

CUADERNILLO DE APRENDIZAJES FUNDAMENTALES IMPRESCINDIBLES DE EDUCACIÓN FÍSICA



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

Lic. Javier González Mocken
Secretaria de Educación y Deporte.

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

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

Mtro. Arturo González Ibarra
Enlace Académico.

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

Lic. Carlos Adolfo Barney Montiel
Enlace de Educación Física

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

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

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

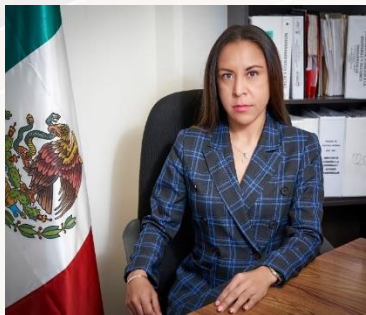
Los docentes de educación física se dieron a la tarea de desarrollar actividades para favorecer los aprendizajes fundamentales imprescindibles de los NNA a partir de estrategias didácticas. Al ser un área eminentemente práctica brinda aprendizajes y experiencias para reconocer, aceptar y cuidar el cuerpo;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

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

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

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

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



Dirección de Educación Física y Acciones Transversales

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

COLABORADORES

Adán Zubía Rodríguez

Enlace del Área de Educación Física Zona Norte

Mtra. Columba Arreola Martínez

Asesor Técnico Pedagógico

Mtro. Jesús Modesto Aragón Porras

Asesor Técnico Pedagógico

Mtro. Ismael Aguirre Álvarez

Asesor Técnico Pedagógico

Mtro. Carlos Gustavo López Fernández

Asesor Técnico Pedagógico

Mtra. Marybel Chavarría Bárcenas

Equipo Académico de la dirección

Mtra. Bertha Cecilia Jordán Gómez

Equipo Académico de la dirección

Mtra. Claudia Lizbeth Quezada Ávila

Área Académica del departamento

Jorge Eduardo Gonzales Armendáriz

Asesor Técnico Pedagógico

Moisés Álvarez Palacio

Asesor Técnico Pedagógico

Zona 1

ATP:

José Natividad Fuentes Hernández

Edith García Payan

Zona 2

Supervisor: Luis Manuel Carreón Bencomo

ATP: Jesús Manuel Martínez Martínez

Zona 3

Supervisor: Ariel Díaz Pérez

ATP:

Ismael Aguirre Álvarez

Karla Aguirre Irigoyen

Zona 4

Supervisor: Raúl Lorenzo Manzano Ibarra

ATP:

Miguel Ángel Herrera Saucedo

David E. Balderrama

Zona 5

Supervisora: Blanca Estela Chávez Díaz

ATP:

Erick Fernando Zúñiga Espinoza

Mirna Nohemí Ramírez Martínez

Zona 6

Supervisor: Adrián Alonso Ramírez García

ATP:

Cinthia Alejandra Alaniz Bernal

David Roberto Guzmán Castro

Zona 7

Supervisor: Alberto Terrazas Rodríguez

ATP: Ángel Gabriel Ortiz Estrada

Zona 8

Supervisor: José Luis Granados Terrazas

ATP:

Yudilia Madrid Beltrán

Rafael Alberto García Martínez

Zona 9

Supervisora: Beatriz Quiñones Soto

ATP:

Clara Inés Sáenz Quintana

Héctor Guillermo García Hernández

Zona 10

Supervisor: Héctor Moreno Hernández

ATP:

Luz Martina Rico Uriarte

Cruz Georgina Aguirre Irigoyen

Zona 11

Supervisor: Francisco Javier Rodríguez Barrientos

ATP: Heber Guillermo Maldonado Sáenz

Zona 12

Supervisora: Blanca Estela Armendáriz Rivas

ATP:

Columba Arreola Martínez

Iván Anselmo Pérez García

Zona 13

Supervisor: Ofelio Zúñiga Sandoval

ATP:

Diana Denise Sagredo García

Blanca Patricia Corral de la Rosa

Zona 14

Supervisora: María Teresa Rodríguez Hernández

ATP:

José Miramontes Arzola

Rosa Anahí Chacón Cervantes

Zona 15

Supervisora: Blanca Estela Carrillo Herrera

ATP:

Erika Denisse Ruiz Jara

Zona 16

Supervisora: Alma Rosa Ayala Márquez

ATP:

Víctor Manuel Talamantes Hernández

Jaime Álvarez Peña

Zona 17

Supervisor: Sergio Enríquez Magdaleno

ATP:

Claudia Mónica Trejo Lerma

Alejandro Lujan Aguirre

Zona 18

Supervisora: Marisela Sosa Ortiz

ATP:

Otoniel Madrigal Mata

Ricardo Rodarte Carballo

Zona 19

Supervisor: Arturo Córdoba Hinojos

Dalila Veleta Jiménez

Fernando Zúñiga Salgado

Zona 20

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

Zona 21

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

Zona 22

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

Zona 23

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

Zona 24

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

Zona 25

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

Zona 26

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

Zona 27

Supervisor: Jaime Rentería Fierro
ATP: José Reyes Rascón

Zona 28

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

Zona 29

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

Zona 30

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

Zona 31

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

Zona 32

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

Zona 33

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

Zona 34

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

Zona 35

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

Zona 36

Supervisor: Humberto Velez Orona
ATP: VACANTES
VACANTES

Presentación.

Conozca el cuaderno de aprendizajes fundamentales imprescindibles:

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

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

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

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

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

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

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

CUADERNILLO DE APRENDIZAJES FUNDAMENTALES IMPRESCINDIBLES DE EDUCACIÓN FÍSICA



INDICE 6° PRIMARIA

- 1.-Retos motores. Líneas y Ángulos.
- 2.-Retos motores, rutas y ubicaciones.
- 3.-Retos deportivos
- 4.-Retos motores (Diferencias entre números).
- 5.-Mediciones
- 6.-Laberinto decimal.
- 7.-Líneas Paralelas y Ángulos.
- 8.-Divisiones y pasos.
- 9.-Rutas y ubicaciones
- 10.-Diferencias entre números.
- 11.-Jugando al Freeze be
- 12.-Pelota caliente.
- 13.-Quemados
- 14.-Tirando los conos.
- 15.-Venta de animales
- 16.-El gato saltarín.
- 17.-Mediciones en movimiento.
- 18.-La trae
- 19.-Fut _Tenis
- 20.-Salto, salto sin parar.
- 21.-Bota, bota; suma, resta y anota.
- 22.-El balón divertido.
- 23.-Circuito en movimiento
- 24.-Construyendo mi cuerpo.
- 25.-La unión es la fuerza.
- 26.-Defensa y ataque numérico.
- 27.-La búsqueda a ciegas.
- 28.-Circuito en movimiento
- 29.-Rally del conocimiento
- 30.-Juego y aprendo
- 31.-Vamos al circo.
- 32.-Cara o cruz.
- 33.-Malabares.
- 34.-Nuestras raíces.
- 35.-Coordinación.
- 36.-Tiro al blanco
- 37.-Posturas
- 38.-Jugando con mis habilidades.
- 39.-Mis destrezas físicas y mentales.
- 40.-El circo mágico.
- 41.-Multiplicaciones divertidas
- 42.-Lanzando y aprendiendo
- 43.-Enfrentando retos
- 44.-Aprendo y me divierto con mis capacidades.
- 45.-Juguemos al futbol
- 46.-Bolos deportivos
- 47.-Circuitos divertidos.
- 48.-Diversos lanzamientos
- 49.-Juegos de tiempo
- 50.-Que no caiga el globo
- 51.-Multiplico mi mente
- 52.-Juegos tradicionales
- 53.-Matemáticas en acción
- 54.-Retos inteligentes
- 55.-Pelota tocada
- 56.-Moviendo tu cuerpo
- 57.-Mis habilidades...tus habilidades, nuestras habilidades
- 58.-Reconociendo las destrezas motrices
- 59.-Juguemos tenis
- 60.-Figuras y números
- 61.-Letras en acción
- 62.-Circuito motriz
- 63.-Encestando
- 64.-Pruebas físicas
- 65.-Mi circo
- 66.-Aros locos
- 67.-Soy capaz
- 68.-Superman o superwoman
- 69.-La pesca
- 70.-Torneo
- 71.-Letras mágicas
- 72.-Retos
- 73.-Salud y Matemáticas
- 74.-La catapulta
- 75.-La pelota saltarina
- 76.-Objetos esquivos
- 77.-Escape
- 78.-El gato ciego
- 79.-Cola de zorro
- 80.-El avioncito
- 81.-Derribes
- 82.-El periódico bailarín
- 83.-Desplazamientos divertidos
- 84.-El gato
- 85.-Aros

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Retos motores: Líneas y Ángulos.

Materiales: Transportador, regla, borrador y colores.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que impliquen desplazamiento y manejo de diferentes objetos, para basarla a las condiciones que se presentan.

Introducción:

¿Qué vamos aprender hoy?

Líneas de diferentes formas y ángulos; las líneas paralelas siempre es la misma distancia, nunca se cruzan, las rectas son aquellas que cruzan un ángulo de 90° grados y la secante es decir que se corta en un punto

¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

Identificar líneas rectas, paralelas, secantes y ángulos en sus distintos grados.

-Introducción al tema.

Se va a ver la forma de las líneas rectas, paralelas y secante, cada una con diferente igualdad y ángulos con diferente apertura, unos más pequeños y unos más grandes.

-Dar a conocer las reglas de participación. (Si es a distancia)

A divertirnos (en la escuela):

1.- Encastando y ganando: Se colocan 3 filas y se traza en diferentes tipos de líneas, paralela, recta y secante, serán carreras con tiro a la canasta, cada quien correrá sobre la línea que le toco, se jugara a los 15 puntos, intercambiándose de fila, es decir se harán 5 puntos en la primera carrera, ya que también cambiara la fila, variando las líneas paralelas, rectas y obtusas.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Las Figuras: En esta actividad se les prestaran mini conos, la maestra les dirá algún grado y ellos con los conos tienen que hacer la figura e identificar qué tipo de ángulo es.

A compartir (en casa):

1.- Adivina cuantos dulces me tocan: Se les dictara problemas a resolver en casa, en donde tendrán que colocar dulcecitos en bolsa, es decir, cuantos dulces les tocan a 3 niños si traigo 27 y los dulces deberán ser dibujados dentro de la bolsa, con el fin también de afianzar las tablas.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Retos motores, rutas y ubicaciones.

Materiales: Hojas, lápiz, borrador

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que impliquen desplazamiento y manejo de diferentes objetos, para basarla a las condiciones que presentan.

Introducción:

¿Qué vamos aprender hoy?

A seguir rutas y ubicaciones

¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

Rutas y Ubicaciones

Introducción al tema.

Que el alumno sepa interpretar mapas desplazables, ruta entre diferentes ubicaciones, imágenes a pie de calle.

Dar a conocer las reglas de participación. (Si es a distancia)

Mantener la cámara

encendida Tener micrófono

apagado.

Al querer participar presionar la manita para que se le de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El grupo se divide en dos equipos, el maestro ya tiene fichas con indicaciones con diferentes lugares de la escuela, los alumnos lo que deberán hacer es encontrar el lugar al que se refiere, solo tienen 5 min para descubrir el lugar que es. El equipo que haga menor tiempo será el que se lleva el punto.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Debe describir como es su casa por dentro así como escribir indicaciones de cómo ir de su casa a la escuela y viceversa.

A compartir (en casa):

1.- Caminito a la escuela: El alumno tiene que hacer un plano de cómo llega de su casa a la escuela, indicando los lugares por donde pasa y las indicaciones que daría siendo más específico.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades?

¿Qué te gusto más de las actividades?
¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Retos deportivos

Materiales Colores, cuaderno, pluma, balón de básquet bol.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental:

Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que impliquen desplazamiento y manejo de diferentes objetos, para basarla a las condiciones que se presentan.

Introducción:

¿Qué vamos aprender hoy?

Recordaras número naturales, como su lectura y escritura.

¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

Diferencias entre sistemas decimales.

-Introducción al tema.

Explica las similitudes y diferencias entre sistema de numeración y sistema posicional

-Dar a conocer las reglas de participación. (Si es a distancia)

A divertirnos (en la escuela):

1.- Se hará una reta de básquet bol en tercias, el maestro indicará las cuantas canastas, para ver qué equipo es el que obtiene más puntaje, al finalizar se hará una gráfica de los resultados que se obtuvieron.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Se trabajará de forma individual, cada niño con un balón de basquetbol, el cual intentarán encestar, de acuerdo a la distancia el enceste tendrá una puntuación determinada, los alumnos de acuerdo a los encestes lograran una puntuación la cual registraran en su libreta para en clases posteriores hacer una comparación de resultados.

A compartir (en casa):

1.- El alumno con ayuda de su familia hará una presentación del reglamento de básquetbol y compartirá con los demás niños lo comprendido de este.

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: 6°

Retos motores (Diferencias entre números).

Materiales: Gises, cuaderno regla y lápiz.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que impliquen desplazamiento y manejo de diferentes objetos, para basarla a las condiciones que se presentan.

Introducción:

¿Qué vamos aprender hoy?

Recordaras número naturales, como su lectura y escritura.

¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

Diferencias entre sistemas decimales.

-Introducción al tema.

Explica las similitudes y diferencias entre sistema de numeración y sistema posicional.

-Dar a conocer las reglas de participación. (Si es a distancia)

A divertirnos (en la escuela):

1.- El obligado: Se hacen dos filas, se les asigna un número a los alumnos, el que inicia deberá hacer un tiro a la canasta, si entra el tiro a la canasta el adversario está obligado a encestar y para desobligarse debe encestar de nuevo.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Ensalada de frutas: Se colocan los niños en círculo unos serán número del 1 al 10 y otros serán números romanos, a la señal se tendrán que cambiar de lugar número posicional y no posicional. La señal será la siguiente en la ensalada de frutas se cambia No. posicional y se intercala el lugar.

A compartir (en casa):

1.- La tablita: En este juego se dibujará la tablita y se le dictará una serie de número decimales que el deberá de acomodar.

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: 6°

Mediciones

Materiales: Listones, periódico, huesos, aros.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que impliquen desplazamiento y manejo de diferentes objetos, para basarla a las condiciones que se presentan.

Introducción:

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

A divertirnos (en la escuela):

1.- Jugando a medir: Se forman varios equipos y se les dará listones de diferente tamaño y después de terminar de medirlos se usará una tabla para medir los listones de menor a mayor, ahí mismo se les dará periódico y se les pedirá que lo corten en diferentes fracciones.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Huesitos: Repartición de huesos, los alumnos reparten los huesitos en la casita de los perros (Aros) tendrán que trasladarse sobre líneas dispuestas en la cancha después representa la división, resta, suma, fracciones y resuelve lo que se indica, por ejemplo: Se repartirán 25 huesos para los perritos y son 5 perros, de cuánto les tocaría.

A compartir (en casa):

1.- El naranjero: Todo el integrante de la familia con una naranja cada uno partirán la naranja en fracciones ($1/4$, $1/2$, etc.) para reforzar el aprendizaje en la escuela.

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: 6°

Laberinto decimal.

Materiales: Fichas, balón, cuaderno, pluma

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que impliquen desplazamiento y manejo de diferentes objetos, para basarla a las condiciones que se presentan.

Introducción:

¿Qué vamos aprender hoy?

¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación. (Si es a distancia)

A divertirnos (en la escuela):

1.- Quien tiene: Se le repartirá al grupo una serie de respuestas ellos estarán en línea ya que serán dos equipos y a la pregunta alguien tiene que responder, se dará dos resultados iguales y al momento de tener la respuesta se deberá salir corriendo y hacer un tiro gana el que junte 5 puntos

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Laberinto de decimales: Se hace un dibujo de laberinto y ahí se les pone números claves del cual deberán iniciary terminar, por ejemplo, inicia con el número 25.56 de ahí él tiene que llegar a la meta al número 68 que será la meta.

A compartir (en casa):

1.- Laberinto de números: El laberinto es la casa y ahí se les pone números claves por parte del papá o mamá los cuales tiene que encontrar y dar respuesta a las operaciones que preguntaran los papas.

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: 6°

Líneas Paralelas y Ángulos.

Materiales: Conos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental

Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas matricas al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Encestando y ganando: Se colocan 3 filas y se trazan diferentes tipos de líneas, paralelas, rectas y secantes, serán carreras con tiro a la canasta, cada quien correrá sobre la línea que le toco, se jugara a los 15 puntos intercambiando de fila, se harán 5 puntos en la primera carrera, y que también cambiara la fila, variando las líneas paralelas, rectas y obtusas.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Las Figuras: En esta actividad se les prestan mini conos, la maestra les dirá algún grado y ellos con los conos tienen que hacer la figura e identificar qué tipo de ángulo es.

A compartir (en casa):

1.- Con ayuda de algún integrante de tu familia, en la puerta de tu casa, sobre el suelo, deberán ir marcando los grados a los que la puerta se puede abrir e ir anotándolos en su cuaderno, así como los muestra la siguiente imagen.

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: 6°

Divisiones y pasos.

Materiales: Fichas, balones

Aprendizaje Imprescindible Fundamental:

Adapta sus capacidades habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Adivina con quien estoy: Se hacen 3 filas dependiendo el número de alumnado, se juega a 10 puntos, se numera la fila, le explica que a la hora que escuchen el número que le tocó, saldrán corriendo levantarán una carta y harán la división que está en la carta, al terminar harán un tiro a la canasta ganado un punto para su equipo si encestan primero que su adversario, el equipo que realice esta actividad con mayor eficacia y logre la meta de anotar primero los diez puntos es el triunfador.

2.- Actividad de vinculación P.M. y L.C): Los alumnos se trasladan por la cancha de acuerdo a las indicaciones del maestro, que a su vez ha distribuido en el espacio diversas líneas y figuras geométricas que el alumno reconocerá al leer las características de estas.

A compartir (en casa):

1.- Con ayuda de tu familia jugaran a la lotería de tablas, la persona que va diciendo las cartas al mencionarlas, la persona que tenga la carta deberá responder una multiplicación, esto con el objetivo de reafirmar los aprendizajes.

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: 6°

Rutas y ubicaciones

Materiales: Tarjetas Cuaderno Lápiz

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas matices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Encastando y Ganando: El grupo se divide en dos equipos, se les entregaran fichas con indicaciones con diferentes lugares de la escuela, los equipos deben encontrar el lugar al que se refiere, solo tienen 5 minutos para descubrir el lugar. El equipo que haga menor tiempo será el triunfador.

2.- Actividad de vinculación P.M. y L.C): En tarjetas escribirá indicaciones de las formas de desplazamiento que utiliza para llegar a su casa (Caminando, Subiendo escalones, banquetas, si tiene que saltar en algún lugar, etc).

A compartir (en casa):

1.- Con ayuda de su familia, deberá realizar un croquis de su casa hasta la escuela, dando indicaciones de la ruta que toma, por los lugares que pasa, etc. debe describir su ubicación en el croquis.

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: 6°

Diferencias entre números.

Materiales: Balón, tarjetas, ajedrez, serpientes y escaleras dado, cuaderno.

Aprendizaje Fundamental Imprescindible: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas, matices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal.

Introducción:

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

A divertimos (en la escuela):

1.- Se hacen dos filas, se les asigna un número a cada integrante, el que inicia deberá hacer un tiro de canasta, si entra el tiro a la canasta está obligado y para desobligarse debe encestar de nuevo.

2.- **Actividad de vinculación P.M. y L.C): Ensalada de frutas:** Se colocan en un círculo, y se les da un numero posicional y no posicional y se dirá en la ensalada de frutas se cambió el número y tendrán que cambiar los lugares

A compartir (en casa):

1.- **El ajedrez:** Con la participación de tu familia se jugará ajedrez, deberás ir anotando los resultados en tu cuaderno. También puedes jugar serpientes y escaleras con la familia, al igual anotando los resultados en su cuaderno.

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: 6°

Jugando al Freeze be

Materiales: Freez be

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal.

L.C: Reconoce las diferencias que hay entre los datos, los argumentos y las opiniones.

P.M.: Identifica rectas paralelas, perpendiculares y secantes, así como ángulos agudos, rectos y obtusos.

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 ultimate es un deporte que utiliza un material alternativo: el freez be. Este se parece relativamente al rugby, ya que hay que llevar el disco volador hasta la zona de ensayo situada en el campo rival. Para conseguirlo tendrán que ir pasándose el freez be, tratando de evitar que lo intercepte el adversario.

2.- (**Actividad de vinculación P.M. y L.C**): En un cuaderno anotara lo que significan los Deportes Alternativos y donde nacieron, argumentaran y darán opiniones sobre ellos todo esto en su cuaderno mínimo una cuartilla.

P.M. Identifica rectas paralelas, perpendiculares y secantes, así como ángulos agudos, http://www.clarionweb.es/4_curso/matematicas/mat_406.htm

A compartir (en casa):

1.- Jugar a las películas. Lo ideal es jugar por equipos, mínimo dos y dos personas en cada equipo, pero podemos jugar solo dos personas. Se trata de hacer con mímica y gestos el título de una película y que la otra persona de tu equipo la adivine. Se puede hacer lo mismo, pero adivinando palabras.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

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

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Pelota caliente.

Materiales: Pelota

Aprendizaje: Propone distintas formas de interacción motriz al organizar situaciones de juego colectivo y de confrontación lúdica, para promover el cuidado de la salud a partir de la actividad física.

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 caliente: En círculo, sentados o de pie. El maestro explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer diciendo el nombre con el que le gusta que le llamen, su lugar de procedencia, algunos gustos. Todo esto hay que hacerlo rápido para no quemarse. Inmediatamente terminada la presentación se lanza la pelota a otro alumno que continúa el juego, hasta que todos hayan sido presentados.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Dividir al grupo en equipos dependiendo la cantidad de alumnos, realizar una escenificación de 5 min aproximadamente, donde el tema a tratar será el cuidado de la salud ante el COVID 19.

A compartir (en casa):

1.- Se van a dividir la familia en 2 equipos para realizar un juego de mímica en el cual cada grupo van a adivinar 5 películas previamente anotadas en una tarjeta por el jefe 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: 6°

Quemados

Materiales: pelota, hojas, lápiz, colores, globo 10 fichas, recipiente de plástico.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Aprendizaje: Propone distintas formas de interacción motriz al organizar situaciones de juego colectivo y de confrontación lúdica, para promover el cuidado de la salud a partir de la actividad física

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.- Quemados. Se deben formar dos equipos, cada uno con el mismo número de jugadores, cada equipo se ubica en su lado del campo. Los jugadores deberán “quemar” a los jugadores del equipo contrario. Para ello, deberán lanzarles el balón y este deberá tocar alguna parte de su cuerpo y luego caer al piso, pueden correr y moverse libremente dentro de su campo para evitar el balón. Para evitar ser “quemado”, el jugador puede intentar atrapar el balón. Si lo consigue, seguirá con vida. Es importante resaltar que en estos casos el balón no deberá tocar el piso. El juego concluye cuando todos los jugadores de un equipo sean “quemados.”

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): El alumno realiza un instructivo sobre el juego de los quemados el cual se acompañe con imágenes del juego para tener una mayor comprensión del mismo.

A compartir (en casa):

1.- Matatena Globo: en esta actividad se va realizar a manera de reto con algún integrante de la familia. Se va utilizar un globo, 10 fichas de plástico y un vaso o recipiente de plástico en cual quepan las 10 fichas. Se trata de golpear el globo y antes de que caiga al piso ir metiendo una ficha al recipiente. Y así hasta ver que integrante de la familia logra meter más fichas sin que el globo

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Tirando los conos.

Materiales: Bastones 10 conos, 2 pelotas de vinil.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Propone distintas formas de interacción motriz al organizar situaciones de juego colectivo y de confrontación lúdica, para promover el cuidado de la salud a partir de la actividad física.

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 los conos: Se divide al grupo en igual número de participantes, se coloca a cada equipo en una mitad de la cancha, en la línea final de la cancha se colocan 5 conos retirados entre ellos 2 mts aproximadamente, cada jugador va traer un bastón y por cada equipo una pelota de vinil. El objetivo es tirar los conos del equipo contrario golpeándolos con la pelota. No se permitirá levantar el bastón por encima de la cintura, la pelota es solo golpeada con el bastón. Gana el equipo que logre tirar los 5 conos.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Carreras de conejos: Se utilizará de material 4 bolas de papel por cada participante, 2 recipientes de litro por participante los cuales hay que separar entre ellos aproximadamente 2 m., en uno de los recipientes van a estar las 4 bolas de papel, el juego consiste en trasladar de una por una las bolas de papel colocándolas entre las rodillas y desplazarse brincando, al llegar al otro recipiente tratar de encestar la bola de papel con las rodillas. Gana el participante que logre encestar sus 4 bolas de papel primero.

A compartir (en casa):

1.- La actividad consiste en investigar y organizar la información sobre las medidas de seguridad ante el COVID, el plato del buen comer, la jarra del buen beber, los beneficios del ejercicio físico, realizara una exposición ante sus compañeros. (El apoyo de la familia es indispensable en el rescate de esta información).

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

¿Qué aprendiste con las actividades?

¿Qué te gusto más de las actividades?

¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Venta de animales

Materiales: pelotas de hules, vasos.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas para consolidar su disponibilidad 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.- Venta de animales: Al centro de la cancha se encontrará un niño, este fungirá como el comprador, en cada esquina de la cancha estarán el resto de los niños repartidos equitativamente, cada esquina escogerán el nombre de un animal en secreto y cuando todas las esquinas tengan su nombre en secreto estas darán pistas al comprador por ejemplo (es grande, muy pequeño, que come, de qué color, vuela, se arrastra etc.) y cuando el comprador que es el niño que está en el centro adivina el nombre de un animal estos correrán a la esquina que sigue al lado derecho y todos correrán al mismo tiempo a la siguiente esquina, niño que es tocado por el comprador pasa al centro de la cancha y ayudará al comprador (equipo que es adivinado se cambia el nombre de nuevo).

Nota: Por la situación que estamos pasando pandemia una adecuación puede ser que el niño que es tocado sale del juego.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Quien lo hace más rápido: Se dividirá el grupo en 2 equipos iguales, cada equipo estará en la parte de fondo de la cancha en una posición de sentados con una cuerda cada uno y con un número asignado cada quién, a la indicación del maestro dirá un número en voz alta al escuchar su número correrá lo más rápido posible al centro de la cancha y brincara la cuerda 10 veces al finalizar regresa corriendo a su lugar, quien lo haga primero obtendrá un punto, equipo que haga más punto gana.

A compartir (en casa):

1.- Pasar la escoba

Con una escoba la toman de sus lados a una cierta altura y la voz de cualquier integrante de la familia iniciar todos al ritmo de la música y conforme vayan pasándola, la altura de la escoba irá bajando, integrante de la familia que la toque irá saliendo del juego.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia
¿Qué aprendiste con las actividades? ¿Qué te gusto más de las actividades?
¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

El gato saltarín.

Materiales: Aros

Aprendizaje Imprescindible Fundamental Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal.

Introducción:

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

A divertirnos (en la escuela):

1.- El gato: Se colocan 2 filas de aros una frente a la otra, en otro extremo de la cancha se forma el juego del gato con aros, se divide al grupo en 2 equipos mixtos asignando a cada equipo un color, cada equipo se coloca al inicio de la fila de aros indicada, la actividad consiste en que el primer integrante de cada equipo saldrá saltando dentro de los aros con pies juntos en dirección al equipo contrario, al toparse en el recorrido los integrantes de cada equipo realizarán el juego piedra papel y tijeras; el alumno que pierda regresará a su fila formándose al final a esperar nuevamente su turno, el que resulte ganador se dirigirá rápidamente a ocupar un espacio en el juego del gato, se repetirá la actividad has que algún equipo resulte ganador en el juego del gato, al lograr cualquier equipo ser ganador del juego del gato obtendrá un punto y se continúa con el juego en el turno que se quedó.

(Actividad de vinculación P.M. y L.C): El gato matemático: Se dibuja el juego del gato en el patio escolar donde los alumnos en equipo van completando el gato, el cual cada recuadro tendrá un numero asignado previamente, el juego es a ganar la mayor puntuación posible en 5 juegos. (Se suman las cantidades ganadas en cada juego para definir al triunfador).

A compartir (en casa):

1.- El gato en familia: Esta actividad se puede realizar con todos los integrantes de la familia, al no contar con aros se pueden poner marca en el piso, algún zapato, toalla, etc..

Evaluación:

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Mediciones en movimiento.

Materiales: Bastones 10 conos, 2 pelotas de vinil, balones de basquetbol, voleibol disco y bala.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Los alumnos en equipo, la actividad consiste en la mecánica del lanzamiento de los diferentes deportes, basquetbol, pases y tiro al aro, voleibol, saques y recepciones, atletismo, lanzamiento de disco e impulso de bala, etc. dando importancia a la técnica que se utiliza en cada deporte todo esto se llevara a cabo en circuitos.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** El alumno usando la cinta métrica o regla, señala distintas distancias y marcará con gis, 1 metro, 2 metros, etc. Se coloca al inicio de estas medidas y lanzará la pelota intentando que llegue lo más lejos posible y debe registrar cual fue la distancia lograda, calcular el ángulo utilizado al realizar el lanzamiento y la trayectoria que siguió el balón (recta, parábola, etc.). , el reto consistirá en que antes de los lanzamientos el alumno debe mencionar cual será la distancia que alcanzará con determinado número de intentos o lanzamientos los cuales sumará, el alumno puede proponer incrementar la dificultad al intentar lograr determinadas distancias en cierto número de intentos.

A compartir (en casa):

2.- **El baile del globo:** Se pondrá música y con ayuda de un globo el alumno debe moverse al ritmo de la canción de su elección sujetando el globo contra la pared con diferentes partes del cuerpo, por ejemplo, con la frente, la espalda, cachete, pecho, cintura, rodillas, glúteos, cabeza, etc., evitando que se le caiga el globo.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?
- ¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

La trae

Materiales:

Aprendizaje: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- La Trae: Un alumno será el “que la trae” correrá persiguiendo a sus compañeros hasta que logre tocar a uno de ellos, pasándole la encomienda al atrapado.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): La Trae de 2:
Igual que el anterior pero ahora por parejas. Posteriormente será de 3, 4, 5, 6 etc.

A compartir (en casa):

1.- La trae se puede realizar en casa, algún miembro de la familia tratará de tocar a otro y salvarse mientras el tocado deberá buscar y perseguir a otro miembro.

El objetivo de esta actividad es la de participar en forma recreativa para fomentar la convivencia escolar y familiar.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?
- ¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Fut _Tenis,

Materiales: Pelota, conos o red.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Propone distintas formas de interacción motriz al organizar situaciones de juego colectivo y de confrontación lúdica, para promover el cuidado de la salud a partir de la actividad física.

Introducción:

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

A divertirnos (en la escuela):

1.- Fut _Tenis: Con la red o conos dividiremos un espacio en dos de igual medida se colocara un alumno en cada espacio y deberán patear la pelota al otro lado buscando que su compañero no pueda regresar la pelota y lograr un punto gana quien más puntos logre conseguir.

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

Los alumnos después de leer el reglamento de futbol y el tenis adaptaran las reglas de juego, para llevar acabo la actividad después de los acuerdos tomados.

A compartir (en casa):

1.- Realizar un pequeño torneo de Fut- Tenis en casa con la familia.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?
- ¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Salto, salto sin parar.

Materiales: Dados, hojas de máquina, cuerdas, balones, aros.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal.

Introducción:

¿Qué vamos aprender hoy?

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertarnos (en la escuela):

1.- El dado de los retos: El grupo se organiza en tercias, cada equipo tendrá un dado y el material para realizar los retos. Un integrante del equipo lanza el dado y dependiendo el número que le caiga realizará los siguientes retos, cada reto cumplido será un punto.

Dado 1. Salta la cuerda con el pie derecho y luego con el pie izquierdo. 15 saltos

Dado 2. Encestar 3 pelotas a una caja a 2m de distancia.

Dado 3. Hacer 6 dominadas.

Dado 4. Lanzar la pelota dar 3 aplausos y atraparla repetirlo 3 veces.

Dado 5. Lanza el aro hacia arriba y atrápalo con una mano izquierda y después la derecha. Repetirlo 3 veces.

Dado 6. Lanza y atrapa la pelota con un cono o bote. 5 veces.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C.): Relevos matemáticos: Se organiza el grupo en 4 equipos. Colocados en hileras en una línea determinada. El profesor da la indicación de salida para realizar los relevos cada integrante del equipo debe de resolver una multiplicación de número decimales por números naturales que el profesor indique, sobre el papel que está situado a 18 metros de equipo. Se anota el punto a quien realiza bien la operación y al equipo más veloz.

A compartir (en casa):

1.-El dado de los retos: Juega con tu familia, crea una serie de retos utilizando los números del dado y los materiales que tengas en casa. Quien logre realizar de manera correcta el reto obtiene un punto.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

¿Qué aprendiste con las actividades?

¿Qué te gusto más de las actividades?

¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Bota, bota; suma, resta y anota.

Materiales: -Balones de basquetbol, hojas de papel periódico, de máquina o revista, cubeta.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades, recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal.

Introducción:

¿Qué vamos aprender hoy? -¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

-Introducción al tema. -Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Relevos bote y tiro: Formados por equipos en filas pasaran de uno en uno botando el balón primero con mano derecha, después con mano izquierda, en la tercera ronda realizaran el ejercicio con la mano que mejor puedan hacerlo e incluiremos un tiro a la canasta, para la cuarta ronda realizaran el mismo ejercicio solo que ahora el equipo que enceste tendrá dos puntos por cada canasta; gana el equipo con más puntos.

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

En equipos formados en fila, el profesor asignara un número a cada integrante y colocara un balón de basquetbol en el centro de la cancha. El profesor dirá por ejemplo: que corra el número que si sumamos $5+3-4=$? los niños tendrán que realizar la operación matemática y al saber el resultado que en este ejemplo es 4 el niño que tenga ese número tendrá que correr a ganar el balón y al hacerlo se ira botando hasta llegar a la canasta y realizar un tiro si encesta le da a su equipo 2 puntos; ganan quienes más puntos acumulen al momento de haber participado todos los integrantes de la fila que conforman el equipo.

A compartir (en casa):

1.- Bota, bota y no es pelota. Cada miembro de la familia tendrá en su poder 10 pelotas hechas de papel (puede ser periódico, hojas de máquina u hojas de revista, etc. Pintaran una raya (en algún espacio determinado) y colocaran una cubeta o recipiente de plástico a una distancia aproximada de unos 2-3 metros de esa raya, cada integrante de la familia de acuerdo al turno que hayan asignado para cada quien por medio de un sorteo (el cual ser por medio de preguntas en las que incluyan operaciones matemáticas básicas) realizara sus 10 tiros intentando encestar sus "pelotas" en la cubeta. Gana quien logre encestar el mayor número de pelotas.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia
**¿Qué aprendiste con las actividades? ¿Qué te gusto más de las actividades?
¿Qué se te dificulto más?**

Nivel: Primaria

Grado: 6°

El balón divertido.

Materiales: -Balones de basquetbol, hojas de papel periódico de máquina o revista, cubeta.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades, recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal.

Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente.

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.- Pases de basquetbol: Grupos de cinco alumnos con un balón formando un círculo, uno se coloca en medio y trata de quitar o tocar el balón mientras los compañeros se lo pasan libremente.

Pasar: sin bote, con dos manos, en parábola, al pecho.

Tres alumnos se pasan el balón y los otros dos tratan de quitárselo o tocarlo: sin desplazamiento, permitiendo dos pasos.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Encestes: Grupos de cinco alumnos con un balón, cada uno tiene que lanzar a canasta desde varios puntos marcados con aros. Cada grupo cambia de zona de lanzamiento cuando todos hayan lanzado desde un lugar. Mientras uno lanza los compañeros hacen de recogerpelotas. Todos los grupos tienen que lanzar desde todas las zonas. a. Ir sumando los puntos del grupo. Gana el que más puntos consiga tras haber lanzado desde todas las zonas. Cambiar de zona de lanzamiento sólo cuando todos los miembros del grupo hayan logrado: una canasta, dos canastas. No permitir caminar con el balón en la mano.

A compartir (en casa):

1.- De boca en boca Los integrantes de la familia separados unos de otros. El primero de la fila cuenta una historia al de enseguida y Este deberá contársela a otro, el cual se la contará el siguiente y así sucesivamente. El último la contará en voz alta escuchando los demás cómo ha variado la historia contada por el primer integrante.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia
¿Qué aprendiste con las actividades? ¿Qué te gusto más de las actividades?
¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Circuito en movimiento

Materiales: Aros, conos, objetos en casa.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Una fila de alumnos: Frente a un circuito de aros colocados a la misma distancia en el suelo formando una letra "S", a la señal el primero tiene que recorrerlo saltando dentro de los aros a pies juntos. El siguiente sale cuando acabe el anterior.

Saltar dentro de los aros con: la pierna dominante, la pierna no dominante, una pierna dentro y la otra fuera, rodeando los aros

Colocar los aros a distancias variables.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Los diez pases. Grupos de diez alumnos divididos en dos subgrupos de cinco, cada uno tiene que intentar sumar diez pases sin que los contrarios se lo quiten ni se caiga el balón al suelo. Se pueden dar dos pasos estando en posesión del balón, y no se puede quitar de las manos al que lo tenga. a. No permitir caminar con el balón en las manos. b. Todos deben tocar el balón al menos una vez. Cada equipo ira sumando los pases hasta llegar a cierta cantidad de pases propuesta por los alumnos.

A compartir (en casa):

1.- El alumno: Con una cuerda, saltar individualmente en el sitio con los dos pies. Hacerlo saltando con: el pie dominante, el pie no dominante, alternando los dos pies, pies juntos abriendo y cerrando las piernas lateralmente cada vez que se salta, haciendo tijeras con una pierna adelante y la otra atrás.

Hacerlo: saltando adelante y atrás, saltando a un lado y a otro, dando hacia atrás, cruzando los brazos, alternando saltos con pases de cuerda laterales. c. Hacerlo desplazándose por todo el terreno.

Evaluación:

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?
- ¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Construyendo mi cuerpo.

Materiales. Gis, bolsas de papel.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental.

Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente.

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 gato: Dos filas de alumnos, adelanté de ellos a una distancia de 10 metros se dibuja un gato en el la superficie del área de trabajo #

-Los alumnos al sonido del silbato correrán los que están enfrente y colocaran un cono en una posición del gato, los conos se quedarán en el lugar del gato, al regresar chocan la mano y sale el siguiente, hay tres conos para cada equipo o fila, gana el que logra hacer la jugada lineal.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Letra o número. Dos equipos separados uno en cada mitad de la cancha, a la señal del maestro les dirán un número o letra el cual lo tendrán que formar de pie todos juntos agarrados de las manos, la variante puede ser que formen lo indicado pero en las posturas o formas de su cuerpo que elijan. Gana el equipo que logra hacerlo primero, se pueden usar sumas restas y divisiones.

Ejemplo: $4 \times 4 = 16$ tendrán que formar el número 16.

A compartir (en casa):

1.- Encesta en el bote. El alumno acompañado de su familia encestara papeles hechos bolas en un bote, haber quien encesta más.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?
- ¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

La unión es la fuerza.

Materiales: Conos, aros, colchonetas, objetos en casa

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- La cadena de cuatro: Un jugador es la liga. Cuando atrapa a un compañero, forman una cadena de dos personas. Así sucesivamente hasta formar una cadena de 4 jugadores. En ese momento la cadena se divide en 2 cadenas. El juego termina cuando estén todos atrapados. Si la cadena se rompe no puede atrapar a nadie, además tendrán que pararse para reparar la cadena.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): El juego del cazador.

Se colocan todos los alumnos en la línea de la cancha de basquetbol excepto uno que se pondrá en el centro de la cancha y será el cazador, cuando el profesor suene el silbato saldrán corriendo hacia el otro lado de la cancha evitando que sean atrapados por el cazador, se salvan si cruzan la línea. Niño que sea atrapado se convierte en cazador, el juego se repite hasta que todos los alumnos son atrapados, cada vez que el profesor suene el silbato los alumnos corren hacia el otro lado y cada vez serán menos los alumnos que van quedando. Ir contando cuantos cazadores se van sumando, preguntar cuántos cazadores había. El alumno tendrá que analizar cuantos cazadores se sumaron antes de la vuelta que dieron.

A compartir (en casa):

1.- Recorrido espacial. Situamos diferentes objetos dispersos por el espacio. El alumno correrá libremente y un familiar indica cómo deben orientarse respecto al material: derecha/izquierda, dentro/fuera, delante/detrás, cerca/lejos, alrededor, a través de... Ejemplo: A la derecha del cono, a través de un aro, alrededor de un cono, debajo de una colchoneta. (Se pueden utilizar cualquier objeto en casa que no cause riesgo en su utilización y manipulación).

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?
- ¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Defensa y ataque numérico.

Materiales. Pelotas, conos.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Cono-gol: Se colocan 2 equipos en un terreno delimitado. Un equipo ataca y otro defiende. El equipo atacante se pasa la pelota hasta que alguno se encuentra en posición propicia para disparar a alguno de los conos y tocarlo. De esta manera se consigue un gol (un punto) Cada jugador puede tocar la bola un máximo de tres veces consecutivas. El cambio de funciones puede realizarse a tiempo de partido o a gol conseguido.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Cono-gol numérico: Se colocan 2 equipos en un terreno delimitado. Un equipo ataca y otro defiende. El equipo atacante se pasa la pelota hasta que alguno se encuentra en posición propicia para disparar a alguno de los conos y tocarlo. De esta manera se consigue un gol. Cada jugador puede tocar la bola un máximo de tres veces consecutivas. El cambio de funciones puede realizarse a tiempo de partido o a gol conseguido. Ahora cada cono tendrá un valor, por ejemplo el cono 1, vale 2 puntos, el siguiente 4 puntos y así sucesivamente se van sumando-

A compartir (en casa):

1.- Fútbol en casa: Se colocan 2 equipos en un terreno delimitado. (Será papá e hijo) Un equipo ataca (papá) y otro defiende (hijo). El equipo atacante lleva la pelota hasta que se encuentra en posición propicia para disparar a alguno de los conos y tocarlo, pero el hijo tratara de impedir que toque el cono con el balón, si logra tocarlo De esta manera se consigue un gol. El cambio de funciones puede realizarse a tiempo de partido o a gol conseguido.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades?

¿Qué te gusto más de las actividades?
¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

La búsqueda a ciegas.

Materiales. Paliacate, aros o materiales diversos.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental Aprendizaje: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente

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 aro perdido Se organiza al grupo en 4 equipos. Cada equipo formará un círculo, cuadro, triángulo, la figura que propongan los alumnos, habrá un aro en el centro de la figura que elijan. Un integrante de equipo se le vendará los ojos y desde su lugar buscará llegar al aro, siguiendo las instrucciones de sus compañeros de equipo. No hay tiempo, hasta que lo logre.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): El aro perdido: Se organiza al grupo en 4 equipos. Cada equipo formará un círculo, cuadro, triangulo, la figura que propongan los alumnos, habrá un aro en el centro de la figura que elijan. Un integrante de equipo se le vendará los ojos y desde su lugar buscará llegar al aro, siguiendo las instrucciones de sus compañeros de equipo. Ahora tendrá un minuto para poder llegar al aro, si llega antes del minuto, por ejemplo antes de 10 segundos tienen 10 puntos, antes de 20 segundos 8 puntos, y así sucesivamente disminuirá según se excedan los tiempos.

A compartir (en casa):

1.- El aro perdido: El papá e hijo. Un integrante (papá) uno se vendará los ojos y desde su lugar buscará llegar al aro o cualquier otro material que tenga, en el patio a una distancia de dos metros. Siguiendo las instrucciones de su hijo, después se invierten los papeles.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia
¿Qué aprendiste con las actividades?

¿Qué te gusto más de las actividades?

¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Circuito en movimiento

Materiales. Aros, conos, objetos en casa.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Circuito de atletismo: 1er estación: Aros en el piso uno a un lado del otro, uno poco más adelante del otro. En el cual tendrán que pasar levantando las rodillas y un pie en cada aro unos 10 metros de aros.

2da estación: Colocar aros uno delante de otro, separados 30 cm, los alumnos deben de pasar los aros brincando con los dos pies juntos.

3ra estación: 12 conos acomodados a un pie de distancia, los alumnos pasaran de lado pisando por en medio de los conos primero con un pie y des pues el otro, levantando las rodillas.

4ta estación: 6 conos separados a 4 metros el alumno pasara corriendo y brincara los conos como si fueran vallas.

Instrucciones los alumnos en fila, saldrán uno por uno y recorrerán las 4 estaciones después se formarán donde volverán a tomar descanso, cuando el alumno de adelante termine la 1era estación, inicia el siguiente en turno.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): En formación de círculo se enumeran los niños del 1 a 4, los alumnos tendrán que correr a la señal del maestro, si el maestro dice núm. 1 los uno corre una vuelta hasta llegar a su lugar de nuevo. Los alumnos corren cuando escuchan su número que les toco, una variante es el resultado de una suma, resta o multiplicación, ellos lo hacen mental y cuando resuelven la operación, salen corriendo, ejemplo: $2 + 2 = 4$ corren los 4, $10 - 8 + 1 = 3$ corren los tres, se puede subir la dificultad de la operación.

A compartir (en casa):

1.- Trasladar objetos de un lado a otro con un familiar sin utilizar las manos, puede ser de un cuarto a otro y contar la mayor cantidad de objetos logrados en un tiempo determinado (ejemplo: 1 min.), al final sumar los objetos de todos los participantes para conocer el gran total

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

¿Qué aprendiste con las actividades?

¿Qué te gusto más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Rally del conocimiento

Materiales. Hojas de papel, aros, pelota, caja, cono.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Caza balón: Se colocarán conos (obstáculos) por todo el espacio y los jugadores libres en la cancha, uno será el cazador. Deberán desplazarse evitando tocar los conos (se pueden saltar o moverse en zigzag). El cazador deberá de cazar a los demás lanzando la pelota convirtiéndolos en cazadores. El juego acaba cuando todos son cazadores.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): “Rally del conocimiento”: Se realizarán 2 filas la participación será individual uno vs uno se fija un recorrido en un circuito.

Estación 1: Carrera de velocidad, de un cono a otro.

Estación 2: Se colocan 10 aros en el piso para realizar saltos de aro en aro.

Estación 3: Colocar 8 conos para realizar desplazamientos en zigzag y al final encestar la pelota en una caja.

Previo se escribe en hojas de cuaderno los retos, estos estarán doblados en un recipiente para que los escojan al azar y sean realizados por quien pierda la carrera, estos retos son: Menciona una frase publicitaria, menciona una frase que contenga algún nexos que conozcas, menciona una referencia bibliográfica que conozcas y menciona un refrán que conozcas.

A compartir (en casa):

1.- ¡El suelo es lava! Lugar: Colocar 7 o más papeles esparcidos por el suelo en un lugar amplio donde puedan desplazarse sin causar accidentes. (De preferencia al aire libre o en una superficie no resbalosa).

Desarrollo: Los niños han de atravesar el espacio saltando de hoja en hoja, sin que los pies toquen el suelo (lava). (2 oportunidades).

Variantes: Ir separando los papeles cada vez más, utilizar varios tamaños de papeles, ir haciendo los papeles cada vez más pequeños, utilizar un cronometro y que lo intente realizar cada vez en menor tiempo. Lo pueden intentar en 3

oportunidades.

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

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Juego y aprendo

Materiales: Balones, botellas de plástico, gis.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- **“Bote-volei”:** Se formarán dos equipos de 6 integrantes, el juego se juega con las mismas reglas del voleibol solo con la diferencia de que para poder recibir se tiene que dejar que de un bote la pelota y luego dar el golpe de antebrazo. Gana el equipo que realice más puntos.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C): “Lanza y derriba”:** En tercias se colocarán en un extremo de la cancha y al otro extremo se encontrará un gis, tres botellas y una pelota para cada equipo. El profesor menciona una figura geométrica (circulo) y una fracción ($5/7$) y el equipo deberá desplazarse hasta donde este la pelota golpearla con la palma de la mano y derribar una botella, hasta que lo logren pueden tomar el gis y representar la fracción por medio de un dibujando en el piso. El equipo que lo haga primero y de manera correcta obtendrá un punto. **Variante:** presentarles una situación matemática.

A compartir (en casa):

1.- **“Ping pong en casa”:** Necesitas una pequeña pelota de goma que rebote. En el patio dividir un espacio a la mitad con un gis o cuerda, se colocan los participantes cada uno en una mitad del espacio. El juego inicia cuando se saca la pelota por medio de un golpe con la mano, tratando de que este bote y pase al lado del contrario, deben de controlar sus movimientos y fuerza, gana el equipo que se le caiga menos y haga más puntos. * Reglas: Se debe cuidar que la pelota no se caiga, si cae se penaliza con un punto.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia
¿Qué aprendiste con las actividades? ¿Qué te gusto más de las actividades?
¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Vamos al circo.

Materiales. Aros, cuerdas, bastones, pelotas de diferentes tamaños.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- “El espectáculo”: Distribuir diferentes materiales (palos, cuerdas, pelotas de diferentes Tamaños, sogas, etc.) por toda la cancha y solicitar a los alumnos tomen un material y muestren sus habilidades y destrezas motrices. Se les cuestiona: ¿Qué espectáculos podríamos hacer con el material que les toco si los contrataran en un Circo? Para dar inicio a la actividad se pondrá música de circo.
¡Comenzamos!

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): “El circo”: Previamente se llevarán imágenes de estos personajes: equilibrista, malabarista, payaso y domador se mostrarán a los alumnos y deberán de describir el personaje diciendo características físicas y de personalidad si lo logran realizarán las siguientes acciones:

Equilibristas: Caminar sobre una cuerda sin salir de ella.

Malabaristas en acción: Girar un aro con una mano y luego la otra.

Domador: Correr jalando un aro atado a una cuerda arrastrando una pelota.

Los payasitos: Escenificar corporalmente algunas acciones chuscas

A compartir (en casa):

1.- Camión de carga: Colocar a lo largo de 6 metros calcetines como obstáculos que representaran las minas que deben esquivar. Al inicio varios objetos (almohadas, ropa, juguetes, platos, escobas etc.) al otro extremo a una distancia de 6 metros un contenedor de la actividad anterior. Realizan un viaje de carga completa, en el cual tratan de llevar la mayor cantidad de objetos desde una línea de salida, hasta el contenedor, esquivando las minas. Pueden utilizar todo su

cuerpo para cargar cosas y el objetivo es que ningún objeto se caiga hasta llegar al contenedor. Realizar 3 intentos para buscar romper tu propio record anterior.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia
¿Qué aprendiste con las actividades? ¿Qué te gusto más de las actividades?
¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Cara o cruz.

Materiales. Pelotas, pelotas de papel, caja o bote de basura, diversos objetos.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- El círculo: Se hacen varios grupos formados en círculo, los alumnos deberán golpear la pelota a la vez que dicen las vocales correlativamente, cuando lleguen a la U el que la golpee deberá intentar darle a un compañero. Si le da consigue un punto. Si no empiezan de nuevo. No se podrá darle dos veces seguidas al mismo alumno.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Adivina la ubicación: Cada quien elegirá un lugar de la escuela (biblioteca, baño, etc.) para esconder un objeto, deberá realizar un mapa en una hoja y lo intercambiará con otro compañero para que lo interprete y encuentre el objeto, luego se realizará por equipos el que encuentre primero el objeto obtiene un punto.

A compartir (en casa):

1.- Juegos de Tiempo establecido

Colecta y encesta: en binas A y B, el integrante B recolecta pelotas de papel tiradas en toda la casa, mientras el A encesta el mayor número de canastas en el bote de basura antes de que el B termine la recolección. Cambian de papeles gana el que enceste más.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia
¿Qué aprendiste con las actividades?

¿Qué te gusto más de las actividades?
¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Malabares.

Materiales. Cuerdas, pelotas conos, hojas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Malabares: Propiciar que los alumnos utilicen pelotas, conos, pelotas de papel para hacer malabares, se cuestiona a los alumnos ¿Quién puede hacer malabares con diversos objetos? ¿El malabarista coordina sus movimientos con un ritmo? ¿Cómo? ¿Quién puede hacer malabares desplazándose? ¿Quién lo puede hacer desplazándose sobre una cuerda en el piso? Que los alumnos propongan variantes.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Carrera de refranes: Se organiza el grupo en equipos. Previamente en hojas de papel se escriben refranes, estos se colocarán en un extremo de la cancha, a la señal del profesor inicia la carrera de relevos en la que hay que llegar hasta el otro extremo para recoger un papel donde viene escrito una palabra para formar el refrán. El relevo 1 corre a su grupo a comunicar y sale el relevo 2 a tomar la siguiente palabra y así sucesivamente. Cuando ya hayan terminado todo el relevo forman con las palabras el refrán que les tocó, el equipo que lo forme de manera correcta tendrá un punto. Ej. “casa de herrero cuchillo de palo”.

A compartir (en casa):

1.- La Búsqueda: Un adulto esconde algún objeto en algún lugar de la casa. Una vez escondido el objeto el alumno procederá a la búsqueda mientras que el adulto le llevará la cuenta del tiempo que tardó en encontrarla. Y la variante puede ser que el niño ahora esconda el objeto y el padre lo busque y registre quien lo hace en menor tiempo.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia
¿Qué aprendiste con las actividades?
¿Qué te gusto más de las actividades?
¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Nuestras raíces.

Materiales: Paliacates, mochilas, objetos que se encuentren en casa.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente.

-Emplea puntuación correcta para organizar los diálogos en una obra teatral, así como para darle la intención requerida al diálogo. Escenifica obras teatrales breves para niños y jóvenes.

-Usa fracciones para expresar cocientes de divisiones entre dos números naturales. Resolver problemas que impliquen multiplicar números de decimales por números naturales.

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 historia de nuestras raíces: el desempeño del trabajo será de acuerdo a lo que se narre por el profesor o algún padre de familia los alumnos desempeñaran las actividades según lo que se narre, los alumnos mediante expresión corporal utilizando el paliacate representaran un actor de televisión el cual es un torero imaginaran torear un toro dando la cantidad de pasadas con la capa la cantidad de patas del toro multiplicada por dos, luego actuaran ser un JINETE: Simularan ir montados en un caballo saltador, saltaran las mochilas simulando ser obstáculo se colocaran a distintas alturas, saltaran los obstáculos la cantidad de veces que se da el resultado de las distintas operaciones $5 \times 2 =$, $3 \times 6 =$ etc..

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): En pareja jugaran a los gallos de pelea uno frente al otro tomado de la mano se trata de pisar el pie del compañero y evitar que pisen mi pie gana el que logre dar cuatro pisotones.

A compartir (en casa):

1.- Preguntar a sus papás las raíces de la familia escribirla para posteriormente

compartir en la escuela.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades?

¿Qué te gusto más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Coordinación.

Materiales. Pelotas de vinil y balones

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Coordinación dinámica general: Un jugador con una pelota de vinil se la queda e intentará darles a los demás. Si les da deberán colocarse en cuadrúpeda por 5 segundos y continuar corriendo. A un tiempo determinado cambian de rol.

Coordinación óculo manual: Se divide a la clase en equipos cada uno se colocará detrás de una línea de fondo de la cancha de baloncesto. El primero de cada grupo saldrá botando rápido la pelota hacia la canasta, tendrá que encestar y volver botando entregando el balón al siguiente, el grupo que primero acabe obtendrá un punto.

Coordinación óculo pie. Se hacen equipos formados en círculo. Se coloca un balón en el centro con uno de los jugadores, que deberá intentar sacar el balón del círculo golpeándolo con el pie. Si lo saca la queda el que ha dejado salir si no después de un tiempo cambian al jugador del centro.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): El reloj: Todos los jugadores en círculo agarrados por las manos simulando ser un reloj de manillas. Uno de ellos será "las 12 horas". Otro jugador por fuera del círculo comienza a correr por fuera con el objetivo de atrapar a "las 12 horas" mientras que el círculo se va moviendo para impedirlo. Variante pueden ir mencionando distintas horas del reloj.

A compartir (en casa):

1.- Inventa un acto de malabarismo. "Actividades circenses"

Taller de Inventores. Invita a un familiar a realizar la actividad. Uno propone y el otro lo realiza, después de varias repeticiones cambian de roles.

Ejemplo: Inventa un acto de flexibilidad.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?
- ¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Tiro al blanco

Materiales: Música

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Tablero cuadrado: Dibujaran un tablero en forma de cuadrado, en el interior deberá tener 8 cuadros que llevaran la numeración del 1 al 8, todos deben tener la misma cantidad de fichas y lanzarlas para que caigan en los cuadros, deberán registrar en una lista la suma de los números en los cuales cayeron las fichas.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Vinculación con Pensamiento matemático: Resolver problemas que impliquen multiplicar números decimales por número naturales con la actividad del tablero cuadrado y sus variantes.

A compartir (en casa):

1.- Tiro al blanco: Dibujara un tablero redondo, como si fuera una pizza con 16 rebanadas, en cada una la numeración del 1 al 16, las fichas las lanzara juntas y sumará los numero en los que hayan caído, repetirá lanzando de diferente distancia, cada vez más lejos tratando de variar la fuerzan con la que las lanza para tener mejor puntería.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?
- ¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Posturas

Materiales: Sin material

Aprendizaje Imprescindible Fundamental. Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente.

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 espejo: Por parejas uno frente a otro con sana distancia realizaran posturas donde mantengan el equilibrio por 20 segundos, ejemplo brazos extendidos y parados en un pie, cada alumno propondrá 10 posturas y el compañero las imitará, el conteo será en voz alta. Es importante poner atención a la postura del compañero para poder apoyar y corregir

2.-(Actividad de vinculación P.M. y L.C): Todo el grupo se acomodará en las x marcadas previamente por la maestra, cada alumno tendrá una participación frente a todos, mostrará una postura de yoga que tendrá que ir describiendo al realizarla, ejemplo: levantamos el pie derecho, levantamos los dos brazos hacia los lados, inclinamos la cabeza hacia atrás, etc. al terminar la postura comentara que es lo que más se le dificultó al realizarla.

A compartir (en casa):

1.- Buscará posturas de yoga que eleven el nivel, que sean más difíciles y las practicará, al final analizará y escribirá en su cuaderno porque considera que algunas posturas son más complicadas que otras y que puede hacer para poder lograrlas con más facilidad.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?
- ¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Jugando con mis habilidades.

Materiales: Tapas de plástico, aros, bastones, cuaderno y lápiz, periódico, cinta adhesiva, gis, o cinta para marcar y objetos que puedas derribar, cuaderno y lápiz.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental. Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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):

Rescate de tapas

Por parejas, se les asignará un aro y un bastón. Se distribuirán las tapas por el espacio y se buscarán diversas formas de rescatarlas (patearlas como pelota de fútbol, equilibrándola en la cabeza, sujetarla con los pies y saltar, utilizando el bastón para insertarla, etc.).

(Actividad de vinculación Pensamiento Matemático y Lenguaje y Comunicación.): Se le dará oportunidad a los alumnos que expresen la cantidad de tapas recolectadas, las dividirán para después “dispararlas” con ayuda del bastón tratando de que caigan en el círculo central de la cancha. Para finalizar realizarán un escrito de que dificultades y fortalezas encontraron en la realización de la actividad.

A compartir (en casa):

Boliche divertido.

Elaborarás tu pelota con el papel periódico y la envolverás con la cinta adhesiva. Se colocarán los 10 objetos a derribar como los “pinos del boliche.” A una distancia de 4 metros colocarás la línea de lanzamiento e iniciarás los lanzamientos.

- 2 intentos mano derecha
- 2 intentos mano izquierda
- 2 intentos pie izquierdo
- 2 intentos pie derecho

Asígnale valor a los “pinos de boliche”, invita a un familiar a realizar el reto para hacerlo mas emocionante. Realiza un escrito sencillo sobre lo que vivenciaste durante el desarrollo de la actividad

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Mis destrezas físicas y mentales.

Materiales: Aros, conos, gises, cuaderno y lápiz. Peluches u objetos 2 planos o tubos que servirían para rescatar los peluches u objetos, una caja o recipiente, cuaderno y lápiz.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Lanzando y contando: Lanzarán los aros a los conos tratando de sumar el mayor número de puntos. A cada cono se le asignará un puntaje, a mayor distancia, mayor valor tendrá cada cono

2.- (Actividad de vinculación Pensamiento Matemático y Lenguaje y Comunicación.): A cada equipo se le asignará un número de puntos a realizar, ellos tendrán que dividirlo para saber el número de puntos que tendrá que obtener cada integrante, al finalizar, realizarán un escrito de lo que vivenciaron durante el desarrollo de la actividad, debilidades y fortalezas que tuvieron durante la ejecución de la actividad.

A compartir (en casa):

1.- Rescate de peluches: En esta actividad el padre de familia le solicitará al niño que realice algunas operaciones básicas en su cuaderno, el resultado de dichas operaciones, será la cantidad de peluches u objetos que tendrá que rescatar con ayuda de los tubos y llevarlos a la caja. Lo realizará lo más rápido posible. Para finalizar, realizará un breve escrito sobre las dificultades y fortalezas que tuvo durante la realización de la actividad

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?
- ¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

El circo mágico.

Materiales: Bastones, pelotas de tenis aros.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente.

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 **El circo mágico**, el desempeño del trabajo será de acuerdo a la historia de un circo la cual narrara el profesor o algún adulto, comienza los alumnos con un bastón imitando un payaso en un gimnasio levantarán el bastón como si fueran pesas, de distintas formas. **Los equilibristas:** equilibrarán el bastón en distintas partes del cuerpo y direcciones, mano, dos dedos, pie, hombro, cabeza, etc.; **Los malabaristas:** con el bastón en parejas trasladarán las pelotas de tenis se la pasaran de uno al otro pasándose la pelota rodando por el piso pegándole con el bastón hasta conseguir lograr ocho pases cada uno de ellos. **Los aros:** giran el aro con la parte del cuerpo que se indique realizando 6 giros en cada parte de su cuerpo indicada brazo der-izq., cuello, etc.

2.- (**Actividad de vinculación con Lenguaje y Comunicación.**): Se le dará oportunidad a los alumnos que realicen una acción o gesto motriz y los demás compañeros tratarán de identificar qué es lo que está realizando. Ejemplo: saltando y moviendo sus brazos hacia el frente de manera coordinada con el salto simulando saltar la cuerda, en el momento que alguno lo adivine pasará otro compañero y así sucesivamente todo el grupo. Se sugiere preguntar cómo se sintieron al realizar la actividad para dar espacio a la reflexión, expresión y comunicación activa.

A compartir (en casa):

1.- El circo en casa: Los miembros de la familia se organizarán y tendrán una función o personaje que representarán en una pequeña puesta en escena y grabaran los actos para disfrutarlos al hacer uso de las tecnologías para su visualización ya sea en un televisor, computadora o celular.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

¿Qué aprendiste con las actividades?

¿Qué te gusto más de las actividades?

¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Multiplicaciones divertidas

Materiales. Botellas, gises, multiplicaciones, en papel, paliacates, lápiz, conos, pelotas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente.

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.- Multiplicación a ciegas: En pareja, un compañero se venda los ojos, el otro lo guía para recolectar bolitas de papel con distintas multiplicaciones escritas dispersas en el suelo, una vez recolectadas se quita la venda y tratará de contestar todas al terminar sigue su compañero.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) “Tira el pino”: Se organiza el grupo en varios equipos. Los equipos se enfrentarán y cada equipo tendrá una pelota un cono o bolo que se colocaran a una distancia de 4 metros de donde se realizara el lanzamiento, cada equipo tratará de derribar el cono antes de que lo hagan los niños del otro equipo. (Solo el encargado será quien pueda parar los bolos de nueva cuenta) el primero de cada fila deberá correr para derribar el cono, el cual tiene varias multiplicaciones con número naturales por número decimales adentro que deberán resolver al tirarlo, si no la resuelven cambian de turno.

A compartir (en casa):

1.- Rebote: Con apoyo de un familiar elegirán un lugar donde se encuentre una pared libre de adornos marcando en el piso un círculo de 2 a 3m de diámetro

separado 2m de la pared, dentro del círculo se colocarán 9 botellas de plástico, agrupadas de 3 en 3, separando cada grupo; se lanzará una pelota de vinil a la pared desde una línea lejana al círculo donde se intentará derribar las botellas por medio del rebote. Las botellas que se vayan tirando en cada tiro se multiplicarán por 3 (el núm. de agrupación de botellas) para mayor dificultad se multiplicarán por 9 (el núm. total de botellas).

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Lanzando y aprendiendo

Materiales: Tapas de botellas, gises, bandeja de plástico, plato, monedas, vasos desechables, bolitas de papel.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental. Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente.

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 rayuela: A una distancia de cinco metros aproximadamente se marca una línea (rayuela) con gis, igual pueden jugarlo en la tierra (hacer una marca con un palito), a cada jugador se le asigna un número de turno de participación. Inician lanzando uno a la vez, nadie recoge su tapa hasta que todos hayan terminado de lanzar, luego verifican si la tapa rebasa la línea marcada, de ser así no gana ningún punto. Después se le asignan puntos a las tapas que se quedaron antes de la línea, la más lejana gana un punto, la siguiente 2 y así sucesivamente. Si alguna tapa cae sobre la línea el jugador gana 10 puntos. (Pueden hacerse varias rayuelas para que jueguen por equipos).

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): “Bolitas saltarinas”: Para realizar este juego se necesitan 9 vasos de plástico y 9 bolitas de papel, el niño tratará de meter cada una de las bolitas de papel en cada uno de los vasos a una distancia considerable. Cada vaso tendrá un número escrito abajo que será el resultado de la multiplicación que ellos decidan aplicar. Se puede jugar en pareja, por equipos o

individual. La segunda ronda serán multiplicaciones por número decimales. Hacer la actividad con la mano derecha y luego con la izquierda.

A compartir (en casa):

1.- El naufragio: El niño lanzará monedas sobre una mesa, con el fin de ingresarla en un plato que flota dentro de una bandeja de plástico que contiene agua. Deben ingresar las suficientes monedas usando la misma técnica hasta lograr causar un verdadero naufragio (hundir el plato).

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades?

¿Qué te gusto más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Enfrentando retos

Materiales: Balones, tarjetas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente.

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.- Lo logre o no: Previamente los alumnos tendrán que buscar 3 retos anotarlos en su cuaderno y asignarles una puntuación, para después compartirlos con los demás, cada quien tendrá opción de proponer sus retos y los que lo logren irán sumando la puntuación para ver al final cuantos puntos se lograron. (Ejemplo lanzo la pelota doy 3 aplausos y atrapo, lanzo la pelota y giro, utilizo 15 saltos para llegar a un lugar específico).

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Manos a la obra: Los alumnos por equipo utilizando la sana distancia escribirán una pequeña obra que contenga retos motores (el docente debe brindar ideas a los alumnos) para después actuarla durante la sesión. Presentarla a los grados inferiores. **Variante:** Traer las pequeñas obras escritas en papel y que por equipos las modifiquen. Solo dar el título de la obra.

A compartir (en casa):

1.- Un minuto para ganar: En familia diseñarán diferentes actividades motoras y las apuntarán en papelitos con diferente puntuación de acuerdo a la actividad, cada miembro de la familia seleccionará un papelito por turno y realizará la actividad que le toque, si lo logra en un minuto se le otorgará la puntuación

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades?

¿Qué te gusto más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Aprendo y me divierto con mis capacidades.

Materiales: Diversos objetos que sirvan como obstáculos (conos, aros, botes, cuerdas, bastones, gises o carteles. Objetos que se encuentren en casa.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas para consolidar su disponibilidad corporal.

Introducción:

-**¿Qué vamos a aprender hoy?** El alumno desarrollará sus habilidades y destrezas motrices (desplazamiento) en actividades recreativas, valorando su desempeño.

-**¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?** Las capacidades, habilidades y destrezas motrices (desplazamiento), Las Características de las frases Publicitarias y las rectas paralelas, perpendiculares y secantes.

-**Introducción al tema.**

-Dar a conocer la dinámica y reglas de la clase y participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- A todo terreno con mis capacidades: El alumno deberá de desplazarse por la cancha y cada vez que se encuentre un obstáculo deberán de pasarlo de diferentes formas (corriendo, hacia atrás, reptando, saltando con ambos pies, un pie, etc.) y las diferentes formas que él proponga. Pero antes de pasarlo tendrá que ir descifrando a través de los diferentes carteles que se colocaran por la cancha con un frase con respecto al obstáculo que sigue: por ejemplo: son largos y parecen escaleras (bastones), así sucesivamente hasta lograr pasar todos, consolidando su autocontrol.

2.- (Actividad de vinculación Pensamiento Matemático y Lenguaje y Comunicación.): Se le dará oportunidad a los alumnos que mencionen el tipo de rectas (líneas rectas, perpendiculares, secantes) que encontraron en los diferentes obstáculos, así como las frases en los carteles.

A compartir (en casa):

1.- Descifrando en familia: En parejas o tercias tomados de las manos deberán de desplazarse por el espacio y cada vez que se encuentren con un obstáculo deberán de pasarlo de diferentes formas (corriendo, hacia atrás, reptando, saltando con ambos pies, un pie, etc.) y las diferentes formas que propongan. Pero antes de pasarlo tendrá que descifrando juntos a través de los diferentes carteles que se colocaran por el espacio con un palabra con respecto al obstáculo que sigue: por ejemplo: te permite correr muy rápido (tendría que ir a donde están los obstáculos en forma de carriles), así sucesivamente hasta lograr pasar todos. Variante: Si son muchos participantes pueden hacerlo en relevos y van cambiando los obstáculos.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?
- ¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria
Grado: 6°

Juguemos al futbol

Materiales. Palo de escoba, una cubeta, tubos de papel higiénico, un gis, pelotas y botellas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental. Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Dar a conocer la dinámica y reglas de la clase y participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Lanzamiento de precisión: En el centro de la cancha se coloca un palo de escoba dentro de una cubeta a una distancia de 1 m de este el alumno con tubos de papel higiénico deberá clavarlos en el palo desde diferentes distancias y posiciones.

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

Dibujar en el suelo un avioncito y saltar hasta llegar al final donde lanzara una pelota hacia la botella cada anotación valdrá 2 puntos, tiene que sumar 30 puntos

A compartir (en casa):

1.- Colocar dos botellas en forma de porterías. Tomaras el palo de escoba e intentarás meter la mayor cantidad de goles en la portería formada por las botellas.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria
Grado: 6°

Bolos deportivos

Materiales. Pelota de futbol, pelota de basquetbol, botellas, vasos y un calcetín.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Dar a conocer la dinámica y reglas de la clase y participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- A derribar los bolos: El alumno debe patear la pelota intentando derribar las botellas, hazlo con pie derecho e izquierdo. Pateando con empeine, punta, talón, parte interna de tu pie, parte externa

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

El alumno debe practicar diferentes formas de pase que existe en el basquetbol, de modo que derribe las botellas, por cada botella derribada obtiene 1 punto.

A compartir (en casa):

1.- La torre de vasos: Construye una torre de vasos, y con una pelota de calcetín trata de derribar la torre a diferentes distancias.

Evaluación:

El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?
- ¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Circuitos divertidos.

Materiales. Pelotas de esponja o papel, aros, calcetines.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Dar a conocer la dinámica y reglas de la clase y participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Circuito de acción motriz ¿Cómo lo puedo hacer?

Estación 1: “El bote” los niños deben lanzar una pelota de esponja o de papel para hacerla entrar al bote (puede ser un bote de basura o cubeta) ¿Qué tan lejos se puede lanzar la pelota para que entre al bote?

Estación 2: “El blanco” los alumnos lanzan la pelota hacia un punto determinado (puede ser un aro, un círculo dibujado en la pared) ¿De cuantas formas y con qué se puede lanzar?

Estación 3: “El aro” por parejas uno sostiene un aro a diferentes alturas mientras el compañero lanza la pelota tratando de que esta pase por en medio del aro. ¿En cuántas posiciones se podrá lanzar la pelota?

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

El alumno selecciona el material que utilizará en el circuito de acción motriz, dispondrá de él y lo organizara en el espacio donde se van a realizar las actividades.

A compartir (en casa):

1.- Monito Jiribili: El objetivo es crear tu Jiribili y lanzarlo de una distancia de 3 metros a zonas de tu casa donde quedara colgado como un monito de la selva. El primer paso es crear tu juguete Jiribili. Con cada par de calcetines formaras 2 pelotas, las cuales las amarraras con tu agujeta de ambos extremos, es decir. Pelota - Agujeta - Pelota. La cinta la usaras para reforzar el juguete y resista lanzamientos. Nota Ten cuidado al lanzar. Ahora es momento de jugar. Deberás de buscar al menos 3 zonas de tu casa donde tu Jiribili pueda quedar colgado como un mono, cuando la encuentres te alejas 8 pasos y lanzas. ¿Cuántas zonas útiles encontraras?

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

¿Qué aprendiste con las actividades?

¿Qué te gusto más de las actividades?

¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Diversos lanzamientos

Materiales: Botellas de plástico, vasos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Incorpora sus posibilidades expresivas y motrices al diseñar participar en propuestas colectivas, para reconocer sus potencialidades y superar los problemas que se le presentan

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy?

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

-Dar a conocer la dinámica y reglas de la clase y participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Challenge la botella: Reto donde los alumnos deben lanzar una botella de plástico con agua hasta la mitad y que esta caiga parada, se pueden retar los alumnos por parejas, cada determinado tiempo pueden cambiar de pareja para enfrentarse a todos los compañeros.

Variante: se puede hacer el reto con dos botellas, lanzar una con cada mano, preguntar a los alumnos ¿Qué otro reto pueden realizar con la botella de plástico? se le debe preguntar a los alumnos ¿Cuál consideras que son tus limitantes al participar en el reto? ¿Cómo podrías resolverlo?

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

Con botes o botellas se utilizan como pinos de boliche se le pone un número cada pino, se selecciona una distancia la cual se incrementara para subir la dificultad, el alumno tira la pelota para derribar el mayor número de pinos y sumara los números de los pinos que derribo.

A compartir (en casa):

1.- Catapulta: Construye una estructura con los vasos, botes u otro material, puede ser una pirámide o torre, con el resto del material bastones, cinta u otro material debes elaborar una catapulta, la cual utilizaras para lanzar pelotas hacia la pirámide. (Invita a tu familia para que sea más divertido)

Incorpora sus posibilidades expresivas y motrices al diseñar participar en propuestas colectivas, para reconocer sus potencialidades y superar los problemas que se le presentan

P.M. Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

¿Qué aprendiste con las actividades?

¿Qué te gusto más de las actividades?

¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Juegos de tiempo

Materiales: Gis, objetos diferentes de que se encuentren en casa.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Incorpora sus posibilidades expresivas y motrices al diseñar participar en propuestas colectivas, para reconocer sus potencialidades y superar los problemas que se le presentan

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy?

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

-Dar a conocer la dinámica y reglas de la clase y participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- En un espacio de la cancha dibujen un reloj en el piso; El alumno se colocará al centro del circulo y comenzarán la cuenta de las horas el pie izquierdo se mantendrá en el centro, despegará el pie derecho llevándolo al número 1 y con la mano derecha va marcando los minutos, después regreso al centro para una nueva instrucción del docente y así sucesivamente. Una vez completado con el pie derecho procederán a realizarlo con el izquierdo Cuando concluyan con los dos pies por separado lo realizaron con ambos pies, primero saltando y regresando a su lugar.

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

En este juego nos imaginaremos que estamos en el supermercado y somos los encargados de ir por la despensa del hogar. Realizaremos previamente una lista con los objetos que ellos deben de buscar, esta lista la podemos hacer ordenada por departamentos facilitarles la dinámica, o en desorden y agregar dificultad. Se les indicara que necesitan un recipiente para colocar sus productos, una vez lo

tengan, compartiremos la lista y daremos la señal de que pueden comenzar a buscar los objetos en cada departamento del supermercado. Gana quien regresa más rápido y muestre sus artículos a la caja quien será el profesor. Una vez se realice la "compra" se deberá de llevar los artículos a casa y acomodarlos en su lugar.

A compartir (en casa):

1.- La búsqueda: Un adulto esconde algún objeto en algún lugar de la casa. Una vez escondido el objeto el alumno procederá a la búsqueda mientras que el adulto le llevara la cuenta del tiempo que tardó en encontrarlo.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

¿Qué aprendiste con las actividades?

¿Qué te gusto más de las actividades?

¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Que no caiga el globo

Materiales: Globos, bastones.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental. Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy?

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

-Dar a conocer la dinámica y reglas de la clase y participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El reto Triglobo: El objetivo es dar la mayor cantidad de toques a los globos sin que caigan al suelo.

Nivel 1. Lanzar los 3 globos al aire y dar 10 toques entre todos los globos sin que caigan al suelo

Nivel 2. Misma dinámica aumentando a 20 toques

Nivel 3. Utilizaras el palo de escoba en lugar de tus brazos, debes de completar 20 toques o más utilizando el palo de escoba y evitar que caigan los globos.

Recuerda que debes lanzar los 3 globos a la vez.

El secreto para lograrlo es utilizar los dos extremos del palo para golpear.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Búsqueda del tesoro: Con un mapa Este juego trata de una clásica búsqueda del tesoro en el cual se debe de elaborar un croquis con los departamentos básicos de una casa. Brindaras a los alumnos

una copia del mapa sin líneas para seguir el camino. Deberás compartir pantalla del mapa e ir dibujando el camino a seguir para llegar al tesoro mientras se da una narrativa de los obstáculos a vencer. Ejemplo: Pasar por debajo de las gradas, lavarse las manos, pasar enfrente de la dirección, etc. Hasta llevarlos a la zona indicada como la x que marcara el lugar donde se encuentra el tesoro. Puedes direccionarlos por ejemplo al garrafón de agua y dar la metáfora de que el verdadero tesoro está en el agua potable.

A compartir (en casa):

1.-Bolsa catapulta extrema: El objetivo es utilizar la bolsa como catapulta y lograr lanzar tus 10 balas (tapa roscas) al castillo rival (caja) Deberás de inflar la bolsa en un 80% y cerrarla bien evitando se salga el aire. Puedes pedirle ayuda a un adulto para inflar y sellar la catapulta. Deberás poner la bolsa en una mesa y colocar la primera tapa roscas sobre la bolsa, cuando estés listo solo presiona la bolsa con ambas manos para que la bala salga disparada y pueda caer dentro del castillo. El reto es complicado al principio, así que deberás de calcular tu fuerza, la distancia y el ángulo de la caja. Ganas cuando tus 10 balas están dentro.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

¿Qué aprendiste con las actividades?

¿Qué te gusto más de las actividades?

¿Qué se te dificulto más?

Nivel: Primaria
Grado: 6°

Multiplifico mi mente

Materiales. Pelota futbol americano o rugby, cartulinas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental. Fortalece su imagen corporal al afrontar desafíos en el juego, la expresión corporal y la iniciación deportiva, para manifestar un mayor control de su motricidad.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Dar a conocer la dinámica y reglas de la clase y participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Rugby-futbol: El docente indica a los alumnos que jugarán un fútbol diferente, con las reglas del fútbol, pero usando un balón de fútbol americano o rugby. Se organiza al grupo en equipos mixtos de igual número de jugadores. Se sortea a los dos primeros equipos que jugarán. El equipo que reciba 2 goles, cede su lugar y entrará uno a retar al ganador. En el caso que nadie anote dos goles, se tira un penal, el que falle sale. Al final se analiza qué equipo fue el que mejor desempeño obtuvo y ¿Por qué lo consideran así?, ¿Qué actitudes observaron durante el juego?, ¿Qué papel desempeñó cada jugador?, ¿Se respetaron las reglas?

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Al momento de realizar los pases ante sus compañeros, trabajaremos las multiplicaciones para así poder tirar a gol.

A compartir (en casa):

1.- En casa investigaran los aspectos más relevantes del rugby y como se juega, harán una presentación en cartulinas y lo expondrán en el periódico mural para que los alumnos del centro escolar, conozcan las características de este deporte.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia.

- ¿Qué aprendiste con las actividades?
- ¿Qué te gusto más de las actividades?
- ¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

Juegos tradicionales

Materiales: Pelotas de espuma, gises, botellas, balones.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente.

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.- Tiro al blanco: Cada niño contará con una pelota de espuma y su botella, con la pelota tratará de tirar la botella, si lo logra el niño deberá parar de nuevo la botella y volver a lanzar. Ahora usaremos la botella para batear la pelota y recorrer toda la cancha. El alumno ha de proponer una forma ingeniosa de cómo usar ese material, entre todos vamos a elegir cual es la mejor, para realizarla todos.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): El profesor va dibujar rectas (paralelas, perpendiculares y secantes) así como ángulos (rectos, obtusos, agudos y llanos) Se forman varios equipos cuidando la sana distancia, cuando el profesor diga alguna característica o el nombre de la recta o el ángulo, el primero niño de cada fila deberá correr para llegar al que representa el resultado correcto, así va continuar hasta que hayan pasado todos los integrantes de cada equipo.

Variante: primero deberán cumplir un reto y después correr a elegir la opción correcta.

A compartir (en casa):

1.- Derribando el castillo: Colocarás las botellas, latas o vasos en un espacio de manera que queden un poco separadas, posteriormente te vas a

colocar en una distancia de 3 metros, vas a poner la pelota en el suelo y la debes patear para intentar tirar las botellas una por una hasta lograr tirarlas todas. Primero patea con el pie derecho y luego con el pie izquierdo.

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: 6°

Matemáticas en acción

Materiales: Conos, marcador, estafetas, botes de hule, rollo de papel.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Tiro de bolos: Se divide el grupo en dos equipos, cada grupo tendrá 10 bolos que derribar, se colocaran a una distancia de 6 metros de los bolos y a la señal deberán mandar rodando pelotas de esponja, ganara el que tire los bolos primero.

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

Se divide el grupo en dos filas encontradas, en medio de las dos filas existe una fila de conos con un número específico cada uno, en desorden de numeración los conos. El Profesor dirá una fracción y el resultado se encontrará en uno de los conos, donde un jugador con una estafeta saldrá a tomar el cono con dicho resultado, realizando el punto a la fila que gane el cono.

A compartir (en casa):

1.- Boliche: Colocamos diversos botes de platico, a una distancia de 5 metros, con la ayuda de 3 rollos de papel, deberán ser lanzados para tirar los bolos en el menor tiempo posible, mama vs hijo (a). Ganará el que derribe más botes al final de 5 rondas

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: 6°

Retos inteligentes

Materiales: Balones de basquetbol, marcas, juego serpientes y escaleras.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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 filas: Se divide el grupo en 5 filas, se realiza una marca a 8 metros de distancia entre las filas, a la señal del maestro el primero de cada fila correrá hasta la marca y regresará a su fila, ganará el primero que llegue.

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

Se divide el grupo en 5 filas, a diferentes distancias se marcarán algunos carteles con diferente número matemático que será resultado de diferentes operaciones matemáticas, el maestro señalará una operación el primero de cada fila correrá a toda velocidad a dicha marca y regresará a su fila, gana el que resuelva la operación, corra a la marca del resultado y llegue primero a su fila.

Línea matemática de basquetbol: Igual que el anterior pero ahora cada fila tendrá un balón de basquetbol y al escuchar la operación realizarán bote hasta el resultado y deberán regresar de igual manera con bote a su línea.

A compartir (en casa):

1.-Serpiente y escaleras matemático

Se jugará en un tablero de serpiente y escaleras, realizaremos ecuaciones en cartoncillos sin respuestas, cada participante sacará un cartón y dará la respuesta, si es correcta lanzará el dado y avanzará en el tablero

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: 6°

Pelota tocada

Materiales: pelota de papel reciclado y cuatro cubetas de plástico.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Los desplazamientos: El alumno se desplaza en la cancha caminando hacia el frente, hacia atrás, de costado, saltando, golpeando la pelota de papel con la palma de la mano, sentados de la misma forma lanzarán la pelotita y la cacharán, soplarán la pelotita para llevarla a diferentes metas establecidas por el docente.

El alumno se desplaza por la cancha golpeando la pelota de papel con diferentes partes del cuerpo dándole una puntuación distinta ejemplo: Cabeza 3 puntos, mano 1 punto, pecho 2 puntos) sumando al final.

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

- Con los vasos deberás formar una torre.
 - Colócate a una distancia determinada, dibujemos una línea de tiro.
 - El objetivo del juego es derribar la torre con la pelota de calcetín.
 - Varia la distancia y formas de tiro.
 - Intenta que la torre se vaya abajo en el menor tiempo posible.
- Cada vez que no derribes la torre, realizar una operación matemática que estará en unas tarjetas previamente diseñadas por el profesor.

A compartir (en casa):

1.- En la cochera o en el patio colocaremos las cubetas, lanzaran las pelotas de papel a las cubetas estas deben de estar colocadas a diferentes distancias 1 metro, 2 mts, 3mts y 4 mts cada cubeta tiene puntuación diferente.

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: 6°

Moviendo tu cuerpo

Materiales: pelotas, botellas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- **Cambio de objetos:** el maestro dispondrá en la cancha diferentes objetos en los que se encuentran balones, conos, aros, pelotas de esponja, etc. Los alumnos organizados en equipos trasladaran los objetos de donde se encuentran a una meta establecida, resulta ganador el equipo que termine primero.

Las variantes serán propuestas de los alumnos.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** En la siguiente actividad los objetos siguen distribuidos en el espacio cada objeto tendrá un número, los equipos se organizaran de tal manera con el objetivo de tomar los que tengan un mayor valor, todos los alumnos a un tiempo van por ellos al reunir la mayor cantidad de estos realizan suma del valor de cada objeto y el equipo que tenga un una cantidad de puntos es el que lograr vencer a los demás equipos.

A compartir (en casa):

1.- Cambiar de lugar un objeto (limones, pelota de calcetín, naranja, etc.) a determinada distancia de 3 a 5 metros ir y regresar; utilizando diferentes partes del cuerpo y ver que integrante de la familia dura menor tiempo en realizar la actividad.

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: 6°

Mis habilidades...tus habilidades, nuestras habilidades

Materiales: Pelotas, gis.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Juego de Boti-vol : Los alumnos por parejas jugaran en un espacio de 3 m. x 3 m. con un balón de voleibol, utilizaran la técnica de voleibol para pasar la pelota de un lado a otro a 5 tantos gana el que obtenga primero esa puntuación, intercambia de jugadores todas las parejas y vuelve a reiniciar la actividad.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Circuito de acción motriz con situaciones de juego que requieran emplear sus capacidades, habilidades y destrezas con fluidez y precisión.

A) Carrera de velocidad 15 m.

B) Carrera en zig-zag 15 m.

C) Botar una pelota de manera fluida de un extremo al otro del ancho de la cancha

D) Lanzar 3 pelotas pequeñas a una casa a una distancia de 3 m. Aprox.

Se cronometra el tiempo en cada estación del circuito, comparan tiempos al sumar lo que hicieron en cada estación con el fin de mejorar en próximas sesiones.

A compartir (en casa):

1.- Realiza un Circuito Motriz según las condiciones y características de su casa en donde corran en diferentes direcciones, salten y lancen algún objeto a un lugar determinado.

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: 6°

Reconociendo las destrezas motrices

Materiales: balón, internet, computadora.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Juego kin ball, en tres equipos 3 equipos de 4 jugadores en un campo de 20 m x 20m tiene como objetivo que realice el saque el atacante, lanzar el balón intentando dificultar al máximo la recepción para que el balón toque el suelo.

<https://www.youtube.com/watch?v=iK5DW7SCKfw>

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Variante kin ball: El docente puede mencionar alguna tabla de multiplicar e ir contando los saques o puntos.

A compartir (en casa):

1.- El juego de la lotería de retos, se encuentran las actividades en la aplicación de **genially (internet)**.

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: 6°

Juguemos tenis

Materiales: Raqueta cartón, pelota de papel reciclable.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- En un lugar de la cancha se delimita el espacio para que los alumnos en parejas y con su raqueta jueguen al tenis evitando que caiga la pelota, cambian de pareja al ganar 3 puntos.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Ahora cuenta cuanta puntuación obtienes al jugar contra todos tus adversarios.

A compartir (en casa):

1.- Con el mismo material pero ahora en la casa jugaremos con los integrantes de la familia para convivir en 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: 6°

Figuras y números

Materiales: Dados, cuaderno.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Incorpora sus posibilidades expresivas y motrices, al diseñar y participar en propuestas colectivas, para reconocer sus potencialidades y superar los problemas que se le presentan.

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.- Líneas numéricas: Los alumnos en equipos formaran filas numerados del 1 al 4, la actividad inicia cuando el maestro menciona un número y el alumno que tiene ese número corre al final de la cancha y regresa a ocupar su lugar en la fila, se le otorga un punto al equipo el cual su integrante llega primero.

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

Se formará un círculo con todos los alumnos del grupo y en posición de sentados se numerarán de acuerdo al número de integrantes 4 equipos (si son 24 se numeran del 1 al 6 o según corresponda). A la indicación cada alumno deberá correr una vuelta alrededor del círculo y volver a sentarse en su lugar quien lo haga primero ganará 1 punto.

Variante se puede utilizar un dado para determinar quién es quien va a realizar la carrera o se pueden asignar problemas matemáticos cuya respuesta nos indicara quien lo realizara (suma, resta, etc.)

A compartir (en casa):

1.- Realizar una lista de ejercicios que puedas realizar en casa. Puedes utilizar un dado o realizar papелitos con dichos ejercicios. Luego realizar otra lista sobre el número de veces que se realizara ese ejercicio (se pueden asignar variantes como tiempo, ubicación etc.) trata de poner en dicha lista la mayor cantidad de ejercicios y variantes y reta a otros integrantes de tu familia a ver quién tiene mejores habilidades.

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: 6°

Letras en acción

Materiales: Tarjetas con letras, Sopa de letras.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Se ponen tarjetas con letras del abecedario al azar por toda la cancha acomodadas en el piso, por equipos, corren hacia las letras para formar las palabras que les indique el docente, el equipo que logre formar más palabras gana.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Con las palabras de la actividad anterior, realizar un cuento que podrán contar como ellos lo deseen, pueden dramatizar o narrarlo, mediante una votación decidirá el que lo hizo mejor.

A compartir (en casa):

1.- Distribuye una bolsa de sopa de letras en la mesa y juega con tu familia a formar palabras quien logre formar más palabras con la pasta gana favoreciendo también la motricidad fina

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: 6°

Circuito motriz

Materiales: Pelotas de vinil, balón de basquetbol, cuerda, balón de futbol.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Circuito motriz dividiendo al grupo en 4 estaciones.
1° Saltar cuerda.
2° Meter gol a la portería.
3° Realizar tiro a la canasta.
4° Golpear pelota de vinil con varias las partes del cuerpo y atraparla antes de que esta caiga a el piso.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): En la actividad del circuito se van a contar el número de saltos, los goles que se anotan, las canastas que encestan, dominadas de la pelota de vinil, aumentando el grado de dificultad de conteo de 2 en 2, de 3 en 3 y así sucesivamente, para la práctica de las multiplicaciones

A compartir (en casa):

- 1.- Elaborar un circuito motriz con 4 estaciones, este tiene que ser de obstáculos con objetos que se encuentren en casa como pueden ser sillas, sillones, peluches, etc., los cuales se deberán saltar, esquivar o pasar por debajo, asignándoles un valor y deberán sumar esos valores numéricos, se puede agregar tiempo límite para agregar dificultad y dinamismo a la actividad.

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: 6°

Encestando

Materiales: pelota de vinil no voleibol, tarjetas, 2 cajas de cartón.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Basquet Caja: En un espacio amplio o cancha deportiva, formar dos equipos con igual número de integrantes, los niños deberán introducir la pelota en la caja de cartón del equipo contrario: el niño o niña que lo consigue se le otorga un punto, las reglas del juego son similares a las del basquetbol, bote, pase, fauls, etc., se pueden agregar cantidad de pases para antes del tiro o enceste, el juego finaliza después de un tiempo establecido y gana el equipo que acumulo más puntos

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

En un espacio amplio o cancha deportiva, formar dos equipos con igual número de integrantes, los niños deberán introducir la pelota en la caja de cartón del equipo contrario, el niño o niña que lo consigue se le otorga una tarjeta con un problema matemático, que implique la multiplicación con números naturales y decimales, que tendrán que resolveren equipo, si resuelven el problema correctamente se les otorgan 5 puntos, si no lo resuelven solo conseguirán acumular únicamente 1 punto, el juego finaliza después de un tiempo establecido y gana el equipo que acumulo más puntos

A compartir (en casa):

1.- Tiros Numéricos:

En un espacio amplio se colocará una caja de cartón señalando diferentes distancias con marcas en el piso, una estará a 1 metro, ese enceste equivale a .25, la siguiente marca estará a 2 metros y esa equivale a .50 y la última marca estará a una distancia de 3 metros con valor de 1 entero, los niños deberán introducir la pelota en la caja de cartón, tendrán 10 intentos de enceste, si lo logra deberá multiplicar el número de intento por el valor de cada distancia, por ejemplo, el primer tiro cayó desde la primera marca se multiplica $1 \times .25$, si su segundo enceste lo logra de la segunda marca se multiplica $2 \times .50$, al finalizar sus 10 encestes contará el total de puntos que obtuvo con todo y cifras decimales.

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: 6°

Pruebas físicas

Materiales: cuerda, pelota de tenis, papel, lápiz

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente.

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.- Pruebas físicas (individual):

- Saltara el alumno 3 veces consecutivas sin parar.
- Mantenerse en equilibrio con pie de su preferencia por 10 segundos con ojos cerrados.
- Lanzar desde una línea marcada en el suelo una pelota de tenis con el brazo de su preferencia a un mínimo de 12 metros de distancia.
- Lanzar una pelota de tenis contra una pared y recogerla 5 veces seguidas a distancia de 2 mts.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Al efectuar las actividades, se realizará una base de datos donde se vaciará los resultados de cada alumno, la cual se le da a conocer al niño con la finalidad de que tenga un referente para próximas sesiones.

A compartir (en casa):

- 1.- Investigará la importancia de mantenerse en óptimas condiciones físicas.

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: 6°

Mi circo

Materiales: Gis o tiza y dados, Vestuario y lo que necesiten para un circo

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Mi Circo: Tener un par de dados, lo más grandes posible.

En el área de juego dibujar veinte casillas lo suficientemente grandes como para que quepan una o dos personas. Por parejas, elegirán retos para cada casilla. Después de elegir los retos, deben dibujar o escribir cada uno en una casilla. Distribuir el material a cada equipo.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Escribirán los retos a realizar tomando en cuenta los actos que se realizan en el circo.

A compartir (en casa):

1.- Platicaran con la familia la historia de los circos, para eso deben de preguntar a sus familiares cercanos o investigar, harán una lista de los actos circenses para conocer esta tradición arraigada en nuestro país.

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: 6°

Aros locos

Materiales: aros, pelota y cuerda.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente

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.- Aros locos: El profesor previamente debe colocar aros que estén colgando amarrados a las porterías. Se organizan en filas frente a las porterías. Cada niño con un balón, El objetivo es que los niños lancen el balón y pase por en medio de los aros, La dificultad aumenta gradualmente. Estáticos harán su lanzamiento atrás de la línea de 5.5 metros. Dar tres pasos con el balón en las manos y efectuarán su lanzamiento. Corriendo y botando el balón, toman el balón con las manos y dan tres pasos para poder lanzar. Corriendo y botando el balón, toman el balón con las manos, darán los tres pasos y saltarán sobre la línea de 5.5 metros sin detener la carrera realizan el tiro. Corriendo y botando el balón, toman el balón con las manos, darán los tres pasos y saltarán sobre la línea de 5.5 metros sin detener la carrera, antes de caer o tocar el piso deberán efectuar su disparo.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Los lanzamientos deben de ser rectos, ¿cómo puedo realizarlo para anotar?, se deben contar el número de lanzamientos realizados, cuantos fueron certeros y cuantos son fallados.

A compartir (en casa):

1.- El niño con su papá en el parque jugaran a lanzar el balón al aro de la canasta buscando que el niño enceste lo más posible, para mejorar la técnica de lanzamiento del basquetbol.

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: 6°

Soy capaz

Materiales: Pelota, cinta métrica, rollo de papel.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Integra sus habilidades motrices en retos y situaciones de juego e iniciación deportiva, con la intención de reconocer sus límites, posibilidades y potencialidades.

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 gato: Se puede jugar de 2 o 3 jugadores, se colocan 2 jugadores uno enfrente del otro y el tercer jugador se coloca en medio de los 2, o si son 2 solo se coloca uno enfrente del otro. El juego consiste en lanzarle la pelota al jugador de en medio, el jugador de en medio tendrá que esquivar la pelota, cada vez que la esquive se gana 1 punto. Cada jugador tiene 3 vidas, cada vez que lo pueda esquivar y lo golpeen con la pelota perderá una vida. Cuando un jugador pierde sus 3 vidas se cambian los roles.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Salto de longitud. Los alumnos aprenderán la técnica del salto de longitud, para esto se pondrá una cinta métrica en el suelo para calcular la distancia alcanzada en cada uno de los saltos que realicen los niños. El maestro después de las indicaciones observa que salten detrás de la línea y observará la distancia alcanzada. Se habilitarán varias zonas de salto. La medición se realiza en metros, la medición la realizan los propios participantes.

A compartir (en casa):

1.- Reto Equilibrio: Levantamos el papel higiénico con los pies.

Levantamos la rodilla con el papel higiénico sobre la pierna derecha de 10 a 12 segundos, y luego con la izquierda.

Cabeza atrás papel higiénico en la frente y empieza a girar.

Cabeza atrás papel higiénico en la frente y realizamos 5 sentadillas.

Acostado sobre el suelo, sostenemos con los pies el papel higiénico, llévalo detrás de tu cabeza, hasta dejarlo en el piso, vuelve a llevar las piernas hacia tu cabeza y recoge el papel, repetir 3 veces el ejercicio.

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: 6°

Superman o superwoman

Materiales: Sillas, cuerdas, pelotas, caja de pizza, vasos, pelota chica.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Mete goles: Se pega un vaso en una caja de pizza o pedazo de cartón. La actividad consiste en agarrar la caja al revés y se bota la pelota 10 veces, se gira la caja y encesta en el vaso.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Un minuto da para mucho:

El maestro propone retos para conseguirlos en un minuto: “dar 50 botes de baloncesto en un minuto, meter 5 canastas, anotar 5 goles desde fuera del área, de 30 saltos, etc.”

A compartir (en casa):

1.- Tenis en casa:

Se delimita el área de juego,

Se colocan 2 sillas con una cuerda para dividir el espacio.

Se coloca un jugador en un lado del área de juego, el otro en la parte contraria, frente a frente, uno de los jugadores saca (tiene la pelota), lanza la pelota y la golpea con la palma de la mano.

El otro jugador que recibe puede golpear la pelota en el aire o con 1 solo bote (de su lado), golpeará la pelota para que se dirija al lado contrario.

Gana un punto quien logra que el contrincante no regrese la pelota.

Evaluación: El maestro puede tomar las siguientes preguntas como sugerencia

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 6°

La pesca

Materiales: Aros, pelotas, conos, bastones, tapitas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente

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.- Plantas contra zombies: Se divide el grupo en dos equipos, se colocan cada uno en una línea perpendicular a la otra separadas por aproximadamente 2 metros, unos serán las plantas y deberán de tener una pelota y los zombies deberán colocarse un cono en la cabeza, a la señal los zombies deberán tratar de llegar a su casa (otra línea marcada a 3 metros de distancia) antes que las plantas los eliminen (les tiren el cono con la cabeza). Luego de que todos sean eliminados se cambian los roles de los equipos.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): La pesca de tapitas: cada alumno deberá tener un bastón en la mano y un aro en el piso y estarán colocados todos en un círculo grande dentro de su aro, al centro el maestro coloca las tapitas al suelo sobre toda la cancha, y deberá decir una operación seguida de la frase ¿cuántos peces tengo yo?, todos deberán ir a pescar con el bastón sin utilizar las manos y llevarlas al aro según la respuesta a la operación

A compartir (en casa):

1.- Malabaristas: Con dos naranjas o dos pelotas pequeñas el alumno deberá intentar hacer malabares, primero deberá lanzar y atrapar con una mano, luego de una mano hacia la otra, y después con dos pelotas al mismo tiempo, una se lanza y la otra se pasa de mano, si lo logra fácilmente puede intentar con tres naranjas a la vez.

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: 6°

Torneo

Materiales: 5 hojas de papel numeradas, una con el número 100 y el resto con el número 25; 1 pelota de plástico o la que tengas disponible.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Torneo de lanzamientos: Antes de iniciar busca un espacio libre en alguna pared del exterior de tu casa. Pega las hojas con cinta adhesiva, primero coloca la hoja con el número 100, procurando que esta quede al centro y las otras hojas queden una arriba, abajo, derecha e izquierda de la hoja que colocaste primero, estas hojas tendrán un número diferente a la que va en el centro, el maestro decide a qué altura pegar las hojas.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Se cuenta la puntuación del torneo para obtener un campeón del torneo y reconocer las habilidades de los alumnos en el tiro al blanco.

A compartir (en casa):

1.- Torneo de lanzamientos en familia: Se marca una línea de disparo a diez pasos de la pared donde están pegadas las hojas. Afina tu puntería y lanza máximo 5 veces en tu turno. La idea es que logres hacer la puntuación máxima que serían 500 puntos. Anota en una libreta los puntos que realizaste y si juegas con otros familiares entonces anota los puntos que ellos lograron para establecer un campeón del torneo.

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: 6°

Letras mágicas

Materiales: Aros, cuerdas, pelotas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Se divide el grupo en 2 equipos. Se colocarán para cada equipo 6 aros uno tras otro, la maestra indicará una letra y ellos tienen que pasar los 6 aros mencionando palabras que inicien con esa letra. Ganará el equipo que termine de pasar todos sus integrantes

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** Se divide el grupo en 2 equipos, en la cancha se colocará un pequeño circuito con tres estaciones: 1 aro, 1 cuerda y 1 pelota para lanzar y atrapar. Los equipos estarán formados la maestra dirá una palabra y el alumno que está adelante tendrá que pasar el circuito y llegar al otro extremo tiene que dibujar la continuidad de la palabra que mencionó la maestra para formar un poema, y así sucesivamente hasta que todos participen.

A compartir (en casa):

1.- Con ayuda de un familiar, elaborar un poema corto y sencillo y lo tendrán que actuar.

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: 6°

Retos

Materiales: Estafetas o pelotas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente

Introducción:

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

A divertirnos (en la escuela):

1.- El profesor coloca diversos objetos por toda la cancha, el reto consiste en que el alumno va a leer las características de un objeto que tiene que ir por él, va a ir contra reloj tratando de colocar en un lugar determinado los diferentes objetos

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** El niño usando una cinta métrica señala distintas distancias 1 metro, 2 metros, 3 metros etc. Se coloca al inicio de estas medidas y lanzaran la pelota intentando que llegue lo más lejos posible y debe registrar cuál fue la distancia lograda, el reto consistirá en que antes de los lanzamientos el alumno debe mencionar cuál será la distancia que alcanzará con determinado número de intentos o lanzamientos los cuales sumará, el alumno puede proponer incrementar la dificultad al intentar lograr determinada distancia en X número de intentos

A compartir (en casa):

1.- El niño usando una cinta métrica medirá el perímetro de su casa, el alto y ancho de las puertas así como de los demás objetos que tiene en casa, en una libreta registra las medidas.

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: 6°

Salud y Matemáticas

Materiales: Cuaderno, lápiz

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad 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.- Saltos: Los alumnos trabajaran en parejas en diferentes espacios de la cancha donde buscaran saltar lo más lejos posible de una línea previamente determinada por el profesor, el alumno que salte más de la pareja ira teniendo otros retos con las demás niños que van triunfando en sus retos, triunfa quien logre una mayor distancia en los saltos efectuados.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Cuándo la basura se la lleva el camión, ¿sabes a dónde llega? El relleno sanitario es un lugar diseñado para el depósito final de la basura. Este método consiste en depositar en el suelo los desechos sólidos, los cuales se esparcen y compactan reduciéndose al menor volumen posible para que así ocupen un área pequeña. Luego se cubren con una capa de tierra y se compactan nuevamente al terminar el día. (Conocimientos previos a la actividad en casa).

A compartir (en casa):

1.- Actividades matemáticas. Lee el siguiente texto y contesta lo que se te pide. Se dice que en la ciudad de Creta 2200 años a. c. Se encontraron montones de mezclas de basura y fango, así como residuos de cerámica, madera y metal que habían sido enterrados. Esto anterior caracteriza a los primeros registros de un relleno sanitario. 3000 años más tarde de esos registros, se inventó el relleno sanitario tipo área. 650 años después de la invención del relleno tipo área, se inventó el relleno sanitario tipo trinchera. Pero 3200 años antes de que se inventara el relleno tipo trinchera, se inventó el relleno sanitario tipo rampa. Por último, 3670 años después de la invención de relleno tipo rampa, se inventó el relleno tipo cerrado. 1. Después de haber leído el texto de la historia del relleno sanitario, elabora una línea del tiempo desde los años de la antigua Creta hasta el día de hoy y acomoda las fechas en las que fueron descubiertos cada uno de ellos (tipo trinchera, tipo área, tipo rampa y tipo cerrado).

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: 6°

La catapulta

Materiales: Papel o trapo, tabla ancha y un pedazo de madera, roca o ladrillo como punto de apoyo.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente

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 distribuidos en parejas por el espacio de trabajo, donde uno accionara la catapulta con el pie y el compañero atrapa el proyectil, después de diez intentos, cambian el rol.

La catapulta se elabora con la tabla y se apoya en un ladrillo o una roca. El proyectil es una pelota elaborada de papel o trapo.

2.- (**Actividad de vinculación P.M. y L.C**): Los alumnos distribuidos en parejas por el espacio de trabajo, donde uno accionara la catapulta con el pie y el compañero atrapa el proyectil, si atrapa el proyectil con ambas manos tiene un valor de 2 puntos la atrapada, si lo hace con la mano derecha 5 puntos, si es atrapada con la mano izquierda 10 puntos, después de diez intentos cambian el rol, resulta ganador el que más puntuación logre.

A compartir (en casa):

1.-En familia juegan con el alumno a la catapulta, además de investigar los orígenes de las catapultas y su uso.

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: 6°

La pelota saltarina

Materiales: Bote de plástico mediano, cordón elástico o tira de tela, pelota de esponja

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente

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 pelota saltarina: Los alumnos trabajan en parejas en un lugar asignado en el espacio de la cancha, cada uno con un bote el cual lo utilizarán para atrapar la pelota lanzada por su compañero, esta será arrojada de diversas maneras, de un bote, rodando, de aire, hacia arriba, etc.

Variante: el niño con el cordón elástico le hace dos agujeros al bote y lo sostiene en su cabeza, los jugadores lanzan la pelota y tratan de atraparla con el bote.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Olote volador: Pueden jugar dos o más personas, quienes lanzarán el olote lo más lejos que puedan y hacia puntos previamente determinados. La puntuación obtenida dependerá de la distancia alcanzada y de la precisión del lanzamiento.

A compartir (en casa):

1.- Elaboran un olote volador para cada miembro de la familia del corazón seco de una mazorca, y le ponen plumas para que sea más aerodinámico, juegan en familia a quien lanza más lejos el olote.

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: 6°

Objetos esquivos

Materiales: Pelota, conos, pelota de calcetín, vasos o botellas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente

Introducción:

- **¿Qué vamos a aprender hoy?** Tomar decisiones a cómo debo actuar en diferentes juegos
- **¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?** Creatividad motriz
- Introducción al tema.
- **Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertimos (en la escuela):

1.- Esquivando. El alumno deberá trasladar una pelota esquivando obstáculos: lanzando-atrapando, rodando, conduciendo, botando.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C. Matemáticas: Recolecta, registra y lee datos en tablas.):

Derribando. El alumno deberá derribar la mayor cantidad de conos, en tres intentos, hará un registro en una tabla para saber cuántos logro derribar en cada intento.

A Compartir en casa:

1.- Esquivando en casa: El alumno deberá trasladar una pelota esquivando botellas: lanzando-atrapando, rodando, conduciendo.

2.- El alumno deberá derribar la mayor cantidad de botellas, en tres intentos, hará un registro en una tabla para saber cuántos logro derribar en cada intento.

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: 6°

Escape

Materiales: Papel y lápiz

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy? Buscar soluciones
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Toma decisiones respecto a cómo actuar en distintos juegos.
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertiros (en la escuela):

1.- **No me saques.** Se delimita la cancha en un cuadro y se divide al grupo en dos, un equipo está fuera del cuadro y otro adentro el de afuera intentara sacarlos empujando con la espalda a los de adentro el que lo logre en menos tiempo gana

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C. español:** Escribe textos narrativos sencillos a partir de su imaginación, con imágenes y texto.) **La estrategia:** Escribirá en una hoja una estrategia para sacar más rápido al equipo contrario.

A compartir (en casa):

1.- **No me saques en casa.** Con un familiar, uno estará dentro de una zona delimitada del terreno de juego y el otro estará fuera de la misma. El que está dentro de la zona intenta que los que están afuera no saquen de ella.

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: 6°

El gato ciego

Materiales: Pañuelo

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente

Introducción:

- **¿Qué vamos a aprender hoy?** Como ubicarse
- **¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?** Toma decisiones en torno a cómo ubicarse y actuar en distintos juegos
- **Introducción al tema.**
- **Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- Donde están. Los alumnos se sentarán por la cancha menos uno el cual con los ojos vendados buscara a sus compañeros en el menor tiempo posible

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C.: Recolecta, registra y lee datos en tablas.) Mi Registro. Cada alumno registrara su tiempo y cuantos compañeros encontró y lo comparara con sus compañeros.

A compartir (en casa):

1.- Donde están los juguetes: Con ayuda de un familiar o amigo esparcirán juguetes en el piso de su casa y con los ojos vendados los recolectará en el menor tiempo posible

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: 6°

Cola de zorro

Materiales: Pañuelos de diferentes colores

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente

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.- Pañuelos. Los alumnos se colocan un pañuelo en la cintura. A la señal, se desplazan por todo el espacio intentando “cazar” los pañuelos a sus compañeros para ponérselos, sin que les quiten el suyo.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C. matemáticas: Usa el algoritmo convencional para sumar.). **Cuantos puntos:** El alumno deberá quitar el mayor número de pañuelos a sus compañeros, cada pañuelo de un color tendrá diferente puntaje, contará cuantos puntos junto.

A compartir en casa

1.- Quitando pinzas: El alumno y un familiar se colocan una pinza en alguna parte de su ropa. A la señal, se desplazan por el espacio intentando quitar las pinzas del otro para ponérselas, sin que les quiten la(s) suya(s).

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: 6°

El avioncito

Materiales: gis, calcetín, piedras, papel

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente

Introducción:

- **¿Qué vamos a aprender hoy?** Establecer acuerdos de participación
- **¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?** *Reglamentación de los juegos*
- **Introducción al tema.**
- **Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- Actividad del avioncito (juego tradicional): Se comenta sobre la regla del juego. Se realiza el recorrido utilizando de forma alterna un pie, dos pies.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Sumando mi avance. Se van sumando los cuadros según vayan pasando y avanzando sobre el avión.

A compartir en casa

1.- Juego del Avión: Dibujado en el patio con gis o con palo sobre la tierra según sea el caso empleando calcetín, piedras etc., jugarlo con un adulto para dar a conocer las reglas de juego

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: 6°

Derribes

Materiales: Pelotas, conos, botellas, papel, lápiz

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy? Reglas de juego
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? La interacción motriz y el dialogo
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Derriba conos: Se colocan los conos en los extremos del área de juego y con la separación y la distancia correspondiente según sea el acuerdo tomado por los participantes, se deberá lanzar un cierto número de veces (dialogado con anterioridad) el que derribe mas gana el juego.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): matemáticas: Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras, dobles de números de dos cifras y mitades de números pares menores que 100.

Variante Derriba conos: Sumar los números de las botellas con el acuerdo tomado de las veces a lanzar, gana el que sume más cantidad según las botellas derribadas.

A compartir en casa

1.- Derribar botellas: Se colocan las botellas numeradas en los extremos del área de juego y con la separación y la distancia correspondiente según sea el acuerdo tomado por los participantes, se deberá lanzar un cierto número de veces (dialogado con anterioridad) el que derribe más gana el juego.

Variante: Sumar los números de las botellas con el acuerdo tomado de las veces a lanzar, gana el que sume más cantidad según las botellas derribadas. Se describe los acuerdos y las reglas del juego.

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: 6°

El periódico bailarín

Materiales: Bocina, Teléfono, Periódico

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente

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.- Saltando: A la indicación del docente los alumnos colocaran los periódicos dispersos en la cancha con espacio suficiente para saltar de una a otra se pondrá en marcha la música y todos deberán mover por todo el espacio y cuando la música se detenga todo deberán saltar a colocarse en un periódico. Se le propondrá al alumno que sugiera de qué formas se puede desplazar.

2.- (Actividad de vinculación L.C.): Mis canciones favoritas: Al término de la actividad el docente le preguntara que canciones les gustan más y con cuales se identifican y con canción puede moverse más su cuerpo.

A compartir (en casa):

1.- Al ritmo de la música: Los alumnos en colaboración con su familia pondrán música y canciones de su agrado para poder moverse y realizar ejercicios.

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: 6°

Desplazamientos divertidos

Materiales: Gises, hojas recicladas, colores, cinta adhesiva, hojas recicladas, colores o marcadores, cinta adhesiva.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente

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.- Hasta donde llego. El alumno buscara diferentes formas de colocar 10 hojas y ver hasta dónde puede llegar sin pisar el piso.

2.- (Actividad de vinculación L.C.): Stop geométrico: Se dividirá al grupo en equipos de 8 personas, y cada equipo dibujará un STOP sustituyendo los nombres por figuras geométricas: triángulo, cuadrado, círculo, rectángulo, rombo, pentágono, hexágono y estrella. Una vez listo el STOP, cada equipo determinará las reglas con diferentes tipos de desplazamiento para jugar. El capitán del equipo deberá coordinar a sus compañeros para hacer un cartel con las reglas y ponerlas a la vista de los demás.

A compartir (en casa):

1.- Puente geométrico: Con ayuda del adulto en casa, utilizando hojas recicladas se dibujarán y recortarán diferentes figuras geométricas, para formar un camino. A cada figura se le asignará un movimiento diferente, por ejemplo: cuadrado (pie derecho), círculo (pie izquierdo), triángulo (dos pies), rectángulo (pie izq.-mano der.), etc. Una vez listo el camino y los desplazamientos asignados, se recorrerá por turnos. Realizarán un cartel invitando al resto de la familia a recorrer el camino.

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: 6°

El gato

Materiales: Pañuelos, aros, hoja de instructivo, objetos de casa, hojas, calcetines, trapos.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente

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 gato: Dividiremos al grupo en dos equipos, en medio de la cancha haremos un tablero del gato con aros, a los alumnos que les toque su terno, deberán tener un pañuelo de diferente color cada equipo. Antes de salir corriendo a dejar el pañuelo el maestro les hará una pregunta de matemáticas, el alumno que levante la mano primero y conteste correctamente podrá ir a colocar su pañuelo. Gana el equipo que logre acomodar sus pañuelos en línea.

2.- (Actividad de vinculación L.C.): Sumando oportunidades. Se le entregaran a cada equipo las reglas del juego por escrito y la oportunidad las sumas o restas para poder avanzar y ganar.

A compartir (en casa):

1.- El gato en casa: Se pide a mama o papa que te ayuden a juntar 6 hojas de máquina, pegadas por atrás para poder obtener una hoja grande, en la cual dibujaran el tablero del gato. Cada uno tendrá en su mano 3 pañuelos (trapos o calcetines del mismo color). Un tercero les dirá diferentes sumas o restas y el que logre contestarla correctamente podrá colocar su pañuelo antes que el otro. Gana el que acomode sus pañuelos en línea.

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: 6°

Aros

Materiales: Aros, conos, bastones, vaso desechable

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Evalúa su desempeño a partir de retos y situaciones de juego a superar por él, sus compañeros o en conjunto, con el propósito de sentirse y saberse competente

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 meter los aros”: Se formarán 4 equipos los cuales estarán acomodados en filas en un extremo de la cancha, cada equipo tendrá 5 aros en el piso al frente de la fila y al otro extremo de la cancha un bastón en el piso y a 2 metros de él, un cono. A la señal de profesor los primeros de cada fila tomaran un aro, lo llevaran girando en un brazo mientras llegan al frente del bastón, desde ahí lanzaran el aro intentando que el cono quede dentro, si lo logra regresara y su siguiente compañero tomara otro aro y así sucesivamente hasta que algún equipo termine el cual será el ganador.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): El juego: “Piensa y corre”

Todos los integrantes del grupo formaran un círculo en el centro de la cancha, estarán sentados y el profesor los numerara del 1 al 5 repitiéndose los números, en el centro estará colocado un aro. El profesor dirá en voz alta una operación matemática y el resultado corresponderá a algún número del 1 al 5, si esa persona que tiene ese número sabe la respuesta se levantara de su lugar corriendo por el lado derecho alrededor del círculo hasta volver a su lugar, entrar al centro y pisar dentro del aro intentando ser el primero. Este será el ganador.

A compartir (en casa):

1.- “El vaso equilibrista”: En casa el alumno se colocará un vaso desechable sobre la cabeza mientras se desplaza caminando, intentando mantener en equilibrio el vaso sin que caiga al piso el mayor tiempo posible, tomaran el tiempo y después le tocara el turno a algún otro integrante de la familia y al final observaran quien duro más y este será el ganador.

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?

