

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
 Planeación Didáctica Semanal Global
 (Formato PSG-01)

La imaginación es el camino de la creación

Bloque I	Semana	Del	1	al	8	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramírez	Grupo(s): 6° A
----------	--------	-----	---	----	---	---	----------------

Educación Física	Educación Física	Educación Física	Educación Física
Ejes: La Corporeidad como el centro de la acción educativa Ámbito: Ludo y socio motricidad Aprendizajes Esperados: Emplea su bagaje motriz para la construcción de acciones novedosas y originales. 21/08/17	Ejes: La Corporeidad como el centro de la acción educativa Ámbito: Ludo y socio motricidad Aprendizajes Esperados: Emplea su bagaje motriz para la construcción de acciones novedosas y originales. 24/08/17	Ejes: La Corporeidad como el centro de la acción educativa Ámbito: Ludo y socio motricidad Aprendizajes Esperados: Emplea su bagaje motriz para la construcción de acciones novedosas y originales. 28/08/17	Ejes: La Corporeidad como el centro de la acción educativa Ámbito: Ludo y socio motricidad Aprendizajes Esperados: Emplea su bagaje motriz para la construcción de acciones novedosas y originales. 31/08/17

Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
Presentación con el grupo Forma de trabajo durante el ciclo escolar. Actividad de integración.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Salón ❖ Patio escolar 	El profesor dará la señal para que los alumnos se desplacen a diferentes ritmos (caminando, trotando y corriendo) en intervalos de tiempo, manteniendo una caja sobre la cabeza durante todo el recorrido y entregarla al siguiente alumno. Variantes: manteniendo una vara sobre las manos. Agregar diferentes objetos aumentando el grado de dificultad.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Lista de asistencia 	" MI REFLEJO EN EL ESPEJO, ES LO MEJOR QUE TE DEJO" EN PAREJAS UNO DE FRENTE AL OTRO, UNO SERA EL ESPEJO Y EL OTRO EL REFLEJO, EL ESPEJO REALIZARA UNA SERIE DE MOVIMIENTOS Y EL REFLEJO TENDRA QUE IMITARLO, CUIDANDO QUE LOS MOVIMIENTOS SEAN APROPIADOS Y SIN RIESGO ALGUNO. "EL MOVIMIENTO ES ARTE Y EXPRESION" LOS ALUMNOS SE DESPLAZARAN LIBREMENTE POR TODA LA CANCHA UTILIZANDO MOVIMIENTOS DE ACUERDO A LA MUSICA QUE SE REPRODUCIRA CON EL EQUIPO DE SONIDO DE LA ESCUELA.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Lista de asistencia 	INTEGRAR CUATRO EQUIPOS Y PARTICIPAR EN EL SIGUIENTE CIRCUITO. ESTACION 1.- POR PAREJAS, SOSTENER LAS CUERDAS POR LOS EXTREMOS A UNA ALTURA DE SESENTA CENTIMETROS, LOS DEMAS PASAN EL OBSTACULO VARIAS VECES (ALTERNAR). ESTACION 2.- SALIDA Y CARRERA DE VEINTE METROS A MAXIMA VELOCIDAD, REGRESAR CAMINANDO, REPETIR CINCO VECES. ESTACION 3.- SIN DESPLAZAMIENTO SALTAR LA CUERDA INDIVIDUALMENTE CON PIES JUNTOS LO MAS RAPIDO POSIBLE. ESTACION 4.- POR PAREJAS DE FRENTE, UNO DETIENE DE LOS HOMBROS A SU COMPAÑERO, QUIEN REALIZA MOVIMIENTOS DE PIERNAS Y BRAZOS SIMULANDO CORRER (ALTERNAR)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Lista de asistencia ❖ cuerdas

Aprobación	
-------------------	--

Directora: Martha Huerta Flores		Fecha	
---------------------------------	--	--------------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
 Planeación Didáctica Semanal Global
 (Formato PSG-01)

La imaginación es el camino de la creación

Bloque I	Semana	Del	1	al	8	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramirez	Grupo(s): 6° A
-----------------	---------------	------------	----------	-----------	----------	--	-----------------------

Educación Física	Educación Física	Educación Física	Educación Física
<p>Ejes: La Corporeidad como el centro de la acción educativa Ámbito: Ludo y socio motricidad Aprendizajes Esperados: Emplea su bagaje motriz para la construcción de acciones novedosas y originales. 04/10/17</p>	<p>Ejes: La Corporeidad como el centro de la acción educativa Ámbito: Ludo y socio motricidad Aprendizajes Esperados: Emplea su bagaje motriz para la construcción de acciones novedosas y originales. 7/09/17</p>	<p>Ejes: La Corporeidad como el centro de la acción educativa Ámbito: Ludo y socio motricidad Aprendizajes Esperados: Emplea su bagaje motriz para la construcción de acciones novedosas y originales. 11/09/17</p>	<p>Ejes: La Corporeidad como el centro de la acción educativa Ámbito: Ludo y socio motricidad Aprendizajes Esperados: Emplea su bagaje motriz para la construcción de acciones novedosas y originales. 14/09/17</p>

Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
<p>"ROBAQUESO SALUDABLE" UBICADOS EN CIRCULO SE ENUMERARAN DEL 1 AL 5, CUANDO SE GRITE UN NUMERO DEL 1 AL 5, ESTOS SALDRAN CORRIENDO HACIA SU LADO DERECHO, TRATANDO DE LLEGAR AL LUGAR DE DONDE SALIERON PARA ENTRAR Y GANAR EL CONO QUE ESTARA EN EL CENTRO DEL CIRCULO, GANARAN LOS NUMEROS QUE GANEN EN MAS OCASIONES EL CONO. (UNA VARIANTE DEL JUEGO ES QUE SE DESPLACEN EN DIFERENTES FORMAS COMO POR EJ. EN PATITOS, EN CUADRUPEDIA, EN CANGREJOS, SALTANDO, ETC.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Lista de asistencia 	<p>JUEGO "CATAFLAN" UBICADOS EN CIRCULO SE ENUMERARAN DE UNO EN UNO SIENDO LOS MULTIPLOS DEL 3 LOS QUE EN LUGAR DE MENCIONAR EL NUMERO, SE DIRA CATAFLAN! Y AL MISMO TIEMPO SE DARA UN APLAUSO, QUIEN SE EQUIVOQUE IRA SALIENDO DEL JUEGO. TROTAR EN PAREJAS UNO A UN LADO DE OTRO A UNA INDICACION DEL PROFESOR COLOCAR UN BOTE O CONO DONDE LO INDIQUE EN RELACION A SU COMPAÑERO (DERECHA, IZQUIERDA, ADELANTE ATRÁS), ALTERNAR.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Lista de asistencia 	<p>"EL PASE POR PAREJAS". SE INTEGRAN VARIOS EQUIPOS, CADA UNO SE FORMA EN COLUMNAS POR DOS, A UNA SEÑAL CORRER LOS DOS PASANDO Y RECIBIENDO LA PELOTA HASTA LLEGAR A UNA MARCA (BANDERIN, PELOTA, ETC) A VEINTE METROS, REGRESAR DE IGUAL MANERA Y ENTREGANDO LA PELOTA A LA SIGUIENTE PAREJA. GANA EL EQUIPO QUE TERMINE PRIMERO.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Pelotas ❖ Lista de asistencia 	<p>Caballo de Troya Descripción: se forman cinco equipos; en cada uno de ellos un alumno se encarga de separar a sus compañeros que están entrelazados fuertemente (sobre un área suave, como colchonetas). Se tiene que separar uno por uno. Ahora se forman dos equipos, uno será el que esté unido y el otro se encarga de separarlos; en el próximo juego se cambian de papeles. Para finalizar la actividad, de nuevo un equipo trata de separar al contrario, pero ahora quien es separado ayuda a separar. Es importante que el docente les diga a los alumnos que deben tener cuidado para no lastimarse u ocasionar un accidente. Como opciones, el equipo que va a ser separado se coloca en círculo u en otra forma diferente a la propuesta. Cada cambio de actividad se debe construir una estrategia para realizar las siguientes. Modificar algunos elementos, implemento, adversarios, reglas, móvil, etcétera.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Colchonetas ❖ Lista de asistencia

Aprobación	
-------------------	--

Directora: Martha Huerta Flores		Fecha	
--	--	--------------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
 Planeación Didáctica Semanal Global
 (Formato PSG-01)

La imaginación es el camino de la creación

Bloque I	Semana	Del	1	al	8	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramirez	Grupo(s): 6° A
----------	--------	-----	---	----	---	---	----------------

Educación Física	Educación Física	Educación Física	Educación Física
Ejes: La Corporeidad como el centro de la acción educativa Ámbito: Ludo y socio motricidad Aprendizajes Esperados: Emplea su bagaje motriz para la construcción de acciones novedosas y originales. 18/09/17	Ejes: La Corporeidad como el centro de la acción educativa Ámbito: Ludo y socio motricidad Aprendizajes Esperados: Emplea su bagaje motriz para la construcción de acciones novedosas y originales. 21/09/17	Ejes: La Corporeidad como el centro de la acción educativa Ámbito: Ludo y socio motricidad Aprendizajes Esperados: Emplea su bagaje motriz para la construcción de acciones novedosas y originales. 25/09/17	Ejes: La Corporeidad como el centro de la acción educativa Ámbito: Ludo y socio motricidad Aprendizajes Esperados: Emplea su bagaje motriz para la construcción de acciones novedosas y originales. 28/09/18

Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
"ESTAFETA" EN EQUIPOS DE CUATRO ALUMNOS, DESARROLLARAN UNA CARRERA DE RELEVOS CON ESTAFETA UN EQUIPO CONTRA OTRO, EL QUE GANE CALIFICA Y ESPERA GANADORES, GANA EL EQUIPO QUE GANE TODAS SUS CARRERAS. (ESTE RETO TAMBIEN PUEDE SER CONTRA TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Estafetas ❖ Lista de asistencia 	"LINEAS LEJANAS" REALIZAR LINEAS 1 TROTANDO TOCAR LA PRIMERA Y REGRESAR UNA ATRÁS Y ASI SUCESIVAMENTE. 2 TROTANDO DE UNA LINEA A OTRA Y AL LLEGAR HACER RODILLAS AL FRENTE. 3 TROTANDO DE UNA LINEA A OTRA Y AL LLEGAR HACER TALONES A LOS GLUTEOS. 4 TROTANDO DE UNA LINEA A OTRA Y AL LLEGAR HACER MARIPOSAS. 5 TRASLADO DE UNA LINEA A OTRA EN CUCLILLAS (PATITOS). 6 EN PAREJAS, TRASLADO DE UNA LINEA A OTRA EN CARRETIILLAS. 7 TROTANDO DE UNA LINEA A OTRA Y AL LLEGAR HACER PASO YOGGY.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Lista de asistencia 	"LOS HOYITOS" CADA ALUMNO HARA UN HOYITO EN LA TIERRA, DE MODO QUE ESTEN ALINEADOS Y SEPARADOS POR CINCO METROS DE DISTANCIA. A CINCO PASOS DE LOS HOYITOS TRACEN UNA LINEA PARALELA, DESDE ELLA REALIZARAN LOS LANZAMIENTOS. TAMBIEN ASIGNAR UN LUGAR DETERMINADO, A UNOS QUINCE O VEINTE METROS DE LA LINEA DE LANZAMIENTO, QUE SERVIRA COMO BASE PARA LA PROTECCION DE LOS JUGADORES. EL JUEGO DARA INICIO CUANDO UNO DE LOS PARTICIPANTES LANCE LA PELOTA HACIA LOS HOYITOS HASTA QUE ENTRE A ALGUNO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Aros ❖ Liantas ❖ Pelotas ❖ Lista de asistencia 	PONTE LISTO. DESCRIPCION: SE DISTRIBUYE AL GRUPO POR TODA EL AREA Y SE ORGANIZAN POR PAREJAS, LAS CUALES TIENEN UNA PELOTA. POR UN TIEMPO LOS ALUMNOS JUEGAN CON ESTE IMPLEMENTO BUSCANDO DIFERENTES FORMAS DE LANZAR Y ATRAPAR. DESPUES SE VAN PROPONIENDO ALGUNAS TAREAS: COLOCADOS EN LOS EXTREMOS DEL AREA SE INTERCAMBIAN LA PELOTA A DISTINTAS DISTANCIAS SE DARAN PAES PROPICIANDO DIVERSAS FORMAS DE RECEPCION COMO SALTANDO, CON UNA Y OTRA MANO, DANDO UN BOTE LA PELOTA, ETC. Y TAMBIEN DE LANZAMIENTOS COMO RECTA, PARABOLA, DIAGONAL, DE FRENTE Y LATERAL, ETC.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Pelotas ❖ Lista de asistencia

Aprobación	
-------------------	--

Directora: Martha Huerta Flores		Fecha	
---------------------------------	--	-------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
 Planeación Didáctica Semanal Global
 (Formato PSG-01)

La imaginación es el camino de la creación

Bloque I	Semana	Del	1	al	8	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramírez	Grupo(s): 6° A
----------	--------	-----	---	----	---	---	----------------

Educación Física	Educación Física	Educación Física	Educación Física
Ejes: La Corporeidad como el centro de la acción educativa Ámbito: Ludo y socio motricidad Aprendizajes Esperados: Emplea su bagaje motriz para la construcción de acciones novedosas y originales 02/10/17	Ejes: La Corporeidad como el centro de la acción educativa Ámbito: Ludo y socio motricidad Aprendizajes Esperados: Emplea su bagaje motriz para la construcción de acciones novedosas y originales 05/10/17	Ejes: La Corporeidad como el centro de la acción educativa Ámbito: Ludo y socio motricidad Aprendizajes Esperados: Emplea su bagaje motriz para la construcción de acciones novedosas y originales 09/10/17	Ejes: Ámbito: Aprendizajes Esperados:

Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
Delimitando la zona cero. Se ubicara todo el grupo en una sola hilera en la línea de banda de la cancha de basquetbol y desde ahí, lanzaran la pelota intentando golpear al compañero que pasara caminando, corriendo, saltando, etc.; por la otra línea de banda de la cancha evitando con movimientos libres el golpeo de todas las pelotas hasta llegar a la línea final. Ganará el jugador que reciba menos golpes con la pelota.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha de basquetbol ❖ Pelotas ❖ Lista de asistencia 	cuadri-fut Descripción: se divide al grupo por parejas, cada una de ellas delimita un área de juego de aproximadamente dos metros de ancho por seis de largo, este se divide en dos sanas. Cada jugador se coloca en una de ellas. (Los niños lo harán en futbol y las niñas en volibol). El juego inicia cuando uno de los jugadores con el pie lanza la pelota desde el fondo de su zona, el otro jugador recibe la pelota y con un máximo de tres toques la pasa de nuevo a la zona opuesta; también está permitido que la pelota bote una vez. Si la pelota bota dos veces dentro de la misma zona o no pasa al otro lado, el otro jugador obtiene un punto. De igual forma, si uno de los jugadores pasa la pelota a la otra zona pero cae fuera, el punto es para el jugador de esa zona.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha de auditorio ❖ Pelotas ❖ Lista de asistencia 	Basquetbol sin reglas Descripción: se forman equipos de cuatro integrantes, a cada uno se le asigna una cancha, el saque se ejecuta lanzando una pelota entre dos jugadores. El juego consiste en anotar el mayor número de encestes posibles. En un principio se juega solo con una pelota y se van incluyendo más, conforme avanza la actividad, la única regla es que no está permitido el contacto físico.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha de auditorio ❖ Pelotas ❖ Lista de asistencia 		

Aprobación	
Directora: Martha Huerta Flores	Fecha

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
 Planeación Didáctica Semanal Global
 (Formato PSG-01)

Los juegos cambian, nosotros también

Bloque II	Semana	Del	9	al	16	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramirez	Grupo(s): 6° A
-----------	--------	-----	---	----	----	---	----------------

Educación Física	Educación Física	Educación Física	Educación Física
Ejes: El papel de la motricidad y la acción motriz Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Propone cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados, como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento para efectuar acciones tácticas. 16/10/17	Ejes: El papel de la motricidad y la acción motriz Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Propone cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados, como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento para efectuar acciones tácticas. 19/10/17	Ejes: El papel de la motricidad y la acción motriz Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Propone cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados, como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento para efectuar acciones tácticas. 23/10/17	Ejes: El papel de la motricidad y la acción motriz Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Propone cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados, como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento para efectuar acciones tácticas. 26/10/17

Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
Diagnostico con actividades de juegos modificados.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Lista de asistencia ❖ Pelotas ❖ Conos 	Lanzar la pelota contra la pared y saltar con piernas abiertas antes de que bote en el suelo. Variante: dar 1, 2, palmadas antes de saltar. Sugerencia: lanzar, empujar o patearla con el pie o manos.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha del auditorio ❖ Pelotas ❖ Bote ❖ Lista de asistencia 	“Multi-cachibol”. Se forman 6 equipos y 3 canchas divididas a la mitad por una red colocada a una altura de 2 -2.5 metros. En cada cancha se colocan 2 equipos, uno de cada lado. La finalidad del juego consiste en lanzar una pelota al equipo contrario, tratando de que ésta haga contacto con el suelo. El otro equipo recibe y devuelve la acción. Cada vez que la pelota hace contacto con el suelo se gana un punto. Durante el juego se efectúan cambio de posiciones, por ejemplo: al obtener un punto o perderlo, al término de cierto tiempo, etcétera. El profesor detiene la actividad y pide a los equipos se pongan de acuerdo para mejorar las situaciones de juego, así como que propongan modificaciones al juego, por ejemplo: espacio, implemento, regla, adversario y compañero. <ul style="list-style-type: none"> • Para pasar la pelota al otro campo, previamente se lanza la pelota a un compañero y éste la golpea. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Canchas de voleibol ❖ Pelotas ❖ Redes ❖ Lista de asistencia 	“Tochito”. Se realizan equipos de igual número de integrantes, cada uno de los alumnos tiene un paliacate el cual se colocan en un costado, atorado con el resorte de su short. Se delimita un área de juego, para cada equipo existe una zona de anotación que esta al fondo del área. Los equipos deben organizarse por roles (defensivos, atacantes, lanzado, etcétera). El juego inicia con un volado para saber qué equipo recibe el balón. Una vez acordado se colocan ambos al fondeo del área y uno de los equipos lanza la pelota hacia el lado opuesto; el otro equipo debe permitir, que uno de sus integrantes tome la pelota y corra protegido por sus compañeros para intentar llegar a la zona de anotación de los adversarios. Mientras que el primer equipo intenta evitarlo, si consigue quitarle el paliacate al que lleva la pelota o balón se detienen en ese punto y de ahí tiene cuatro oportunidades para conseguir anotar.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Balones de esponja de americano ❖ Paliacates ❖ Lista de asistencia

Aprobación	
-------------------	--

Directora: Martha Huerta Flores		Fecha	
---------------------------------	--	-------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
 Planeación Didáctica Semanal Global
 (Formato PSG-01)

Los juegos cambian, nosotros también

Bloque II	Semana	Del	9	al	16	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramírez	Grupo(s): 6° A
-----------	--------	-----	---	----	----	---	----------------

Educación Física	Educación Física	Educación Física	Educación Física
<p>Ejes: El papel de la motricidad y la acción motriz Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Propone cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados, como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento para efectuar acciones tácticas. 30/10/17</p>	<p>Ejes: El papel de la motricidad y la acción motriz Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Propone cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados, como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento para efectuar acciones tácticas. 6/11/17</p>	<p>Ejes: El papel de la motricidad y la acción motriz Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Propone cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados, como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento para efectuar acciones tácticas. 9/11/17</p>	<p>Ejes: El papel de la motricidad y la acción motriz Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Propone cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados, como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento para efectuar acciones tácticas. 13/11/17</p>

Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
<p>“Las porterías móviles”: Se amarra un bastón en cada uno de los extremos de las 2 cuerdas, de manera que cada cuerda con sus 2 bastones delimite su propia portería. Se forman dos equipos A y B, 2 jugadores del equipo A toman una de las dos porterías y los del equipo B toman la otra, cada jugador sostiene un bastón. Los 2 equipos juegan un partido de fútbol con porterías móviles, cada equipo intenta anotar en la portería que transportan los miembros de su mismo equipo. Estos deberán mover la portería facilitando la anotación del gol por parte de su equipo. Hay que ir cambiando los jugadores que transportan la portería transcurrido cierto tiempo. Observaciones: Se puede jugar de manera que los equipos deban conseguir el gol en la portería que transportan los jugadores del equipo contrario, en este caso hay que exigir que la cuerda este siempre tensa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Canchas de basquetbol ❖ Bastones ❖ Porterías móviles ❖ Pelotas ❖ Lista de asistencia 	<p>Multi futbol” El grupo forma equipos de 14 o 16 jugadores, las porterías se colocan a los costados de la cancha, los dos equipos juegan un partido de futbol, en el que cada equipo puede conseguir gol en cualquiera de las tres porterías situadas en su campo de ataque, cada equipo contara con tres porteros, el valor de los goles en las porterías de futbol sala, será doble. Observaciones: Se puede aumentar el número de porterías y también introducir un segundo balón para dar más viveza al juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Porterías ❖ Pelotas grandes ❖ Lista de asistencia
<p>“El zorro la gallina y los pollitos” Equipos de 6, uno de ellos actuara como lobo, otro como gallina y el resto como polluelos, los polluelos se colocan en hilera tras la gallina agarrando al jugador que tienen delante por la cintura. A la señal, el zorro debe intentar tocar al último polluelo, la gallina tratara de impedirselo colocándose entre él y ese polluelo, los polluelos también pueden moverse para evitar ser tocados, pero sin ser tocados y sin soltarse del compañero de enfrente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha del gimnasio ❖ Lista de asistencia 	<p>Par o impar” Cada alumno por parejas estarán frente a frente en fila separados a 2 metros de distancia, detrás de cada equipo se colocan 2 líneas, una hilera será la de los jugadores pares y la otra de los impares. El profesor grita un numero en voz alta, si es para los jugadores que hemos denominado pares intentan atrapar a los impares antes de que estos lleguen a la línea que tiene tras ellos, si el número es impar, los impares intentaran atrapar a los pares.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Lista de asistencia

Aprobación	
Directora: Martha Huerta Flores	Fecha

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
 Planeación Didáctica Semanal Global
 (Formato PSG-01)

Los juegos cambian, nosotros también

Bloque II	Semana	Del	9	al	16	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramírez	Grupo(s): 6° A
------------------	---------------	------------	----------	-----------	-----------	--	-----------------------

Educación Física	Educación Física	Educación Física	Educación Física
<p>Ejes: El papel de la motricidad y la acción motriz Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Propone cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados, como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento para efectuar acciones tácticas. 16/11/17</p>	<p>Ejes: El papel de la motricidad y la acción motriz Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Propone cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados, como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento para efectuar acciones tácticas. 23/11/17</p>	<p>Ejes: El papel de la motricidad y la acción motriz Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Propone cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados, como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento para efectuar acciones tácticas. 27/11/17</p>	<p>Ejes: El papel de la motricidad y la acción motriz Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Propone cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados, como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento para efectuar acciones tácticas. 30/11/17</p>

Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
<p>“Anti- chupibol”: Se forman dos equipos y se sitúan cada uno en la mitad de la cancha. A la indicación, el equipo que tiene el balón inicia el ataque, se conseguirá un punto cada vez que el equipo plante el balón detrás de la línea de fondo del equipo contrario, para ello se podrá correr con el balón y pasarlo a los compañeros en cualquier dirección, si el poseedor del balón es tocado por un jugador del equipo contrario, deberá dejar el balón en el suelo y lo pondrá en juego este equipo desde el lugar en el que el jugador ha sido tocado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Pelotas ❖ Lista de asistencia 	<p>“Dos si- tres no ”: Por parejas, un alumno toma de los hombros al otro compañero, mientras que tres o cuatro jugadores serán los perseguidores de otros tres o cuatro alumnos, los perseguidores traerán una toalla anudada, la cual intentaran pegarle a los perseguidos, estos últimos correrán e intentaran salvarse colocándose al frente de la o las parejas que se encuentran estáticamente, al hacer esto , los perseguidores perseguirán al niño que se encuentra detrás de la hilera pues en este caso serían tres y el estaría sobrando, lo que tendrá que correr y colocarse enfrente de otra pareja; cuando los perseguidores se encuentren cansados, estos podrán entregar la toalla anudada a algún alumno que ellos decidan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Lista de asistencia
<p>Vuela-vuela Cada alumno tiene un gallito, lo avienta y lo cacha varias veces, y cada vez más alto; antes de cazarlo tiene que ejecutar las siguientes acciones: Un salto. Un salto y un aplauso. Un salto, un aplauso y un giro. Caminan libremente por el patio y a la señal tienen que lanzar el gallito para agarrar uno que no sea suyo, después intercambiarlo con un compañero; el número de intercambios se va aumentando. Ahora se juega “gallito volador”. Consiste en enfrentarse uno a uno y lanzar el gallito sin dejar que caiga, cuando éste cae, se anota un punto para el contrario, después se juega por equipos de cinco personas y un jugador, que entra en medio, alterna su participación en cada equipo jugando con ambos a la vez.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Gallitos o paliacates ❖ Lista de asistencia 	<p>Bádminton Los alumnos elaboran su propia raqueta y gallitos. Se coloca una red o dos dependiendo del tamaño del grupo, se delimitan varias canchas para que en cada una de éstas se enfrenten por parejas. Se trata de pasar el gallito sobre la red al otro lado de la cancha; utilizando la raqueta, los alumnos determinan cuántos toques se pueden dar, 1, 2 o 3. Cada tres minutos se recorren a la derecha para jugar con una pareja que aún no hayan enfrentado. A la mitad del juego, éste se detiene para que el profesor pregunte a los alumnos qué modificaciones se pueden hacer (reglas o implementos).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Canchas de voleibol ❖ Gallitos ❖ Raquetas ❖ Redes ❖ Lista de asistencia

Aprobación	
-------------------	--

Directora: Martha Huerta Flores		Fecha	
---------------------------------	--	-------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
Planeación Didáctica Semanal Global
 (Formato PSG-01)
Los juegos cambian, nosotros también

Bloque II	Semana	Del	9	al	16	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramírez	Grupo(s): 6° A
------------------	---------------	------------	----------	-----------	-----------	--	-----------------------

Educación Física		Educación Física		Educación Física		Educación Física	
Ejes: El papel de la motricidad y la acción motriz Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Propone cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados, como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento para efectuar acciones tácticas. 4/12/17		Ejes: El papel de la motricidad y la acción motriz Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Propone cambios a los elementos estructurales de los juegos modificados, como el espacio, las reglas, el compañero y el implemento para efectuar acciones tácticas. 7/12/17		Ejes: Ámbito: Aprendizajes Esperados:		Ejes: Ámbito: Aprendizajes Esperados:	
Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
Cuadri-fut Descripción: se divide al grupo por parejas, cada una de ellas delimita un área de juego de aproximadamente dos metros de ancho por seis de largo, ésta se divide en dos zonas. Cada jugador se coloca en una de ellas. El juego inicia cuando uno de los jugadores con el pie lanza la pelota desde el fondo de su zona, el otro jugador recibe la pelota y con un máximo de tres toques la pasa de nuevo a la zona opuesta; también está permitido que la pelota bote una vez. Si la pelota bota dos veces dentro de la misma zona o no pasa al otro lado, el otro jugador obtiene un punto. De igual forma, si uno de los jugadores pasa la pelota a la otra zona pero cae fuera, el punto es para el jugador de esa zona.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Pelotas grandes ❖ Lista de asistencia 	“Basquet-rugby” 2 equipos de 5 o 6 jugadores, el juego consiste en jugar un partido de baloncesto, utilizando para ello el balón de rugby. Gana el equipo que consiga más puntos. Observaciones: - El objetivo es dar prioridad a la acción técnica del pase por encima de los demás elementos técnicos, haciendo de ella una aplicación inteligente. (Táctica).	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Canchas de basquetbol ❖ Balones de esponja de americano ❖ Lista de asistencia 				

Aprobación	
-------------------	--

Directora: Martha Huerta Flores		Fecha	
---------------------------------	--	-------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
 Planeación Didáctica Semanal Global
 (Formato PSG-01)

No soy un robot, tengo ritmo y corazón

Bloque III	Semana	Del	21	al	28	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramírez	Grupo(s): 6° A
------------	--------	-----	----	----	----	---	----------------

Educación Física	Educación Física	Educación Física	Educación Física
<p>Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia Motriz Aprendizajes Esperados: Identifica distintas formas de resolver un problema a partir de su experiencia motriz. 8/01/18</p>	<p>Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia Motriz Aprendizajes Esperados: Identifica distintas formas de resolver un problema a partir de su experiencia motriz. 11/01/18</p>	<p>Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia Motriz Aprendizajes Esperados: Identifica distintas formas de resolver un problema a partir de su experiencia motriz. 15/01/18</p>	<p>Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia Motriz Aprendizajes Esperados: Identifica distintas formas de resolver un problema a partir de su experiencia motriz. 18/01/18</p>

Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
<p>Se aplicara diagnóstico inicial por medio de actividades que requieran usar el pensamiento estratégico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Lista de asistencia 	<p>“Lanzamiento de calzado”</p> <p>Dividir al grupo en dos equipos y desde una línea determinada, se lanzara el tenis intentando llegar lo más lejos posible pero sin salirse de la cancha, el jugador del equipo que lo consiga obtendrá un punto para su equipo ganando el equipo que logre acumular 8 puntos entre todos sus integrantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Lista de asistencia ❖ Conos 	<p>El niño explora diferentes formas de botar y rebotar la pelota: con la mano derecha, con la izquierda, contra la pared, con la cabeza, golpeándola con las manos, pateándola con el empeine, con el talón, arrojándola de espaldas, hacia arriba etcétera, todas las posibilidades son aceptadas.</p> <p>Se forman parejas y con una o dos pelotas simultáneas se dan pases en diferentes niveles (sentado, acostado, hincado, etcétera) y en las más diversas combinaciones.</p> <p>Se les pide que le den cuadratura a los pases.</p> <p>Contando en voz alta cuatro tiempos musicales (dancísticos, según la velocidad de la música), desde el inicio hasta la culminación del pase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha de auditorio ❖ Pelotas ❖ Grabadora ❖ silbato 	<p>JUGAR A "LADRONES Y POLICIAS".</p> <p>DIVIDIR EL GRUPO EN DOS EQUIPOS "LADRONES Y POLICIAS", CADA UNO CON SU BASE, FRENTE A FRENTE SOBRE UNA LINEA CENTRAL, CUANDO EL PROFESOR GRITE ¡LADRONES O POLICIAS! EL EQUIPO QUE ESCUCHE SU NOMBRE ATRAPA A LOS ALUMNOS DEL OTRO EQUIPO ANTES DE LLEGAR A SU BASE.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Conos ❖ Lista de asistencia

Aprobación	
-------------------	--

Directora: Martha Huerta Flores		Fecha	
---------------------------------	--	-------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
Planeación Didáctica Semanal Global
 (Formato PSG-01)

No soy un robot, tengo ritmo y corazón

Bloque III	Semana	Del	21	al	28	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramírez	Grupo(s): 6° A
------------	--------	-----	----	----	----	---	----------------

Educación Física		Educación Física		Educación Física		Educación Física	
Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia Motriz Aprendizajes Esperados: Identifica distintas formas de resolver un problema a partir de su experiencia motriz. 22/01/18		Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia Motriz Aprendizajes Esperados: Identifica distintas formas de resolver un problema a partir de su experiencia motriz. 25/01/18		Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia Motriz Aprendizajes Esperados: Identifica distintas formas de resolver un problema a partir de su experiencia motriz. 29/01/18		Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia Motriz Aprendizajes Esperados: Identifica distintas formas de resolver un problema a partir de su experiencia motriz. 01/02/18	
Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
Jugar a "pasa la barrera". Formar equipos de quince elementos cada uno, delimitar el área de juego, un equipo forma una fila (barrera) sobre una línea central, los integrantes de los equipos restantes, distribuidos en la mitad del área cada uno con una pelota intentan pasar la barrera sin perder el bote, alternar al equipo que forma la barrera.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha de gimnasio ❖ Pelota ❖ Lista asistencia 	Jugar a "carrera de atención". Formar dos equipos en fila frente a frente (a una distancia de cinco metros), se enumeran los equipos uno de derecha a izquierda y el otro de izquierda a derecha el profesor dice un número y los dos que lo tengan, corren a la derecha, atrás de su equipo y regresan a su lugar por enfrente, gana el equipo que llegue primero.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha gimnasio ❖ Lista asistencia ❖ Conos 	Jugar a "el distraído". Un jugador se coloca en el centro del círculo formado por sus compañeros, lanza la pelota a cualquiera de ellos, sin previo aviso, el que la recibe debe dar antes una palmada fuerte, de no hacerlo, pasa al centro a reemplazar a su compañero, de igual manera si da la palmada y la pelota no va dirigida a él.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Pelotas ❖ Conos ❖ Lista asistencia 	JUGAR A "TRANSPORTAR A UN COMPAÑERO" EN TERCIAS: TRANSPORTAR A UN COMPAÑERO SENTADO EN LOS BASTONES QUE SUJETAN TRANSVERSALMENTE DOS ALUMNO (ALTERNAR). DOS COMPAÑEROS SOSTIENEN DOS BASTONES A LA ALTURA DE LOS HOMBROS, EL TERCERO SE CUELGA ELEVANDO LAS PIERNAS MIENTRAS ESTOS SE DESPLAZAN (ALTERNAR).	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha gimnasio ❖ Bastones ❖ Lista asistencia

Aprobación	
-------------------	--

Directora: Martha Huerta Flores		Fecha	
---------------------------------	--	-------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
 Planeación Didáctica Semanal Global
 (Formato PSG-01)

No soy un robot, tengo ritmo y corazón

Bloque III	Semana	Del	21	al	28	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramírez	Grupo(s): 6° A
-------------------	---------------	------------	----	-----------	----	--	-----------------------

Educación Física	Educación Física	Educación Física	Educación Física
Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia Motriz Aprendizajes Esperados: Identifica distintas formas de resolver un problema a partir de su experiencia motriz. 08/02/18	Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia Motriz Aprendizajes Esperados: Identifica distintas formas de resolver un problema a partir de su experiencia motriz. 12/02/18	Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia Motriz Aprendizajes Esperados: Identifica distintas formas de resolver un problema a partir de su experiencia motriz. 15/02/18	Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia Motriz Aprendizajes Esperados: Identifica distintas formas de resolver un problema a partir de su experiencia motriz. 19/02/18

Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
Jugar a "el lobo, el pastor y las ovejas". En equipos de diez integrantes, formados en hileras tomados de la cintura, frente a cada equipo un alumno (el lobo), el primero de la hilera (pastor), trata de que el lobo no toque al último de la hilera, abriendo los brazos y desplazando el grupo rápidamente a uno y otro lado, si el lobo consigue atrapar a la oveja se alternan los puestos. "dos son pocos, tres son muchos". Se eligen a cuatro alumnos, el resto del grupo por parejas, uno atrás del otro, tomado de la cintura de su compañero, trotar por el área, los cuatro alumnos solitarios se anexan respectivamente a una pareja tomando al último por la cintura. De lograrlo el primero busca a una pareja para desplazar al primero, en ningún momento debe haber tres jugadores tomados de la cintura.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Conos ❖ Lista de asistencia 	Por parejas: frente a frente, lanzar hacia arriba una pelota de esponja y atrapar la de su compañero antes de que toque el piso. Frente a frente a más de diez metros de distancia lanzar, rodar y atrapar la pelota. Por tercias: dos frente a frente lanzan la pelota de diferentes formas, tratando de que el tercero (entre ellos) no la atrape. En posición de sentado con piernas separadas, botar la pelota con el dorso de la mano. En posición de sentado botar la pelota entre las piernas con una y otra mano.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha auditorio ❖ Pelotas ❖ Lista asistencia 	JUGAR A "TIRO AL BLANCO". INTEGRAR EQUIPOS, TRAZAR UN BLANCO EN LA PARED A CINCO METROS O MAS DE DISTANCIA, EJECUTAR LANZAMIENTOS SOBRE EL HOMBRO TRATANDO DE ACERTAR EN EL BLANCO, GANA EL QUE LOGRE MAS ACIERTOS.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha auditorio ❖ Pelotas ❖ Costalitos ❖ Gises ❖ Conos ❖ Lista asistencia 	Jugar al "lazarillo". Por parejas, uno con los ojos tapados, el otro lo conduce en diferentes direcciones (alternar la acción). Indicar al alumno que se ubique: al frente, atrás, cerca, lejos, derecha, izquierda, en relación a su compañero (con marcha, trote y carrera). Jugar a "pisar la sombra". Tratar de pisar la sombra de su compañero.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central y áreas verdes ❖ Paliacates ❖ Lista asistencia

Aprobación	
-------------------	--

Directora: Martha Huerta Flores		Fecha	
---------------------------------	--	-------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
Planeación Didáctica Semanal Global
 (Formato PSG-01)

No soy un robot, tengo ritmo y corazón

Bloque III	Semana	Del	21	al	28	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramírez	Grupo(s): 6° A
------------	--------	-----	----	----	----	---	----------------

Educación Física		Educación Física		Educación Física		Educación Física	
------------------	--	------------------	--	------------------	--	------------------	--

Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia Motriz Aprendizajes Esperados: Identifica distintas formas de resolver un problema a partir de su experiencia motriz. 22/02/18	Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia Motriz Aprendizajes Esperados: Identifica distintas formas de resolver un problema a partir de su experiencia motriz. 26/02/18	Ejes: Ámbito: Aprendizajes Esperados:	Ejes: Ámbito: Aprendizajes Esperados:
--	--	--	--

Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
-------------	----------	-------------	----------	-------------	----------	-------------	----------

INTEGRAR CUATRO EQUIPOS. EJECUTAR LAS ACTIVIDADES QUE PROPONE EL SIGUIENTE CIRCUITO. NOMBRAR UN MONITOR PARA CADA ESTACION. ESTACION 1.- DE PIE CON PIERNAS SEPARADAS, PASAR UNA PELOTA CON UNA Y OTRA MANO EN FORMA DE OCHO, ALREDEDOR DEL TOBILLO Y OTRAS QUE SUGIERA EL ALUMNO. ESTACION 2.- COLOCAR LA PELOTA EN EL SUELO Y CON LOS PIES TRATAR DE LEVANTARLA; LUEGO INTENTAR MANTENERLA EN EL AIRE CON SUAVES TOQUES DEL EMPUNE Y DE LOS MUSLOS (DOMINAR PELOTA). ESTACION 3.- COLOCARSE DE PIE FRENTE A UNA PARED, A TRES O CUATRO METROS DE DISTANCIA, LANZAR LA PELOTA CONTRA ESTA DE DISTINTAS FORMAS: DESDE EL PECHO, SOBRE LA CABEZA, CON UNA Y OTRA MANO. ESTACION 4.- PATEAR LA PELOTA HACIA LA PARED CON UNO Y OTRO PIE, EN EL MISMO LUGAR O DESPLAZANDOSE, PRIMERO PATEARLA Y DETENERLA AL RECIBIRLA; LUEGO INTENTAR REGRESARLA SIN DETENCIONES.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha auditorio ❖ Conos ❖ Lista asistencia ❖ Gises 	JUGAR A "EL NUDO HUMANO". TOMADOS DE LAS MANOS FORMAR UN CIRCULO, SE INICIA CON UN JUGADOR QUE SE ENREDA ENTRE SUS COMPAÑEROS, ENTRANDO Y SALIENDO POR ABAJO Y ARRIBA DE LOS BRAZOS DE ESTOS, A UNA INDICACION SIN MOVERSE SOLTARSE Y TOMAR LA MANO DE OTRA PERSONA, SIN SOLTARSE DESHACER EL NUDO QUE SE FORMO.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha gimnasio ❖ Lista asistencia 				
---	--	--	---	--	--	--	--

Aprobación	
-------------------	--

Directora: Martha Huerta Flores

Fecha

COLEGIO COLUMBIA

Dirección Académica

Dirección de Primaria

SEXTO GRADO

Planeación Didáctica Semanal Global

En donde hay alegría hay creación

Bloque IV	Semana	Del	29	al	35	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramírez	Grupo(s): 6° A
-----------	--------	-----	----	----	----	---	----------------

Educación Física		Educación Física		Educación Física		Educación Física	
Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Identifica las acciones motrices, analizándolas previamente, durante y después de su actuación para la construcción de respuestas creativas. 5/03/18		Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Identifica las acciones motrices, analizándolas previamente, durante y después de su actuación para la construcción de respuestas creativas. 8/03/18		Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Identifica las acciones motrices, analizándolas previamente, durante y después de su actuación para la construcción de respuestas creativas. 12/03/18		Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Identifica las acciones motrices, analizándolas previamente, durante y después de su actuación para la construcción de respuestas creativas. 15/03/18	
Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
<p>Eco". El profesor con un tambor ejecuta un ritmo sencillo. Los compañeros evolucionan por todo el espacio intentando adecuar el movimiento al ritmo marcado por el tambor, donde los alumnos al escuchar que se detuvo el ritmo el profesor indicarán que movimiento tiene que realizar ejemplo; quedarse en un solo pie (derecho e izquierdo), caminar con ojos cerrados, caminar por encima de obstáculos portando objetos en la cabeza etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Lista de asistencia 	<p>El rey de todo": Se delimita un área de juego (círculo o cuadrado) de aproximadamente 3 x 3 metros. Los equipos se colocan dentro, a la indicación deben tratar de sacar a los compañeros utilizando sólo su cuerpo (los alumnos deben estar con las manos atrás). Se pueden empujar hombro con hombro y espalda con espalda. Cuando algún alumno toque fuera del área por mínimo que sea queda fuera y se convierte en juez para supervisar quien queda fuera. El equipo que consiga adueñarse del área, dejando fuera a los demás, obtiene un punto. El equipo que Obtenga mayor número de puntos gana la prueba.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha del gimnasio ❖ Lista asistencia 	<p>INTEGRAR CUATRO EQUIPOS Y PARTICIPAR EN EL SIGUIENTE CIRCUITO. ESTACION 1.- POR PAREJAS, SOSTENER LAS CUERDAS POR LOS EXTREMOS A UNA ALTURA DE SESENTA CENTIMETROS, LOS DEMAS PASAN EL OBSTACULO VARIAS VECES (ALTERNAR). ESTACION 2.- SALIDA Y CARRERA DE VEINTE METROS A MAXIMA VELOCIDAD, REGRESAR CAMINANDO, REPETIR CINCO VECES. ESTACION 3.- SIN DESPLAZAMIENTO SALTAR LA CUERDA INDIVIDUALMENTE CON PIES JUNTOS LO MAS RAPIDO POSIBLE. ESTACION 4.- POR PAREJAS DE FRENTE, UNO DETIENE DE LOS HOMBROS A SU COMPAÑERO, QUIEN REALIZA MOVIMIENTOS DE PIERNAS Y BRAZOS SIMULANDO CORRER (ALTERNAR</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha gimnasio ❖ Cuerdas ❖ Lista asistencia 	<p>"QUITA LAS CUERDAS". FORMAR DOS EQUIPOS, UNO ES EL DEFENSIVO, QUIENES ALREDEDOR DE UN CIRCULO DEFIENDEN LAS CUERDAS QUE ESTAN DENTRO DEL CIRCULO, CADA CUERDA TOMADA ES UN PUNTO PARA EL EQUIPO OFENSIVO.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha auditorio ❖ Cuerdas ❖ Lista asistencia

Aprobación							
Directora: Martha Huerta Flores				Fecha			
COLEGIO COLUMBIA Dirección Académica Dirección de Primaria SEXTO GRADO Planeación Didáctica Semanal Global (Formato PSG-01) En donde hay alegría hay creación							
Bloque IV	Semana	Del	29	al	35	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramírez	Grupo(s): 6° A
Educación Física		Educación Física		Educación Física		Educación Física	
Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Identifica las acciones motrices, analizándolas previamente, durante y después de su actuación para la construcción de respuestas creativas. 22/03/18		Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Identifica las acciones motrices, analizándolas previamente, durante y después de su actuación para la construcción de respuestas creativas. 9/04/18		Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Identifica las acciones motrices, analizándolas previamente, durante y después de su actuación para la construcción de respuestas creativas. 12/04/18		Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Identifica las acciones motrices, analizándolas previamente, durante y después de su actuación para la construcción de respuestas creativas. 16/04/18	
Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
"correo". Formar equipos de seis o siete elementos. En círculo y numerados progresivamente, los alumnos esperan que un participante en el centro deje caer un pañuelo u hoja de papel extendido arriba de su cabeza y cuando grite un número del uno al siete el alumno que escuche su número corre a evitar que el pañuelo caiga al suelo, si lo evita el alumno que lanzo el pañuelo lo sigue lanzando hasta que alguien pierda.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio central ❖ Conos ❖ paliacates 	A la carga mis valientes Estación 1. Se colocan algunos conos en zigzag, los alumnos deben pasar botando una pelota y al llegar al final lanzarla hacia sus compañeros para que pasa el resto de ellos. Estación 2. Aquí los alumnos no pueden tocar el suelo, por lo que deben pasar, saltando o caminando, sobre sillas, bancos o llantas. Si se toca el suelo se regresa al inicio de la estación. Estación 3. Se utiliza zancos y pelotas. Cada alumno debe subir en los zancos y llevar una pelota hacia una portería, anotar un gol y regresar al punto de inicio con todo y pelota. Estación 4. Con raquetas de mano (cartón), los alumnos deben pasar golpeando una pelota contra la pared sin que ésta caiga. En caso de que no lo consiga debe volver a intentarlo. Estación 5. Los alumnos deben cruzar una fila de colchonetas que se encuentra en el suelo, con la consigna de que los que iniciaron la estación 1 pasan girando como tronquitos y los de la estación 8 deben saltarlos. En caso de que no haya nadie o haya pocos, pasan goteando o pecho tierra, para relevar a los compañeros del otro equipo.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Patio escolar ❖ Zancos ❖ Pelotas 	"veneno". Sentados en círculos pasar el globo de mano en mano, una persona fuera del círculo dice hacia donde circula el globo, al decir "veneno" quien tenga el globo es el que dirige el juego.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha auditorio ❖ Globos ❖ Lista asistencia 	La batalla de los globos Descripción: cada uno de los participantes tiene uno o dos globos amarrados a sus zapatos a manera que queden colgando. El juego consiste en tratar de reventar el globo de los demás compañeros sin que revienten el suyo; los participantes que les revienten el globo pueden seguir participando. El jugador que logre ser el último en perder su globo se le hace una mención. Opciones de aplicación: En equipo defienden al alumno que tiene los globos. Los alumnos que pierden sus globos pasan a ser jueces. El alumno que revienta más globos es el que obtiene la mención.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha gimnasio ❖ Globos ❖ Conos ❖ Lista asistencia
Aprobación							

Directora: Martha Huerta Flores		Fecha	
---------------------------------	--	-------	--

COLEGIO COLUMBIA
Dirección Académica
Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
Planeación Didáctica Semanal Global
(Formato PSG-01)

En donde hay alegría hay creación

Bloque IV	Semana	Del	29	al	35	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramirez	Grupo(s): 6° A
-----------	--------	-----	----	----	----	---	----------------

Educación Física	Educación Física	Educación Física	Educación Física
Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Identifica las acciones motrices, analizándolas previamente, durante y después de su actuación para la construcción de respuestas creativas. 19/04/18	Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Identifica las acciones motrices, analizándolas previamente, durante y después de su actuación para la construcción de respuestas creativas. 23/04/18	Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Identifica las acciones motrices, analizándolas previamente, durante y después de su actuación para la construcción de respuestas creativas. 26/04/18	Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Identifica las acciones motrices, analizándolas previamente, durante y después de su actuación para la construcción de respuestas creativas. 30/04/18

Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
beiszapatero Descripción: previamente se les pide a los alumnos que lleven un zapato y un par de calcetines para trabajar durante la sesión. Para iniciar, cada alumno toma su par de calcetines y elabora una pelota. Con ayuda de ésta y su zapato empiezan a experimentar distintas formas de lanzar y cazar. Después los alumnos realizan el trabajo con las indicaciones del docente, sin dejar de lado las propuestas que los alumnos sugieran. A la señal lanzar la bola lo más alto que pueda. Realizar otras acciones antes de atrapar la pelota (saltar, girar, etcétera). Lanzar la pelota y tratar de atrapar una que sea diferente con su zapato. Solamente utilizar el zapato para lanzar, cachar y empujar las pelotas. Atrapar la pelota de formas chuscas. Por parejas encontrar distintas formas de intercambiar pelotas. Buscar generar propuestas novedosas y chuscas. Uno debe lanzar ambas pelotas mientras que el otro intenta atraparlas. Lanzar la pelota hacia arriba, cambiarse de lugar y atrapar la de su pareja. También se puede patear y recibir de distintas maneras	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha central ❖ Conos ❖ Lista de asistencia 	Burro 16 (juego tradicional) Las consignas son. Cero, por chapucero (solo se salta el burro). / Uno, por mulo (sólo saltar). Dos patada y cos /Tres, litro y litro (conforme van saltando, el burro se eleva). Cuatro, jamón te saco (antes de saltar deben sobarte la espalda al burro). Cinco, desde aquí te brinco (todos saltan desde donde lo hizo el primero). Seis, al revés (saltando del último al primero). / Siete, te pongo mi chulo bonete (cada alumno debe poner un suéter o prenda sobre el burro). /Ocho, te quito mi chulo bonete (ahora hay que brincar y tomar el suéter). /Nueve, copito de nieve con sus tres sabores que son: (cada alumno debe decir un sabor diferente). / Diez, elevado lo es (el burro cuenta rápidamente hasta 16, mientras los demás intentan saltarlo. Si algún alumno no lo consigue cambia con él). /Once, la vieja tose (los alumnos pasan tosiendo). /Doce, la vieja cose con su planchazo, agujazo y cajonazo (mientras mencionan las acciones, los alumnos deben simular con unos pequeños golpes dichas acciones). /Trece, el rabo te crece (después de que lo saltan, el burro cierra sus ojos y empieza a señalar a los demás, se detiene y señala un lugar. Si coincide con otro alumno este cambia de lugar con él). /Catorce, caballito de bronce (los alumnos saltan y al caer quedan como estatuas, si otro toca alguno de los que ya pasaron se vuelve el burro). /Quince, el diablo te trinché (cuando saltan los alumnos deben poner sus uñas sobre el burro). Dieciséis, todos a correr (una vez que salta el último compañero, el burro debe de corretear a todos y al primero que atrape le toca ser el burro y se reinicia la actividad).	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha auditorio ❖ Lista de asistencia 	Alí babá y los cuarenta ladrones Los participantes forman un círculo, de tal forma que puedan verse, el docente o un alumno realiza un movimiento el mismo tiempo que dice: “Alí babá y los cuarenta ladrones”, el participante de la izquierda imita al profesor, al mismo tiempo todos repiten “Alí babá y los cuarenta ladrones”, el tercer participante (hacia a la izquierda) hace lo mismo, y así sucesivamente hasta que todos imitan la primera acción. El profesor cada vez que dice la frase realiza otro movimiento, el compañero de la izquierda efectúa idénticamente. El propósito es que todos tienen que imitar el movimiento que realiza su compañero colocado a su izquierda, independientemente de que los demás estén haciendo otro distinto	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha de auditorio ❖ Lista de asistencia 	Inauguración Para esta actividad se requiere que los alumnos se organicen en cinco equipos mixtos de igual número de integrantes. Cada uno de estos equipos debe ponerse de acuerdo para darle nombre a su equipo, construir un estandarte y elaborar una porra. Los alumnos deben proponer tareas atractivas, novedosas y con un buen nivel de creatividad, pero sobre todo derivadas de la participación, tolerancia, cooperación y respeto. También deben considerar el material necesario para trabajar sobre estas tareas o elementos a desarrollar. Cuando los equipos hayan terminado se realiza la ceremonia de inauguración del bloque “Los 11 de la tribu”, en donde cada equipo presenta su nombre, estandarte y porra. Luego se puede realizar un pequeño desfile. Dentro de las secuencias de trabajo se propone desarrollar las siguientes actividades en donde se puede adoptar algunos de los elementos, según el tipo y organización que requieran.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha de gimnasio ❖ Lista de asistencia

Aprobación	
-------------------	--

Directora: Martha Huerta Flores		Fecha	
COLEGIO COLUMBIA Dirección Académica Dirección de Primaria SEXTO GRADO Planeación Didáctica Semanal Global (Formato PSG-01) <h2 style="margin: 0;">En donde hay alegría hay creación</h2>			

Bloque IV	Semana	Del	29	al	35	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramírez	Grupo(s): 6° A
------------------	---------------	------------	----	-----------	----	--	-----------------------

Educación Física	Educación Física	Educación Física	Educación Física
Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Identifica las acciones motrices, analizándolas previamente, durante y después de su actuación para la construcción de respuestas creativas. 3/05/18	Ejes: La Educación Física y el Deporte en la Escuela Ámbito: Aprendizajes Esperados:	Ejes: Ámbito: Aprendizajes Esperados:	Ejes: Ámbito: Aprendizajes Esperados:

Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
"QUITALE LA COLA AL BURRO". COLOCAR UNA TIRA DE PAPEL A LA ALTURA DE LA CINTURA. QUITAR LA DE SUS COMPAÑEROS EVITANDO QUE LE QUITEN LA SUYA, EL QUE PIERDA SU COLA ESTA ELIMINADO. GANA EL QUE LOGRE QUITAR MAS "COLAS"	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Cancha de auditorio ❖ Paliacates ❖ Tape ❖ Lista asistencia 	Concurso de talentos La autonomía de los alumnos se construye a partir de reconocerse como ser único, con características distintas, así como originales. De saber y sentirse capaz, de identificar sus fortalezas y debilidades, pero sobre todo de estar consciente de sí mismo. Permitir a los alumnos mostrar lo que pueden hacer, sin evidenciar las carencias o debilidades que pudiesen tener, es una tarea significativa, ya que a partir de ésta los alumnos fortalecen su conocimiento a través de observar lo que otros pueden hacer y enseñarles. Con esta lógica se pretende realizar un concurso de talentos, en el que cada alumno pueda mostrar de lo que es capaz, ya sea desde un ámbito motriz, expresivo o cognitivo, como puede ser una poesía, un baile, una habilidad motriz que dominen o un dibujo. El docente, a partir de las propuestas que formulen los alumnos, debe orientar el trabajo, pero sobre todo apoyar y generar un clima de respeto para todos. Cada alumno es responsable de preparar el material que requiere y la actividad que va a presentar.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Auditorio ❖ Lista asistencia 				

Aprobación	
-------------------	--

Directora: Martha Huerta Flores		Fecha	
---------------------------------	--	-------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
Planeación Didáctica Semanal Global
 (Formato PSG-01)
Compartimos aventuras

Bloque V	Semana	Del	38	al	46	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramírez	Grupo(s): 6° A
----------	--------	-----	----	----	----	---	----------------

Educación Física		Educación Física		Educación Física		Educación Física	
Ejes: Valores, genero e interculturalidad Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Organiza eventos deportivos y recreativos que favorecen su salud en un ambiente de cordialidad y respeto, utilizando lo aprendido durante el trayecto escolar. 7/05/18		Ejes: Valores, genero e interculturalidad Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Organiza eventos deportivos y recreativos que favorecen su salud en un ambiente de cordialidad y respeto, utilizando lo aprendido durante el trayecto escolar. 10/05/18		Ejes: Valores, genero e interculturalidad Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Organiza eventos deportivos y recreativos que favorecen su salud en un ambiente de cordialidad y respeto, utilizando lo aprendido durante el trayecto escolar. 14/05/08		Ejes: Valores, genero e interculturalidad Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Organiza eventos deportivos y recreativos que favorecen su salud en un ambiente de cordialidad y respeto, utilizando lo aprendido durante el trayecto escolar. 17/05/08	
Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
<p>"Las Tarjetas". En tarjetas se escriben diferentes oficios que conoces por ejemplo: policía, cartero, doctor, entre otros. Los compañeros de juego se sientan en círculo. En una caja depositan las tarjetas con los nombres de los oficios. Al comenzar el reto uno de los jugadores toma un papel y sin mostrarlo representa el oficio que está escrito. Puede utilizar cualquier movimiento corporal, expresiones o gestos, pero no le está permitido hablar. Los demás compañeros tienen que adivinar lo que representa. El que logré adivinar elige quien va a representar el siguiente oficio.</p>		<p>Kermés deportivo -recreativa Descripción: para la realización de una kermés deportivo-recreativa es necesario desarrollar experiencias motrices y sociales adquiridas durante los ciclos anteriores que permitan al alumno, interactuar, socializar y asociar sus conocimientos en situaciones de convivencia. Algunas propuestas para llevar a cabo dicho evento son las siguientes: Elaborar fichas • para que los alumnos puedan participar en las distintas estaciones (a cada alumno se le da cierto número). Cada estación requiere, para su acceso, de una ficha; en caso de realizar adecuadamente la acción, el alumno recibe dos y si no, pierde su ficha. Los alumnos pueden jugar en cualquiera de las estaciones.</p>		<p>Actividades recreativas Descripción: durante el presente bloque es necesario que los alumnos adquieran las nociones básicas para organizar eventos recreativos, de acuerdo con su necesidad y contexto. Para ello, se pretende que el profesor continúe con el trabajo ya realizado a lo largo de los ciclos anteriores, proponiendo y afianzando características particulares de las actividades recreativas, como la convivencia, cooperación, gusto de jugar por jugar, seguridad personal, socializar, el respeto y el reconocimiento personal. Lograr que los alumnos aporten ideas para llevar a cabo actividades recreativas depende de un proceso correctamente estructurado donde el niño garantice el cumplimiento de sus necesidades e intereses, además de fundamentar la necesidad de trascendencia a otros ámbitos.</p>		<p>Actividad Taller fábrica de juegos Descripción: existe la posibilidad de realizar una serie de talleres propuestos por los mismos alumnos durante las sesiones del bloque; para tal fin, el profesor detecta algunos candidatos para desarrollar dichos talleres, por ejemplo: • Alumnos que tengan facilidad para actividades como malabares, bailes, manualidades o animación. Es imprescindible que los talleres sean de interés para los alumnos y, particularmente, permitir a los alumnos ser el centro protagónico de la actividad, con lo cual se propicia una enseñanza mutua, creando así nociones básicas para la creación de acciones.</p>	

Aprobación	
-------------------	--

Directora: Martha Huerta Flores		Fecha	
---------------------------------	--	-------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
Planeación Didáctica Semanal Global
 (Formato PSG-01)
Compartimos aventuras

Bloque V	Semana	Del	38	al	46	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramírez	Grupo(s): 6° A
Educación Física		Educación Física		Educación Física		Educación Física	
Ejes: Valores, genero e interculturalidad Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Organiza eventos deportivos y recreativos que favorecen su salud en un ambiente de cordialidad y respeto, utilizando lo aprendido durante el trayecto escolar. 21/05/18		Ejes: Valores, genero e interculturalidad Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Organiza eventos deportivos y recreativos que favorecen su salud en un ambiente de cordialidad y respeto, utilizando lo aprendido durante el trayecto escolar. 24/05/18		Ejes: Valores, genero e interculturalidad Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Organiza eventos deportivos y recreativos que favorecen su salud en un ambiente de cordialidad y respeto, utilizando lo aprendido durante el trayecto escolar. 28/05/18		Ejes: Valores, genero e interculturalidad Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Organiza eventos deportivos y recreativos que favorecen su salud en un ambiente de cordialidad y respeto, utilizando lo aprendido durante el trayecto escolar. 31/05/18	
Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
Limoneros Cada equipo se coloca en hileras y se le entregara cierto número de pelotitas de papel y una cuchara por integrante. La finalidad de la actividad es llevar al lado opuesto el mayor número de limones sobre la cuchara que llevan en la boca, sin utilizar las manos y sorteando los obstáculos que se colocaran como aros, conos, etc. Con el propósito de poner en práctica las habilidades de los alumnos, como saltar, girar, reptar o patear.		lúdico -circense Descripción: este tipo de actividades representa en los alumnos una oportunidad de expresión y comunicación pero, sobre todo, de creatividad. Ellos trabajan a partir de su conocimiento previo, de su experiencia personal, así como de compartir sus ideas con los demás compañeros para generar una puesta en común; lo que les permite no sólo construir una actividad sino reconocer e identificar en los demás y en sí mismos toda una gama de saberes e ideas que enriquecen, además de consolidar sus conocimientos, habilidades y actitudes		Como parte de las actividades a desarrollar se debe organizar un torneo, con la finalidad de practicar los elementos y aprendizajes obtenidos por los alumnos, además de conocer e identificar la forma en que se organiza una actividad de este tipo. Por tal motivo, se debe proponer un torneo en el que se desarrolle una serie de encuentros entre los diferentes equipos que se conformen. Valorando y aplicando las propuestas que los alumnos manifiesten; es decir, que a partir de éstas se organicen las actividades que integran el torneo.		video-aventura Descripción: en la actualidad el uso de la tecnología es un factor importante en la educación, por lo que su uso y aplicación debe ser tomado en cuenta dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en Educación Física. Debe ser vista como una herramienta más que apoya y enriquece el trabajo educativo para desarrollar las competencias en los alumnos. Por tal motivo, se propone un proyecto denominado "video-aventura", el cual tiene como propósito reforzar y brindar significado a contenidos	
Aprobación							
Directora: Martha Huerta Flores						Fecha	

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
Planeación Didáctica Semanal Global
 (Formato PSG-01)
Compartimos aventuras

Bloque V	Semana	Del	38	al	46	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramírez	Grupo(s): 6° A
-----------------	---------------	------------	----	-----------	----	--	-----------------------

Educación Física	Educación Física	Educación Física	Educación Física
Ejes: Valores, genero e interculturalidad Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Organiza eventos deportivos y recreativos que favorecen su salud en un ambiente de cordialidad y respeto, utilizando lo aprendido durante el trayecto escolar. 4/06/18	Ejes: Valores, genero e interculturalidad Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Organiza eventos deportivos y recreativos que favorecen su salud en un ambiente de cordialidad y respeto, utilizando lo aprendido durante el trayecto escolar. 7/06/18	Ejes: Valores, genero e interculturalidad Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Organiza eventos deportivos y recreativos que favorecen su salud en un ambiente de cordialidad y respeto, utilizando lo aprendido durante el trayecto escolar. 11/06/18	Ejes: Valores, genero e interculturalidad Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Organiza eventos deportivos y recreativos que favorecen su salud en un ambiente de cordialidad y respeto, utilizando lo aprendido durante el trayecto escolar. 14/06/18

Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
Ulama de cadera (juego autóctono) El ulama se practica en la zona sur del estado de Sinaloa, en municipios como Mazatlán, El Rosario y Escuinapa, entre otros. El terreno es rectangular de 5 x 50 metros (hacer adaptaciones), conocido como <i>tlachtli</i> o campo de juego de pelota. A las líneas finales se les llama "chichis", y en medio está una línea que divide en dos el terreno llamada <i>analco</i> . Se forman dos equipos de cinco jugadores cada uno. El objetivo es tratar de que la pelota llegue a la "chichi" contraria sin que se regrese. El equipo A rueda la pelota al equipo B, quien debe responder regresando la pelota; tiene que pasar el analco de aire, pudiendo rebotar una vez. Existen dos tipos de golpe, bajo y por arriba.		Proyecto al rescate de las tradiciones Descripción: se solicita a los alumnos que investiguen y propongan juegos propios de su región para compartirlos con sus compañeros, y acordar cuáles implementar durante las sesiones. Observaciones: orientar a los alumnos para que utilicen diversas fuentes de información, como pueden ser familiares, vecinos, amigos, maestros, libros e Internet, entre otros.		"tenisfut". Formar equipos de seis integrantes, marcar el área, colocar la tabla sobre dos mesas (como red), el juego se inicia cuando un equipo patea la pelota y pasa a la otra área (saque), quien recibe deja botar la pelota una vez antes de patearla, se pueden realizar tres toques en el mismo lado antes de pasarla a el equipo contrario, gana el equipo que logre hacer diez tantos primero.		Delimitar una cancha de volibol. Trotar alrededor de esta, manipulando su pelota. Colocar las manos con dedos separados (forma de la pelota) levantar la pelota sin soltarla. Flexionar y extender los brazos a la altura de los ojos sin dejar caer la pelota, dejarla botar. Flexionar brazos y al extenderlos soltar la pelota, dejarla botar, repetir la acción cinco veces.	

Aprobación	
-------------------	--

Directora: Martha Huerta Flores		Fecha	
---------------------------------	--	-------	--

COLEGIO COLUMBIA
 Dirección Académica
 Dirección de Primaria
SEXTO GRADO
Planeación Didáctica Semanal Global
 (Formato PSG-01)
Compartimos aventuras

Bloque V	Semana	Del	38	al	46	Profesor (a): Juan Antonio Lira Ramírez	Grupo(s): 6° A
----------	--------	-----	----	----	----	---	----------------

Educación Física	Educación Física	Educación Física	Educación Física
Ejes: Valores, genero e interculturalidad Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Organiza eventos deportivos y recreativos que favorecen su salud en un ambiente de cordialidad y respeto, utilizando lo aprendido durante el trayecto escolar. 18/06/18	Ejes: Valores, genero e interculturalidad Ámbito: Competencia motriz Aprendizajes Esperados: Organiza eventos deportivos y recreativos que favorecen su salud en un ambiente de cordialidad y respeto, utilizando lo aprendido durante el trayecto escolar. 21/06/18	Ejes: Ámbito: Aprendizajes Esperados:	Ejes: Ámbito: Aprendizajes Esperados:

Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos	Actividades	Recursos
Por parejas, realizar la acción de "voleo" sin dejar caer la pelota, aumentando gradualmente altura y distancia; con la pelota sostenida sobre la palma de la mano izquierda, suelte y golpee la pelota con la palma de la derecha hacia su compañero colocado a tres metros de distancia, alternar aumentando distancia.		Actividad grupal dirigida como cierre de ciclo.					

Aprobación	
-------------------	--

Directora: Martha Huerta Flores		Fecha	
---------------------------------	--	-------	--