

Espacio On line de Herramientas Didácticas en
Educación Física de Calidad



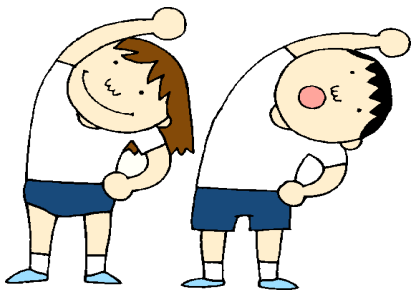
2020

6º

PRIMARIA

**CUADERNO
DIDÁCTICO MOTRIZ**

“APRENDE EN CASA”



NOMBRE DEL ALUMNO (A)

Educación Física

INTRODUCCIÓN

El siguiente cuaderno didáctico motriz de los aprendizajes clave, es una propuesta bimestral de orientación, asesoría, consulta y acompañamiento técnico-Pedagógico para los docentes para el trabajo colaborativo con los padres de familia, alumnos y demás integrantes de la familia, en el que es fundamental permanecer en casa para cuidar la salud de adultos, padres e hijos, en el que el tiempo se vea aprovechado en actividades productivas de aprendizaje, desde la Educación Física. Es por eso que brindamos este apoyo para que los alumnos puedan desenvolverse de manera integral y se fortalezca los aprendizajes clave desde Preescolar, hasta secundaria.

CRONOGRAMA DE TAREAS MOTRICES

SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4
Sesión 1 (Juego 1 y 2)	Sesión 2 (Juego 1 y 2)	Sesión 3 (Juego 1 y 2)	Sesión 4 (Juego 1 y 2)
Análisis del Video 1	Análisis del Video 2	Análisis del Video 3	Análisis del Video 4
SEMANA 5	SEMANA 6	SEMANA 7	SEMANA 8
Sesión 5 (Juego 1 y 2)	Sesión 6 (Juego 1 y 2)	Sesión 7 (Juego 1 y 2)	Sesión 8 (Juego 1 y 2)
Análisis del Video 5	Análisis del Video 6	Análisis del Video 7	Análisis del Video 8

INSTRUMENTO: Bitácora motriz de Aprendizaje

RASGOS A EVALUAR:

¿Qué habilidades puse en práctica?

¿Que sentí?

¿Que aprendí?

¿Qué me salió muy bien?

¿Qué se me dificultó?

CALIFICACION	DESEMPEÑO	CARACTERISTICAS
5 Y 6	INSUFICIENTE	No muestra interés por los retos y desafíos Presenta varias dificultades prácticas en la sesión Carece de información en su evidencia de trabajo
7 Y 8	SUFICIENTE	El interés que muestra es por cumplir Realiza las tareas motrices con mínimas dificultades Su bitácora cuenta con información básica de lo aprendido
9	OPTIMO	Es un alumno que sobresale por su gran actitud e interés Es muy bueno en las actividades logrando lo plasmado Redacta lo aprendido, sin embargo es necesario mayor reflexión
10	EXCELENTE	Es un alumno con mantiene la actitud e interés en la sesión Presenta capacidades y habilidades excelentes en la práctica Cuenta con mayor capacidad de argumentación en la bitácora

Para poder evaluar es necesario guiarse en los tres indicadores básicos para asignarle una calificación en casa y plasmándolo en la Bitácora Motriz del Aprendizaje, cuya meta sea que el alumno mejore en las debilidades y necesidades que presente en cada sesión, por lo que será de gran ayuda se le vaya orientando al alumno o alumna, como mejorar y en que indicador debe hacerlo, ya que uno alude al conocimiento, otro a lo procedimental de lo práctico y otro al actitudinal, de las conductas y actitudes durante la sesión, para que al final podamos tener un patrón de desempeño que permita analizarlo.

DOCENTE:		ESCUELA		RETOS Y DESAFIOS		
ALUMNO		FECHA:		SESION 1		
NIVEL	Primaria	APRENDIZAJES ESPERADOS	GRADO/GRUPO	6º	TRIMESTRE	Abril-junio
SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN Bitácora motriz del Aprendizaje		1-Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal. ()	2-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. ()		3-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. ()	
RECURSOS DIDACTICOS		4-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. ()	5-Diseña estrategias al modificar los elementos básicos del juego en situaciones de iniciación deportiva, con la intención de adaptarse a los cambios en la lógica interna de cada una. (X)		6-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. (X)	

TAREAS MOTRICES



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Juego motor

RECURSOS: Botellas de plástico, pelotas de esponja, ligas y cubeta

VARIANTE: Camino de ligas

Formados en hilera y en parejas deben hacer rodar la pelota en las ligas como canal y que llegue a caer en una cubeta.

TRANSVERSALIDAD:

Matemáticas 2.1. Se estará favoreciendo el crear e identificar figuras y cuerpos geométricos.

JUEGO Liga equilibrista

La arquería es un deporte de precisión que requiere del control de la respiración y una coordinación perfecta entre ojos y manos. Este tipo de habilidades son necesarias en este juego, pues balanceando una pelota de esponja pequeña en una liga de plástico estirada con las manos, se deberá transportar de una botella a otra ubicada en el extremo opuesto del salón.



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Juego cooperativo

RECURSOS: Vasos de plástico y tabla de madera

VARIANTE: Lo más alto

Por equipos deben lograr hacer la torre de vasos más alta en el balancín. Gana el que más vasos pudo mantener.

TRANSVERSALIDAD:

Ciencias naturales 4.8. Se estará promoviendo manifestar disposición para el trabajo colaborativo y reconoce la importancia de la igualdad de oportunidades.

JUEGO: Balancín

Se forman parejas y deben poner 6 vasos de plástico a cada lado del balancín formado por un vaso volteado en una mesa y encima una tabla de madera. Se debe trabajar en coordinación y comunicación entre ambos para lograr el equilibrio perfecto y no se caigan los vasos. El juego lo pueden variar con otros objetos.

Propuesta de los alumnos (as): Dibuja o escribe tu juego que se apegue al aprendizaje



BITACORA MOTRIZ DEL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FISICA No. 1

DOCENTE: NIVEL: TURNO:
ESCUELA: GRADO: GRUPO: FECHA:
ALUMNO: N.L: CALIFICACION: DESEMPEÑO:

CONTESTA DE MANERA REFLEXIVA LAS CUESTIONES CON BASE A LAS TAREAS MOTRICES

¿Qué habilidades puse en práctica?

¿Que sentí?

¿Que aprendí?

¿Qué me salió muy bien?

¿Qué se me dificultó?

Es necesario el apoyo de los padres para plasmar lo obtenido de las tareas

Firma del padre/tutor

Observaciones:

Firma del docente



DOCENTE:		ESCUELA		RETOS Y DESAFIOS		
ALUMNO		FECHA:		SESION 2		
NIVEL	Primaria	APRENDIZAJES ESPERADOS	GRADO/GRUPO	6º	TRIMESTRE	Abril-junio
SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN Bitácora motriz del Aprendizaje		1-Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal. ()	2-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. ()		3-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. ()	
RECURSOS DIDACTICOS		4-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. ()	5-Diseña estrategias al modificar los elementos básicos del juego en situaciones de iniciación deportiva, con la intención de adaptarse a los cambios en la lógica interna de cada una. (X)		6-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. (X)	

TAREAS MOTRICES



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Juego cooperativo

RECURSOS: Cepillo de dientes, estambre y vasos

VARIANTE: Tobogán de cepillos

Por equipos deben colocar el estambre en bajada y otros alumnos colocar los cepillos y que se deslicen hasta el suelo.

TRANSVERSALIDAD:

Geografía. Se estará favoreciendo la participación en el espacio donde se vive. (Competencia)

JUEGO: Cepillo valiente

El grupo se forma en parejas, cada una tendrá que ser muy coordinada para lograr deslizar un cepillo de dientes a lo largo de dos pedazos de estambre tomados por los extremos por cada alumno con el objetivo de depositarlo en un vaso ubicado en una mesa al centro del salón.



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Juego motor

RECURSOS: Abate lenguas, dados de cartón y vasos

VARIANTE: Transporte de dados

Por equipos deben de llenar un vaso de plástico con los dados transportados en el abate lenguas en la boca de uno en uno.

TRANSVERSALIDAD:

Historia. Se estará reforzando la formación de una conciencia histórica para la convivencia. (Competencia)

JUEGO: Abate lenguas

Se le entrega a cada uno de los alumnos un abate lenguas y 6 dados de cartón pequeños. A la señal del profesor se debe armar una torre de 6 dados sobre uno de los extremos del abate lengua sostenida con la boca. La torre debe sostenerse durante tres segundos. Si en el intento se caen los dados deberá de comenzar de nuevo.

Propuesta de los alumnos (as): Dibuja o escribe tu juego que se apegue al aprendizaje



BITACORA MOTRIZ DEL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FISICA No. 2

DOCENTE: NIVEL: TURNO:
ESCUELA: GRADO: GRUPO: FECHA:
ALUMNO: N.L: CALIFICACION: DESEMPEÑO:

CONTESTA DE MANERA REFLEXIVA LAS CUESTIONES CON BASE A LAS TAREAS MOTRICES

¿Qué habilidades puse en práctica?

¿Que sentí?

¿Que aprendí?

¿Qué me salió muy bien?

¿Qué se me dificultó?

Es necesario el apoyo de los padres para plasmar lo obtenido de las tareas

Firma del padre/tutor

Observaciones:

Firma del docente



DOCENTE:		ESCUELA		RETOS Y DESAFIOS		
ALUMNO		FECHA:		SESION 3		
NIVEL	Primaria	APRENDIZAJES ESPERADOS	GRADO/GRUPO	6º	TRIMESTRE	Abril-junio
SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN Bitácora motriz del Aprendizaje		1-Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal. ()	2-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. ()		3-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. ()	
RECURSOS DIDACTICOS		4-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. ()	5-Diseña estrategias al modificar los elementos básicos del juego en situaciones de iniciación deportiva, con la intención de adaptarse a los cambios en la lógica interna de cada una. (X)		6-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. (X)	

TAREAS MOTRICES



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Juego motor

RECURSOS: Pelota de tenis, palo de escoba y botes de plástico

VARIANTE: Bolas gemelas

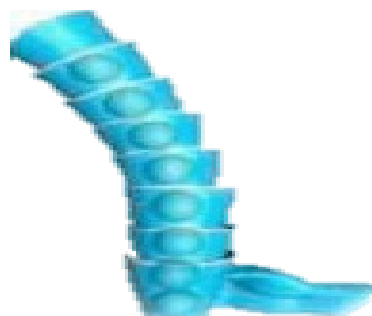
Cada alumno debe lanzar dos pelotas de tenis al mismo tiempo tratando que alguna de ellas caiga en un bote.

TRANSVERSALIDAD:

Formación cívica y ética. Se estará promoviendo el manejo y resolución de conflictos. (Competencia)

JUEGO: Basketbolos

Se forman equipos y cada alumno debe tener habilidades de bolichero y basquetbolista al mismo tiempo. Se trata de hacer rodar una pelota de tenis hacia un palo de escoba colocado en el suelo con el fin de elevarla por el aire en dirección hacia tres botes de plástico. Una bola debe ser encestanda en cada una de las 3 canastas. Gana el equipo que cada participante lo logre.



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Juego motor

RECURSOS: Pelotas de ping pong y vasos de plástico

VARIANTE: Torre pareja

Un compañero rebota la pelota en el suelo y el otro debe atraparla con cada vaso vacío y formar la torre.

TRANSVERSALIDAD:

Español 5.10. Se estará reforzando desarrollar un concepto positivo de sí mismo como lector, escritor, hablante u oyente; además desarrolla gusto por leer, escribir, hablar y escuchar.

JUEGO: Torre movediza

Cada alumno con una mano debe rebotar una pelota de ping pong y encestarla en el vaso superior de una fila de 8 vasos que tiene en la otra mano. Luego pasa el vaso inferior de la torre a la parte de arriba y volver a encestar otra pelota en el vaso vacío, así hasta lograr que seis pelotas hayan aterrizado en sus recipientes. Esta torre movediza se volverá más y más inestable con cada bola.

Propuesta de los alumnos (as): Dibuja o escribe tu juego que se apege al aprendizaje



BITACORA MOTRIZ DEL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FISICA No. 3

DOCENTE: NIVEL: TURNO:
ESCUELA: GRADO: GRUPO: FECHA:
ALUMNO: N.L: CALIFICACION: DESEMPEÑO:

CONTESTA DE MANERA REFLEXIVA LAS CUESTIONES CON BASE A LAS TAREAS MOTRICES

¿Qué habilidades puse en práctica?

¿Que sentí?

¿Que aprendí?

¿Qué me salió muy bien?

¿Qué se me dificultó?

Es necesario el apoyo de los padres para plasmar lo obtenido de las tareas

Firma del padre/tutor

Observaciones:

Firma del docente



DOCENTE:		ESCUELA		RETOS Y DESAFIOS		
ALUMNO				FECHA:	SESION 4	
NIVEL	Primaria	APRENDIZAJES ESPERADOS	GRADO/GRUPO	6º	TRIMESTRE	Abril-junio
SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN Bitácora motriz del Aprendizaje	1-Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal. ()		2-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. ()		3-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. ()	
RECURSOS DIDACTICOS	4-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. ()		5-Diseña estrategias al modificar los elementos básicos del juego en situaciones de iniciación deportiva, con la intención de adaptarse a los cambios en la lógica interna de cada una. (X)		6-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. (X)	

TAREAS MOTRICES



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Juego motor

RECURSOS: Hilo, lápiz, dulces y frituras

VARIANTE: Atrapa bolas

En parejas uno lanza bolas de frituras y su compañero debe atraparlas con la boca, ganado quien atrape más.

TRANSVERSALIDAD:

Matemáticas 2.2. Se estará favoreciendo la ubicación espacial.

JUEGO: Dulce ascenso

Cada alumno debe de construir un sistema de transporte rudimentario, con 2 lápices como ascensor, y un hilo sobre las orejas para jalarlos como cables, todos de pie tendrán que elevar 3 dulces colocados sobre los lápices desde el piso hasta llevarlos dentro de su boca. En ningún momento los dulces pueden caer al suelo.



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Juego motor

RECURSOS: Cinturón, hilo, pelotas, y latas de aluminio

VARIANTE: papel tornado

El alumno se coloca el cinturón con 4 bolas de papel, comienza a girar tratando de tirar las latas antes de que se ponga mareado.

TRANSVERSALIDAD:

Geografía. Se estará fortaleciendo la valoración de la diversidad natural. (Competencia)

310-JUEGO: calcetines y latas CB: 17

Se colocará seis cruces en círculo en el suelo y sobre estas las latas de refresco vacía. El jugador deberá colocarse el cinturón con una cuerda y un calcetín como pelota colgando por atrás como si fuera una cola. A la señal deberá empezar a moverse para intentar derribar el número total de latas. El movimiento de la cadera produce un colazo con el yoyo lo cual hace derribar las latas.

Propuesta de los alumnos (as): Dibuja o escribe tu juego que se apegue al aprendizaje



BITACORA MOTRIZ DEL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FISICA No. 4

DOCENTE: NIVEL: TURNO:
ESCUELA: GRADO: GRUPO: FECHA:
ALUMNO: N.L: CALIFICACION: DESEMPEÑO:

CONTESTA DE MANERA REFLEXIVA LAS CUESTIONES CON BASE A LAS TAREAS MOTRICES

¿Qué habilidades puse en práctica?

¿Que sentí?

¿Que aprendí?

¿Qué me salió muy bien?

¿Qué se me dificultó?

Es necesario el apoyo de los padres para plasmar lo obtenido de las tareas

Firma del padre/tutor

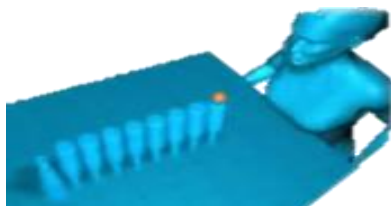
Observaciones:

Firma del docente



DOCENTE:		ESCUELA		RETOS Y DESAFIOS		
ALUMNO		FECHA:		SESION 5		
NIVEL	Primaria	APRENDIZAJES ESPERADOS	GRADO/GRUPO	6º	TRIMESTRE	Abril-junio
SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN Bitácora motriz del Aprendizaje	1-Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal. ()	2-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. ()	3-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. ()			
RECURSOS DIDACTICOS	4-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. ()	5-Diseña estrategias al modificar los elementos básicos del juego en situaciones de iniciación deportiva, con la intención de adaptarse a los cambios en la lógica interna de cada una. (X)	6-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. (X)			

TAREAS MOTRICES



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Juego motor

RECURSOS: Botellas de cristal, copa, lápiz y pelota de ping pon

VARIANTE: Lápiz chino

Cada alumno con dos lápices los toma como palillos chinos y debe tomar la pelota de ping pong y pasarla de base en base hasta llegar a la copa.

TRANSVERSALIDAD:

Historia. Se estará promoviendo el manejo de información histórica. (Competencia)

JUEGO: Ruta de plástico

Formado el grupo en equipos, cada uno debe construir una carretera de plástico con 8 botellas paradas sobre sus bocas teniendo una mesa como base; a la señal cada alumno por turnos debe soplar una pelota de ping pong por la superficie creada por las bases de las botellas, hasta hacerla encajar en una copa ubicada al final del camino.



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Juego motor

RECURSOS: Sartén, cuerda y círculos de cartón

VARIANTE: Tortillas voladoras

Cada alumno debe mantener el mayor número de círculos de cartón en el sartén al darles un impulso y atraparlos.

TRANSVERSALIDAD:

Español 5.9 Se estará promoviendo trabajar colaborativamente, escucha y proporciona sus ideas, negocia y toma acuerdos al trabajar en grupo.

JUEGO Súper chef

Cada alumno por turnos debe imitar un Chef. Utilizando un sartén y círculos de cartón como si fuesen tortillas, tendrá que utilizar el impulso que genera el sartén para pasar un círculo a la vez lanzándolo por encima de la cuerda y atrapándolo mientras se cruza por debajo, la precisión, la agilidad y el cálculo serán piezas claves para lograr que seis "tortillas" queden en el sartén.

Propuesta de los alumnos (as): Dibuja o escribe tu juego que se apegue al aprendizaje



BITACORA MOTRIZ DEL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FISICA No. 5

DOCENTE: NIVEL: TURNO:
ESCUELA: GRADO: GRUPO: FECHA:
ALUMNO: N.L: CALIFICACION: DESEMPEÑO:

CONTESTA DE MANERA REFLEXIVA LAS CUESTIONES CON BASE A LAS TAREAS MOTRICES

¿Qué habilidades puse en práctica?

¿Que sentí?

¿Que aprendí?

¿Qué me salió muy bien?

¿Qué se me dificultó?

Es necesario el apoyo de los padres para plasmar lo obtenido de las tareas

Firma del padre/tutor

Observaciones:

Firma del docente



DOCENTE:		ESCUELA		RETOS Y DESAFIOS		
ALUMNO		FECHA:		SESION 6		
NIVEL	Primaria	APRENDIZAJES ESPERADOS	GRADO/GRUPO	6º	TRIMESTRE	Abril-junio
SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN Bitácora motriz del Aprendizaje		1-Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal. ()	2-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. ()		3-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. ()	
RECURSOS DIDACTICOS		4-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. ()	5-Diseña estrategias al modificar los elementos básicos del juego en situaciones de iniciación deportiva, con la intención de adaptarse a los cambios en la lógica interna de cada una. (X)		6-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. (X)	

TAREAS MOTRICES



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Juego motor

RECURSOS: Mesa, coladera, bolas de ping pon y popotes

VARIANTE: Futbol sobre mesa

Por equipos cada alumno con popotes o espanta suegras jugaran un partido de futbol moviendo con éste las pelotas.

TRANSVERSALIDAD:

Matemáticas 2.2.1. Se estará favoreciendo utilizar sistemas de referencia convencionales para ubicar puntos o describir su ubicación en planos, mapas y en el primer cuadrante del plano cartesiano.

JUEGO: Pena máxima

Dividido el alumnado en equipos cada uno en una mesa estará puesto un colador en uno de sus extremos que simulará un arco de fútbol. El alumno en turno tendrá que intentar meter un gol, impulsando bolas de ping pong con un espanta suegras o popote. Ganando el alumno que más goles anoto en su turno.



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Juego motor

RECURSOS: Tabla de madera, pinzas y dados

VARIANTE: Meseros a la orden

Cada alumno va poniendo un dado en la tabla y da un recorrido, ganando el alumno que pueda tener más dados sin que se le caigan cuando camina.

TRANSVERSALIDAD:

Geografía. Se estará fortaleciendo el aprecio de la diversidad natural y cultural. (Competencia)

JUEGO: El mesero

Los escolares deben sostener en una de sus manos una tabla de madera y sobre ella, tendrá que construir una torre de diez dados ayudado sólo por una pinza para hielos o de ropa que manipulará con su otra mano. Una vez establecida la torre en la tabla, deberá esperar tres segundos sin que se derrumben ganando el alumno que lo logre.

Propuesta de los alumnos (as): Dibuja o escribe tu juego que se apegue al aprendizaje



BITACORA MOTRIZ DEL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FISICA No. 6

DOCENTE: NIVEL: TURNO:
ESCUELA: GRADO: GRUPO: FECHA:
ALUMNO: N.L: CALIFICACION: DESEMPEÑO:

CONTESTA DE MANERA REFLEXIVA LAS CUESTIONES CON BASE A LAS TAREAS MOTRICES

¿Qué habilidades puse en práctica?

¿Que sentí?

¿Que aprendí?

¿Qué me salió muy bien?

¿Qué se me dificultó?

Es necesario el apoyo de los padres para plasmar lo obtenido de las tareas

Firma del padre/tutor

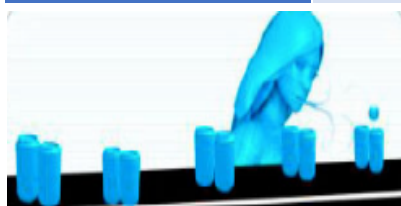
Observaciones:

Firma del docente



DOCENTE:		ESCUELA		RETOS Y DESAFIOS		
ALUMNO		FECHA:		SESION 7		
NIVEL	Primaria	APRENDIZAJES ESPERADOS	GRADO/GRUPO	6º	TRIMESTRE	Abril-junio
SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN Bitácora motriz del Aprendizaje		1-Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal. ()	2-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. ()		3-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. ()	
RECURSOS DIDACTICOS		4-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. ()	5-Diseña estrategias al modificar los elementos básicos del juego en situaciones de iniciación deportiva, con la intención de adaptarse a los cambios en la lógica interna de cada una. (X)		6-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. (X)	

TAREAS MOTRICES



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Juego sensorial

RECURSOS: Latas de refresco y pelotas de ping pong

VARIANTE: Soplido de hierro

Se colocan las latas y el alumno sopla fuerte la pelota dándole dirección y tratando de tirar el mayor núm. de latas.

TRANSVERSALIDAD:

Español 5.5 Se estará favoreciendo discutir sobre una variedad de temas de manera atenta y respeta los puntos de vista de otros.

JUEGO: Salto de base

El educando tendrá que cambiar de lugar 5 pelotas de ping pong que reposan en la base de una lata de refresco de aluminio para pasarla a otra. Utilizando su respiración tendrá que soplar y direccionar el desplazamiento de la pelota y conseguir que cambie de lugar. Ganará el alumno que logre cambiar 2 pelotas.



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Juego motor

RECURSOS: Mesa, vaso a la mitad, canicas y cuchara

VARIANTE: De bajada

EL escolar suelta la canica en la parte superior de la mesa tratando que pase por el túnel.

TRANSVERSALIDAD:

Matemáticas 2.3.2. Se estará fortaleciendo usar fórmulas para calcular perímetros y áreas de triángulos y cuadriláteros.

JUEGO: Al túnel

El participante debe meter en un vaso cortado en la mitad y pegado en una mesa dos canicas impulsadas por una cuchara sobre una mesa que esta inclinada 15 grados. Tendrá que calcular la fuerza de empuje para superar la inclinación.

Propuesta de los alumnos (as): Dibuja o escribe tu juego que se apegue al aprendizaje



BITACORA MOTRIZ DEL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FISICA No. 7

DOCENTE: NIVEL: TURNO:
ESCUELA: GRADO: GRUPO: FECHA:
ALUMNO: N.L: CALIFICACION: DESEMPEÑO:

CONTESTA DE MANERA REFLEXIVA LAS CUESTIONES CON BASE A LAS TAREAS MOTRICES

¿Qué habilidades puse en práctica?

¿Que sentí?

¿Que aprendí?

¿Qué me salió muy bien?

¿Qué se me dificultó?

Es necesario el apoyo de los padres para plasmar lo obtenido de las tareas

Firma del padre/tutor

Observaciones:

Firma del docente



DOCENTE:		ESCUELA		RETOS Y DESAFIOS		
ALUMNO		FECHA:		SESION 8		
NIVEL	Primaria	APRENDIZAJES ESPERADOS	GRADO/GRUPO	6º	TRIMESTRE	Abril-junio
SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN Bitácora motriz del Aprendizaje	1-Adapta sus capacidades, habilidades y destrezas motrices al organizar y participar en diversas actividades recreativas, para consolidar su disponibilidad corporal. ()	2-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. ()	3-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. ()			
RECURSOS DIDACTICOS	4-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. ()	5-Diseña estrategias al modificar los elementos básicos del juego en situaciones de iniciación deportiva, con la intención de adaptarse a los cambios en la lógica interna de cada una. (X)	6-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. (X)			

TAREAS MOTRICES



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Juego sensorial

RECURSOS: Globos y vasos de plástico

VARIANTE: Derribando pirámides

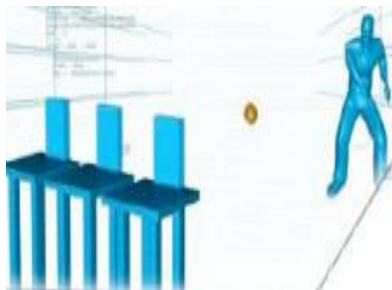
Se suelta el aire de un globo y se trata de derribar la mayor cantidad de pirámides.

TRANSVERSALIDAD:

Geografía. Se estará favoreciendo la participación en el espacio donde se vive. (Competencia)

JUEGO: La grúa

La grúa es una herramienta en la construcción como medio de transporte de materiales y de elevación. En este juego los jugadores deberán inflar un globo que utilizaran como grúa para levantar, transportar y ubicar 6 vasos, usando la presión del globo y construir una pirámide estable de 3 niveles, ningún vaso podrá caer, si esto sucede deben comenzar de nuevo.



ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Juego motor

RECURSOS: Libros, hojas con preguntas y pelotas de esponja

VARIANTE: Pelotazo brincotón

Los alumnos lanzan con dirección al suelo las pelotas para que reboten y después logren tirar los libros.

TRANSVERSALIDAD:

Ciencias naturales. 1.1. Se estará reforzando explicar el funcionamiento integral del cuerpo humano, a partir de la interrelación de los sistemas que lo conforman e identifica causas que afectan la salud.

JUEGO Tiro al libro

Por equipos sobre una mesa deben de colocar libros de forma vertical separados unos de otro. A cada alumno se le entregan 3 pelotas de esponja. A la señal debe de lanzarlas con dirección a los libros tratando de derribarlos. Si lo consigue debe revisar una hoja que está adentro, la cual contiene una pregunta o puntos para acumular, ganando el primero que llegue a 50 puntos.

Propuesta de los alumnos (as): Dibuja o escribe tu juego que se apegue al aprendizaje



BITACORA MOTRIZ DEL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FISICA No. 8

DOCENTE: NIVEL: TURNO:
ESCUELA: GRADO: GRUPO: FECHA:
ALUMNO: N.L: CALIFICACION: DESEMPEÑO:

CONTESTA DE MANERA REFLEXIVA LAS CUESTIONES CON BASE A LAS TAREAS MOTRICES

¿Qué habilidades puse en práctica?

¿Que sentí?

¿Que aprendí?

¿Qué me salió muy bien?

¿Qué se me dificultó?

Es necesario el apoyo de los padres para plasmar lo obtenido de las tareas

Firma del padre/tutor

Observaciones:

Firma del docente



LISTA DE VIDEOS RECOMENDADOS

TERCER CICLO (5º Y 6º)

Video 1: Juego cooperativo

<https://www.youtube.com/watch?v=F-H3vcUC8bl>

Video 2: Equilibrio cooperativo

<https://www.youtube.com/watch?v=JvqE4x1toZc>

Video 3: Campo minado

<https://www.youtube.com/watch?v=Y5BQWqFYf-M>

Video 4: Zigzag Gol

https://www.youtube.com/watch?v=7rL_teH1Jwc

Video 5: Que no caiga mi helado

<https://www.youtube.com/watch?v=Zt9M7ukN120>

Video 6: Juegos cooperativos

<https://www.youtube.com/watch?v=HbZKv7LNExQ>

Video 7: Circuito basquetbol

<https://www.youtube.com/watch?v=78EFAFYFs9U>

Video 8: Velocidad

<https://www.youtube.com/watch?v=F9jOOR4B6Kw>

CONCLUSIONES

En este Cuaderno Didáctico Motriz en Educación Física tiene como finalidad ser un apoyo para la carpeta de evidencias del alumno como docente, en el que es necesario contar con el apoyo colaborativo de padres de familia, docente de educación física y alumnos, en el que puedan consultar las recomendaciones del manual y del cuaderno para realizar los retos y desafíos motrices en sus casas adaptándolos a los materiales que tengan a la mano. Sabemos que ante la situación de contingencia del COVID-19, debemos tener ciertas medidas de seguridad, higiene e interacción, pero es primordial que el tiempo sea aprovechado en aras del aprendizaje de cada niño y niña del país; donde todos nos sumemos a contribuir a que sigan practicando las tareas motrices y logren adquirir los aprendizajes esperados de la Educación Física para la vida.

En este cuaderno encontraran la distribución de 8 semanas, equivale a 8 sesiones, es decir dos juegos por semana como mínimo más las variantes así como un video de análisis en caso que cuenten con internet, donde puedan practicar las tareas motrices, solicitando así el apoyo de los padres para plasmar lo aprendido en cada sesión de manera general de acuerdo a los retos y desafíos que hayan practicado ese día, si bien es cierto el tiempo, la disposición, la organización, el interés, el compromiso, el trabajo en equipo, pero sobre todo la convicción para que los hijos(as) aprendan. Será fundamental el rol de los padres para cumplir con la función de asesoría y acompañamiento como si fueran el docente de educación física. La comunicación eficaz del aprendizaje se dará cuando ambas partes logren esa conexión de lo que la educación hoy en día espera se logre al coordinarse. siendo de gran relevancia la educación en casa como el pilar de continuidad de la gran labor que han venido haciendo los docentes.

El docente de Educación Física podrá enviar el documento de trabajo, ya con los retos y desafíos motrices, en el que los alumnos deberán realizarlos en sus respectivos espacios y con las adecuaciones pertinentes a cada actividad; al finalizar la sesión los padres de familia y alumnos se dedicaran a llenar la bitácora motriz de aprendizaje como evidencia de lo que paso en esa sesión, de esta manera se ira integrando a la carpeta que cada alumno deberá comprobar al regresar a la escuela pasando la contingencia, es importante la comunicación docente-padre-alumnos en caso que surjan dudas de orientación y asesoramiento y entre todos logren que la educación continúe el rumbo para la vida.

Espacio On line de Herramientas Didácticas en
Educación Física de Calidad



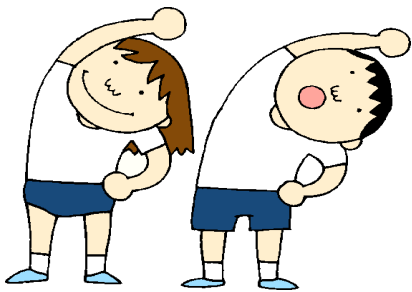
2020

6º

PRIMARIA

**CUADERNO
DIDÁCTICO MOTRIZ**

“APRENDE EN CASA”



NOMBRE DEL ALUMNO (A)

Educación Física