

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.

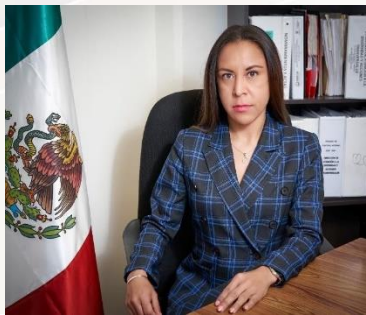
Los docentes de educación física se dieron a la tarea de desarrollar actividades para favorecer los aprendizajes fundamentales imprescindibles de los NNA a partir de estrategias didácticas. Al ser un área eminentemente práctica brinda aprendizajes y experiencias para reconocer, aceptar y cuidar el cuerpo; 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 3° PRIMARIA

- 1.-Jugando y reforzando saberes
- 2.-Jugando y reforzando saberes II
- 3.-Carrera matemática
- 4.-Demuestro mis habilidades
- 5.-Aros complicados
- 6.-Reacción a estímulos externos
- 7.-Imaginación – Reacción
- 8.-¡Completa tu nombre!
- 9.-Choques peligrosos
- 10.-Preparo, apunto y lanzo
- 11.-Voleibol bombero
- 12.-Atrapando y derribando
- 13.-Tiro al blanco
- 14.-Crucemos el río
- 15.-Piedra, papel o tijeras
- 16.-Rebote y atrapo
- 17.-Pateando y multiplicando
- 18.-Avioncito de las operaciones
- 19.-Boliche
- 20.-El circuito
- 21.-Persiguiendo el pañuelo
- 22.-El colchón
- 23.-Los listones
- 24.-El círculo
- 25.-El bastón divertido
- 26.-La pelota
- 27.-El rally del conocimiento
- 28.-Exatlón siguiendo instrucciones
- 29.-Mama leche
- 30.-El vigía ciego
- 31.-El guía
- 32.-Malabarismo
- 33.-El semáforo
- 34.-Piedra, papel o tijera
- 35.-Circuito motriz
- 36.-Desplazamientos divertidos
- 37.-Atrapando la pelota
- 38.-Cornhole o lanzamiento de costalitos
- 39.-Los quemados con pelota
- 40.-Dodgeball o pelota esquivada
- 41.-Tesoro motriz
- 42.-Los pulpos
- 43.-Los virus divertidos
- 44.-Retos motores
- 45.-Los retos continúan...
- 46.-Iniciando con el voleibol
- 47.-Juguemos con las tablas
- 48.-¡Pases y dados!
- 49.-Derriba la torre/ rompe el récord
- 50.-Atrapando nubes
- 51.-La búsqueda del tesoro.
- 52.-Todos a saltar
- 53.-Aprendo de mis movimientos.
- 54.-Todos a saltar
- 55.-Quien me atrapa
- 56.-Lanzo y atrapo
- 57.-Límite, dibujo y aprendo
- 58.-Me desplazo y atrapo
- 59.-Mini Exatlón
- 60.-Guía los calcetines
- 61.-Piecitos locos
- 62.-Las palmas
- 63.-Pelotas y boliche
- 64.-Aprendiendo jugando
- 65.-Descubriendo mis habilidades
- 66.-Desarrollando habilidades motrices
- 67.-En conjunto es mejor
- 68.-Compite, crea y juega
- 69.-Transporta, gana y descubre
- 70.-Cachi-encestes
- 71.-Quemados
- 72.-Tira y gana
- 73.-¿Qué puedo hacer?
- 74.-Traslados
- 75.-Los quietos
- 76.-Los quietos 2
- 77.-Encestes
- 78.-Cojines
- 79.-Historia interminable
- 80.-Cuento motor
- 81.-Gavilán y gallina
- 82.-Orugas
- 83.-Expresiones
- 84.-Jinetes y corcel
- 85.-Los imitadores

Nivel: Primaria
Grado: 3°

Jugando y reforzando saberes

Materiales: Pañuelos, cuerdas, prendas de vestir, tiras de papel periódico.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas a las condiciones que se presentan

Introducción:

-**¿Qué vamos a aprender hoy?** formas de desplazamiento y manipulación de diferentes materiales para formar números.

-**¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?** Diferentes formas de desplazamiento en tiempo y espacio (reptar, gatear, brincar, trotar, correr etc.)

-**Introducción al tema.** ¿Qué son habilidades motrices? A partir del conocimiento del alumno (a) el docente explica el concepto y pone ejemplos.

-**Dar a conocer las reglas de participación.** Respetar a todos, lavarnos las manos antes y después de la sesión, utilizar cubre boca, únicamente trabajar con su material, sana distancia.

A divertirnos (en la escuela):

1.- los desplazamientos: Se colocan los materiales en la línea lateral de la cancha de basquetbol, separados de forma individual para cada alumno, el alumno se coloca enfrente de su material al otro extremo de la cancha, el maestro indica la forma de desplazarse y el alumno forma una figura. Una multiplicación, El alumno se desplaza de acuerdo a la indicación del maestro hasta donde se encuentra su material y forma el resultado con el material. El alumno puede proponer formas de desplazamiento.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Desplazamiento matemático: el docente dirá una multiplicación, El alumno se desplaza de acuerdo a la indicación del maestro hasta donde se encuentra su material y forma el resultado con los material. El alumno puede proponer formas de desplazamiento.

A compartir (en casa):

1.- Desplazamiento matemático en casa: Participan los integrantes de la familia colocando el material a la distancia que su espacio les permita y a la voz de un integrante de la familia, quien es el que indica la multiplicación y la forma de desplazarse. Se desplazaran a formar el resultado.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Jugando y reforzando saberes II

Materiales: Balón de basquetbol, futbol, pelotas de vinil, pelotas de esponja, aros, Cuadros de cartulina con instrucciones.

Casa: diferentes tipos de pelota que tenga en casa, puede ser un bote, una bola de calcetín etc.

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

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy? **Formas de desplazamiento y manipulación de diferentes objetos.**

- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Habilidades motrices.

-Introducción al tema. Conoceremos diferentes desplazamientos ¿Qué significa desplazarse? ¿De cuantas formas podemos desplazarnos?

-**Dar a conocer las reglas de participación.** Respetar el protocolo de salud. La actividad Se realizará de forma individual.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Para donde vamos: El docente propondrán distintas formas de desplazamiento para llegar a diferentes lugares en parejas, tercias o individual

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Dime las instrucciones. Se coloca el material distribuido en la cancha 5 objetos por niño (Balón de basquetbol, futbol, pelota de vinil, pelota de esponja, aro.), en alguna parte de la cancha el maestro llevará escritas las instrucciones de que van hacer con cada material y le indicará a un alumno(a) que pase a leerles a los demás las instrucciones y posteriormente cada niño realizará la actividad.

A compartir (en casa):

1.- Instrucciones familiares: Participan los integrantes de la familia colocando el material 3 o 5 objetos en algún espacio libre de obstáculos, el padre o tutor le escribirá las instrucciones en un cuaderno lo que pretenda que haga el niño con cada objeto, él niño(a) lo leerá y realizará la actividad. Es una instrucción por objeto.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Carrera matemática

Materiales: Gises, conos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas a las condiciones que se presentan

Introducción:

- **¿Qué vamos a aprender hoy?** Habilidades motrices
- **¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?** Técnica para correr utilizando obstáculos.
- **Introducción al tema.** A partir del conocimiento del Alumno(a) el maestro dará una explicación sobre las habilidades motrices y la técnica para correr.
- **Dar a conocer las reglas de participación.**

A divertirnos (en la escuela):

1.- Mis puntos de apoyo: Los alumnos se desplazaran al ritmo de la música utilizando diferentes puntos de apoyo, si son más de 5 puntos lo pueden hacer por equipos

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Resolviendo rápidamente: El docente escribe varias sumas y restas en el piso, al final de la cancha a dos metros de retirado. Coloca 4 conos enfrente de las sumas y restas, con tres metros de distancia cada uno. Los niños(as) se colocan en filas de igual número de participantes enfrente de las sumas y restas y de los conos a una distancia determinada, a una indicación del maestro, el primer niño(a) de la fila tendrá que correr lo más rápido posible salta cada cono y llegar al final de la cancha, resuelve la primera suma o resta que se encuentran en la cartulina, cuando este termine correrá de regreso sin saltar los conos para llegar a su fila. Al volver a su fila, sale corriendo el siguiente niño(a) salta los conos, resuelve la siguiente suma o resta y regresar.

A compartir (en casa):

1.- Juego del “Numero loco”

Se colocan los integrantes de la familia en círculo; elegirán un número en específico ejemplo: el 5 luego dirán los números en serie, cuando la persona que le toca el número que eligieron, solo dará el aplauso, así también a las personas que les toque los múltiplos de 5 como: 10, 15, 20 etc. de ese número.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Demuestro mis habilidades

Materiales: Pelota de papel, pelota de esponja, bote de leche cortado a la mitad

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas a las condiciones que se presentan

Introducción:

- **¿Qué vamos a aprender hoy?** Control del cuerpo al realizar formas de locomoción y manipulación

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

- **Introducción al tema.** A partir del conocimiento del alumno(a) el maestro explica el concepto y da varios ejemplos.

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

A divertirnos (en la escuela):

1.- Atrapando: lanzaremos la pelota de papel hacia arriba a dos metros de altura de su cabeza y cachándola con ambas manos, el lanzamiento se realiza con una mano y otra, esta actividad se lleva a cabo desplazándose de un lugar a otro, sin ninguna dirección, pero teniendo el cuidado para no ir a chocar entre compañeros y respetando el material de cada quien.

Realizaremos el ejercicio igual que lo anterior, solo que ahora la variante será con el bote de leche, y se utilizara ambos tipos de pelotas (pelota de papel, pelota de esponja) al terminar el juego se les hace el siguiente cuestionamiento ¿Cuál pelota cae más rápido y por qué?

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Atrapando y midiendo. Se medirán los lanzamientos que se realicen y el peso de los implementos con los ejercicios de la actividad anterior

Estima mide y compara distancia, peso y velocidad.

A compartir (en casa):

1.- Quien atrapa más: En un espacio libre rebotar la pelota en el suelo y cacharla en el aire, luego utilice un bote de leche cortado a la mitad, realice el mismo procedimiento, pero con la variante de que deberán saltar y cachar con el bote la pelota en el aire antes de que bote en el piso.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Aros complicados

Materiales: Aros, pequeñas latas, botes etc. Y pelotas pequeñas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Elementos básicos que estructuran el juego

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Posibilidades y límites de sus habilidades motrices en base a los juegos propuestos (habilidad motriz óculo manual)

-**Introducción al tema. ¿Qué es juego?** Dar a conocer los elementos estructurales del juego, lo que les permitirá distinguir lo que pueden llevar a cabo, lo que se les dificulta y adaptar sus posibilidades a la dinámica de cada situación.

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

A divertirnos (en la escuela):

1.- La feria: Se formaran equipos donde cada uno de ellos propondrá y diseñara un juego, lanzamiento de dardos, boliche, y los demás tendrán que lograr ciertos puntos para ganar

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Formando números: Dividiremos 4 grupos de objetos pequeños como: conos, botes, latas etc., pegaremos números del 0 al 9 en cada grupo de objetos: como en la feria lanzaremos aros para que caigan en los diferentes grupos un aro por grupo, el niño(a) se encargara de acomodarlos y formar el número completo y mencionar que numero formo al final de los lanzamientos. En caso dado que se forme un número natural excedente al 1000 esto será motivo de análisis en el grupo.

Después de estar formando números seguiremos lanzando y haremos una competencia haber quien hace el número más grande de todos.

Lee, escribe y ordena números naturales hasta el 1 000.

A compartir (en casa):

1.- Juego “Papa caliente” Se colocan los integrantes de familia en círculo sentados en el suelo, con una pelota, que pasaremos de mano en mano al cantar: “la papa cliente estaba en el sartén, tenía mucha aceite te vas a quemar a la 1 a las 2 y a las 3” a la persona que le toque el 3 no debe de tomar la pelota si la toca, se quema y estaría fuera del juego. Gana el que se queda al último y no se quema.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Reacción a estímulos externos

Materiales: Tarjetas de color, conos o botellas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus acciones en tareas y estímulos externos que implican cuantificar el tiempo de sus movimientos en el espacio, con el propósito de valorar lo que es capaz de hacer y canalizar el gusto por la actividad física.

Introducción:

- **¿Qué vamos a aprender hoy?** Identificar los diferentes estímulos externos (visual, auditivo, sensorial).

- **¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?** Adaptar sus acciones en tareas y estímulos externos

- **Introducción al tema.** ¿Cuál sería un estímulo visual, auditivo, sensorial? A partir del conocimiento del alumno el docente da una explicación y pondrá ejemplos

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

A divertirnos (en la escuela):

1.- “SEMAFORO”, se colocarán en un extremo de la cancha, se mostrarán tarjetas de colores y tendrán que avanzar según el color, Verde (correr), Amarillo (caminar), Rojo (detenerse). **VARIANTE:** En lugar de tarjetas se puede mencionar el color; utilizar un silbato y con las manos realizar varias señales, por ejemplo mostrando la palma de la mano alto, la palma de la mano volteada hacia la cara balancear la mano hacia el frente y atrás (camina), rotar todo el brazo al frente (correr al frente), rotar todo el brazo hacia atrás (correr hacia atrás) Etc.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Calculando.. Se marcarán en la cancha líneas utilizando conos o botellas enumerados, los niños se colocarán en un extremo, se les mencionarán operaciones de suma o resta de dos cifras, tendrán que resolverlas y correr a la línea con la respuesta correcta y esperar la siguiente operación, para avanzar a la siguiente línea.

A compartir (en casa):

1.- Atrapando ando. Con ayuda de un miembro de la familia, se colocarán frente a frente a un metro de distancia y en medio de ellos se coloca un objeto fácil de atrapar (pelota, peluche, etc.), se ira mencionando sumas y restas, cada que contesten bien, obtienen un punto, luego se menciona el objeto de en medio y el que lo gane, obtiene un punto extra. Objetivo juntar la mayor cantidad de puntos.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Imaginación – Reacción

Materiales: Conos, hojas, aros, cuaderno, lápiz, colores.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Adapta sus acciones en tareas y estímulos externos que implican cuantificar el tiempo de sus movimientos en el espacio, con el propósito de valorar lo que es capaz de hacer y canalizar el gusto por la actividad física.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Ajuste y coordinación de acciones motrices respecto a las consignas marcadas.

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Proceso de decisión anticipación y comprensión. Capacidad de reacción ante un estímulo dado, Identifica y expresa el ritmo que utiliza.

-**Introducción al tema.** ¿Qué es la capacidad de reacción? ¿De qué depende la capacidad de reacción?

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

A divertirnos (en la escuela):

1.- Mar y Tierra. Se coloca una línea de aros con una distancia de 30 cm. Entre cada aro, de acuerdo al número de participantes, al lado de cada aro un cono, el aro representara la tierra el cono el mar, a la indicación del maestro ya sea mar o tierra el niño(a) saltara ya sea al cono o al centro del aro, si el niño (a) se equivoca sale del juego. Se les indica que si titubean también son acreedores de salir o si saltan después de que todos saltaron.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Mi cuento: (Escribe textos narrativos sencillos, a partir de su imaginación). El alumno(a) redactara en su cuaderno y partiendo de su imaginación, una historia sobre el juego anterior (mar y tierra), que peligros había en la tierra para que tuvieran que saltar al mar o viceversa, en que se trasladaron para llegar a cada uno de los elementos, etc. y al final dibujarán como se vería la tierra y el mar con todo lo que ellos imaginaron.

A compartir (en casa):

1.- Día y noche: se colocara una hoja que diga día y otra que diga noche, el alumno se colocara a una distancia de 3 m. de cada una, y el padre, madre, tutor o integrante de la familia dirá actividades que se realizan en el día o noche y el niño tiene que correr hacia la papeleta indicada

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 3°

¡Completa tu nombre!

Materiales: Aros, costalitos de semillas, cinta de medir, caja de cartón o botes de plástico, pelotas de papel y de calcetines.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Enceste divertido. Se colocan en medio de la cancha varios aros con letras escritas adentro a, b, c, d... Cada alumno con un costalito de semillas. Tratarán de lanzar su costalito y que caiga adentro del aro que tenga la letra inicial de su nombre, Cada vez aumentara la distancia.

Los alumnos formados en fila india, cada quien con su costalito listo para lanzarlo, uno de los alumnos lanza el aro rodando frente a la fila, cuando vaya pasando los de la fila trataran de lanzar el costal y que pase a través del aro, después cambia el turno del alumno que lanza el aro.

2.- (Actividad de vinculación PM, LM): Cuanto lanzo. Estima, mide, compara y ordena longitudes y distancias. El alumno se coloca a diferentes distancias del aro que tiene su letra, midiendo con la cinta métrica, para colocarse a 2, 4 y 6 metros.

A compartir (en casa):

1.- Mis lanzamientos Harás 10 materiales para lanzar; 5 pelotas de papel y 5 pelotas de calcetines, colocarás la caja o bote a 4 m. de separación.

-Lanzarás por arriba de la cabeza las bolas primero con la mano derecha, todas, luego con la mano izquierda y contarás cuantas caen en la caja.

-Te colocas de espaldas a la caja y lanzas las bolas hacia atrás contando cuantas caen en la caja.

Evaluación:

- ¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Choques peligrosos

Materiales: Llantas, aros, pelota, vasos desechables, limón.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explore sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Carrera con llantas. Colocados en un extremo de la cancha, cada alumno con una llanta, a la indicación rodaran la llanta hasta el otro extremo de la cancha, regresaran rodando la llanta caminando hacia atrás.

-Por parejas colocados frente a frente y en las líneas laterales de la cancha, a la indicación ruedan la llanta y antes de llegar con el compañero la avientan para chocarlas.

-Que los alumnos propongan otras maneras de chocar las llantas

2.- (Actividad de vinculación P.M): Hasta donde llega. (Estima, mide y compara longitudes y distancias con unidades no convencionales) El alumno lanza rodando una llanta, después un aro y al final una pelota y calcula la distancia que avanzó cada uno en pasos de gigante y pies.

A compartir (en casa):

1.- Encesta el limón. En este juego necesitas 1 vaso y 1 limón. Te colocaras en una línea determinada y en el otro extremo se colocará un vaso, te desplazaras con el limón entre las piernas, caminando y llegar al vaso que caiga adentro del vaso. De que otras maneras lo puedes realizar

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Preparo, apunto y lanzo

Materiales: (Presencial) Conos, Pelota de vinil, costales de arroz y objetos de diferentes pesos y tamaños. (Casa) Juguetes, zapatos, botes, Pelota de vinil, costales de arroz y objetos de diferentes pesos y tamaños.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Los desplazamientos. Previo a las actividades debemos distribuir conos deportivos en el espacio de la cancha.

Desplazarnos de diferentes maneras motrices entre los conos situados a diversas distancias.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Desplazamiento con implemento.

Desplazarnos lanzando y atrapando algún implemento de diferentes tamaños y pesos.

A compartir (en casa):

1.- Preparo, apunto y lanzo: Previo a las actividades debemos distribuir rollos de papel, juguetes o zapatos deportivos en el espacio de la casa.

Desplazarnos de diferentes maneras motrices entre los conos situados a diversas distancias.

Desplazarnos lanzando y atrapando algún implemento de diferentes tamaños y pesos.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Voleibol bombero

Materiales: Pelota de vinil, Manta o paliacates entrelazados.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos para adaptarlas a las condiciones que se presentan.

Introducción: Los alumnos realizarán la puesta en marcha de juegos cooperativos en la realización del trabajo en equipo / familia para lograr los objetivos de no dejar caer la pelota al suelo, se enfatizará el uso correcto del lenguaje para tomar acuerdos y coordinar el esfuerzo de los integrantes.

-¿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.- Lado a lado: Se divide la cancha en dos con una cuerda y en cada una deberá estar un equipo con su manta. Colocar la pelota arriba de la manta y con un fuerte impulso sobre la lanzará al otro lado en donde el equipo contrario tendrá que recibirla con su manta. La pelota será considerada una bomba que si no es atrapada con la manta será un punto para el equipo rival.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Variante: Cada vez que la pelota sea lanzada por un equipo, deberán expresar verbalmente un sentimiento, el primer equipo que repita uno será el que pierda. Los alumnos propondrán lo que se gritará cada vez que se lance la pelota.

A compartir (en casa):

1.- Atrapadas. Se dispone el espacio de trabajo, con la ayuda de un adulto y una manta o toalla (en la cual descansará una pelota de vinil) deberán de forma coordinada realizar 10 lanzamientos al aire buscando atraparla con la misma

manta o talla evitando que caiga al suelo. La pelota si no es atrapada con la manta será un punto malo y la actividad culmina cuando logras realizar 10 atrapadas buenas.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Atrapando y derribando

Materiales: Pelota de vinil, botellas de plástico (refresco o de artículos de limpieza).

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos para adaptarlas a las diferentes condiciones que se presentan.

Introducción: Los alumnos realizaran movimientos donde se pone en prueba su coordinación óculo manual, espacio temporal además de su posibilidad de desplazamiento por diversas zonas del espacio.

-¿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. Todos dispersos en el área, el profesor lanza una pelota y el alumno que la atrape debe lanzarla hacia sus compañeros tratando de pegarles en los tobillos, a quien le pega se sienta. Quien tome la pelota deberá de lanzarla en 3 segundos si no queda sentado. Si atrapan la pelota en el aire no se sienta y lo hace quien había lanzado la pelota; gana quien queda de pie después de 5 minutos.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Variante. Los alumnos que sean capaz de atrapar la pelota en el aire deberán realizar un conteo ya sea de dos en dos, tres, en tres, etc. (emulando las tablas), si alguno se equivoca en el conteo deberá sentarse al igual que si no atrapara la pelota. El juego termina al llegar al número máximo que se estipulara al inicio del juego, por ejemplo, el juego se termina hasta llegar al 100 sin que haya equivocaciones.

A compartir (en casa):

1.- Derribe. Con la ayuda de un familiar, se le lanzará al aire la pelota debiendo ser atrapada por el niño antes de que esta de 2 botes en el suelo, al momento de tenerla ya en su posesión este deberá de derribar uno de 3 botes situados previamente en un extremo contrario a donde se atrapo la pelota en un solo intento, al conseguir derribar 1 bote en 5 ocasiones la actividad finaliza.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Tiro al blanco

Materiales: Pelota de papel mojada, Diana de tiro en papel o dibujada.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

Introducción: Los alumnos realizarán lanzamientos desde distintas distancias sobre una zona de tiro para acumular el mayor puntaje.

-¿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.- Al centro. Cada alumno deberá tener una pelota de papel y una diana dibujada en una cartulina o con un gis en sobre la superficie de la cancha; se colocará la diana en el piso y a una distancia determinada el alumno lanzará la pelota e intentará que caiga dentro de área de tiro, dependiendo de la sumatoria del puntaje obtenido en cada tiro ganará el primero que sume 100 puntos.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Mi equipo. Por equipos, cada integrante tendrá una oportunidad de lanzamiento, al finalizar se sumará el puntaje obtenido por cada equipo para obtener al ganador.

A compartir (en casa):

1.- Al centro en familia. El / La alumno(a) deberá tener una pelota de papel y una diana dibujada en una cartulina o con un gis en sobre la superficie de cemento con diversos puntajes o valores; se colocará la diana en el piso y a una distancia determinada el alumno lanzará la pelota e intentará que caiga dentro de área de

tiro, dependiendo de la sumatoria del puntaje obtenido en cada tiro; ganará el primer familiar que sume 100 puntos.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Crucemos el río

Materiales: Hojas de papel periódico

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos para adaptarlas a las condiciones que se presentan.

Introducción: Los alumnos realizarán desplazamientos en la distancia determinada, al tiempo que trabajarán la coordinación espacio temporal, como elemento central de la actividad.

-¿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.- Puente. Los alumnos se trasladarán de extremo a extremo de la cancha saltando entre las hojas de periódico que estarán previamente distribuidas en el suelo.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Enceste. Con las hojas de papel periódico se realizarán pelotas de papel, previamente en la cancha se colocarán cajas o botes a diferentes distancias (2, 3, 4 o 5 metros). Los alumnos deberán encestar al menos una vez, en cada una de las cajas lanzándolas desde una línea de tiro.

A compartir (en casa):

1.- Trasladarse. Los alumnos se trasladarán de extremo a extremo del espacio que hayan dispuesto en casa para realizar la actividad, saltando entre las hojas de periódico que estarán previamente distribuidas en el suelo.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Piedra, papel o tijeras

Materiales: Sin material

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

Introducción: Los alumnos pondrán en práctica su capacidad de velocidad de reacción para contestar rápido de forma correcta el desafío motriz con su compañero / familiar de partida.

-¿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.- Piedra, papel o tijera. El puño cerrado representa la piedra, la mano abierta el papel y los dedos índices y medios estirados, haciendo una "V", las tijeras. Los dos jugadores se pondrán uno frente al otro con una mano a la espalda y dirán: «piedra, papel o tijera», justo al acabar la frase enseñarán las manos y verán quien gana, el que gana deberá poner un reto motor que incluya el uso de al menos un material (cualquiera) al compañero que perdió.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Retos de Piedra, papel o tijera. Los dos jugadores se pondrán uno frente al otro con una mano a la espalda y dirán:

«piedra, papel o tijera», justo al acabar la frase enseñarán las manos y verán, quien pierde, el que lo haga 3 veces de 5, deberá contar un chiste, cantar, contar un cuento o anécdota, etc...

A compartir (en casa):

1.- Retos de Piedra, papel o tijera en familia. Los dos jugadores se pondrán uno frente al otro con una mano a la espalda y dirán: «piedra, papel o tijera», justo al acabar la frase enseñarán las manos y verán quien gana, el que pierda 5 veces deberá de contar un chiste, cantar una canción o bailar.

Evaluación:

¿Con que representación ganaste más veces?

¿Qué te gusto más contar chistes, cantar o bailar y por qué?

¿Al perder porque seleccionaste cantar, bailar o el chiste?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Rebote y atrapo

Materiales: Pelota de esponja o tenis.

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

Introducción: Los alumnos realizaran diversas atrapadas favoreciendo la coordinación del trabajo óculo manual.

-¿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.- Más y más. El alumno tendrá una pelota la cual manipulara de tantas formas como se le ocurra, el reto es hacer una secuencia y agregar un movimiento nuevo cada vez que lance la pelota hacia arriba y vuelva a atraparla.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Atrapando. El alumno deberá rebotar en el suelo su pelota y atraparla antes de que llegue vuelva a botar, puede girar y atrapar, rebotar aplaudir y atrapar, deberá de realizar 20 atrapadas, se establecerá un puntaje diferente para cada indicación, al realizarla se otorgará el puntaje ya establecido por el maestro.

A compartir (en casa):

1.- Atrapando en casa. El alumno deberá rebotar en el suelo su pelota y atraparla antes de que caiga, puede rebotar, girar y atrapar, rebotar aplaudir y atrapar, deberá de realizar 20 atrapadas, se establecerá un puntaje diferente para cada indicación, al realizarla se otorgará el puntaje ya establecido por su familiar.

Evaluación:

¿Cuál fue la forma de atrapar la pelota que se te dificultó más?

¿Qué te gusto más de la actividad?

¿De qué otra forma se puede atrapar la pelota que no lo hayas realizado?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Pateando y multiplicando

Materiales: Pelota de futbol.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí

Introducción: Los alumnos realizaran desplazamientos por todo el espacio, al tiempo que trabajaran la coordinación óculo manual y espacio temporal, como elementos centrales de la actividad.

-¿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.- Obstáculos. Se dispondrán obstáculos distribuidos en todo el espacio, los alumnos se forman en filas, el primer alumno de cada fila deberá sortear los obstáculos pateando un balón de futbol. El recorrido será a elección de cada alumno, siempre y cuando respete el espacio de los demás compañeros.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Gol matemático Con el grupo dispuesto en filas, cada una con un balón en el extremo contrario a la portería, el profesor gritará una multiplicación que el alumno en turno deberá de resolver

mentalmente y gritar el resultado para poder salir pateando la pelota y tirar a gol en la portería (solo saldrá quien de la respuesta correcta), fila que anote más goles al termino de los participantes será la ganadora.

A compartir (en casa):

3.- Gol matemático en casa. Con el alumno situado con un balón en el extremo contrario a la portería (botes), un familiar gritará una multiplicación que el alumno en deberá de resolver mentalmente y gritar el resultado para poder salir pateando la pelota y tirar a gol en la portería (solo saldrá si da la respuesta correcta)

Evaluación:

¿De qué manera fue más rápido desplazarte?

¿Qué te gusto más de las actividades?

¿Qué objeto se te dificultó más atrapar?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Avioncito de las operaciones

Materiales: Gises

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

Introducción: Los alumnos realizaran desplazamientos a lo largo del recorrido del avión resolviendo operaciones básicas mentalmente.

-¿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.- Avioncito. Jugar al avioncito de la manera tradicional y despues agregando las variantes de salto que deseen para avanzar hacia el siguiente cuadro.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Avioncito matemático. Con un dibujo plasmado en el suelo del avioncito (mama leche) dentro de cada cuadro estarán los números a utilizar para resolver una operación matemática, si lo hace correctamente seguirá avanzando, si no será el turno de alguien más, el profesor será el que elija si debe realizar una suma, resta o multiplicación.

A compartir (en casa):

1.- Avioncito en casa. Con un dibujo plasmado en el suelo del avioncito (mama leche) dentro de cada cuadro estarán los signos de la operación matemática que le corresponderá resolver para seguir avanzando, el familiar le dirá los números a utilizar en cada operación.

Evaluación:

¿Te divertiste con las matemáticas?

¿Cómo puedes utilizar estas operaciones en tu vida diaria?

¿Cuál operación se te facilitan más resolver?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Boliche

Materiales: Pelota de futbol, botellas de plástico

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.- Derribando. Colocar un par de conos/botellas, separarse y a una distancia lanzar la pelota para derribarlos.

Variante: con los mismos conos/botellas, el alumno separado a una distancia ahora deberá patear la pelota para intentar derribar el material.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Cuantos tire. Cada botella tendrá una puntuación, tras realizar tres intentos deberá realizar la sumatoria de los puntos de cada botella derribada.

A compartir (en casa):

1.- Derribando en casa. Colocar un par de conos/botellas, separarse y a una distancia lanzar la pelota para derribarlos.

Variante: con los mismos conos/botellas, el alumno separado a una distancia ahora deberá patear la pelota para intentar derribar el material.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

El circuito

Materiales: Conos, aros, colchonetas, pelotas pequeñas, cubetas.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlos 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Retos en equipo. Se formarán equipo de igual número de integrantes y se pondrán en filas en donde cada alumno estará separado uno de otro. Al pasar por todas las estaciones regresará rápidamente a su equipo y cuando llegue saldrá otro compañero.

- Se pondrán 8 conos en fila de 1 metro de separado y pasarán en zigzag
- Brincarán 3 pirámides formadas por conos.
- Brincarán aros que estarán formando un avioncito o mamalache.

- Tiraran una pelota pequeña a una cubeta que estará a 3 metros de distancia.
- 2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) El circuito.** Se formarán equipos de igual número de integrantes y se pondrán en filas. El profesor dirá un número de tres cifras (Ej. 143) los alumnos correrán y pasarán un circuito previamente construido. Terminando de pasar el circuito levantarán los números correctos que se encuentran al final.

A compartir (en casa):

1.- Globito. Utilizando un globo, el niño lo golpeará por toda la casa e irá contando cuantas veces lo golpea, pero cada golpe vale dos puntos, tres, cuatro, etc. Tratar de acumular el mayor puntaje antes de que el globo caiga al suelo.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Persiguiendo el pañuelo

Materiales: Pañuelos, hojas con números.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y limitaciones de sus posibilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

Introducción:

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

A divertirnos (en la escuela):

1.- El más rápido. 2 equipos de igual número de participantes, se enumeran, el profesor se sitúa al otro extremo de la cancha, con un paliacate en la mano y con el brazo extendido al frente, el profesor grita un número, el jugador de cada equipo que tenga ese número saldrá corriendo a toda velocidad para tratar de ganar el paliacate, el jugador que lo logre, regresará a toda velocidad a su lugar evitando ser tocado por el contrario, si lo toca se otorga 1 punto para cada equipo, si no logra tocarlo se otorgan 2 puntos al equipo o jugador que logro llegar con el paliacate sin ser tocado.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Los números. 2 equipos de igual número de integrantes. A cada uno de los integrantes se le dará un número en

una hoja. Cuando el profesor grite un número (Ej. 145) Los integrantes que tengan ese número lo formarán y se pondrán enfrente del equipo. Gana un punto el equipo que tenga correcto el número indicado.

Opciones de aplicación: Se podrán decir sumas, restas y los niños pondrán el resultado al frente de cada equipo con los integrantes que tengan los números del resultado.

A compartir (en casa):

1.- Encestes. Utilizando una cesta (bote, cubeta etcétera) Lanzaran diferentes objetos que tengan en su casa a diferentes distancias. Cada objeto tendrá un valor de 3 puntos. Al finalizar se sumarán los puntos encestados.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

El colchón

Materiales: Listones, almohadillas, gises, dados o cajas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlos 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- A que numero. Por equipos dibujar en la cancha diferentes números con gis, a la orden del profesor los integrantes correrán hasta el numero elegido y lo rellenaran o le pondrán encima almohaditas, listones etc., al terminar regresaran al lugar de salida. El equipo que termine primero acumula un punto, gana el que acumule primero 5 puntos.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Las Tablas humanas. Por equipos el profesor les preguntara las tablas del 2 al 9 y los equipos formarán las respuestas acostados y unidos con sus cuerpos; gana el equipo que lo haga más rápido y su respuesta sea correcta.

A compartir (en casa):

1.- A ejercitarnos. Participan todos los integrantes de la familia con un dado grande de plástico, por turnos cada uno lanza el dado y según el número que caiga realizará lagartijas, sentadillas, saltos o combinados el participante anterior es el que decide qué ejercicio ejecutará.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Los listones

Materiales: Gises, almohaditas, listones

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

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.- Rellena la letra. Por equipos dibujar con gis en la cancha letras, a la señal del profesor deberán correr hasta ellas a rellenarlas o ponerles encima almohaditas, listones, etc. Cuando el equipo termine regresaran al lugar de salida. Gana el equipo que termine primero.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Cuanto mide la palabra. Por equipos dibujar con gis en la cancha palabras, a la señal del profesor deberán medir el perímetro de la palabra que eligieron

A compartir (en casa):

1.- Participan todos los integrantes de la familia y en forma seguida se menciona una letra y cada uno dirá una palabra con esa letra si no lo hace en tres segundos perderá y realizará sentadillas, lagartijas, saltos o combinados una vez dicho antes la cantidad en común acuerdo por la familia.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

El círculo

Materiales: Sin materiales

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

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.- **Te alcanzo.** Esta actividad consiste en formar un círculo con todos los alumnos y se les asigna un número de derecha a izquierda del 1 al 4, al decir un número el profesor (caminarán, correrán, saltarán, etcétera) hacia su derecha tratando de alcanzar al compañero con el mismo número. Los demás alumnos con número diferente se quedarán inmóviles.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C) No te equivoques.** Esta actividad consiste en realizar un círculo con todos los alumnos con su debida distancia que se empezara a numerar de uno en uno hasta el total de los alumnos; aumentar la

dificultad al numerar de dos en dos y de tres en tres... El alumno que se equivoque va cumpliendo un reto motor propuesto por los alumnos.

A compartir (en casa):

1.- Sucesiones en casa. Con la ayuda de mamá, papá o hermanos jugarán a los números consecutivos, primero de uno en uno hasta el número 100 y luego podrán jugar de dos en dos y así sucesivamente. El que se vaya equivocando cumple un reto motor que sortearan por medio de una tómbola.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

EL BASTÓN DIVERTIDO

Materiales: Bastón, pelota de esponja.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlos 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Equilibrio. Caminar por toda la cancha equilibrando el bastón en la mano izquierda luego con la mano derecha, luego cachando el bastón, como variante se pondrá por parejas para hacer cambio de bastón. El alumno sugerirá otras formas de desplazamiento con el bastón Ej. Caballito, brincar de lado o a lo largo.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Los pases. Por parejas con una pelota de esponja pasarla al compañero de distintas formas, pasarla e ir contando en voz alta van contando el número de pases realizados. El conteo puede variar al realizarlo de dos en dos, tres en tres, etc.

A compartir (en casa):

1.- El recorrido. Conducir una pelota con un bastón siguiendo diferentes trayectorias y sorteando algunos obstáculos que encuentre en casa. Repetir tres a cinco veces, procurando hacer siempre un recorrido diferente.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

La pelota

Materiales: Pelota de basquetbol, lasos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

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.- Csom encesto. Se colocarán en filas, el de adelante con una pelota de basquetbol irán a encestar tirando con las dos manos, luego con la mano derecha y luego con la mano izquierda, etc. Regresarán a su fila hasta que la encesten y entregarán la pelota al compañero que sigue.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Brincolin. Cada alumno tendrá un lazo o cuerda, deberán brincarlos 20 veces como puedan, brincarán con los pies juntos 10 veces, después brincarán con el pie izquierdo y después con el derecho 10 veces. El conteo será seguido para que al final sumen cuántas veces se brincó.

A compartir (en casa):

1.- Cuantos brincos. Utilizando un lazo el niño brincara el laso 20 veces, luego lo brincara 10 veces con el pie izquierdo y luego 10 veces con el pie derecho. Al final sumara las veces que pudo brincar y darán el resultado correcto.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

El rally del conocimiento

Materiales: conos, cuerdas, botes, pelotas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlos 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Rally. El rally se compone de 3 estaciones en cada una se encuentra ejercicio matemático. Que tendrá que resolver al terminarlo correctamente, pasará a un reto motor. Esto le permitirá pasar a la siguiente estación.

Estación 1.- ¿Cuánto es $70 + 49 - 30$? Reto motor: correr en zigzag. Entre 8 conos.

Estación 2.- ¿Si tienes 100 dulces y son 5 amigos de cuantos dulces le toca a cada uno? Reto motor: saltar la cuerda 5 veces seguidas.

Estación 3.- a una distancia de 5 metros se encuentran botes marcados con diferentes números Reto motor: tendrán que derribarlos; ejercicio matemático: tendrán que multiplicar los primeros tres números caídos entre sí.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Deporte y matemáticas. El profe pregunta una operación matemática mientras el niño la resuelve lo más rápido posible para después realizar la actividad propuesta. (Correr, saltar, rodar. etc.)

A compartir (en casa):

1.- Rally familiar. En casa se puede realizar el rally con su familia ya sea papá, mamá, hermanos etc. Se proponen tarjetas con diferentes operaciones matemáticas. Los materiales pueden variar dependiendo los recursos y materiales disponibles.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Exatlón siguiendo instrucciones

Materiales: Aros, tarjetas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlos 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El aro. Se divide al grupo en dos partes iguales, los primeros niños de cada equipo realizan la primera acción que es transportar un aro de un lado de la cancha al otro. (Puede ser rodándolo, girándolo con alguna parte del cuerpo, arrastrándolo, etc.)

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Adivinador. Variante. Al terminar el recorrido tomara una tarjeta, en esta viene un personaje, oficio o animal. El cual deberá representar a través de la mímica para que el resto de su equipo adivine de qué se trata. El primero que lo haga gana el punto para su equipo.

A compartir (en casa):

1.- Competencia en casa. En casa la competencia o actividad será entre el alumno e integrante de la familia. Adecuando materiales, espacios y reglas de juego.

Otra actividad puede ser leer y compartir canciones y poemas de su preferencia.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Mama leche

Materiales: Gises, globos, aros

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Juego tradicional “El avión”. Se dibujará en el suelo el avión de 10 casillas. Cada alumno tendrá un taparrosca el cual deberá lanzar por turnos primero a la casilla 1 y saltar las demás casillas de ida y vuelta a la pata coja o con los dos pies donde haya dos casillas juntas, si lo logra, en su siguiente turno lanzará el taparrosca a la casilla dos y así sucesivamente hasta llegar al 10.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Multiplicaciones en acción. Se forman 5 equipos, se colocarán formando una columna en uno de los extremos de la cancha, a cada equipo se le asignará una tabla de multiplicación, cada equipo con un gis, el primero de cada equipo corre hacia el otro extremo de la cancha

donde estará un aro y dentro del aro plasmará la operación de la tabla que le tocó, se regresa y le entrega el gis al siguiente compañero y así sucesivamente hasta terminar la tabla de multiplicación del 1 al 10. Gana el primer equipo que termine la tabla de manera correcta.

A compartir (en casa):

1.- Diversión con globos: Jugar de manera libre con un globo. Golpear el globo con una mano intentando que no caiga al suelo, hacerlo con la otra mano, golpear el globo con otras partes del cuerpo.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

El vigía ciego

Materiales: Un pañuelo, objetos del hogar

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El vigía ciego. Se elige a un jugador, se le vendan los ojos y funge como vigía. Los demás participantes forman un círculo alrededor de éste agarrados de las manos. El jugador que está vendado debe atrapar a cualquiera de los que forman el círculo. Éstos pueden caminar, moverse y agacharse para evitarlo, pero sin soltarse de las manos. Cuando un jugador es atrapado, el vigía puede tocarle la cara para intentar reconocerlo. Si lo hace, se cambian los papeles; en caso contrario, se debe buscar a otro jugador.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Jugando con los adjetivos. El jugador que esta vendado se dirigirá hacia un compañero para tratar de adivinar

quién es, los demás compañeros le van a decir características del alumno para que pueda identificarlo más fácilmente.

A compartir (en casa):

1.- Adivina que es: El padre de familia le mencionará al alumno ciertas características de algún objeto mediante adjetivos y este tendrá que adivinar de qué objeto se trata y tendrá que ir corriendo a traerlo, si se equivoca de objeto deberá regresarlo.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

El guía

Materiales: Pañuelos, conos, cuerdas, pelotas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Oye, ¿dónde lo encontramos?

Se forman parejas. Uno de los integrantes se venda los ojos y toma del hombro a su compañero, el cual lo conduce por toda el área.

La actividad comienza con un reconocimiento del lugar y de algunas situaciones necesarias para desarrollar la misma. Acciones a realizar, intercambiando los papeles al término de éstas:

Caminar por el espacio sin chocar con nadie.

Esquivar a las demás parejas por los lados derecho e izquierdo.

Pasar por diversos obstáculos, por ejemplo: ir por debajo de una cuerda colocada a 50cm. de altura (formando una línea inclinada para que puedan pasar a diferentes alturas); atravesar en medio de dos aros que se encuentran colgando a cierta altura.

Atravesar el área de juego, la cual tiene diversos obstáculos, como botes de basura, conos, cuerdas, etcétera, únicamente con el apoyo de referentes auditivos, por ejemplo: adelante, atrás, izquierda, derecha, abajo, arriba, agacharse, etcétera.

Mientras los alumnos se desplazan por el área deben realizar cambios de pareja, hasta que todos queden con alguien diferente.

Para finalizar la actividad se realiza una cacería inusual. Los alumnos deben encontrar diversos objetos con distintas características; el alumno que tiene los ojos vendados es el único que puede recogerlos para juntarlos:

Tres objetos de formas distintas, Dos basuras orgánicas y dos inorgánicas, Dos hojas secas, Un cono.

Los alumnos también proponen objetos para buscar:

Una pelota de esponja. Un objeto muy extraño. Pedirle un tenis al compañero de otra pareja.

Un insecto raro. Tres taparrosas o rondanas. Un objeto de color específico.

De preferencia se debe proporcionar una bolsa para guardar los objetos. Al conseguir cinco cosas, se cambian los papeles. La actividad termina cuando el profesor pide a los alumnos ponerse de acuerdo para regresar cada uno de los objetos recabados al lugar de donde los obtuvieron, ya con los ojos destapados

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

De la misma forma que la actividad anterior se formarán equipos y a cada uno se le asignará una palabra, cuyas letras que la forman estarán en el centro de la cancha distribuidas al azar. El primer integrante del equipo con los ojos vendados y apoyándose en el hombro de un compañero avanzará hasta el centro de la cancha y mediante el tacto deberá identificar la primera letra de la palabra que se le asignó para luego regresar con su equipo, así sucesivamente hasta formar la palabra.

A compartir (en casa):

1.- Cari-cari, caricaturas

Entre los integrantes de la familia deberán participar en este juego en el cual deberán mencionar nombres propios, ciudades, películas, etc., con la letra que

elija un participante, el juego termina cuando uno se equivoca o repite una respuesta.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Malabarismo

Materiales: Pelotas pequeñas, objetos de casa

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos para adaptarlas a las condiciones que se presenta

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy?

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

1.- Pelotas al aire. Se forman 5 equipos para realizar la actividad. Caminar de un punto a otro golpeando una pelota sin que caiga al suelo, primero mano derecha y se regresa con mano izquierda, se la entrega al compañero y repite la acción.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Contando mis golpes. Al igual que la actividad anterior, pero en esta ocasión el alumno debe contar los golpes que le da a la pelota sin que esta caiga al suelo.

A compartir (en casa):

1.- Sumando las atrapadas. Entre dos integrantes de la familia se lanzarán un objeto a una distancia de 3 metros, la finalidad es contar las veces que atrapan el objeto entre los dos sin que este caiga al suelo.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

El semáforo

Materiales: Papeles con operaciones matemáticas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos para adaptarlas a las condiciones que se presentan.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El semáforo. Los alumnos colocados en un extremo de la cancha, podrán avanzar cuando el profesor menciona la palabra verde o muestre un objeto de ese color y en color rojo se detendrá, gana el alumno que llegue primero al otro extremo.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Semáforo numérico. Todo el grupo se ubica en un extremo de la cancha, a cada alumno se le designan dos números, cada quien decide que operación matemática realizar y avanzar el número de pasos de acuerdo al resultado y tratar de llegar hasta el otro extremo de la cancha.

A compartir (en casa):

1.- Jugando con las matemáticas. Se organiza la familia en dos equipos. Previamente se elaborarán unos papelitos con operaciones matemáticas, cada equipo tomará un papelito y resolverá la operación, sino lo logra el otro equipo podrá realizarla, si aciertan pondrán al otro equipo a realizar un reto de acuerdo al resultado de la operación, por ejemplo, saltar, correr alrededor de una mesa, sentadillas, etc.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Piedra, papel o tijera

Materiales: Aros

Aprendizaje Imprescindible Fundamental:

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.- Piedra, papel o tijera. Se elabora un carril con aros. Se divide al grupo en dos equipos, cada equipo se coloca en cada uno de los extremos del carril formando una columna, a la señal avanzara el primero de cada equipo lo más rápido que pueda sin pisar los aros., al momento de encontrarse de frente con el integrante del otro equipo jugarán un “piedra, papel o tijera”, el que gana sigue avanzando y el que pierde se forma al final de la columna y el de enfrente avanza hasta

encontrarse con el ganador del otro equipo, gana el equipo que logre cruzar todo el carril.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Suma, resta o multiplicación. Igual que la actividad anterior pero en lugar de jugar “piedra, papel o tijera” deberán resolver la operación matemática que se les pida para poder avanzar.

A compartir (en casa):

1.- Piedra, papel o tijera retadora

Jugar “piedra, papel o tijera” entre los integrantes de la familia, el que gana le pone un reto motriz al que pierde.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Circuito motriz

Materiales: aros, cuerdas, balones, pelotitas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Estaciones divertidas. Se elaboran tres estaciones, habrá un equipo en cada estación. En la primera estación se colocarán aros, en la segunda se colocarán unas cuerdas y en la tercera se colocarán unos balones de baloncesto. En cada estación los alumnos podrán manipular el material de manera libre. A la señal del profesor los equipos cambiarán de estación, los de la 1 al 2, los de la 2 al 3 y los de la 3 al 1.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Estaciones matemáticas. Ahora se colocará una tarjeta con operaciones matemáticas en cada estación, en la estación 1 la tarjeta tendrá unas restas, en la 2 unas sumas y en la 3 unas multiplicaciones. En la estación 1 deberán lanzar y atrapar el aro el número de veces de acuerdo al resultado de las restas. En la estación 2 deberán saltar la cuerda el número de veces de acuerdo al resultado de las sumas y en la estación 3 deberán botar el balón el número de veces de acuerdo al resultado de las multiplicaciones.

A compartir (en casa):

1.- Tiro a la canasta. Con unas pelotitas de papel o calcetines lanzar intentando encestarlas dentro de un bote o cesto, lanzar de distintas distancias, formas, colocar el cesto a diferentes alturas, etc.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Desplazamientos divertidos

Materiales: Gises, globos, aros

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.-Caza la liebre: en equipos de 3 jugadores cada equipo tendrá un aro y dos conos, y cada jugador 5 fichas de plástico; se colocarán los dos conos en un extremo de la cancha y el aro en la línea de salida del juego y marcan una línea de lanzamiento frente al aro a tres pasos de este. El cazador se coloca en la línea de lanzamiento de frente al aro y la liebres en la línea de salida, a la señal del

cazador las liebres deben correr hasta donde están los conitos y regresar a la línea de salida, mientras que el cazador intenta meter sus fichas dentro del aro, si logra meter las fichas antes de que las liebres regresen se consideran cazadas, o la liebre que no logre llegar antes de que el cazador enceste todas sus fichas será el cazador, el cazador podrá proponer formas diferentes de desplazamientos. Podrán jugarlo hasta que a los tres les toque estar en el turno del cazador.

2.- (Actividad de vinculación P.M. Y L.C.): Hoyo en uno: en parejas, cada jugador tendrá 3 conos, 1 pelota de esponja y un bastón, van a acomodar cada jugador sus tres conos acotados en el suelo con la boca del cono de frente a los jugadores de la siguiente manera: cono 1 a tres pasos de distancia de la línea de salida, el cono 2 a tres pasos del primer cono, y el cono 3 a tres pasos del cono dos, inicia un jugador lanzando su pelota golpeándola por el suelo con el bastón intentando meterla de un tiro dentro del primer cono, si lo logra avanza al segundo cono el lanzamiento es desde donde está el cono 1, y así sucesivamente hasta lograr avanzar los 3 conos, cada cono tendrá un valor el cono 1 = 3 puntos, cono 2 = 5 puntos y el cono 3 = 7 puntos, deben de ir sumando, cada tiro que lancen y no atinen directo se van a restar un punto. Al final que tenga más puntos gana la ronda. La actividad de vinculación se relaciona con el Aprendizaje de matemáticas: resuelve problemas de suma y resta con números naturales hasta el 1000.

A compartir (en casa):

1.- Rayuela con los pies: de dos o más jugadores, cada jugador tendrá una ficha de plástico, colocan cada jugador su ficha desde una línea y van a ir empujando primero su ficha con la punta del pie de saltito (con el pie que saltan con ese empujan la ficha), el primer jugador en llegar a la meta se anota un punto, la segunda ronda va ser con los pies juntos de igual forma de saltito, una tercera ronda golpeándola con la uña de los dedos de la mano (de uñita como las canicas) el que junte más puntos será el ganador de la jugada. Pueden proponer nuevas formas de empujar su ficha y aplicarlas.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Atrapando la pelota

Materiales: Pelota de papel, globos, cuaderno, lápiz y colores

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos para adaptarlas 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.

1.- Atrapando Con una pelota (puedes construir la propia de papel o cualquier material que tengas disponible) caminar mientras lanzas y atrapas la pelota, tratando de evitar que ésta caiga al suelo la menor cantidad de veces posibles.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Que fue lo que realice. El alumno describe las actividades realizadas por medio de imágenes y texto

A compartir (en casa):

1.- **Entre dos.** Desplazarse el familiar y el alumno al mismo tiempo que golpean el globo pasándolo entre sí.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Cornhole o lanzamiento de costalitos

Materiales: Costalitos de arena, cubetas, calcetines

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos para adaptarlas a las condiciones que se presentan.

Introducción:

¿Qué vamos a aprender hoy? Manipular los materiales como el costalito en regla de espacio.

¿Cuál es el aprendizaje para trabajar? Identificar los elementos de distancia y espacio a través del desempeño motor.

Introducción al tema. Como se lanza una pelota, que es una trayectoria

Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- **Costalitos.** Con costalitos de arena de 15 x 15 realizamos actividades de lanzar y atrapar de manera individual de manera estática, en movimiento y dentro de un espacio delimitado, al final reflexionaran sobre cuál de las maneras les es más fácil de atrapar.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Juego de Cornhole: El cual consiste en lanzar un costal a diferentes distancias hacia un objeto con hoyo por lo que puede ser alguna llanta o cubeta con contrapeso, incluso puede ser con un agujero hecho en la arena. Reflexionar sobre los lanzamientos a diferentes distancias.

Lleva el conteo de los lanzamientos de los costales introducidos en el hoyo en una tabla de resultados.

A compartir (en casa):

1.- Quien le atina. En un espacio libre de obstáculos colocaremos una cubeta o cavaremos un hoyo. Después tomaremos algún objeto que se pueda lanzar sin ser dañado y que no rebote como un calcetín lleno de arena o algún tipo de grano, nos colocamos a una distancia de 5 metros y junto con nuestros amigos o familiares hacemos una competencia de ver quien acierta más lanzamientos sin cruzar la línea de tiro. Iremos apuntando el número de lanzamientos y el número de aciertos para al final analizar cuantos hemos realizado sumándolos.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Los quemados con pelota

Materiales: pelotas, periódico

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos para adaptarlas a las condiciones que se presentan.

Introducción: En esta clase vas a aprender a identificar y diferenciar las características de cada jugador y lo que deben hacer para evitar ser vencidos

¿Qué vamos a aprender hoy? Discriminar funciones de perseguidor, perseguido, lanzador, corredor, etcétera.

¿Cuál es el aprendizaje para trabajar? Poner en práctica sus habilidades motrices al asumir distintas funciones en juegos de persecución.

Introducción al tema. Como juegan los cachorros de perro cuando están en el patio, como se lanza una pelota de beisbol

Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Quemadas Chinas: Se organiza el grupo para explicar el reglamento de las quemadas chinas y por sorteo definir quién iniciará con la pelota y quienes tendrán que evitar ser quemados.

2.-Realizar el juego de los quemados chinos con doble quemador.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Anotando el score: En una hoja de cuaderno llevará un registro de cuantas veces se ha quemado a cada jugador para al finalizar con esos dígitos hacer el conteo y las sumas que les indique el profesor o padres de familia. Se vincula con matemáticas llevando el conteo de los lanzamientos de los costalitos y una tabla de resultados

A compartir (en casa):

1.- Quemados en familia. En un espacio libre de obstáculos jugaremos un grupo de amigos o familiares a los quemados tradicionales con una persona de cada lado de un área definida donde podrán desplazarse para evitar ser tocados y suspendidos de la ronda de juego o cambiando de papeles la persona que quemó se integra al grupo y la persona que resulto quemada toma la postura de quemador

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Dodgeball o pelota esquivada

Materiales: Periódico, hojas, botellas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

Introducción: En esta clase vas a aprender a identificar y diferenciar las características de cada jugador y lo que deben hacer para evitar ser vencidos

¿Qué vamos a aprender hoy? Discriminar funciones de perseguidor, perseguido, lanzador, corredor, etcétera.

¿Cuál es el aprendizaje para trabajar? Identificar los elementos básicos que estructuran las actividades y su desempeño motor propio así como el de los demás.

Introducción al tema. Cuál es el área de la cancha de voleibol, cuantos lados son a los que me puedo mover para esquivar un balón

Dar a conocer las reglas de participación. Participar activamente en las dinámicas.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Bolas de fuego: Se organiza el grupo para explicar el reglamento de las bolas de fuego el cual consiste en lanzar pelotas de periódico a los integrantes del equipo contrario y al que logren impactar se quedara sentado y esperará a que reinicie el juego. Por sorteo definir como estarán integrados los equipos.

2.- Modificando las reglas: Se modifican las reglas del juego con propuestas de los alumnos para hacerlo más divertido a su perspectiva.

Actividad de vinculación P.M. Y L.C. -En una hoja de cuaderno describirán el juego y el reglamento tratando de imprimir todas las características posibles de la actividad

A compartir (en casa):

1.-Derribando botellas: En un espacio libre de obstáculos colocaremos todas las botellas de plástico posible a 5 metros de un área de lanzamiento previamente establecida. Desde ahí por turnos lanzan intentando derribar las botellas y cada botella tendrá un valor de dos en dos los cuales irán sumando en un tablero de anotación al que tengan acceso todos los participantes.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Tesoro motriz

Materiales: Pelotas de papel, vasos, cajas de cartón.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Que el alumno reconozca algunos elementos básicos que estructuran las actividades, por medio de juegos que le permitan reflexionar sobre su propio desempeño

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? • Juegos de reglas. • Elementos de los juegos. • Respeto

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

A divertirnos (en la escuela):

1.- tesoro escondido: Selecciona una parte de la escuela donde se puedan distribuir las 10 bolitas de papel y se puedan tapar con los vasos de unicel o cualquier otro material que tengas a la mano que no sea transparente o peligroso. Las pelotitas deberán estar marcadas: 5 con la inicial de tu nombre y las otras 5 con la inicial de alguien más del salón, también se pueden pintar de diferentes colores.

Colocados por equipos cada equipo con una de la caja de cartón o cubeta que les corresponda, estarán listos para iniciar la recolección de las bolitas a la cuenta de tres. Cuando esto ocurre, salen corriendo a buscar las bolitas de su inicial o color que les tocó. Corren hacia un vaso, lo levantan y si no está ahí la bolita que les corresponde, entonces siguen buscando, si la bolita que encontraron es de la inicial contraria, la volverán a tapar.

Si logran encontrar la bolita que les toca entonces corren a depositarla en la caja. No está permitido recoger más de una bolita por intento. Tendrán que hacer tantos recorridos como bolitas les toque recoger. Gana el equipo que primero recolecta todas las bolitas que le corresponden.

2.- (Actividad de vinculación Lenguaje y Comunicación.): Se le dará oportunidad a los alumnos que escriban una lista de palabras con las pelotas que encontraron, el equipo que encuentre más palabras ganará el reto.

3.- (Actividad de vinculación Pensamiento Matemático.): los alumnos realizarán una medición por medio de la estimación de pasos desde el punto de partida donde se encuentra su caja hasta el vaso más lejano y así con todos los vasos para ordenarlos por distancia.

A compartir (en casa)

1.- La búsqueda en familia: En esta actividad el padre de familia le solicitará al niño que recolecte 5 objetos escondidos que se encuentren en su hogar en un lapso de 60 segundos, se puede segmentar la búsqueda a cada área de su casa.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Observaciones:

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

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

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Los pulpos

Materiales: Botes, vasos, monedas, globos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

Introducción:

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

1.- Los pulpos: Se escogen a 3 alumnos quienes atraparan al resto desplazándose en cuadrupedia (los pulpos); tratan de tocar a los demás y conforme lo van logrando va aumentando el número de pulpos. El juego termina cuando todos han sido atrapados. Se les preguntará de qué otra manera se

pueden desplazar y al finalizar se reflexionara de cual manera se les hizo más sencillo realizarla y cual se les dificulto más.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C.) Color, color: En cuadrupedia, mover por el suelo un globo soplando. A una indicación del profesor tienen que llevarlo a la caja del color nombrado. El juego termina cuando todos los del grupo han conseguido llevar el globo.

A compartir (en casa):

1.- Monedas acuáticas: El juego consiste en que se colocaran 5 botes con agua cubriendo 3 cuartas partes del bote, y dentro un vaso con una piedra que lo sostenga, el objetivo es lanzar una moneda en cada bote de tal manera que caiga dentro del vaso, para eso tendrá un minuto para lanzar el mayor número de monedas hasta lograr que cada vaso contenga una moneda. Lanzando con 30 cm de separación de la bote.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Los virus divertidos

Materiales: Cuerdas, libros, trapos, sillas, monografías

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos para adaptarlas 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.

1.- Como nos cuidamos: Daremos a los alumnos materiales informativos acerca de virus que atentan contra la salud tales como el covid 19.

- Tendremos 10 cuerdas acomodadas por toda la cancha a una altura de 50cms.

-Pasaremos a equipos de 10 y cada uno se acomodará en una cuerda.

- Los alumnos deberán pasar cada una de las cuerdas infectadas sin tocarlas pues estas son virus que están en el ambiente.
- Para poder avanzar a otra cuerda deberán comentar que aprendieron en los diferentes materiales de información como libros de texto y monografías.
- Deberán pasar por abajo y por arriba intercaladas, sin tocarlas. Al pasarla harás el comentario acerca de los virus y si podrás pasar de cuerda, veremos cuántos niños siguen en el juego después de cada comentario. -Si tocas la cuerda quedarás eliminado aunque si hayas contestado.

2.- (actividad de vinculación): Quien lo logro. Se les dará oportunidad a los alumnos que expresen la cantidad de compañeros que lograron el reto de cada uno de los equipos. Así mismo que comenten ¿qué sintieron al realizar esta actividad? y de que nuevos aprendizajes se llevan a casa.

A compartir (en casa):

1.- La cuerda infectada: El alumno podrá en casa dar a conocer a los padres de familia toda la información que recolectó acerca de los virus que afectan nuestra salud. Entre familia comentaran la información para poder recrear el juego, usando sillas y trapos o cuerdas para poder acomodarlos por la casa y darle un valor a cada una para poder sumar los puntos de cada miembro de la familia.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Retos motores

Materiales: Tangram gigante y dado

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

1.- “Carrerita geométrica” organizados en equipos de 5 correrán por turnos hacia el otro extremo de la cancha llevando consigo una figura del tangram que servirá para ir formando la figura que les indique el docente.

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

“Tangram” Todos los alumnos colaboran para formar diversas figuras que el docente les solicite, pueden proponer algunas ellos mismos. Se vinculó a la materia de matemáticas: Construye y describe figuras y cuerpos geométricos.

A compartir (en casa):

1.- **Retos de figuras:** Los alumnos en colaboración con su familia manipularán los materiales y realizarán un reto físico por cada figura que coloquen <https://www.youtube.com/watch?v=i2jETh7thXQ>

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Los retos continúan...

Materiales: Pelotas de colores, caja de cartón, lápiz y cuaderno

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

1.- **“Pelotas y relevos”:** A la indicación del docente los alumnos por equipos realizarán diversos retos de desplazamientos para recuperar pelotas (una por turno) que se encuentran en el otro extremo de la cancha.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): “Suma victoriosa” Al finalizar la carrera de relevos, cada equipo se dará a la tarea de sumar los puntos obtenidos ya que las pelotas tendrán un valor según su color de 5, 10, 15 y 20 puntos. Se vincula a la materia de matemáticas: Usa el algoritmo convencional para sumar.

A compartir (en casa):

1.- Futbolito: Los alumnos en colaboración con su familia realizarán una pequeña cancha de futbolito con su caja de cartón https://www.youtube.com/watch?v=-ZJu2j_sObk y al jugar anotarán en su cuaderno los goles para al final sumar los pompones recuperados y los goles logrados.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Iniciando con el voleibol

Materiales: Globos o bolsas infladas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

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.- “Subo y bajo”: Mantener el globo en el aire mientras realizan flexiones de rodillas y / o toques del suelo con los dedos.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): “Glovolibol” en un espacio dividido en 2 jugaran a pasar el globo hacia la cancha contraria evitando que se les caiga al piso. Realizarán tantos toques al globo como indique la tabla de multiplicar con la que hayan decidido jugar antes de pasarlo al otro lado. El equipo sin globo gritará la multiplicación y el otro realizará el número de toques correctos. Se vinculó a la materia de matemáticas: Resuelve problemas de multiplicación con números naturales menores que 10.

A compartir (en casa):

1.- Video matemático: Con ayuda de tu familia realicen la actividad del siguiente video por turnos: saltar sobre los números en el piso repasando las tablas de multiplicar y ¡a disfrutar! <https://www.youtube.com/watch?v=rNmzWDmdf2Y>

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Juguemos con las tablas

Materiales: Aros

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- “Entrando al aro”: Tomados de la mano, desplazarán un aro desde un extremo de la fila hacia el final de la misma pasando su cuerpo por el centro del aro sin soltarse de las manos.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C). “Multiplicando ando”: Dos filas enfrentadas y separadas por un camino de aros. Los primeros de cada fila avanzarán entre los aros saltando hasta encontrarse, el que responda la multiplicación que pregunte el docente elimina al contrario y sigue avanzando hasta encontrarse con otro contrincante.

A compartir (en casa):

1.- Cantando las tablas: Repasemos en familia cantando y bailando la tabla de multiplicar del 5 <https://www.youtube.com/watch?v=4VHRVJ2T7DM> ¡a divertirse aprendiendo!

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

¡Pases y dados!

Materiales: Pelotas y dados

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy?

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

-Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

1.- “Un, dos, tres pásala”: “Distribuidos en dos equipos iguales, uno inicia con la posesión de la pelota, cada jugador solo podrá dar dos pasos con la pelota y en el tercero deberá pasarla a otro compañero con la finalidad de llegar a la meta del contrario y lograr un punto. No se permite botar la pelota.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C). “Calculo mentalmente”: Por turnos lanzar los dos dados al mismo tiempo dos veces, identificar que numero de dos unidades se forma y realizar suma o resta de los mismos. Solo tendrán 10 segundos para resolver la operación. Usar el resultado como número de repeticiones de desplazamientos, saltos, giros, etc.

Se vinculó a la materia de 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

A compartir (en casa):

1.- eligiendo el circuito: Entre tus familiares y tú elijan 4 ejercicios del siguiente video para realizar su propio circuito motriz:
<https://www.youtube.com/watch?v=SCGhftqIDXM> ¡Manos a la obra!

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Derriba la torre/ rompe el récord

Materiales: Pelota, cono, calcetines, vasos o botellas y sabana.

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

Introducción:

-¿Qué vamos aprender hoy? Manejar diferentes objetos.

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Explora habilidades motrices en manejo de objetos.

-**Introducción:** En esta ficha lanzaremos, atraparemos y vincularemos a otras materias.

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

A divertirnos (en la escuela):

1.- Diferentes lanzamientos: El alumno va a lanzar la pelota y la va a atrapar con el cono. Buscará maneras diferentes de lanzar y atrapar la pelota usando el cono para atrapar.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Derribes. 1: Se coloca el cono en el suelo y el alumno trata de derribarlo a diferentes distancias-. (A 1, 2 o 3 metros). El alumno lanza y atrapa la pelota 5 veces, mientras se desplaza por la cancha al terminar, mide la distancia recorrida en pasos.

2: Elabora un cartel, donde plantea un reto motriz de: Romper el record, que trata de derribar el cono a una distancia mayor de 4,5 m.

A compartir (en casa):

1.- Rollito: El alumno realiza rodadas de tronco sobre una sábana doblada a lo largo, enrollándose en ella apoyado por su tutor. Luego se desenrolla igualmente las veces que pueda. Le explica al tutor o acompañante de qué manera realizó el movimiento.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Atrapando nubes

Materiales: Pelotas, calcetines, cartulina y marcadores.

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y Límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los Juegos con la intención de ajustar el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender? Trabajaremos desplazamientos mientras atrapamos objetos y a lanzar con precisión.

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? distinguir posibilidades y límites de sus habilidades motrices para ajustar el control de sí.

-**Introducción al tema:** lanzaremos, atraparemos y vincularemos con otras materias.

-**dar a conocer las reglas de participación:**

A divertirnos (en la escuela):

1.- Retos de atrapar: El niño con una pelota la lanzará al aire y la atrapará antes de que caiga al suelo. A) Lanzarla cada vez más alta. B) Antes de atraparla una palmada, dos palmadas, una vuelta.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Atrapando con mi cuerpo. El niño tendrá un pañuelo, lo lanzará hacia arriba y lo atrapará sin utilizar las manos, utilizará su imaginación para evitar que se caiga al piso cada parte del cuerpo tendrá se le asignara una puntuación diferente y tendrá que sumar para ver cuántos puntos hace.

A compartir (en casa):

1.- En el centro: Dibujar varios círculos de diferentes tamaños en una cartulina y pegarla en la pared el niño lanzará una pelota o calcetines hechos bolita intentando que golpee algunos de los círculos, lanzarlo 3 veces una con mano derecha, otra con mano izquierda y con ambas manos después lo realizará algún integrante de la familia. En los círculos se le pondrá diferentes valores 10, 20, 30 Etc. (puntos) y después de 3 intentos de cada uno, al final ganará el que haya hecho más puntos.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

La búsqueda del tesoro.

Materiales: Papel, botellas, pelotas, acertijos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Con estas actividades el alumno identificará como es su desempeño y que puede hacer para mejorarlo.

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

-**Introducción al tema.** Se presentaran retos en donde el alumno tenga que buscar y resolver situaciones identificando sus posibilidades.

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

A divertirnos (en la escuela):

1.- Buscando objetos: Se formaran dos equipos con el mismo número de integrantes, la actividad consiste en que un equipo tendrá un minuto para esconder los objetos mientras el otro equipo realiza el juego de congelados, al pasar el minuto los alumnos tendrán que correr a buscar los objetos y colocarlos en el centro de la cancha. Cuando los encuentren todos se cambian los papeles. Gana el equipo que encuentre los objetos en menor tiempo.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Acertijos. Previamente a la actividad se esconderán 4 acertijos y conservaremos algunos sin que el alumno los vea (esto puede variar según las indicaciones).

Posteriormente se dará a los alumnos un pergamino con instrucciones a seguir para poder obtener pistas y encontrar el tesoro.

Esta actividad trabajamos comprensión lectora y el tema que se necesita reforzar.

A compartir (en casa):

1.- La búsqueda: Un familiar ocultara 10 objetos y el alumno los buscara. Para comenzar el familiar le dará la señal de inicio y tendrá que tomarle el tiempo para saber cuánto dura en encontrar los objetos. Realizarlo de nuevo para tratar de superar el tiempo anterior.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Todos a saltar

Materiales: Grabadora

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

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? desarrollar habilidades y destrezas motrices que favorezcan su corporeidad y el sentido cooperativo.

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas a las condiciones que se presentan.

-Introducción al tema. Explorar sus habilidades motrices mediante el desplazamiento, el salto y el implemento.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- “Estatuas musicales”: Se pondrá a reproducir música movida al gusto del estudiante. Mientras suena la música podrán bailar, realizar diferentes movimientos, desplazarse de diferentes maneras etc. Cuando la música se detenga se quedarán en estatuas y permanecerán ahí por un tiempo, el primero que se mueva pierde. Se continúa la misma acción realizando diferentes posturas

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Cuanto vale. El alumno reúne objetos que se encuentren cerca de la cancha: piedras, hojas, fichas etc., Se le asigna un precio a cada objeto, el alumno indicara que desea “comprar “entonces acuerdan ambos acerca del valor de las acciones o de los patrones básicos de movimiento que puede ejecutar el alumno , por ejemplo: cada dominada con el balón equivale a \$10 pesos , entonces el alumno debe de mencionar cuantas dominadas debe realizar para comprar dicho objeto, el alumno debe proponer las acciones motrices que puede realizar y que valor tendrá cada una de estas.

A compartir (en casa):

1.- El Laberinto: Se prepara un laberinto o recorrido apoyado por el padre de familia. Se puede alternar la consigna: pasar solo por debajo de las cintas, solo por arriba, solo cuando suene la música, etc.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Aprendo de mis movimientos.

Materiales: Aros, sacos y cuerdas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Realizaremos actividades con la consigna de que el alumno logre desarrollar sus habilidades motrices y sea capaz de reconocer y aplicar los elementos que se encuentran implícitos en un juego

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

-Introducción al tema.

Esta ficha aplicaremos actividades para que el alumno desarrolle sus habilidades motrices.

-Dar a conocer las reglas de participación.

- 1.- Respetar a nuestros compañeros en todo momento.
- 2.-Seguir las indicaciones del docente durante la clase.
3. Respetar los protocolos de la sana distancia
- 4.- Retroalimentación.

A divertiros (en la escuela):

1.- Caza tesoros: Para este juego colocaremos cuatro aros distribuidos en cada extremo de la cancha, y dentro de cada uno de ellos colocaremos cuatro costalitos, debe de existir la misma cantidad de costalitos en cada aro, una vez hecho esto tendremos que formar 4 equipos con el mismo número de integrantes los cuales colocaremos en cada uno de los aros, a la señal del profesor tendrán 2 minutos para desplazarse a donde quieran con el objetivo de tomar los costalitos de arroz de los equipos contrarios y llevarlos a su aro, el equipo que al concluir el tiempo tenga más costalitos dentro de su aro será el ganador.

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

Se colocan en grupos de 3, dos giraran la cuerda y el compañero debe saltar Alguno de los que estén girando la cuerda, indica una tabla de multiplicar.

El del centro deberá saltar la cuerda y en cada salto ir diciendo la tabla que se le indico. Cuando se equivoque o termine la tabla se cambian los papeles.

A compartir (en casa):

1.- Creando juegos: El alumno con ayuda de algún integrante de la familia organizara un juego en el que tenga que detallar, número de participantes, material, desarrollo del juego y reglas. Jugarlo en familia.

Anotar en el cuaderno las siguientes preguntas:

¿Durante el juego siguieron las cumplió?- ¿Por qué debemos de jugar de acuerdo a las reglas?

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Todos a saltar

Materiales: Cuerdas, dados, aros y gises

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- La cuerda loca.- Con la cuerda estirada formaremos sobre el piso el número 1, el cual saltaremos con pies juntos de un lado a otro lado de la cuerda tratando de ver siempre al frente, una variante es lograr saltar de un lado al otro dando un medio giro para estar cambiando de direcciones, luego formaremos un 8 en el piso con la cuerda, se colocara un pie en cada círculo del ocho, se brincara hacia arriba, se da media vuelta y caemos en los círculos de nuevo. Se escucharán propuestas por parte de los alumnos.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): La oca. Se colocaran dos filas de 12 aros cada una, se enfrentaran dos alumnos decidiendo quien comienza a lanzar el dado con la intención de avanzar y lograr terminar el recorrido de los doce aros primero, cabe mencionar que el número que salga en el dado son los aros que ira saltando (pueden haber variantes de movimiento) la idea es que llegue de forma exacta hasta el último aro es decir si está a punto de llegar faltando dos aros y en su tiro de dado le sale un numero 4 quedaría donde mismo.

A compartir (en casa):

1.- Carrera de números: Se puede trabajar la actividad anterior en casa con la participación de cualquier integrante de la familia y con la variante de dibujar casillas con gis o utilizando las divisiones de nuestro piso en lugar de aros.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Quien me atrapa

Materiales: Aros, pañuelos, botellas de plástico y gises

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

Introducción:

-¿**Qué vamos a aprender hoy?** Situaciones para poner a prueba las habilidades motrices del alumno en acciones que impliquen poder reconocer sus límites motrices y lograr una autoregulación en sus movimientos y desplazamientos.

-¿**Cuál es el aprendizaje a trabajar?** Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos del juego, con la intención de ajustar el control de sí.

-**Introducción al tema.** Desarrollo de actividades donde el alumno ponga a prueba sus habilidades motrices, sus límites corporales y logre un mejor control de su cuerpo y su ubicación en diversas actividades.

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

A divertirnos (en la escuela):

1.- Bull-dog: Previamente se delimita el área de trabajo con los alumnos, sobre un extremo de la cancha y con un pañuelo fajado en su cintura, a la señal del docente tendrán 10 segundos para llegar al otro extremo de la cancha pasando por en medio de la misma la cual es el área de bulldog donde un alumno(Bull dog) trata de neutralizar el avance quitando pañuelos, si logra su consigna los alumnos que sean despojados del pañuelo se quedaran en el área de Bull dog para ayudarlo

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Carrera de fracciones. Se dibujaran en un área de la cancha diferentes fracciones en el otro extremo dos filas a fin de que se enfrenten dos alumnos para resolver una consigna del docente, ejemplo correr hacia un medio, un entero, tres cuartos etc. y colocar el pañuelo en la fracción correcta de tal manera que si se logra generara punto para su fila, podemos poner un límite la fila que logre 5 puntos como ejemplo.

A compartir (en casa):

1.- Bombardero: El alumno con ayuda de algún familiar colocara una fila de 10 botellas de plástico y se retirara a una distancia de tres metros, a la señal de algún miembro de la familia intentara derribarlas lanzando una pelota, puede realizar tal vez 10 intentos para luego repetir la misma acción pero ahora golpear la pelota con alguno de los pies, de igual manera a 10 intentos, registrar en una hoja o cuaderno cuantas botellas derribo en cada caso, puedo repetir con brazo contrario y pierna contraria.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Lanzo y atrapo

Materiales: Conos y pelotas pequeñas

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

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy? Lanzamientos en movimiento

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Habilidades motrices en situaciones de desplazamiento y manejo de objetos

-**Introducción al tema.** Lanzar y atrapar mientras realizamos ejercicios que nos ayudan a desenvolvemos en otras materias.

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

A divertirnos (en la escuela):

1.- Tu número mi número: Formaremos dos grupos con la misma cantidad de participantes, los vamos a formar y les asignaremos un número de tal manera que exista el mismo número en cada equipo. Se les explica que al escuchar su número tendrán que correr a tomar una pelota y derribar los conos que estarán situados en un extremo de la cancha. El que lo derribe primero gana punto para su equipo.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): De igual forma que en la actividad anterior, tendremos dos equipos y la actividad consiste en que el profesor dirá en voz alta una operación básica y los niños tendrán que juntar el número de objetos que dé el resultado, ejemplo: si es 2×2 los niños tendrán que juntar 4 objetos. Se puede empezar con operaciones fáciles e ir incrementando la dificultad.

A compartir (en casa):

1.- Te la paso: Vamos a pedir a un familiar que se coloque en frente de nosotros y vamos a lanzarle una pelota. Cada que realicemos 5 lanzamientos y atrapadas sin que se caiga vamos a separarnos 2 pasos. Al final vamos a contar cuantos pasos nos separamos y pudimos atrapar la pelota.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Imito, dibujo y aprendo

Materiales: Fichas, cuerda, pelota etc.

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

Introducción: Durante los años anteriores los alumnos han experimentado la combinación de los patrones básicos de movimiento con los cuales han

desarrollado sus habilidades motrices, donde explorarán demostrarán, y evaluarán sus resultados de las acciones.

-¿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.- Esquivando: El grupo se divide en cuatro equipos y se colocan en las cuatro esquinas de la cancha, colocaremos las fichas dentro de un círculo que se encuentra al centro del área en donde se trabaja, de igual forma el profesor estará en medio, sujetando la cuerda la cual tiene en un extremo amarrada una pelota. Para iniciar el juego el profesor girara la cuerda en su propio eje y los alumnos entraran de una a la vez y trataran de evitar que los toquen la cuerda antes de que tomen una ficha, si son tocados deberán de dejar la ficha, el equipo que obtenga más fichas gana.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Al final el profesor les indicara el valor del color de cada ficha para qué realicen la sumatoria.

A compartir (en casa):

1.- Insertando objetos: Consiste en agarrar diez objetos qué tengas en tu casa, los cuales se lanzarán a tres recipientes que estarán al lado contrario en donde se encuentran, los recipientes deben ser tres, puede ser desde un balde hasta una olla y deberán de ponerle un valor a cada uno, los valores serán diez, cinco y tres. Al final de sus lanzamientos deberán hacer un conteo final.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Me desplazo y atrapo

Materiales: Aros, objetos en casa

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que impliquen desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- **Juego “las vacas vaqueras”:** Este consiste en dividir al grupo en dos, una serán vacas, y otros los vaqueros, esta actividad consiste en atrapar con un aro a los demás compañeros (vacas) y cuando terminen cambio de rol.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** El juego será multiplicando objetos. Este juego consiste en que el docente o la mamá le hará dictará una multiplicación por ejemplo $3 * 2 = 6$ y el niño en una cubeta traerá el resultado de esta multiplicación con objetos. (Pelotas, fichas, piedritas, Toalla, calcetín, cuchara, teléfono, peine y desodorante). Se tendrán que contar los objetos para verificar si realmente hizo la operación correctamente.

A compartir (en casa):

1.- **Multiplicando objetos en casa:** Adecuar la actividad anterior al hogar.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Mini Exatlón

Materiales: Conos, obstáculos, vallas, telas, silla, aros pequeños tangram

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que impliquen desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Mini Exatlón: El grupo se distribuye en cuatro equipos y se organiza un circuito motriz en el cual se colocarán seis estaciones.

I.- Estación: correr en zigzag por entre los conos.

II.- Correr y saltar objetos.

III.- Gatear por el túnel.

IV.- Insertar aros en un cono.

V.- Armar el tangram.

VI.- Regresar a máxima velocidad al punto de inicio.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Usa el algoritmo convencional para sumar. **¿Quién Gano?** Los alumnos deberán de registrar los tiempos de todo su recorrido y al final deberán de sumar para poner su tiempo total, el equipo que logre el mejor tiempo ganara.

A compartir (en casa):

1.- Circuito motriz en casa: ¿yo puedo hacer?

1.- Correr alrededor de la mesa.

2.- Gatear o reptar por entre las sillas que estarán alrededor de la mesa. 3.- Caminar e ir lanzando el calzado y atraparlo.

4.- Termina con una maroma en la cama.

¿Y tú qué puedes hacer?

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Guía los calcetines

Materiales: Pelotas, cinta de diferentes colores, tubos de papel higiénico

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Colócala: Se distribuirá el alumno en la cancha y deberá de realizar cuatro figuras geométricas con gis o cinta de colores, colocará sobre cada esquina de las figuras geométricas un tubo de papel higiénico de manera vertical, el alumno se colocará sentado frente a la primera figura geométrica y sujetara la pelota con los pies y mantendrá la fuerza para colocar la misma arriba del tubo, sin que se caiga.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): (Usa el algoritmo convencional para sumar. Construye, descubre figuras y cuerpos geométricos.)

Figuras Geométricas: En esta actividad diseñaran cuatro figuras geométricas en el suelo de tu casa con gis o cinta de colores, colocara sobre cada esquina de las figuras geométricas un tubo de papel higiénico de manera vertical, el alumno se colocará sentado frente a la primera figura geométrica y sujetara el calcetín con los pies y mantendrá la fuerza para colocar la misma arriba del tubo, sin que se caiga. Al terminar el alumno sumara cada punto de las figuras geométricas.

A compartir (en casa):

1.- Mis emociones: El adulto le pide al alumno que este le represente una situación de su vida diaria la cual le de mucha alegría, otra tristeza y un más enojo, es importante que el adulto muestre interés por observar la representación del menor. En una hoja el alumno debe mencionar cuál de las representaciones le gustó más y porque considera importante exteriorizar los estados de ánimo.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Piecitos locos

Materiales: Gises, hojas impresas, calcetín, pelota

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

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.- Cual deporte es: El grupo se distribuirá en equipos y al iniciar la actividad el alumno saltará sobre una silueta de pies que previamente se abra dibujado o impreso (mínimo 10), orientadas en diferentes direcciones (derecha, izquierda, enfrente, atrás.) posteriormente se ubicará dependiendo la palabra escrita en el piso (derecha, izquierda, enfrente, atrás.) terminando seleccionaran al azar un papel donde viene escrito un deporte, el cual llevaran a cabo expresando una regla a seguir. Pasaran un por uno y al regresar la chocaran con el que sigue hasta que hayan pasado todos.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): (Usa el algoritmo convencional para sumar) **Cuantos puntos:** Dibujas en el suelo, un tiro al blanco de cinco círculos, asignando a cada círculo un valor del 10 al 6 y si cae afuera del círculo el valor es cero. Se pone una línea de lanzamiento de tres metros de distancia y de ahí se realizarán tres lanzamientos con una pelota de calcetín, al final de los lanzamientos se sumará su puntuación. Variantes: lanzar con mano izquierda y que propongan otras formas de lanzamiento

A compartir (en casa):

1.- Cuantos puntos: Actividad anterior retando a algún familiar.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Las palmas

Materiales: Pelotas de plástico y de papel reciclado, tapas, palo de madera

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Palmadas: En su cuadro de juego, respetando su sana distancia. Se trata de lanzar al aire la pelota y dar palmadas antes de recibirla. ¿Quién logrará el mayor número de palmadas mientras la pelota está en pleno vuelo? Variantes: Cada jugador inventa una secuencia de palmadas a diferentes alturas (sobre la cabeza, a la altura de la cintura, por detrás de la espalda y la muestra a su pareja o en pequeños grupos para que éstos la reproduzcan.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Múltiplos de Palmadas Juego anterior pero suman de en múltiplos

A compartir (en casa):

1.- Hockey: Se puede trabajar la actividad anterior en casa Colocan la tapa por el suelo y el palo de madera por encima de este, comienzan a conducirla dándole dirección por toda la zona delimitada, durante el trayecto se va cambiando de dirección; adelante, hacia atrás, girar, etc. Todos los movimientos se efectúan sin despegar la tapa del suelo o levantar el palo de madera.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Pelotas y boliche

Materiales: Pelotas, botellas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarse a las condiciones 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.- Que no caiga. Con pelotas (puedes construir las tuyas de papel o cualquier material que tengas disponible) caminar mientras lanzas y atrapas la pelota, tratando de evitar que está caiga al suelo la menor, recorriendo

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C):** (Escribe textos narrativos sencillos a partir de su imaginación, con imágenes y texto) **Describiendo lo que hago:** El alumno describirá las actividades realizadas por medio de imágenes y texto

A compartir (en casa):

1.- **Pelotita:** Desplazarse el familiar y el alumno al mismo tiempo que golpean la pelota pasándola entre sí o jugar al boliche.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Aprendiendo jugando

Materiales: Aros, gises, tapas de refresco, pelotas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- **“Formas jugadas”**: Por parejas se le entrega un aro, se les pide que lo lancen rodando a su compañero y este lo reciba, hay que utilizar ambas manos alternadamente para lanzar y recibir, ¿pueden girar y recibirlo? Lanzar el aro y correr alrededor de este antes de que le llegue a su compañero, lanzar el aro correr, brincar y caer delante de este y tomarlo, que el alumno proponga actividades y realizarlas. Ahora deben lanzarlo y tratar de ensartarlo en su compañero, el cual puede levantar una mano para que su compañero le atine, usar las dos manos, etc.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C): “Atínale”** Se dibujará con gises diversos círculos de diversos tamaños colocándole diversas numeraciones a ganar, puedes ser del 5 al 10 o del 10 al 100. Determinarán a que distancia tienen que lanzar, se lanzarán las tapas de garrafón o refresco y anotarán en una hoja las cantidades que vayan obteniendo para al final después de 10 lanzamientos ver quien obtuvo la mayor cantidad de puntos. Reglas: lanzar atrás de la línea marcada, si la tapa está tocando 2 espacios con valor diferente se toma en cuenta el número menor para el registro de puntos.

Se dará la vinculación de matemáticas al momento de sumar los puntos que obtuvieron al lanzar las fichas. Donde el alumno resuelve problemas de suma y resta con números naturales del 1 al 1000.

A compartir (en casa):

1.- **“Mi pelota”**: Correr: botando la pelota, lanzado la pelota al aire, cambiando la pelota de mano. A la señal de un miembro de la familia: cambiar de dirección, desplazarse haciendo curvas, tocar con la mano izquierda el suelo.

A la señal, pararse, dejar la pelota en el sitio y correr hacia donde haya indicado el familiar (una pared, hacia el centro de la habitación, hacia algún tipo de material.) El alumno deberá proponer más actividades.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Descubriendo mis habilidades

Materiales: Pelotas, garrafa, tijeras, papel

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- “Formas jugadas 2” Se les entrega una pelota por pareja y deben jugar a: lanzar, girar y atraparla, lanzarla, tocar el piso y atraparla, deberán realizar los ejercicios con ambas manos, los alumnos propondrán más ejercicios que deberán realizar

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

Todos se desplazan por la cancha de diferentes formas: caminando, corriendo, elevando rodillas, saltando, desplazándose lateralmente etc., el profesor dirá el barco va cargado de 6 y los alumnos se tendrán que juntar en equipos de 6 lo más rápido posible, si dice de 5 se juntan de 5, así sucesivamente de diferentes números. Los alumnos que no se muevan rápido y queden sin grupo irán saliendo del juego. Se dará la vinculación de matemáticas al momento que se diga el número de integrantes que deben formar, usando el algoritmo convencional para sumar.

Se dará la vinculación de matemáticas al momento de sumar los puntos que obtuvieron al lanzar las fichas. Donde el alumno resuelve problemas de suma y resta con números naturales del 1 al 1000.

A compartir (en casa):

1.-“Comelones”: Para este juego necesitamos una garrafa de plástico para cada jugador, unas tijeras y una pelota de papel. Cortamos por la mitad la garrafa de plástico, de tal forma que se utiliza aquella parte que tiene el asa y la boca de la garrafa. Sirve también la boca de una botella ancha. El juego consiste en lanzarse la pelota de papel entre los jugadores puede ser alumno con papa, mama o hermanos, se lanzarán de diferentes formas las que proponga el alumno, sin que ésta caiga al suelo. Se irán pasando la pelota entre los jugadores y se irán contando los pases para hacer más animado el juego. Al que se le caiga más pelotas al piso realizara una actividad que propongan ejemplo 10 lagartijas, 10 abdominales etc.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Desarrollando habilidades motrices

Materiales: Pelotas, conos, costalitos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que impliquen los desplazamientos y manejo de objetos, para adaptarlas a diferentes condiciones que se presenten.

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.- “Círculo de acción motriz”: Se forman 4 equipos con el mismo número de integrantes.

Estación 1: Los conos, se les pregunta a los alumnos de cuantas formas se pueden desplazar por entre una hilera de 6 conos, que los alumnos propongan maneras de desplazarse.

Estación 2: El equilibrista, los alumnos deben desplazarse por un camino o línea transportando diversos objetos en diferentes partes de su cuerpo.

Estación 3: El costalito: Preguntarles de cuantas formas pueden desplazarse transportando un costalito.

Estación 4: Botando la pelota: Los alumnos se desplazan y botan la pelota lo más fuerte posible, dan un giro y la atrapan. Se les pide que modifiquen elementos estructurales de las actividades.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): “Bastoneros” Se formaran 2 equipos, uno se coloca en la mitad de la cancha y el otro en la otra mitad, se les entregara 15 o 20 palos a cada equipo, cada integrante tendrá uno y lo manipularan como lo indique ejemplo: caminando y girando el palo con mano izquierda, corriendo rodándolo con el pie derecho etc. Así sucesivamente diferentes formas pero entre cada forma de transportar el profesor dará una señal y dirá una suma o una resta ejemplo $3 + 5 =$ cada equipo deberá formar la respuesta con sus palos en la mitad de su cancha, a ver quién lo hace primero y con la respuesta correcta, así sucesivamente manipulando el palo de diferentes formas y con diferentes sumas y restas. El equipo que lo haga más rápido y de forma correcta es el ganador. La vinculación de matemáticas al momento donde el alumno resuelve problemas de suma y resta con números naturales del 1 al 1000.

A compartir (en casa):

1.- “Toalla de Aladino”: Por parejas con la ayuda de un miembro de la familia, Cada alumno a la señal debe meter una pelota de esponja en un bote de plástico, para ello debe de usar una toalla de baño grande para impulsarla dándole dirección y fuerza a la pelota de esponja con la toalla. Deberán desplazarse con la pelota de diferentes maneras puede ser lateralmente, caminando, hacia atrás, corriendo etc., como proponga el alumno. La pelota no debe tocar el suelo. Cada pelota que meta se aleja la distancia de lanzamiento.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 3°

En conjunto es mejor

Materiales: Pelotas, sogas, palos, objetos de casa

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican los desplazamientos y manejo de objetos, para adaptarlas a diferentes condiciones que se presenten.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy?
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?
- Introducción al tema.

-Dar a conocer las reglas de participación.

A divertirnos (en la escuela):

1.- “¡Todos Unidos!” Se trabaja con estaciones y se agrupará dependiendo el número de participantes. 1ra estación: se colocan de lado uno frente al otro y dando pasos laterales se pasan la pelota lanzándola por arriba de la cabeza hasta llegar a la siguiente estación. 2da estación: amarrarse la soga del pie derecho de un alumno al pie izquierdo de otro, avanzar hasta la siguiente estación. 3ra estación: equilibrar el palo con la mano hasta el otro lado y regresar corriendo para que el alumno que sigue realice el mismo ejercicio

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): “¡Ordena a tus compañeros!” Se dividirán en 4 grupos con la misma cantidad de alumnos. Se repartirá una hoja a cada niño, cada niño anotará en la hoja el número correspondiente según se hayan formado, una vez teniendo listo los números los niños empezarán a cambiarse de lugar uno con otro para que no queden en orden los números, un alumno de cada grupo será el encargado de ordenarlos de menor a mayor observando el número que tiene cada alumno en su hoja, cuando haya terminado se cambia de alumno, se repite lo mismo hasta que hayan participado todos.

A compartir (en casa):

1.- ¡Qué no caiga! Los miembros de la familia formarán un círculo y aventarán un objeto al que esté a su lado derecho cuidando de no lastimarse mientras atrapan el que les pasaron, sin que se caiga ningún objeto, tienen que romper su record o el reto de tiempo que se pongan sin que caiga un objeto.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Compite, crea y juega

Materiales: Pelotas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican los desplazamientos y manejo de objetos, para adaptarlas a diferentes condiciones que se presenten.

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.- ¡Carreras locas!: Se formarán en filas del mismo número de participantes, la carrera será de un extremo de la cancha al otro, en la primera vuelta la carrera será haciendo bailarinas, en la segunda vuelta será botando la pelota, la tercera y cuarta vuelta se les pedirá a los alumnos que decidan como quieren hacerla y con qué material.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): ¡Adivina que soy! Se divide al grupo en 3 equipos de la misma cantidad de participantes, a cada grupo se le indicará que figura formarán (cuadrado, triangulo, circulo, estrella, etc.) acostados en la cancha mientras que los otros dos grupos tendrán que adivinar que figura formaron, para esto deben estar en un área de la cancha indicada por el docente, y deberá correr un alumno (que el equipo contrario escoja) a tomar un balón que estará en el centro de la cancha y el primero que lo tome podrá junto con su equipo adivinar la figura de sus compañeros. Se dará la vinculación con matemáticas construye y describe figuras y cuerpos geométricos.

A compartir (en casa):

1.- La mano negra: La familia jugará el clásico “Mano negra” recorriendo su casa, el que va al frente de la fila será el líder y los demás imitarán los movimientos, cuando alguien no puede realizar el ejercicio cambiarán de líder, hasta que todos participen.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Transporta, gana y descubre

Materiales: Pelotas, objetos variados

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Transportando objetos. Se dividen en equipos de seis a ocho personas, colocados uno detrás del otro. El primero de cada fila, tendrá una pelota en sus manos y girará sin mover los pies para darle la pelota al compañero de atrás, así con cada uno de los niños hasta llegar al final. Cuando la pelota llegue con el último niño, éste corre al principio de la fila y continúa el juego.

Para hacer más entretenido el juego dependiendo del objeto a transportar haremos diferentes movimientos; si es un palo equilibrarlo con una mano y girar para voltear con el compañero de atrás y sin que se caiga, la pelota la pueden pasar rodando por abajo de sus piernas sin que se salga del camino, etc.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Descubre mí personaje. Cada alumno representará un personaje ya sea de alguna caricatura, película, canción, etc. Pero sin hablar, únicamente realizando movimientos propios (mímica) del personaje escogido mientras los demás compañeros intentan descubrir el personaje. Se dará la vinculación con español al momento de escoger un personaje y hacer una breve representación con mímicas.

A compartir (en casa):

1.- Transportando limones: Cada miembro de la familia tomará una cuchara y la sostendrá con la boca en la cuchará colocaran un limón u otro objeto y tendrán que avanzar hasta el otro extremo de donde estén realizando la actividad, ya sea el patio de su casa, otro cuarto, etc. Gana el que llegue al otro lado sin que se le caiga el limón

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Cachi-encestes

Materiales: Pelotas, vasos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela): Cachi bol: Se divide el grupo en 2 o 4 equipos: se delimita la cancha o espacio de juego en 2 partes divididas por una cuerda, un equipo en cada lado, se realizará el juego lanzando una pelota de papel o plástico hacia el otro lado de la cancha y el equipo tratará de atraparla sin que toque el suelo, pierde punto el equipo que no atrapa la pelota

Adecuaciones y reglas:

1.- se les preguntara las reglas a seguir por lluvia de ideas

2.-se tendrán que dar 3 pases entre compañeros antes de volver a lanzar la pelota al otro equipo.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Ronda infantil soy una Taza.

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpu> Se dará la vinculación con español al momento de compartir canciones de su preferencia

A compartir (en casa):

1.- Encastes divertidos: Se juega alumno vs padre, en la mesa de la casa en un extremo se pondrán 6 vasos desechables en forma de pirámide, del otro extremo de la mesa cada competidor tendrá 4 pelotitas de papel envueltas en tape o de esponja, se lanzará la pelotita para encestar gana el que logre más encastes.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Quemados

Materiales: Pelotas, papel, botes, cinta adhesiva

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy?

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

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

A divertirmos (en la escuela):

1.- **Los quemados:** se divide el grupo en 2 equipos de igual número de integrantes. La cancha se divide en dos y se delimita el área de juego, el juego consistirá en lanzarse pelotas medianas echasde papel periódico forradas con Tape, gana equipo que elimina primero a sus contrincantes.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Ronda infantil Chu Chuhua: disponible en:

https://www.youtube.com/results?sp=mAEB&search_query=chuchuwa+cantajuegos . Se dará la vinculación con español al momento de compartir canciones de su preferencia

A compartir (en casa):

1.- **Bolicho:** En la sala de la casa en un extremo se pondrán 6 botes vacíos de agua o refresco, del otro extremo se lanzará una pelota pequeña de plástico, esponja o papel forrada de Tape.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Tira y gana

Materiales: Cuerdas, pelotas, botes

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

Introducción:

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

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

A divertirmos (en la escuela):

1.- Jalar la cuerda: se divide el grupo en 2 equipos de igual número de integrantes. Jalaran la cuerda para tratar de que el otro equipo pase la línea que delimita los 2 espacios

Adecuaciones: Se dividen los equipos en 4, 2 equipos por lado, se pondrán dos cuerdas y jalaran, pero sepodrán ayudar los equipos que estén en el mismo lado de la cancha.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Ronda infantil el baile del cuerpo.

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA> .Se dará la vinculación con español al momento de compartir canciones de su preferencia.

A compartir (en casa):

1.- Tira y gana: En familia, se dividirá la sala de la casa o patio en dos espacios donde cada lado tendrá 6 botes de plástico parados, cada jugador tendrá 3 pelotas de periódico forradas con Tape y lanzará a la cancha contraria a tratar de tirar los botes del contrincante, gana el que termina primero.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

¿Qué puedo hacer?

Materiales: Globos, pelotas, periódico

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

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 malabarista”: Utilizando diferentes materiales (globos, pelotas, periódico) les preguntaremos a los alumnos como pueden manipularlo para que los demás los intenten imitar (Preguntas detonantes ¿de qué otra forma podemos manejar la pelota?, ¿Qué otras partes del cuerpo podemos utilizar?)

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Remolino. Forman dos equipos, cada uno en un área del terreno de juego.

Todos los jugadores se quitan el calzado y lo depositan en el centro del área, tras lo cual regresan a su área.

Cuando se dé la señal, ambos equipos deben correr a ponerse sus zapatos, atarse las cintas y volver a su lugar.

Cada jugador que vaya regresando gritara un número progresivo en voz alta. El equipo que haya terminado primero gana un punto, pero si algún jugador del equipo ganador no tiene atados sus cordones, se le descontara un punto.

A compartir (en casa):

1.- ¿Qué son las habilidades motrices? Se les pedirá a los alumnos que investiguen sobre las habilidades motrices para que amplíen su conocimiento sobre las mismas y se les pedirá un ejemplo de cómo las utilizan jugando (podremos poner un juego de ejemplo y analizar las habilidades motrices que utilizamos) y como las utilizan en su vida cotidiana. Esta actividad se vincula con lenguaje y comunicación ya que se le pide al alumno la investigación de un tema determinado.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Traslados

Materiales: Sillas, balones, tablitas, aros, conos y calcetines

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- La casa vacía: Se juega con 2 aros colocados a una distancia aproximada de 10 metros a lo largo de la cancha, dentro de uno de los aros (casa) se colocan varios conos. La actividad trata de llevar los conos al aro vacío de uno en uno lo más rápido posible.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): (Usa el algoritmo convencional para sumar) **La tablita:** consiste en saltar 2 tablitas ubicadas en el piso separadas cada vez a mayor distancia, los alumnos tendrán que fijarse donde cae el último niño para separar una tablita hasta ese punto, el siguiente salto podrán dar un paso en medio de las tablitas y se realiza la misma acción donde se tiene que separar las tablas. Con cada separación se agrega un paso en medio, por ejemplo, en el siguiente se pueden dar 2 pasos y después 3. Con cada separación se les puede preguntar a los niños y niñas ¿Cuánta distancia creen que haya entre las tablitas? Pierde quien haga más pasos o menos de los que correspondan.

A compartir en casa:

1.-Silla-calcetín: El niño en su casa estima una distancia de 3 a 4 metros poniendo 2 sillas separadas, en una de ellas pone 5 calcetines, el juego consta de trasladar los calcetines de una silla a otra lo más rápido posible con mano derecha. Terminando tiene que regresarlos con la otra mano.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Los quietos

Materiales: Gis, calcetines

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

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 guardián: Se trata de poner a un niño o niña en un lado de la cancha llamado el guardián, cuando ella este dando la espalda a los compañeros estos podrán avanzar, al momento de voltear el guardián todos se tienen que quedar congelados si alguien se mueve pierde.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Stop (alto): Se realiza un círculo con un gis en el piso y se divide según los jugadores, cada jugador tiene un número en su espacio. Al elegir a un participante este tiene que cantar declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es... de aquí piensa una suma o resta para que el resto saque el resultado, el número que salga tiene que decir "stop". Los niños y niñas que no tienen el resultado salen corriendo, al escuchar "stop" se tienen que congelas. El miembro que grito stop tiene que pensar en cuantos pasos puede llegar a uno de los compañeros para que pierda al pisarlo.

A compartir (en casa):

1.- Lanzamientos: El alumno pondrá unas figuras u objetos a una distancia de 3 metros en su sala y con unos calcetines tratará de pegarles o tumbarlos, se tendrá que ajustar los tiros conforme los va tirando.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Los quietos 2

Materiales: Gis, calcetines

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

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 geométrico: Se hacen dos equipos y se separan cada uno a la mitad de la cancha. El docente grita una figura geométrica y los alumnos con sus cuerpos tienen que formar la figura. Gana el equipo que termine primero.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C). Sigue el camino: El docente presenta unas hojas con figuras geométricas, las mismas las ponen en el piso en forma de camino. El maestro va dando indicaciones para que el jugador vaya pasando por la figura que se le indica o se describe y así sucesivamente hasta llegar a la meta.

A compartir (en casa):

1.- ¿Qué soy?: El niño dibuja en hojas figuras geométricas, juega con la familia a adivinar la figura solo dando pequeñas reseñas de la misma.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Encestes

Materiales: Balones, conos, ropa, canasto de ropa

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- **Zigzag:** Los alumnos tendrán que pasar en zigzag botando la pelota entre los conos. La formación es 4 en fondo.

2.- **(Actividad de vinculación P.M.)** (Calcula mentalmente sumas y restas de números de dos cifras)

Encesta 10: El juego trata de que por equipo tienen que encestar 10 canastas para ganar, pero tienen que ir contando cuantos tiros necesitaron para poder lograr la meta, al final tienen que calcular la suma total de tiros entre todos.

A compartir (en casa):

1.- **Canasta ropuna:** En la casa el alumno tendrá que encestar 10 prendas de ropa en un cesto, para esto tendrá que irse alejando del cesto cada vez que logre la meta. Primero a un paso, después a dos pasos... También puede retar a la familia para ver quien logra encestar más rápido.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Cojines

Materiales: Cojines, hojas con diferentes ejercicios

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

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 los números: Se separarán los alumnos en 2 equipos y se les pone un número corrido (1, 2, 3, 4) El docente grita uno de estos números y los sujetos con el dígito cantado tiene que correr hasta el lado opuesto de la cancha y regresar, ganando un punto para su equipo el que llegue primero.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Tareas activas: El maestro le dará unas hojas por equipos y los alumnos tendrán que realizar una serie de 10 repeticiones los ejercicios físicos, que ahí se estipulan, cada hoja son ejercicios diferentes, al terminar un determinado tiempo harán la suma de ¿cuántos ejercicios realizaron?

A compartir (en casa):

1.- Lanza y cacha: El alumno jugará con un miembro de su familia a lanzar los cojines, gana el que se le caigan menos los cojines.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Historia interminable

Materiales: Canicas y taparrosas

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

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.- Pato pato ganso: Formados en círculo un niño caminando por fuera del círculo, comienza a decir pato, pato y al que diga ganso se tiene que levantar a correr en dirección opuesta hasta llegar al mismo lugar, el que llegue primero gana y el otro tiene que empezar de nuevo.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C). Historia interminable: El docente inicia contando una historia sobre cualquier tema y los alumnos tienen que seguirla sin perder la secuencia del tema.

A compartir (en casa):

1.- Caminito: El alumno juntará taparroschas y hará un camino. Acción siguiente tendrá que conducir una canica por el camino sólo soplando.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Cuento motor

Materiales:

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí.

Introducción:

-¿Qué vamos a aprender hoy?

-¿Cuál es el aprendizaje a trabajar?

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

A divertirnos (en la escuela):

1.- **El semáforo:** El juego consiste en que cuando el docente dice verde los alumnos corren, amarillo caminan y en color rojo se detienen. Los alumnos tienen que llegar a una meta y el que pierde se regresa al inicio

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C): Cuento motor:** El docente inicia contando una historia y los alumnos tienen que ir realizando los ejercicios que se van mencionando

A compartir (en casa):

1.- **Describe la casa:** El alumno tendrá que describir por medio de mímica lo más detalladamente posible los espacios de la casa, (¿cómo es? o ¿qué se hace en ese espacio?) mientras otros miembros de la familia tratan de descubrir de qué espacio está describiendo. Si lo dominan pueden incrementarlo con muebles u objetos ubicados dentro o fuera de la casa.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Gavilán y gallina

Materiales:

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- El Gavilán, la gallina y los pollos

Se forman equipos de 4 a seis jugadores colocados en columnas tomados por la cintura, excepto uno que se colocará enfrente. El primero de la columna será la mamá gallina, el que sigue el hermano pollo y el último el pollito, el que se encuentra colocado enfrente será el gavilán. Este intentará por todos los medios tocar al último de la columna (pollito), la gallina tratará de evitarlo abriendo sus alas y moviéndose para un lado y para otro conjuntamente con el resto de la columna. Una vez que sea tocado el pollito se irán rolando los papeles en el juego, está prohibido tener contacto directo entre la gallina y el gavilán.

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

Forma letras: El docente forma dos equipos o más con los alumnos, este tiene que gritar una letra y los niños tienen que formarla entre todos los integrantes del equipo, (puede ser en diferente posición sentados, acostados, parados, hincados, de espalda), ganando un punto el equipo que forme la letra primero.

A compartir (en casa):

1.- **Escondidas:** Uno o varios integrantes de la familia se esconden en algún lugar de la casa, mientras uno realiza una cuenta numérica hasta el 25-30 terminando comienzan a buscar. Al que encuentre primero deberá buscar la siguiente vez e iniciar el juego de nuevo.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Orugas

Materiales: Vasos desechables, Pelotas de calcetín

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Elefantes: Se divide el grupo en equipos, distribuidos en igualdad según sea el número de alumnos. Cada uno le dará uno de sus pies al compañero de atrás y este lo recibirá con una mano y lo tomará de uno de los hombros con la mano que le quede libre. De tal forma que todos están unidos y en equilibrio, a una señal del profesor, empezarán a saltar de cojito sin soltarse, para intentar llegar a una meta determinada. El equipo que llegue primero será el equipo ganador.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Orugas locas. Se forman equipos por filas, harán un recorrido hacia el frente de una distancia aproximada de ocho metros. Su forma de avanzar será caminando/saltando con sus manos colocadas en los hombros del de adelante y subiendo y bajando, simulando el movimiento de una oruga. Ganará el equipo que llegue primero sin correr, sin soltarse y sin dejar de hacer el movimiento ya mencionad, cada vez que suban contarán en voz alta, hasta realizar 15 saltos, cambiando e lugar ente los integrantes, al final sumamos cuantas repeticiones hicieron

A compartir (en casa):

1.- Ataque a la torre:

Se formará una torre con seis vasos de plástico y se coloca el alumno o algún otro integrante de la familia enfrente. El juego consiste en que algunos de los integrantes de la familia lanzarán unas pelotas hechas con calcetines tratando de tirar la torre mientras que el guardián tratará de evitarlo. Una vez logrado que pase un tiempo prudente se cambiará de guardián.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Expresiones

Materiales: Aros, sillas, música, estéreo

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas 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.

A divertirnos (en la escuela):

1.- Atrápalo: El juego consiste en estar en parejas, cada pareja tendrá un aro. De frente al compañero, este tendrá los brazos levantados para protegerse, el otro lanzara el aro hasta que caiga atrapando a su compañero, la distancia va variando.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C): Calabaceado. Formados en un círculo, dos compañeros tomados de la mano corren alrededor del mismo, estos cortan a dos de sus compañeros que tendrán que correr tomados de la mano en sentido opuesto hasta llegar a su mismo lugar, los que pierdan tendrán que cantar o contar un cuento de su gusto.

A compartir (en casa):

1.-Las sillitas: La familia jugara al tradicional juego de las sillas musicales. Debe haber una silla menos que la cantidad de personas que juegan, después, cada uno de los participantes se sitúa frente a una de las sillas, de tal forma que queden uno detrás del otro. Cuando se escuche la música los jugadores empezarán a caminar alrededor de las sillas. Al momento que se apague la música, todos los participantes tienen que buscar una silla para sentarse. Quien no lo logre quedar sentado será eliminado.

Evaluación:

¿Qué aprendiste con las actividades que realizaste?

¿Qué te gustó más de las actividades?

¿Qué se te dificultó más?

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Jinetes y corcel

Materiales: Aros, sillas, música, estéreo

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Emplea recursos expresivos en diferentes tareas motrices, con la finalidad de establecer códigos de comunicación, interpretarlos y promover la interacción con sus compañeros.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy? Interpretar código de comunicación motriz.
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Expresión corporal
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación

A divertirnos (en la escuela):

1.- **El Guía.** Por parejas, uno detrás del otro. El compañero de delante será guiado. El de atrás le va dirigiendo, este no podrá usar las palabras adelante, atrás, izquierda o derecha tendrá que usar códigos de comunicación acordados con anterioridad, deben llegar a una meta establecida por el profesor.

2.- **(Actividad de vinculación P.M. y L.C)** (*matemáticas*: Resuelve problemas de multiplicación con números naturales menores que 10).

Guía matemático. Compañero de delante será guiado. El de atrás le va dirigiendo, y le pondrá operaciones que tendrá que resolver para ver cuantos pasos puede avanzar

A compartir en casa

1.- **El guía en casa:** Se trabajará con Papá o Mamá, que serán guiados. El alumno le va dirigiendo, este no podrá usar las palabras adelante, atrás, izquierda o derecha tendrá que usar códigos de comunicación acordados con anterioridad, deberá cruzar por partes de la casa, evitando todos los obstáculos posibles.

Evaluación:

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

Nivel: Primaria

Grado: 3°

Los imitadores

Materiales: Imágenes y textos

Aprendizaje Imprescindible Fundamental: Emplea recursos expresivos en diferentes tareas motrices, con la finalidad de establecer códigos de comunicación, interpretarlos y promover la interacción con sus compañeros.

Introducción:

- ¿Qué vamos a aprender hoy? Emplear diferentes formas de comunicarse con su cuerpo en actividades motrices.
- ¿Cuál es el aprendizaje a trabajar? Expresión corporal
- Introducción al tema.
- Dar a conocer las reglas de participación

A divertirnos (en la escuela):

1.- Imitando. El alumno tratará de imitar movimientos, sonidos, posturas de los objetos, animales o personas que se le muestren con algunas imágenes seleccionadas previamente.

2.- (Actividad de vinculación P.M. y L.C) Explora diversos textos narrativos sencillos (cuentos, fábulas y leyendas) **Representación:** Los alumnos formarán equipos de 3 integrantes y elegirán un texto para representarlo frente a su grupo, utilizando como herramienta principal su expresión corporal.

A Compartir en casa

1.- Imitando en casa. El alumno tratará de imitar movimientos, sonidos, posturas de los objetos, animales o personas que se le muestren con algunas imágenes seleccionadas previamente.

2.- Con la ayuda de Papá, mamá o hermano, el alumno elegirá un texto para representarlo frente a su familia, utilizando como herramienta principal su expresión corporal.

Evaluación:

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