloca varios objetos o juguetes en alguna parte de la casa, el padre o madre de familia le indica (x) número al niño, éste intentará saltar el mismo número de los objetos llevando el conteo.

Evaluación:

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

Observaciones:

Aprendizaje fundamental imprescindible. Calcula mentalmente sumas y restas de números de una cifra y de múltiplos de 10.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Combinando mis movimientos

Materiales: Pelotas, conos, colchonetas. En casa: Pelotitas, hechas de hojas recicladas (20).

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimiento en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder a las características de cada una.

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.- Conos Numéricos. - se formarán 3 equipos, formados en fila en un extremo de la cancha. Frente a ellos a la mitad habrá colchonetas y al final conos y dentro o debajo de éstos, pelotas con números (20 conos y pelotas). Para iniciar el profesor les menciona un número; el de enfrente de cada fila correrá hasta la colchoneta y la pasarán gateando, correrán hacia los conos que levantarán de uno en uno hasta encontrar el número indicado... posteriormente regresan a su fila y será el turno de los siguientes, hasta que pasen todos.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Realizamos una variante haciendo operaciones matemáticas como sumas o restas para encontrar la pelota con el número del resultado

A compartir (en casa):

1.-Contando y saltando: El niño coloca varios objetos o juguetes en alguna parte de la casa, el padre o madre de familia le indica (x) número al niño, éste intentará saltar el mismo número de los objetos llevando el conteo.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible. Calcula mentalmente sumas y restas de números de una cifra y de múltiplos de 10.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Ubica y reacciona

Materiales: Gis, lápiz y hojas de cuaderno

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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.- Escribir las letras en el piso o poner en hojas de papel colocarlas por toda la cancha podemos dibujar muchas letras y repetirlas.

Reto1: encuentra la letra que te mencionen o te muestren y dibújala con alguna parte de tu cuerpo ejemplo con las puntas del pie, con el dedo de la mano, con los pies junto saltando sobre la letra etc. Utiliza diferentes partes de tu cuerpo.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Reto 2: ubica con que letra comienza tu nombre ¿puedes identificar todas las letras de tu nombre completo? ¿Puedes hacer el recorrido desplazándote de formas diferentes?

A compartir (en casa):

1.- Reto 3: escribimos las letras en hojas blancas y las colocamos en el suelo después encuentra las letras que sean iguales y colócalas en hojas encima de la letra que corresponda, y por último cuenta cuantas letras hay repetidas en el área de juego. Puedes realizar carreras para ver quien termina primero si tienes con quien más jugar o realizarlo tú solo y ver qué tan rápido lo haces.

Evaluación:

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

Observaciones: Identifica palabras que inician con la misma letra de su nombre.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

La jungla

Materiales: Conos, Grabadora música juguetes

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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 colocarán en algún cono que estarán distribuidos por el área de juego, con ayuda de un estímulo auditivo los alumnos se desplazarán por toda el área de juego imitando el desplazamiento de algún animal; cuando el estímulo auditivo se detenga, los alumnos correrán rápidamente y buscaran un cono para volverse a colocar ¿Qué otro animal conoce para poder desplazarnos?

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Los alumnos se colocarán en algún cono que estarán distribuidos por el área de juego, con ayuda de un estímulo auditivo los alumnos se desplazarán por toda el área de juego primero caminando, cuando el estímulo auditivo se detenga, el profesor dirá un numero 2, 3, 4 o 5 los alumnos correrán rápidamente y buscaran un cono para agruparse de acuerdo al número indicado por el profesor. ¿De qué otra manera podemos desplazarnos?

A compartir (en casa):

1.- El alumno elegirá 3 juguetes y los colocara en algún lugar de la casa que será el punto de salida, el objetivo es transportar dichos juguetes a otra área de la casa que será el punto de llegada o meta, pero cada juguete lo deberá transportar de una manera diferente, el familiar le preguntara al alumno ¿de qué otra manera lo puedes transportar?

Evaluación:

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

Observaciones: Escribe textos sencillos para describir personas, animales, plantas u objetos de su entorno. Recolecta datos y hace registros personales.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Soplar y soplar

Materiales: Popote, agua, jabón, pelota, gis, bolita de papel

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora el control postural y respiratorio en actividades y juegos con la intención de mejorar el conocimiento y cuidado 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 colocarán en algún cono que estarán distribuidos por el área de juego, con ayuda de un estímulo auditivo los alumnos se desplazarán por toda el área de juego imitando el desplazamiento de algún animal; cuando el estímulo auditivo se detenga, los alumnos correrán rápidamente y buscaran un cono para volverse a colocar ¿Qué otro animal conoce para poder desplazarnos?

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Los alumnos se colocarán en algún cono que estarán distribuidos por el área de juego, con ayuda de un estímulo auditivo los alumnos se desplazarán por toda el área de juego primero caminando, cuando el estímulo auditivo se detenga, el profesor dirá un numero 2, 3, 4 o 5 los alumnos correrán rápidamente y buscaran un cono para agruparse de acuerdo al número indicado por el profesor. ¿De qué otra manera podemos desplazarnos?

A compartir (en casa):

1.- El alumno elegirá 3 juguetes y los colocara en algún lugar de la casa que será el punto de salida, el objetivo es transportar dichos juguetes a otra área de la casa que será el punto de llegada o meta, pero cada juguete lo deberá transportar de una manera diferente, el familiar le preguntara al alumno ¿de qué otra manera lo puedes transportar?

Evaluación:

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

Observaciones: Escribe textos sencillos para describir personas, animales, plantas u objetos de su entorno. Recolecta datos y hace registros personales.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Las posturas

Materiales: Muñeco de trapo, tubo de papel higiénico, pelota de esponja o papel

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora el control postural y respiratorio en actividades y juegos con la intención de mejorar el conocimiento y cuidado 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.- La estatua que cae: Forman un círculo y uno de ellos lanza el muñeco de trapo al aire, todos estarán atentos porque una vez que caiga tendrán que imitar su postura como si fueran estatuas.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): La arcilla: En parejas uno es la arcilla y el otro el escultor, la arcilla no se puede mover y el escultor colocara el cuerpo de su compañero formando diferentes figuras geométricas.

A compartir (en casa):

1.- La antorcha: Con un tubo de cartón (papel higiénico) y una pelota de esponja o papel a la señal del familiar el primero coloca la pelota en el tubo sobre la palma de la mano y se desplaza hacia un extremo de la casa, sin que se le caiga y volverá para dársela a otro familiar quien realizara la misma acción tratando de mantener siempre el tubo y la pelota en equilibrio.

Evaluación:

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

Observaciones: Construye configuraciones utilizando figuras geométricas

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Mantengo mi postura

Materiales: Colores, imágenes

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora el control postural y respiratorio en actividades y juegos con la intención de mejorar el conocimiento y cuidado 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.- La escalera en el piso: Se dibujan una escalera en el área de trabajo.

Pasar la escalera simulando que la van subiendo, colocando pies y manos en cada escalón.

Ahora deberán cruzar la escalera lo más rápido posible pisando en cada espacio entre escalones.

Después los alumnos lo intentan saltando con el pie derecho y regresan con el izquierdo.

Es importante enfatizar en los ajustes posturales que deben hacer, así como controlar la respiración y relajar el cuerpo después de la actividad física.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Realiza una cartulina con imágenes de posturas correctas e incorrectas denominado "Posturas correctas y posturas incorrectas". Hacemos énfasis en que en todos lados debemos procurar mantener las posturas correctas para fomentar ese hábito que beneficia nuestra salud.

A compartir (en casa):

1.- Estatua: Se canta lo siguiente, "a las estatuas de marfil una dos y tres así, el que se mueva baila el twist, con su hermana la lombriz, yo por fin me quedo así" y se quedan en una postura sin moverse; el que se mueve tiene que bailar una canción para propiciar la convivencia armónica y alegre con su familia.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: Organiza información para exponerla a otros.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Globos divertidos

Materiales: Globos, marcadores, objetos que se encuentren en casa.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimientos en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder las características de cada una.

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.- Globos voladores: Los alumnos intentan golpear un globo con diferentes partes del cuerpo durante cierto tiempo (por ejemplo, 1 minuto). La meta del juego es combinar diferentes patrones básicos de movimiento y que, en conjunto, eviten que el globo caiga al suelo. Al lograrlo pueden proponer modificaciones a la actividad para aumentar el nivel de dificultad, por ejemplo: saltar y golpear el globo, reptar y patearlo, entre otros. Debemos enfatizar en que todos participen y se involucren.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): En cada globo que se le dio al alumno tendrá un dibujo ya sea una persona, un animal o un objeto... se les proporcionarán marcadores para que escriban en el globo una característica del dibujo que les tocó, por ejemplo: persona – amable, perro – divertido, flor – bonito, etc., después contarán cuántas veces golpearon al globo en un minuto sin que tocara el suelo pondrá el número en el globo.

A compartir (en casa):

1.- Globos voladores: El alumno y los familiares disponibles intentan golpear un globo con diferentes partes del cuerpo durante cierto tiempo (por ejemplo, 1 minuto). La meta del juego es que, en conjunto, eviten que el globo caiga al suelo. Al lograrlo pueden proponer modificaciones a la actividad para aumentar el nivel de dificultad, enfatizando que todos deben participar. El alumno escribirá en una hoja de cuaderno los nombres de los integrantes y anotará la cantidad de veces que golpearon el globo cada quién. Después cada quién dibujará un objeto que puede ser: persona, animal, plantas, cualquier objeto de su entorno y escribirá una característica de ese objeto, por ejemplo: persona – amable, perro – divertido, flor – bonito, etc.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones:

Se varía el tiempo de golpear un globo, se delimitará golpear el globo con una sola parte del cuerpo, se delimitará el espacio de golpear el globo.

Se realizarán adecuaciones pertinentes para atender a los alumnos que requieran apoyo y promover permanentemente la inclusión.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

El semáforo

Materiales: Pelotas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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 semáforo: El docente proporciona una pelota a cada uno y les pregunta si conocen los semáforos. Les explica que cuando se mencione el color rojo deben estar en su lugar botando las pelotas, en amarillo deben caminar lanzándola hacia arriba y atrapándola sin que caiga al suelo, y que en verde deben correr y botarla.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Las letras: El alumno deberá ir corriendo, saltando, en cuatro puntos de apoyo, al otro lado de la cancha donde deberá recoger todas las tarjetas (tener escritos palabras) que puedan tener la letra con la que inicia su nombre.

A compartir (en casa):

1.- Los porotos: Los porotos son objetos de plástico pequeños como broches de ropa, tapitas de botella, bolitas de papel y con ellos realizaremos varios desafíos.

Se colocan en el suelo formando un círculo y nosotros nos desplazaremos por la circunferencia sin pisar ni tocar los porotos.

Debemos descubrir la mayor cantidad de maneras de desplazarnos sin tocar los porotos (saltando, zig-zag, de reversa, etc.)

Ahora lanzaremos los porotos intentando que queden debajo de una silla para obtener puntos. (Lanzar todos los porotos y contabilizar los puntos, luego hacerlo a una mayor distancia.)

Por último, colocaremos dos sillas una detrás de la otra y lanzaremos los porotos tratando de hacer doble gol con cada poroto. (Doble gol es que pase por abajo de las dos sillas.) También hay que contabilizar los dobles goles y repetir a una mayor distancia

Evaluación:

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

Observaciones: Identifica palabras que inician con la misma letra de su nombre.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Cocodrilo dormilón

Materiales: Pelotas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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.- Cocodrilo Dormilón: En un extremo del patio se colocará un niño que será "El Cocodrilo". El resto del grupo se encontrará cerca de él para despertarlo y gritarle "Cocodrilo Dormilón, Cocodrilo Dormilón". Cuando el cocodrilo decida despertarse, perseguirá a los niños y éstos intentarán escaparse y llegar a su refugio previamente escogido. El niño que sea tocado pasa a convertirse en "Cocodrilo Dormilón".

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Cuento motor: Érase una vez un niño llamado Homero, a él le gustaba mucho ayudarlo a su mamá en las labores domésticas, también ayudaba a recoger sus juguetes (debe haber objetos tirados por el espacio donde vaya a trabajar). ¿Es bueno ayudar en casa? ¿Por qué? Un día cuando se dirigía a la escuela observó que un señor que vendía naranjas y ocupaba ayuda ya que se le habían caído todas al suelo por lo que rápido corrió a ayudarlo. (Levantar las naranjas o pelotitas de papel). Colocar 1 caja en el suelo y que los alumnos lancen pelotas tratando de encestarla. Variante: que los alumnos lancen como ellos quieran (golpeando la pelota, pateándola, al llegar a la escuela los pusieron a leer y a escribir en el cuaderno, durante el recreo se dio cuenta que una niña con discapacidad visual quería ir a la tiendita de la escuela y él saludó: hola, yo te llevo, toma mi mano y se van caminando hasta la tiendita (simular que lleva a alguien de la mano). Ese día estaba muy contento pues le tocaba la clase de educación física y la maestra pues los pone a jugar de manera divertida como saltar, rodar y girar. Al terminar la clase de educación física terminó el día y se fue corriendo a su casa; al llegar se pone a descansar acostado en la cama y se queda dormido

A compartir (en casa):

1.- El suelo es lava, se distribuyen los calcetines en el espacio delimitado y se coloca el cesto en el centro, la actividad consiste en controlar el globo con golpes hacia arriba evitando que caiga al piso ni que se salga del espacio delimitado. Hay que meter los calcetines al cesto uno a la vez sin dejar de golpear el globo.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones:

Se vincula con L. y C. Lee obras de teatro infantil y participa en juegos dramáticos de su imaginación.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

El tendedero

Materiales: Tarjetas, broches o pinzas para la ropa

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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 tendedero: Se colocan tarjetas con cifras de dos números colgados en un lazo los cuales deben ir agarrados con broches, el alumno deberá correr saltar a tomar dos tarjetas, regresara a su lugar con las tarjetas y realizara la suma de las cifras que le tocaron. Una variante es que pueden desplazarse con los ojos tapados (caminando, gateando, reptando, etc.).

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Lanzamientos: se colocan tarjeta distribuidas en la pared, cada tarjeta tendrá una cantidad numérica, el alumno deberá lanzar 5 veces a una distancia de 3 metros. Al lanzar la pelota y golpear la tarjeta el alumno deberá ir sumando las puntuaciones que vayan obteniendo.

A compartir (en casa):

1.- Rally motor: Se ponen diferentes obstáculos, los cuales los niños tiene que pasar, los papas le explican cuál es el orden de su recorrido, por ejemplo, pasar por debajo de una silla, brincar unas cajas de zapatos, pasar la cama rodando, darle vueltas a la mesa, brincar sobre hojas simulando el juego del avión o mama-leche, pasar sobre una cuerda sin pisar el suelo, etc.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria
Grado: 2°

El cazador

Materiales:

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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 cazador: Se coloca un alumno en el centro del espacio, puede dibujarse una línea en la cual se encontrará el alumno (Cazador) los demás compañeros deben elegir un animal (que ellos propongan) y deben imitarlo realizando sus sonidos característicos y movimientos, a la indicación deben pasar hacia el otro lado del espacio evitando que el cazador los toque, el cazador solo puede desplazarse por la línea mencionada. Al jugador que toque se convierte en cazador y le ayuda a su compañero.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Juego de “Doña Blanca”: Descripción General: Se hace una rueda y en medio hay un niño y uno se pone atrás de los que hacen la rueda, se llama “jicotillo”. Los niños de la rueda cantan: “Doña Blanca está cubierta de pilar, oro y plata, romperemos un pilar para ver a Doña Blanca, quién es ese jicotillo que anda en voz de Doña Blanca, romperemos un pilar para ver a Doña Blanca

A compartir (en casa):

1.- La luna: En esta actividad imaginaremos que hemos viajado a la Luna para utilizar ahí nuestras habilidades motrices. - Para comenzar necesitaremos una escoba la cual la pondremos en el suelo lunar y descubriremos diferentes maneras (retos) de saltar: reto 1.- ¿serás capaz de saltar con un sólo pie haciendo zig-zag? reto 2.- ¿y dar un salto lejano, podrías? reto 3.- ¿Qué otros tipos de saltos puedes hacer utilizando la escoba? ahora utilizaremos otro material para explorar diferentes habilidades motrices. Necesitaremos una pantalonera y calcetines hechos bolita. Reto 4.- ¿cuántos calcetines hechos bolita puedes introducir en el "cráter" formado con la pantalonera lanzando con la escoba a diferentes distancias? (estilo hockey o golf).

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Boliche

Materiales: Botellas de plástico y pelota de esponja

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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 boliche: Se colocan 10 botellas de plástico a una distancia de 4 metros aproximadamente las cuales deberán tener cifras de dos números; el alumno deberá hacer 3 lanzamientos con una pelota de esponja, de vinil o de las que se tengan y deberá ir a checar cuántas botellas derribó y las cifras que vengan ahí las irá sumando para ver cuántos puntos obtiene y compara con sus compañeros después de 12 tiros.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): El boliche combinado: Es una variante de la actividad anterior, pero en esta ocasión los alumnos podrán patear la pelota o balón de futbol, e intentar lanzamientos de acuerdo a sus posibilidades y gustos para posteriormente llevar la suma de los puntos que obtuvo

A compartir (en casa):

1.- Paracaídas: Lanzarás una bolsa de plástico hacia arriba y antes de atraparla debes realizar un movimiento; la bolsa no debe tocar el suelo y deberás de cumplir con algunos retos: RETO 1: Deberás descubrir y realizar el mayor número de movimientos posibles como: aplaudir, correr a tocar una pared y regresar, girar, saltar etc. RETO 2.- Deberás ir acumulando movimientos hasta descubrir cuantos movimientos eres capaz de realizar antes de atrapar la bolsa sin que tope el suelo, primero realizaras un movimiento, si lo logras después realizaras dos, luego tres y así sucesivamente hasta descubrir tu límite. RETO 3.- Ahora deberás descubrir y realizar movimientos controlando una pelota, lanzas la bolsa, luego realizar un truco con la pelota y después atrapas la bolsa antes de que toque el suelo. ¿Cuántos trucos diferentes serás capaz de realizar? RETO 4.- Por último, usaras dos bolsas (sin pelota) lanzas las bolsas hacia arriba, realizas un movimiento y atrapas las dos bolsas una con cada mano antes de que toquen el suelo.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

La raya

Materiales: Monedas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimiento en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder a las características de cada una.

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 raya: Se coloca una línea a una distancia de 2 metros aproximadamente. Cada jugador deberá lanzar tres monedas las cuales intentará subir a la raya que está marcada, si alguno pone la moneda en la línea se suman 4 puntos, si no se le darán un punto por cada moneda que quede más cercas de la línea. Se juega a 25 puntos.

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

El cuadrito: Se forman equipos los cuales cada uno deberán lanzar tres monedas o guasas al cuadrito que estará formado a su vez por 9 cuadritos que deben estar señalados del 1 al 9; los lanzadores deberán contar los puntos donde caigan sus guasas o monedas, el ganador debe llegar a 40 puntos.

A compartir (en casa):

1.- Lanzando monedas: Con la participación de los integrantes de la familia, deberán poner algunos cuadros separados y con un valor numérico; los jugadores deberán lanzar sus monedas a los diferentes cuadritos que están marcados, cada vez que caiga a uno deberán ir sumando la puntuación de acuerdo al valor que esté marcada. El jugador debe ir sumando mentalmente sus cantidades.

Evaluación:

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

Observaciones: Se vincula con P.M. Calcula mentalmente sumas y restas de números de una cifra y de múltiplos de 10.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Circulo de movimiento

Materiales: Aro, sillas, bastones, pelotas medianas, caja de cartón, gises.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimiento en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder a las características de cada una.

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 de acción motriz: Primera estación: caminar sobre palos o bastones con una pelota en la mano con el brazo extendido. Segunda estación: lanzar una pelota de tamaño mediano al centro de un aro en el piso de una distancia de 4 metros. El alumno que lanza debe estar en una superficie más alta que el suelo, por ejemplo: arriba de una silla o de un borde de banqueta, etc. Tercera estación: Lanzar una pelota de tamaño mediano a una caja de cartón de una distancia de 5 metros, apoyándose en un solo pie.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): El alumno estará en un extremo de la cancha con un gis en la mano, a la señal del profesor el alumno tendrá que correr al otro extremo y empezará a escribir el mayor número de palabras que empiecen con la letra de su nombre. A la indicación del profesor dejarán de escribir.

A compartir (en casa):

1.- Rally motor: Se ponen diferentes obstáculos, los cuales los niños tienen que pasar, los papas le explican cuál es el orden de su recorrido, por ejemplo, pasar por debajo de una silla, brincar unas cajas de zapatos, pasar la cama rodando, darle vueltas a la mesa, brincar sobre hojas simulando el juego del avión o mamá-leche, pasar sobre una cuerda sin pisar el suelo, etc.

Evaluación:

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

Observaciones: Se vincula con L. y C. Identifica palabras que inician con la misma letra de su nombre.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Él come mocos

Materiales: Aro, sillas, bastones, pelotas medianas, caja de cartón, gises.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimiento en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder a las características de cada una.

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.- “Él come cocos”: Se utilizan las líneas de la cancha de basquetbol o volibol. La dinámica es la consiste en que un alumno (come cocos) perseguirá a los demás para atraparlos, el resto (cocos), deberán desplazarse sólo por las líneas mencionadas; si se encuentran de frente con otros cocos, deberán buscar la forma de pasar (entre las piernas, saltándolos, etc.) sin salirse de las líneas.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Carrera de números: El alumno deberá correr hasta el otro lado de la cancha para traer una tarjeta la cual deberá contener un número y al llegar a la línea el niño deberá leer cual numero le toco y escribirlo en el piso, a continuación, ira nuevamente por otra tarjeta y hará lo mismo que en la anterior carrera, leer el número y escribirlo en el piso, después de hacerlo tres veces, el alumno deberá ordenar de menor a mayor. El niño en esta actividad deberá leer, escribir el número y ordenar de menor a mayor.

A compartir (en casa):

1.- Lo que hace una mano, hace la otra (Simón dice): El juego consiste en imitar o seguir las indicaciones que hace el líder (en este caso el padre de familia) quien puede expresar las indicaciones de manera verbal o hablada, o en espejo. El objetivo del juego es retar al alumno desde las indicaciones más sencillas hasta las más complejas, este escuchará u observará lo que hace el líder y tratara de imitarlo, puede ser por todo el ancho y largo de la casa, subiendo y bajando escaleras, pasando por debajo de sillas o mesas, etc. Variante, realizar las actividades con un límite de tiempo, con los ojos vendados.

Evaluación:

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

Observaciones: Se relaciona con L. y C. y con P.M. Lee, escribe y ordena números naturales hasta 100.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

El equilibrista

Materiales: Botellas de plástico, gises, tarjetas con figuras geométricas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivos motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación del espacio.

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.- Botella al cuadro: Lanzar y atrapar la botella. Tomar una distancia y lanzar la pelota hacia la botella intentando derribarla. Con la ayuda de un gis, dibujaremos un cuadro, colocaremos la botella dentro del cuadro el alumno a una distancia considerable deberá lanzar la pelota para intentar sacarla del cuadro.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Figuras geométricas: previo a iniciar la actividad se dibujan en el suelo figuras geométricas. Los alumnos se colocan en cualquier parte del espacio y a la indicación se desplazan de diferentes maneras entre las figuras. El docente levantará una tarjeta con una de las figuras, mostrándola a los alumnos. Los alumnos al observar la figura deberán salir corriendo a buscar la figura geométrica en el suelo.

A compartir (en casa):

1.- Soy equilibrista: bajo la supervisión de un familiar realizará lo siguiente: dibujar una línea recta en el suelo con la ayuda del gis o algo para marcar. Caminar sobre la línea de frente y al llegar al final regresar de espaldas. Realizar saltos con ambos pies hacia los lados. Caminar con talones y puntas de sus pies sobre la línea.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible matemáticas, construye configuraciones utilizando figuras geométricas.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

A jugar

Materiales: Gis, pelotas, hojas de papel.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivos motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación del espacio.

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.- Río de cocodrilos: Se dibuja en el terreno 2 líneas paralelas separadas varios metros. Dentro de ellas se colocará un niño o niña quien será el cocodrilo. los demás estarán fuera de las líneas y trataran de pasar de un lado a otro sin ser atrapados, los que sean atrapando pasaran a ser cocodrilos hasta que atrapen a todos los integrantes.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Mi pelota entre números: los alumnos con la ayuda de un gis, dibujaran números sobre el piso de un tamaño considerable, el alumno de manera libre transporta la pelota sobre los números, mencionando cada número donde realiza la actividad

A compartir (en casa):

1.- Juguemos con papel: con el apoyo de un familiar realizar la siguiente actividad: Colocar una hoja de papel sobre el piso, el alumno caminara alrededor de la hoja, saltara con un pie alrededor, realizar saltos con ambos pies sobre la hoja, lanzar y atrapar la hoja de papel. Hacer una pelota con la hoja de papel, conducir con pie derecho y luego con pie izquierdo sobre el espacio disponible.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible español, lee, escribe y ordena números naturales.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

A divertirnos

Materiales: Cajas, platos, vasos o botellas de plástico, cuaderno, lápiz

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivos motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación del espacio.

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.- Me divierto con mi pelota: lanzar, cachar, botar, conducir y golpear una pelota en diferentes direcciones y a diferentes ritmos.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): El alumno describirá las actividades realizadas por medio de un texto sencillo

A compartir (en casa):

1.-campo de batalla: Con el apoyo de un familiar, distribuya varios objetos sobre el espacio seleccionado, posteriormente el familiar dará la indicación de caminar, trotar o saltar entre los objetos, el alumno realiza la indicación.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible español, escribe textos sencillos para describir personas u objetos de su entorno.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Me muevo y me divierto

Materiales: Cajas, platos, vasos o botellas de plástico, cuaderno, lápiz

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivos motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación del espacio.

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.- Mi pelota favorita: Con una pelota (puedes construir la propia de papel o cualquier material que tengas disponible) caminar mientras lanzas y atrapas la pelota, tratando de evitar que está caiga al suelo la menor cantidad de veces posibles. Lanzar y cachar la pelota con un compañero a diferentes distancias

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Cuento motor el bosque, el profesor lee una historia, el alumno escuchara con atención y representara los movimientos y sentimientos de los personajes que se presentan en la historia.

A compartir (en casa):

1.- Globo volador: Desplazarse el familiar y el alumno al mismo tiempo que golpean el globo pasándolo entre sí.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible español, escucha la lectura de cuentos infantiles.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Fresbee numérico

Materiales: Tapas de yogurt, o mantequilla y gises.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivos motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación del espacio.

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.- Lanzando mi fresbee: trazar una línea horizontal y alejarse 5 pasos, lanzar la tapa tratando de que está crucé la línea, posteriormente lanzar la tapa tratando que quedé sobre la línea.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Dibujar una línea de tiro y cinco círculos con las siguientes. Cantidades: 10, 20, 5, 2 y 1. Los alumnos lanzan la tapita de yogurt tratando que esta quede dentro de un círculo, e ir sumando las cantidades hasta llegar a 50.

A compartir (en casa):

1.- **Competencia familiar:** con apoyo de varios familiares lanzar la tapa y tratar de cazarlo, competir con los familiares lanzando la tapa tratando de encestarlo en un cesto de basura.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible matemáticas, Resuelve problemas de suma con números naturales menores que 100.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Monchito dice

Materiales: Pelotas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivos motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación del espacio.

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.- Monchito dice: Se elige a un alumno que será Monchito y deberá de indicar al resto de los participantes lo que tiene que hacer. Monchito dice “que” caminemos lento, rápido, como robot y al silbatazo nos estiramos tocando el cielo, dar saltos adelante atrás, lanzar y atrapar una pelota, etc.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Monchito dice que digan objetos con la letra de su nombre
Monchito dice que cantes una canción infantil

A compartir (en casa):

1.- Con ayuda de un integrante de la familia el alumno desarrollara la siguiente actividad “Monchito dice:

El integrante de la familia tendrá el rol de Monchito dice, tomando en cuenta el espacio que se tenga dentro de su casa. Ejemplo:

- Monchito dice que aplauda 5 veces
- Monchito dice que brinque con pies juntos 10 veces
- Monchito dice camine como robot
- Monchito dice que se estire tocando el cielo.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible español, identifica palabras que inician con la misma letra de su nombre. Cante canciones y rondas infantiles.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Canguro saltarín

Materiales: **Escuela:** Aros, pelotas, conos, cojines, costalitos. **En casa:** Cojines almohadas peluches.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivos motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación del espacio.

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.- Monchito dice: se elige a un alumno que será Monchito y deberá de indicar al resto de los participantes lo que tiene que hacer. Monchito dice “que” caminemos lento, rápido, como robot y al silbatazo nos estiramos tocando el cielo, dar saltos adelante atrás, lanzar y atrapar una pelota, etc.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Monchito dice que digan objetos con la letra de su nombre. Monchito dice que cantes una canción infantil

A compartir (en casa):

1.- Con ayuda de un familiar dibujará dos círculos a una distancia de 8 pasos, colocar en uno de ellos juguetes o materiales no peligrosos, mismos que el alumno deberá transportar entre sus piernas saltando como canguro hasta el otro círculo. Hasta terminar con todos los materiales.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible matemáticas, resuelve problemas de suma con números naturales menor que 100.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Boliche

Materiales: **Escuela:** pelotas, conos, cuaderno, lápiz. **En casa:** vasos desechables, pelota de calcetín

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivos motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación del espacio.

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 colocarán unos conos simulando los pinos del boliche mismos que tratara de derribar con una pelota, tratando de lanzar a diferentes distancias. Lanzado con mano derecha e izquierda.

2.- (**Actividad de vinculación P.M. y L.C**): Se colocarán unos conos simulando los pinos del boliche mismos que tratara de derribar con una pelota, tratando de lanzar a diferentes distancias. Lanzado con mano derecha e izquierda contara los pinos que tiro con la mano derecha e izquierda asignándole un valor a cada pino.

A compartir (en casa):

1.- Con ayuda de un integrante de la familia colocaremos unos vasos desechables simulando unos pinos, mismos que el alumno tendrá que derribar lanzando una pelota de calcetín de diferentes formas hacia atrás, de frente, por debajo de las piernas de espaldas a los pinos.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible matemáticas, resuelve problemas de suma con números naturales menor que 100.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

El globo

Materiales: Globos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimientos en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder a las características de cada una.

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 inicia dando indicaciones como:

Mantener los dos globos en el aire y evitar que caigan, golpeándolos únicamente con las manos izquierda- derecha.

Mantener en el aire los globos uno con la mano derecha y el otro con la cabeza

Mantener los globos en el aire con pie derecho o izquierdo

Mantener los globos en el aire golpeándolos con la mano izquierda y el otro con los dos pies.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** De la actividad anterior el alumno establecerá las reglas del juego y las escribirá en su cuaderno.

A compartir (en casa):

1.- Utilizar un espacio libre de obstáculos y con apoyo de un integrante de la familia, el alumno realizara la siguiente acatando las siguientes indicaciones.

Mantener los dos globos en el aire y evitar que caigan, golpeándolos únicamente con las manos izquierda- derecha.

Mantener en el aire los globos uno con la mano derecha y el otro con la cabeza

Mantener los globos en el aire con pie derecho o izquierdo

Mantener los globos en el aire golpeándolos con la mano izquierda y el otro con los dos pies. Donde se reafirmara lo aprendido en la escuela.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible español, establece y escribe reglas sencillas para la convivencia en el aula.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Pelotas de fuego

Materiales: Palitos de madera, pelotas de papel, cesto o caja de cartón

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimientos en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder a las características de cada una.

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 se coloca sobre una línea de salida tomando en cada mano un palito de madera, se desplaza caminando lo más rápido posible sin correr hacia las pelotitas, al llegar agarrar con los palitos una de las pelotas de fuego sin tocarlas con tus dedos ya que puede quemarse una vez logrado, levanta da la vuelta y regresa hacia la línea de salida evitando que se caiga la pelota, para después depositarla sobre la línea de salida y regresar por otra. Si durante el trayecto si cae al piso la levanta nuevamente y continua, hasta trasladar todas las pelotas.

2.- (**Actividad de vinculación P.M. y L.C**): La misma actividad anterior solo que se le asignará un valor a cada pelota, mismos que deberá sumar al final de la actividad, si la pelota se cae será amonestado con -5 puntos.

A compartir (en casa):

1.- Con ayuda de un cesto o caja de cartón que estará situada en la sala de la casa, el alumno se desplazara caminando lo más rápido posible, pero sin correr hacia la cocina donde estarán colocadas las pelotas, tomar una pelota de fuego sin tocarlas con tus dedos ya que podrá quemarse una vez logrado, trasladarla la pelota al cesto o caja que se colocó en la sala, evitando que se caiga la pelota, repetir la misma acción hasta recoger todas las pelotas de fuego

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible matemáticas, resuelve problemas de suma con números naturales menores que 100

Nivel: Primaria

Grado: 2°

¿Adivina qué?

Materiales: Cuaderno y lápiz

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimientos en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder a las características de cada una.

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.- Por parejas y por turnos los alumnos deberán realizar mímicas o imitación de algún animal u oficio. El compañero tratará de adivinar.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Por parejas y por turnos los alumnos deberán realizar mímicas o imitación de algún animal u oficio. El compañero tratará de adivinar, después de adivinar el animal u oficio escribirá un texto breve describiendo las características de este.

A compartir (en casa):

1.- Con ayuda de un o varios familiares, realizar mímicas o imitaciones de algún animal u oficio tratando de adivinar lo que expresa su familiar o el alumno. El ganador será el que identifique más elementos.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible español, escribe textos sencillos para describir personas, animales, plantas u objetos de su entorno.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

El circo

Materiales: Balones, colchonetas, cuerdas, aros, zancos, bancos, peluches
Objetos que se encuentren en su casa

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo motrices, con el propósito de fomentar el control de si y la orientación del espacio.

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.- Bienvenidos al circo en esta actividad, el profesor narrara la historia del circo, el alumno imitara los personajes y animales que el profesor valla presentando.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Cuento motor el circo, el profesor lee una historia, el alumno escuchara con atención y representara los movimientos y sentimientos de los personajes que se presentan en la historia.

A compartir (en casa):

1.- Bienvenidos al circo: En esta actividad el padre de familia va narrando el cuento motor y el alumno va realizando los ejercicios, se cambian los materiales, es decir, en la parte de los equilibristas el alumno camina por una línea en el suelo simulando estar en la cuerda floja, se podrá cambiar el material por el que cuenten en casa.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible español, escucha la lectura de cuentos infantiles.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Que no caiga

Materiales: Bastón, tubo de papel higiénico, bolsa de plástico.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo motrices, con el propósito de fomentar el control de si y la orientación del espacio.

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.- Utilizando un globo, golpearlo con diferentes partes del cuerpo. Mano, hombro, pie, rodilla, etc. tratar de que el globo no toque el piso.

Colocamos un palo de escoba en la palma de la mano derecha intentando equilibrarlo sin que caiga al piso, luego lo haremos con la mano izquierda, lo intentamos con cada uno de los dedos de ambas manos.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Con la bolsa inflada y un tubo de papel higiénico, golpearemos la bolsa manteniéndola en al aire sin que caiga al suelo. Tenemos 5 oportunidades. Contaremos cada vez que golpeamos la bolsa si se cae termina la cuenta, después de cada oportunidad sumamos el total de golpes que se realizaron

A compartir (en casa):

1.- Realizar las actividades con el apoyo de uno o varios familiares, Con la bolsa inflada y un tubo de papel higiénico, golpearemos la bolsa manteniéndola en al aire sin que caiga al suelo. Tenemos 5 oportunidades. Contaremos cada vez que golpeamos la bolsa si se cae termina la cuenta, después de cada oportunidad sumamos el total de golpes que se realizaron.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible matemáticas, resuelve problemas de sumas con números naturales menores de 100.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Confía y no pasa nada

Materiales: Pelota de papel, globos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo motrices, con el propósito de fomentar el control de si y la orientación del espacio.

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.- Carrera de siameses: por parejas nos atamos los pies; derecho con izquierdo, a una señal auditiva (aplauzo, silbatazo, golpe de pie, etc.) avanzamos hasta un lugar determinado.

Igual al anterior pero ahora avanzamos hacia atrás, y la señal será visual, (mover una mano, cerrar el ojo, dejar caer un objeto, etc.).

Cada pareja deberá ponerse de acuerdo cual va a ser su estrategia para avanzar. Todos determinaran las reglas del juego

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Realizar en su cuaderno la descripción en un texto sencillo de los objetos con los que tropezó en su casa.

A compartir (en casa):

1.- El alumno tendrá los ojos vendados con el pañuelo, y algún familiar deberá conducirlo por toda la casa guiándolo solo con la voz, evitando chocar con los muebles, después el alumno será quien de indicaciones.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible español, escribe textos sencillos para describir personas, animales, plantas u objetos de su entorno.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Chinitos

Materiales: Platos desechables, globos, gis y cinta

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimientos en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder a las características de cada una.

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.- Encantados chinos: se establece el espacio de juego y se selecciona a las personas que serán los “brujos”, (encantan), quienes tratarán de tocar y encantar a los demás jugadores que correrán libremente, si alguno de los brujos toca a algún jugador, este debe quedar totalmente inmovilizado con piernas separadas, hasta que alguien de su equipo llegue y lo desencante pasando por debajo de las piernas. El juego termina cuando todo el equipo haya sido encantado y nuevamente comenzará la persecución, cambiando de rol. Al inicio se le contarán cuantos integrantes hay en el equipo, cada vez que se encante a un integrante se gritará el número progresivo 1, 2,3 pero cada vez que se desencante se gritará el número a la inversa, en determinado momento se detiene el juego y se pregunta cuantos faltan por encantar.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): en la actividad anterior por cada participante que sea encantado obtendrán una puntuación al finalizar sumaran la puntuación para determinar el equipo ganador.

A compartir (en casa):

1.- El Mesero: con el apoyo de uno o varios familiares, traza con gis o cinta un recorrido en el suelo (líneas rectas, curvas o en zigzag, también puedes trazar un laberinto) coloca obstáculos sobre las líneas, con un plato desechable en tu mano y un globo inflado sobre el plato realiza el recorrido trazado, llevando el globo sobre el plato, pasa los obstáculos de forma que no se caiga el globo o el objeto transportado.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible matemáticas, resuelve problemas de suma con números naturales menores que 100.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Robo de pañuelos

Materiales: Broches de ropa pañuelos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimientos en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder a las características de cada una.

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 robo: cada integrante se coloca un pañuelo a la altura de la cintura por la parte de la espalda.

Por parejas se colocan de frente, a la indicación tratarán de quitar el pañuelo de su compañero el que logre quitar el pañuelo se le otorgan 5 puntos a su favor, sumando la puntuación que va obteniendo se determina a cuantos puntos se jugara. Se formarán equipos de 6 y sumarán los puntos que hagan todos los integrantes del equipo.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Efectuar la suma de la puntuación obtenida en la actividad el robo.

A compartir (en casa):

1.- Con apoyo de varios familiares, los participantes se dispersan en el patio o habitación varias pinzas o broches de ropa en la espalda. A la cuenta de tres tratarán de quitar todas las pinzas posibles. Se termina el juego cuando un solo jugador tenga pinzas. Gana el participante que allá quitado más pinzas.

No se permite agarrarlos de ninguna parte del cuerpo. Todos tienen que tener el mismo número de pinzas en la espalda.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible matemáticas, resuelve problemas de suma con números naturales menores que 100.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Canguro saltarín

Materiales: Aros, pelotas, conos, costalitos.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivos motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación del espacio.

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 colocarán dos aros a una distancia de 20 pasos de separados. En el primer aro colocaremos materiales de tamaños y texturas diferentes, mismas que el alumno deberá de trasportar entre sus piernas saltando con pies juntos hasta el otro aro. Así hasta trasportar todos los materiales.

2.- (**Actividad de vinculación P.M. y L.C**): Se colocarán dos aros a una distancia de 20 pasos de separados. En el primer aro colocaremos materiales mismos que tendrán un valor, el alumno deberá de trasportar entre sus piernas saltando con pies juntos hasta llegar al otro aro. Cuando termine de trasportar los materiales el alumno realizara en su cuaderno una suma de todos los valores del material.

A compartir (en casa):

1.- Con ayuda de un familiar dibujará dos círculos a una distancia de 8 pasos, colocar en uno de ellos juguetes o materiales no peligrosos, mismos que el alumno deberá trasportar entre sus piernas saltando como canguro hasta el otro círculo. Hasta terminar con todos los materiales.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible matemáticas, resuelve problemas de suma con números naturales menores que 100.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Combinando movimientos

Materiales: Aros, costalitos, caja o bote

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimientos en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder a las características de cada una.

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.- Saltar el río: Con dos líneas de la cancha, se limita el río de 1 metro de ancho. Los alumnos se meten al río y van a estar saltando entrando y saliendo del río, un jugador lanzara una pelota a una canasta mientras los peces entran y salen y cuando enceste si un jugador se queda fuera del río será pescado, y así sucesivamente hasta que hayan pescado a todos los peces.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Carrera de números: dos equipos, cada jugador con un aro y un costalito, cada equipo se coloca en las líneas de fondo de cada lado de la cancha y en el centro de la cancha cada jugador colocara su aro en líneas de frente a cada uno de ellos, los jugadores se van a numerar de la misma forma en los dos equipos, a la señal se grita un número y los jugadores de los dos equipos que tengan el numero correrán hasta la línea de lanzamiento de su aro, van a lanzar su costalito intentando que quede dentro solo tendrán un lanzamiento y regresaran a su lugar inicial, si meten el costalito dentro del aro ganaran cinco punto para su equipo, al final el equipo suma los puntos ganara el equipo que tenga el mayor número de puntos. (Pueden proponer nueva ronda con lanzamientos de diferentes formas).

A compartir (en casa):

1.- El gato y el ratón: Con apoyo de un familiar realizar la sig. Actividad, con una pelotita, el participante 1 se pone de frente a una pared el otro participante 2 entre la pared y el participante 1 este lanzará la pelota contra la pared tratando de que no la atrape el participante 2, si la atrapa se cambian las posiciones.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible matemáticas, resuelve problemas de suma con números naturales menores que 100.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

El numero

Materiales: Cualquier objeto que se tenga en la casa, (ropa, juguetes etc.)

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivos motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación del espacio.

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 carrera de los números: Se forman 2 círculos con alumnos y alumnas en posición de sentados, se le asigna un número a cada participante, el profesor (a) menciona un número, el participante que tenga asignado ese número dará una vuelta corriendo al círculo, el niño que llegue primero a su lugar, se le asigna un punto, se repite de acción hasta que participen todos los participantes varias veces, gana el equipo que obtenga la mayor puntuación.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Resultado de la suma. Se forman 2 círculos con alumnos y alumnas en posición de sentados, se le asigna un número a cada participante, el docente lanza un dado que tiene 6 números, al número que, al caer hacia arriba, le sumara 1, 2,3 o 4 (el número sumado lo determinara el profesor) el que resulte de la operación es el alumno que correrá alrededor del círculo y el que llegue primero a su lugar ganara. Ej. Si el dado cae en 3, y el número sumado es 2. Los integrantes del equipo podrán gritar 3 más 2, cinco.

A compartir (en casa):

1.- Sumando artículos: Con apoyo de un familiar, mismo que indica un número menor a 5, como por ejemplo 3, el niño(a) le sumara 1, resultando 4. Estos serán el número de artículos que logre encontrar y poner en su lugar, como calcetines, juguetes u otro que el padre decida.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible matemáticas, calcula mentalmente sumas y restas de números de una cifra y de múltiplos de 10.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Moscas y arañas

Materiales: Cuerdas, gis, cuaderno lápiz y conos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivos motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación del espacio.

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.- Moscas y arañas: Se traza con gis una telaraña, el grupo se divide en moscas y arañas la actividad inicia con dos participantes colocados en lados opuestos de la telaraña, caminarán por las líneas que forman la telaraña sin que la mosca sea atrapada por la araña, variantes: con más participantes, trotando, corriendo, saltando, que el alumno proponga otras formas de realizar la actividad.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): En una hoja escribe, que fue lo más difícil de la actividad y describe de que otra manera se podría realizar el juego.

A compartir (en casa):

1.- Con ayuda de un cesto o caja de cartón que estará situada en la sala de la casa, el alumno se desplazará caminando lo más rápido posible, pero sin correr hacia la cocina donde estarán colocadas las pelotas, tomar una pelota de fuego sin tocarlas con tus dedos ya que podrá quemarse una vez logrado, trasladarla la pelota al cesto o caja que se colocó en la sala, evitando que se caiga la pelota, repetir la misma acción hasta recoger todas las pelotas de fuego.

Evaluación:

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

Observaciones: Aprendizaje fundamental imprescindible español, escribe textos sencillos para describir personas, animales, plantas u objetos de su entorno.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Activo mi cuerpo

Materiales: Cuerdas, gis, cuaderno lápiz y conos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivos motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación del espacio.

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.- ¿Qué podemos hacer?: utilizando una pelota, (puede ser hecha con una hoja de papel) observar, cuestionar y guiar.

¿De qué forma podemos rodar la pelota?

¿Cómo podrán lanzar y atrapar la pelota?

¿Con qué partes del cuerpo podemos golpear la pelota?

¿Cómo podemos transportar la pelota?

Transportar la pelota lo más rápido posible en cualquier dirección sin chocar con sus compañeros de las formas que él elija.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Formando figuras: distribuir el grupo por equipos, a la señal del profesor formaran la figura geométrica que el profesor indique utilizando sus cuerpos.

A compartir (en casa):

1.- Con apoyo de un familiar en casa realicen el siguiente reto,

El reto consiste en que el alumno debe trasladarse por diferentes partes de la casa sosteniendo dos círculos de cartón, uno en cada mano, para transportar una pelota de papel sobre cada cartón, evitando que se le caiga, ya que de lo contrario regresaría al inicio, posteriormente las deposita en una caja y regresa por otro objeto como canicas, botellas de plástico, vaso etc. poner obstáculos para dificultad la actividad.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Sombreros en la aventura

Materiales: Periódico, hojas, plumones, conos.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Aprendizaje. Expresa ideas y emociones al comunicarse verbal, corporal y actitudinalmente en distintas actividades motrices, para asignarles un carácter personal

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 sombreros chinos el profesor reparte un cono a cada uno de los niños y les indica que se lo colocarán en la cabeza como si fuera un sombrero. Los alumnos se ubican y se desplazan libremente por el espacio. Cuando los estudiantes se encuentren de frente se saludarán haciendo una reverencia sin que se les caiga el sombrero.

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

La aventura, se divide al grupo en equipos de igual número de integrantes, se ubicarán a los equipos detrás del punto de salida. A la señal, el primer integrante del equipo corre hasta el primer punto marcado donde escribirá la primera frase de una canción, se mete al costal y realiza el recorrido marcado con conos en zigzag, aquí el alumno escribirá una frase de una ronda infantil, regresa a dejar el costal en el mismo lugar de donde lo tomó. Vuelve a correr, esta vez se dirige a los aros en el suelo por donde debe pasar pisando con un pie dentro de cada aro, el alumno se aprenderá una estrofa de las canciones que están marcadas en las hojas colocadas al final de los aros. El regreso a su equipo deberán hacerlo pecho tierra.

A compartir (en casa):

- 1.- Juego quítale la cola al burro

Evaluación:

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

Observaciones:

Aprendizaje vinculado con lenguaje y comunicación.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Formas y más fuertes

Materiales: Botellas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Expresa ideas y emociones al comunicarse verbal, corporal y actitudinalmente en distintas actividades motrices, para asignarles un carácter personal.

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.- Formas el maestro solicita a los alumnos integrarse en equipos donde tendrán que representar diversas formas y figuras utilizando su cuerpo y su imaginación. El primer equipo en lograrlo será el ganador.

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

Adivino adivinador, el profesor indica a los niños formar equipos del mismo número de integrantes.

Uno de los integrantes de cada equipo deberá pensar en alguna película, cuento, historia, etc. Mediante mímica ese alumno debe interpretar la historia o cuento, mientras que el resto de los integrantes del equipo tratan de adivinar de qué se trata. El integrante que adivine la interpretación del compañero será el siguiente en pasar, nadie puede hablar o hacer sonidos mientras esté realizando su interpretación.

A compartir (en casa):

1.-En compañía de la familia jugaran a la botella el que indique el pico de la botella tendrá que hacer retos que ponga la familia.

Evaluación:

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

Observaciones:

La actividad 2, está vinculada con el aprendizaje lee obras de teatro infantil y participa en juegos dramáticos de su imaginación.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Tapitas

Materiales: Botellas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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.- Torre de tapitas: Se divide la cancha en varios carriles y en equipos, al final de cada uno se coloca una mesa o caja con muchas tapitas como se tenga disponible. A la señal un alumno de cada carril sale corriendo a la mesa y tiene 5 segundos para apilar todas las que pueda y regresar a la línea de inicio, de ahí saldrá el siguiente del equipo. Al pasar todos se cuenta las tapitas que lograron apilar ya sea en una o varias torres.

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

Carrerita de tapitas. El docente pone a disposición distinto material con el que cuenta para construir un camino ejemplo: conos, cuerdas, bloques, botes etc. Cada alumno tendrá una corcholata, tapita o piedrita, el objetivo es empujar la tapita con la punta del pie por todo el camino

A compartir (en casa):

1.- Utilizando juguetes, prendas o cualquier material disponible en casa construimos un camino por el que podamos caminar en medio de él. Utilizaremos una tapa o corcholata o una bolita de papel. El objetivo del juego es empujar la tapita con la punta del pie por todo el camino.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Atravesando la jungla

Materiales

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo motrices, con el propósito de fomentar el control de si y la orientación en el espacio.

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.- Atravesando la jungla correrán atravesando unos conos, lo que podrán hacer saltando, en zigzag, o de la manera que a ellos se les ocurra, luego deberán saltar dentro de unos aros para lograr llegar a una zona de lanzamiento donde deberán encestar un balón a la canasta, el objetivo es hacerlo lo más rápido posible, sin que se les termine el tiempo, para ellos formaran 4 o 5 filas según el número de alumnos.

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

Números rápidos a cada integrante se le dará un número, y el docente dirá dos sumas, por ejemplo $2 + 2$ y $3 + 4$, entonces el niño con el número 4 y el 7 deberá correr para conseguir una pelota y tratar de encestar la pelota.

A compartir (en casa):

1.- Crucemos el río la familia distribuirá periódico por todo un espacio que tengamos disponible en casa.

Una vez distribuidos los periódicos comenzarás a realizar lo siguiente:

Ahora cruzaremos el río corriendo, pasando por las piedras que son las hojas de periódico.

Permitamos a su hijo (a) proponer una manera motriz de pasar entre las hojas de periódico

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Caminos peligrosos

Materiales: Cuerda, costalito, paliacate

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Elabora alternativas de solución ante retos y problemas que se presentan en actividades y juegos, para cumplir con la meta que se plantea.

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.- Camino peligroso: En parejas uno de los alumnos o alumnas tendrá los ojos cubiertos con un paliacate, el compañero (a) deberá de tomarlo de la mano por el camino de obstáculos que el maestro (a) coloco previamente. El camino deberá de tener obstáculos para saltar, rodar, reptar, etc. Todo hasta llegar a la meta.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Péndulo: El o la maestra colgaran una cuerda con un costalito en el extremo de modo que la pelota llegue casi al piso. En el piso pondremos conos los cuales tendrán números que a su vez se usarán como puntos.

El alumno (a) deberá de lanzar el péndulo tratando de tirar con el uno de los conos, solo es un lanzamiento por turno, si este logra derribar un cono, por ejemplo, el cono con numero 5 suma 5 puntos que se deberán de registrar, así cada vez que derribe el o los conos se van registrando. Al final gana el alumno con más puntos.

A compartir (en casa):

1.- El reto es de ir de un extremo de la casa a otro sin tocar el piso, se deberá de usar todo lo que esté al alcance como sillas, cojines, sillones, etc... Mama o papa ayudaran a tomar el tiempo, el recorrido se hará 3 veces, realizándolo cada vez más rápido.

Evaluación:

- ¿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 matemáticas.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Esquino y gano

Materiales: Tapas de diferentes colores, aros

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Elabora alternativas de solución ante retos y problemas que se presentan en actividades y juegos, para cumplir con la meta que se plantea.

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.- 1, 2, 3 calabaza: Se elegirá un alumno que se coloque en frente del grupo, a una distancia considerable este se volteara de espalda, el grupo avanzara al frente., a la voz del niño., mencionara en voz alta, un dos tres al decir calabaza volteara, el resto del grupo adaptara una postura sin moverse, quien se mueva se devolverá la línea inicial, el primer alumno que llega adelante y toque al compañero cambiara su lugar.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Juntamos tapitas. (Tareas motrices, ajustar la intensidad y el esfuerzo) cada uno adentro de su aro, recolectamos tapitas, estas estarán a una distancia considerable, contamos cuantas obtendremos. Así sucesivamente hasta recolectar todas de diferentes colores.

A compartir (en casa):

1.- En familia, su hijo se colocará frente a una pared o en algún espacio disponible. La actividad consiste en que usted deberá lanzarle las pelotas una por una, intentando tocar alguna parte de su cuerpo, mientras su hijo (a) intenta esquivar las pelotas moviéndose de un lado a otro. • Intercambien los roles, ahora su hijo lanzará las pelotas y usted tratará de esquivarlas.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Jugamos en colaboración y respeto

Materiales: Pelotas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue distintas actitudes asertivas que se manifiestan en las actividades y juegos para promover ambientes de colaboración y respeto.

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.- ¡Que no caiga!: Se colocan todos los alumnos en fila india, agarrados de los hombros del compañero de adelante en medio de cada uno se colocaran una pelota que quedara sujeta entre la espalda del de adelante y el pecho del de atrás, el objetivo es llegar hasta un punto determinado sin que se caiga ninguna pelota, si se cae regresamos al inicio.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Estación de pistas y retos: se colocarán estaciones por toda la cancha o escuela, los alumnos trabajarán en equipos e irán avanzando a las estaciones, cada estación tendrá un reto que puede ser un rompecabezas, sumas, divisiones, etc. Una vez terminando el reto se les dará la pista para saber cuál estación sigue.

A compartir (en casa):

1.- Esquivando pelotas: Con ayuda de mama o papa nos posicionaremos frente a una pared, nuestro ayudante nos lanzara pelotas (una a la vez) el objetivo es esquivar las pelotas, pediremos a nuestro ayudante que las lance en diferentes direcciones, una vez terminando cambiaremos de posición con el ayudante, gana quien esquiva más pelotas.

Evaluación:

- ¿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 matemáticas

Nivel: Primaria

Grado: 2°

La catapulta

Materiales: Gises y 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.- Tirando al blanco, se trazará círculos a una distancia considerable a la línea de partida, el grupo se dividirá en 4 equipos de igual integrantes, el objetivo será que cada integrante tendrá que lanzar la pelota para que caiga dentro del círculo trazado, pero este deberá hacerlo de diferentes maneras, ya sea saltando, corriendo, o sentado, etc. una vez que lance seguirá el siguiente integrante del equipo, esta actividad tendrá un tiempo de 15 min, el equipo que logre colocar la pelota el mayor número de veces dentro de este tiempo será el ganador.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Se dibujará un círculo pequeño con la denominación de 100, y fuera del círculo pequeño se trazará otro círculo que encierre el más pequeño, con denominación de 90, y se volverá a trazar uno más grande encerrando al dibujo anteriormente, con denominación de 80, se irá trazando así sucesivamente hasta llegar a 0. El objetivo será que el alumno tendrá 5 tiros para lograr acumular el mayor puntaje, y ellos deberán anotar y sumar los números que acumule.

A compartir (en casa):

1.- Colocaran una toalla sobre el respaldo de una silla, de alguna forma en la que se mantenga sostenida la orilla, en el respaldo, frente a la silla se colocara un cesto, bote, olla o algún objeto donde pueda caer el objeto que lanzaremos. Colocaremos un limón en la toalla que será nuestra catapulta, y trataremos de lanzar el limón tratando de lograr que caiga en nuestro bote.

Evaluación:

- ¿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 matemáticas.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

El zorro astuto

Materiales: Gises y 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.- Tirando al blanco, se trazará círculos a una distancia considerable a la línea de partida, el grupo se dividirá en 4 equipos de igual integrantes, el objetivo será que cada integrante tendrá que lanzar la pelota para que caiga dentro del círculo trazado, pero este deberá hacerlo de diferentes maneras, ya sea saltando, corriendo, o sentado, etc. una vez que lance seguirá el siguiente integrante del equipo, esta actividad tendrá un tiempo de 15 min, el equipo que logre colocar la pelota el mayor número de veces dentro de este tiempo será el ganador.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Se dibujará un círculo pequeño con la denominación de 100, y fuera del círculo pequeño se trazará otro círculo que encierre el más pequeño, con denominación de 90, y se volverá a trazar uno más grande encerrando al dibujo anteriormente, con denominación de 80, se irá trazando así sucesivamente hasta llegar a 0. El objetivo será que el alumno tendrá 5 tiros para lograr acumular el mayor puntaje, y ellos deberán anotar y sumar los números que acumule.

A compartir (en casa):

1.- Colocaran una toalla sobre el respaldo de una silla, de alguna forma en la que se mantenga sostenida la orilla, en el respaldo, frente a la silla se colocara un cesto, bote, olla o algún objeto donde pueda caer el objeto que lanzaremos. Colocaremos un limón en la toalla que será nuestra catapulta, y trataremos de lanzar el limón tratando de lograr que caiga en nuestro bote.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

A los aros

Materiales: Aros y música

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Expresa ideas y emociones al comunicarse verbal, corporal y actitudinalmente en distintas actividades motrices, para asignarles un carácter personal.

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 los aros: Los alumnos tienen que moverse alrededor de los aros, cuando el profesor de la señal "ARO" cada uno tiene que encontrar un aro para pararse en el mientras que el profesor cuenta hasta tres con ojos cerrados. Cuando termina los abre y si alguno no está en un aro deberá de poner una cara de cualquier emoción.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Cocodrilo dante, con apoyo de música realizaremos la canción de cocodrilo dante, primero explicaremos a los alumnos la actividad y los movimientos de los animales que se nombran en la canción, primero se realizaran sin música para practicar los movimientos y después con la música.

A compartir (en casa):

1.- Juego del Limón, en compañía de su familia desplazarán un limón con una cuchara a diferentes distancias y lugares de la casa.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Retos motores

Materiales

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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 peces se forman dos equipos: uno es el de los “pescadores” y el otro los “peces”. Los pescadores escogen entre todos unos números en secreto y forman un círculo tomados de las manos con los brazos en alto. Los peces entran y salen del círculo que forman los pescadores, mientras estos cuentan en voz alta. Cuando los pescadores llegan al número que eligieron en secreto bajan los brazos y cuentan todos los peces que han quedado dentro del círculo. A la siguiente partida intercambian roles, gana el equipo que pesque más peces.

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

Los docentes en colaboración con los alumnos contarán números naturales a la vez deberán de estar saltando en dos pies, en uno, de un lado a otro, etc.

A compartir (en casa):

1.- Los alumnos en colaboración con su familia realizarán desplazamientos y llevarán a cabo conteo.

Evaluación:

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

Observaciones:

La actividad 2 se vinculó a la materia de matemáticas en relación al aprendizaje referente a: Lee, escribe y ordena números naturales hasta 100.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Figuras divertidas

Materiales: Gises

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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 la indicación del docente los alumnos se desplazarán de diferentes formas hacia las figuras dibujadas por los alumnos, (ejemplo: todos brincan en un pie al círculo, todos corren al cuadrado, todos trotan al rectángulo).

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Actividad de vinculación Matemáticas: Los alumnos dibujaran figuras geométricas

A compartir (en casa):

1.- Los alumnos en colaboración con su familia distinguen formas y figuras geométricas en la casa.

Evaluación:

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

Observaciones:

La actividad 2 se vinculó a la materia de matemáticas en relación al aprendizaje referente a: Construye configuraciones utilizando figuras geométricas.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Geometría en juego

Materiales: Gises, pelotas y palos de escoba

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

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.- Este juego se realiza individualmente o en pareja. Dibujaremos en el suelo 3 figuras geométricas (cuadrado, triángulo y círculo) de modo que queden separadas. Para iniciar el juego, deberás colocarte a una distancia considerable de las figuras. Tomaremos el palo de escoba, podremos la primera pelota en el suelo y deberás golpear la pelota con el objetivo de que quede dentro de la figura, si al primer intento no lo logras, puedes acercarte a donde haya quedado la pelota y volver a golpearla para lograr el objetivo.

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

El profesor dibujara diferentes figuras en la cancha donde los niños distinguirán y ubicarán las diferentes figuras geométricas que existen.

A compartir (en casa):

1.- Este juego se realiza individualmente o en pareja, pídele a un familiar que participe contigo. Las figuras geométricas las podremos dibujar en el espacio que ustedes deseen. Si no cuentan con pelotas, las sustituiremos con pares de calcetines enrollados.

Evaluación:

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

Observaciones: Utilizar en casa los materiales y espacios que se les faciliten.

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Con ritmo me divierto y aprendo

Materiales: Balones, papel cartón y una escoba

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

A divertirnos (en la escuela):

1.- Juego hasta el otro lado, se divide la clase en dos equipos, cada uno se ubica en una zona del campo. A la señal un bando debe de conducir sus balones hasta el otro lado; el bando contrario intenta evitarlo, estos no pueden quitar los balones, sólo regresarlos de un puntapié. Se cuenta el tiempo y el número de jugadores que logró el objetivo.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Juego los escobazos, todos los jugadores al escuchar la música se moverán, dos alumnos caminan llevando una escoba. Cuando paren las melodías deben de colocarse en cuclillas, por que el alumno que no esté en esta posición los que tienen la escoba podrá darles un escobazo en las pompas y tendrán que bailar con ella.

A compartir (en casa):

1.- En familia pasaran una pelota de papel por un caminito que trazara en el piso, evitando se salga del camino, para eso debe trazar primero dos líneas paralelas y en medio de ellas trasladará una hoja de papel de un punto a otro, con ayuda de una caja de cartón de pizza o algo que se asemeje para hacer aire, cuando lo logre llegar a la meta que estará a 2 metros de distancia se acaba la actividad. Pueden hacer competencias entre la familia para ver quién es el más rápido.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

La pista de fórmula 1

Materiales: Calcetines, vasos de plástico peluches

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Reconoce sus posibilidades expresivas y motrices al participar en situaciones de juego, con el fin de favorecer su esquema corporal.

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.- Carrera de obstáculos el maestro utilizará diferentes materiales que sirvan de obstáculos a manera de circuito, donde el recorrido tiene que contener estas especificaciones: pasar por arriba de los obstáculos (brincando), (equilibrando) y (por debajo).

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

“los números encerrados”. El profesor distribuirá en el área de trabajo, aros que contienen números en el centro y el alumno recorrerá los aros según el número indicado e incluso de sumas y restas siguiendo indicaciones.

A compartir (en casa):

1.- Invita a tus familiares (papa, mama, hermanos, etc.) a realizar también el recorrido de la carrera de obstáculos, incluso lo pueden hacer por tiempo.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Huele a sopa de letras

Materiales

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Combinando distintas habilidades motrices básicas, ubicación espacial, y coordinación en general.

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.- Carrera de camiones: Se formará carretera de conos para manejar el dompe, en medio de la carretera colocaran hojas de números del 1 al 5 consiste en lanzar pelotas al dompe cada vez que anote avanzara un número.

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

Sopa de letras y números: Se colocan dos aros 1º- hojas con números y 2º- hojas con letras. Todos en frente sentados, se harán preguntas: cuales son las letras de tu nombre?, fecha de nacimiento? , etc. saldrán corriendo, saltando diferente, formas, burro, cangrejo etc. para tocar números o letras para dar respuesta.

A compartir (en casa):

1.- Juego de silabas: En una mesa frente a frente, niño y (papa, mama. hermano), cada uno con su vaso y con sus tarjetas en hilera las silabas ta,te,ti,to,tu y en el centro una pelota. El adulto menciona la silaba, que taparan con el vaso y cuando mencionen pelota ¡!! Taparan la pelota con el vaso el ganador, realizara un ejercicio, lanzar, botar, rodar, saltar.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2º

Aprendo matemáticas y me divierto

Materiales: Periódico o aros o gises para pintar en el piso, dado grande

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Ajusta sus patrones básicos de movimiento a partir de la valoración de sus experiencias en las situaciones motrices en las que participa para responder a las características de cada una.

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 de motricidad, estaciones: Imiten las acciones de diversos animales.
Estación 1: (bastones y conos), utilizan el bastón como caballo y galopan en circuito entre conos
Estación 2: (conos), carreras de cangrejos de cono a cono.
Estación 3: (colchonetas o tapetes de foami), reptar como lagartijas o víboras
Estación 4: (conos) carrera de canguros saltando los conos. Estación 5: Desplazarse en 4 puntos de apoyo.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): “Grupos de...” en el piso se colocarán marcas o periódicos o aros, todos los alumnos estarán caminando, trotando o saltando, a la señal el profesor dirá “Grupos de.” y nombrará un número, los alumnos deberán hacer grupos o equipos del número nombrado arriba de un periódico o dentro de la marca o aro. También se puede después de estar sobre el periódico por pares, nones y también se puede indicar juntarse por el doble del grupo ya formado y dividirse a la mitad. Esta actividad puede hacerse también sin material.

A compartir (en casa):

- 1.- Saltar, jalar, y desplazar, utilizaras diferentes movimientos, como saltar, correr, empujar y lanzar, entre otros, para transportar objetos de un lugar a otro.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Lo digo sin decirlo

Materiales: Tarjetas con imágenes de diferentes animales, personajes

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de si y la orientación en el espacio

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.- Caras y gestos: El maestro contará con una serie de tarjetas con imágenes variadas (animales, personajes, deportes, películas, etc.) por turnos los alumnos irán sacando una tarjeta por turno y deberán de realizar caras y gestos para que el resto del grupo adivine de que se trata la imagen, se utilizarán gestos (visual) y también sonidos (auditivo) dependiendo la indicación del maestro.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): “animales con la letra de mi nombre” los alumnos elegirán un animal o personaje que comience con la misma letra de su nombre y realizará el sonido de dicho animal, para que los compañeros adivinen de que animal trata.

A compartir (en casa):

1.- El calcetín volador con la familia cacharán y lanzarán una bola hecha de calcetines, si les cae deberán imitar un animal.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 2°

Los bolos

Materiales: Pelota de plástico, pelotas de papel, botellas de plástico

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de si y la orientación en el espacio

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 una pelota sin que se caiga al suelo, primero mano derecha, mano izquierda, cambiando mano derecha mano izquierda, lanzar al aire la pelota y atraparla, patear la pelota hacia arriba y atraparla.

2.- (**Actividad de vinculación P.M. y L.C**): “**Los bolos**”: Se utilizan botellas numeradas del 1 al 10, se acomodan en orden ascendente, los alumnos toman su turno para lanzar y van sumando según el número de bolo derribado.

A compartir (en casa):

1.- “**Múltiples encestes**”: Elabora pelotas de papel (10), en una canasta (cubeta, caja de zapatos, etc.) lanza las pelotas de papel de las siguientes formas: Lanza todas las pelotas que puedas hacia la cubeta/caja e intenta encestarlas teniendo como límite un minuto, al final cuenta cuantos encestes hiciste, lanza de pie, caminando y corriendo ahora encesta golpeando las pelotas con tu pie.

Evaluación:

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