



TRANSFORMANDO
GUERRERO
GOBIERNO DEL ESTADO
2021 - 2027

PROYECTO DE EDUCACION FISICA
2024-2025
PRIMERO PRIMARIA



CAMPO FORMATIVO		DE LO HUMANO Y LO COMUNITARIO	
ELEMENTOS ESCENCIALES QUE INTEGRAN LA EDUCACION FISICA			
MOTRICIDAD		CORPOREIDAD	CREATIVIDAD MOTRIZ
FINALIDAD DEL CAMPO FORMATIVO		Que construyan su identidad personal, desarrollen sus potencialidades, generen sentido de comunidad, fortalezcan sus capacidades perceptivo, socio y físico motrices, identifiquen y comprendan sus emociones, estados de ánimo y sentimientos y experimenten el cuidado y mejora de la salud.	
PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJE		- CAPACIDADES Y HABILIDADES MOTRICES: Utiliza patrones básicos de movimiento ante situaciones que implican explorar los diferentes espacios, el tiempo y los objetos, para favorecer el conocimiento de sí. - POSIBILIDADES COGNITIVAS, EXPRESIVAS, MOTRICES CREATIVAS Y DE RELACION: explora acciones motrices y expresivas en juegos y situaciones cotidianas que implican equilibrio, orientación espacial-temporal y coordinación motriz, para mejorar el conocimiento de sí. - ESTILOS DE VIDA ACTIVOS Y SALUDABLES: participa en diferentes juegos para explorar alternativas que le permitan mantener una vida activa y saludable. - PENSAMIENTO LUDICO DIVERGENTE Y CREATIVO: busca distintas soluciones ante una misma situación de juego o cotidiana, con la intención de poner en práctica la creatividad. - INTERACCION MOTRIZ: colabora en la definición de normas básicas de convivencia para reconocer su influencia en la interacción presente en juegos y situaciones cotidianas.	
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS		FASE: 3	
Juego motor, juegos organizados, circuito de acción motriz	METODOLOGIA	Aprendizaje servicio	PROYECTO 1: “APRENDIENDO A CONVIVIR PARA SER MEJORES PERSONAS”
	EVIDENCIAS:	Rubricas de evaluación	PROYECTO 2: “PANDILLA ECOLOGISTA”
DIALOGO		TEMA TRANSVERSAL DE SALUD	
Valoramos nuestras características y las de otras personas (corporales, gustos, intereses, necesidades y capacidades), para reconocer similitudes y diferencias que permiten convivir, interactuar, aprender y cuidarnos mutuamente.		- Alimentación - Respiración - Prevención de accidentes	- Higiene - Promoción de la salud
EJES ARTICULADORES		Inclusión, Igualdad de género, pensamiento crítico, vida saludable, interculturalidad crítica.	

CONTEXTO Y DIAGNOSTICO

Contexto externo

La escuela primaria “Gral. Lázaro Cárdenas”, perteneciente a la zona 06, sector 003, con clave 12DPR1019G, turno matutino, del municipio de Chilpancingo, Gro. Se encuentra ubicada en la calle Circuito interior s/n, entre Boulevard Vicente Guerrero, en la colonia Electricistas.

Se encuentra en un nivel socioeconómico medio-bajo, a una cuadra se ubican distintos establecimientos del área comercial como el mercado Municipal, Farmacia del Ahorro, etc.

Alrededor de la escuela se encuentran casas habitadas. la mayoría de la población son familias integradas, cabe mencionar que algunos niños (30% aproximado) vienen de familias disfuncionales y están bajo la responsabilidad de abuelos o tutores, teniendo un nivel socioeconómico bajo. La escuela está ubicada en una zona donde se presentan casos de, grupos de delincuencia, etc. Los cuales impiden tener un ambiente sano y familiar. La participación de los padres de familia en las actividades extraescolares o juntas informativas es el 80%. La escuela cuenta con servicio de luz, agua, teléfono e internet.

Contexto Interno

La escuela cuenta con una organización completa, conformada por: 1 director, 3 secretarías, 14 Maestros de Grupo (dos por grado), 1 Maestra de Educación Física, 1 Maestra de Educación Artística, 1 Maestro de Aula de Medios, 3 Intendentes, La escuela cuenta con un total de 475 alumnos, el plantel educativo consta de: 14 aulas para Grupos, 1 Dirección, 1 Biblioteca, 1 Aula de Medios, 1 Tiendita escolar, 1 Cancha condicionada para usos múltiples, 2 Jardineras, 2 Modulo de Baños para Hombres y Mujeres, 1 Bodega para guardar el material deportivo.

Normalmente los maestros que laboramos en el plantel educativo mantenemos una buena armonía y somos un colectivo muy unido, como consejo técnico escolar buscamos la mejora educativa realizando actividades y estrategias en conjunto con los padres de familia y alumnos para participar activamente en nuestro plan de mejorar continua, la que favorece y permite sumar esfuerzos ya que tratamos de renovar el pacto educativo entre los alumnos, directivos, maestros y padres de familia.

Diagnóstico del Grupo

El grupo de 1º de la primaria “Gral. Lázaro Cárdenas”, está compuesto por 72 alumnos (32 niños y 40 niñas) que se encuentran entre las edades de 6 y 7 años generalmente, acorde al nuevo plan y programa de estudios 2022 (NEM) el alumno se encuentra en la fase 2.

Se aplicó un test para ver el tipo de aprendizajes en los alumnos el cual era del modelo programación neurolingüística VAK se indicó que: 30% de los alumnos aprenden de manera visual, 40% de los alumnos aprenden de manera kinestésica, 30% de los alumnos aprenden de manera auditiva. Este grupo se caracteriza por ser niños participativos, llevan muy buena convivencia; el aula donde les imparten clases es de material con techo colado, piso firme, paredes pintadas (color crema y amarillo), buena iluminación, las aulas cuentan con aire acondicionado y ventilación. El aula cuenta con: 30 bancas acomodadas en forma tradicional, 2 Ventiladores de techo, 1 Escritorio, 1 Silla.



Escuela	GENERAL LÁZARO CÁRDENAS. T. M.			Trimestre	1
Docente	LUZ DEL CARMEN SALGADO LUNA			Proyecto	1
Grado	"1"	Grupo	A y B	Sesiones	12

Indicador	SESION DE ACTIVIDADES EN EDUCACIÓN FÍSICA				Sesión	1
10 min.	Bienvenida a la clase de Educación Física por parte del Docente					
INICIAL	Explicación del propósito de la clase y pase de lista 1-La madriguera: Consiste en que cada niño y niña es un conejo y su madriguera será un círculo (aro) en el suelo. Al dar la señal cada conejo saldrá a pasear y al oír de nuevo la señal se meterán en la madriguera, el último en entrar queda eliminado. Hidratación y trabajos de Respiración					
30 min.	2-El lobo y las ovejas: Se colocan 4 niños en las esquinas de la cancha, previsto de algún distintivo (cono) y los demás niños por el centro del patio: los de las esquinas son los lobos y los del centro son las ovejas. Se inicia el juego persiguiendo el lobo a las ovejas y cuando atrapa alguna, ésta tiene que irse a la guarida del lobo (a su esquina). El juego consiste en atrapar a todas las ovejas. 3-Imitación de animales: Todos los niños de la clase se colocan en círculo. Uno de ellos sale al centro y trata de imitar a un animal. Cuando lo hacen los restantes niños de la clase tratan de saber que animal ha imitado. El que consigue acertar sale al centro. 4-Cambiate la ropa: Se divide la clase en 4 o 5 grupos. Realizar carreras de relevos. Un alumno lleva puesta su chamarra o una casaca, cuando da el relevo al otro tiene antes que quitarse la chaqueta y dársela a su compañero, que no puede empezar a correr hasta que no tenga puesta la chamarra o casaca.					
10 min.	5-Me han mordido: uno es la madre y el otro el burro. El burro se coloca en el centro del círculo formado por el resto de los niños. La madre asigna a cada niño un color, y cuando dice el color, el correspondiente niño sale y le lanza una pelota de trapo al burro; si éste adivina quién ha sido, deja de ser burro. Todos: "¿de dónde traes ese saco? Del molino. Pues llévatelo que no es mío". Despedida del grupo y levantamiento de material.					
Materiales	F I R M A	Docente	Director (a)	Sello	Sugerencias de Evaluación	Registre sus observaciones acerca de la participación y las acciones que representan mayor dificultad, así como los logros manifestados; por ejemplo, en el diario docente
Ninguno					Observaciones	



TRANSFORMANDO
GUERRERO
GOBIERNO DEL ESTADO
2021 - 2027



Escuela	GENERAL LÁZARO CÁRDENAS. T. M.			Trimestre	1
Docente	LUZ DEL CARMEN SALGADO LUNA			Proyecto	1
Grado	"1"	Grupo	A y B	Sesiones	12

Indicador	SESION DE ACTIVIDADES EN EDUCACIÓN FÍSICA				Sesión	2
10 min.	Bienvenida a la clase de Educación Física por parte del Docente					
INICIAL	Explicación del propósito de la clase y pase de lista 1-La balsa de agua: Hacemos grupos de 5 a 6 niños. Se sentarán en fila uno detrás de otro con las piernas abiertas. Tienen que imaginar que son una barca que navega. El maestro o la maestra le va dando instrucciones acerca de cómo está el mar: primero en calma, luego con un gran oleaje... finalmente tras el duro viaje el mar se va calmando y se quedan todos dormidos por el cansancio Hidratación y trabajos de Respiración					
30 min.	2-Me convierto en...: Se divide la clase en 3 grupos, y se sientan en tres colchonetas, se les cuenta una historia sobre el bosque. Los alumnos se tienen que desplazar hacia el bosque mágico, (que es una colchoneta grande), y allí tienen que saltar, y terminar con una posición de equilibrio. Las formas de desplazarse son diferentes, corriendo hacia delante, atrás, lateral, convirtiéndose en un gatito, en un monstruo, en un enano, en un coche de carreras, en una tortuga, en un cangrejo, en un pirata con una pierna de palo (a pata coja), lento- rápido.					
DESARROLLO	3-Protegete de la lluvia: Se divide la clase en 4 o 5 grupos. Realizar carreras protegidos de la lluvia (con una colchoneta todo el equipo encima de la cabeza). El profesor indicará las formas de desplazarse 4-Las croquetas: Se forman dos grupos. La mitad serán "las croquetas", que se situarán tumbadas en el suelo, y el resto "los tenedores", que estarán de cuclillas tras ellas. Cuando comience el juego, "las croquetas" comenzarán a rodar a la mayor velocidad posible para que no las pillen "los tenedores", que vienen dando saltos para "pincharlas". Al final se hará recuento y se verá que grupo ha ganado.					
10 min.	5-Formas geométricas: Hacemos grupos de 6 a 8 niños. Cada grupo representará la forma geométrica que diga o dibuje el maestro o la maestra en la pizarra. Estas figuras se representarán colocando los cuerpos de los niños en las posturas adecuadas.					
FINAL	Despedida del grupo y levantamiento de material.					
Materiales	F I R M A	Docente	Director (a)	Sello	Sugerencias de Evaluación	Registre sus observaciones acerca de la participación y las acciones que representan mayor dificultad, así como los logros manifestados; por ejemplo, en el diario docente
Colchonetas					Observaciones	



Escuela	GENERAL LÁZARO CÁRDENAS. T. M.			Trimestre	1
Docente	LUZ DEL CARMEN SALGADO LUNA			Proyecto	1
Grado	"1"	Grupo	A y B	Sesiones	12

Indicador	SESION DE ACTIVIDADES EN EDUCACIÓN FÍSICA				Sesión	3
10 min.	Bienvenida a la clase de Educación Física por parte del Docente					
INICIAL	Explicación del propósito de la clase y pase de lista 1-El espejo: Colocamos a los niños por parejas. Se colocarán uno en frente al otro, primero uno adopta la postura que desee y su compañero lo imitará como si de un espejo se tratara. Después se cambiarán los roles. Hidratación y trabajos de Respiración					
30 min.	2-Reloj a la 1 y a las 2: Se colocan todos en fila menos uno que será la abuelita. La abuelita se pondrá en el otro extremo de la habitación. El primero de la fila preguntara “abuelita, abuelita, ¿qué hora es?, la 1, las 2 o las 3.” Y así sucesivamente. La abuelita contestará a cada pregunta 1, 2 o 3 pasos de ... (hormiga, elefante, etc.) Ganará el primero en llegar hasta la abuelita.					
DESARROLLO	3-Ven y vete: Se forman cuatro grupos de igual número de personas. Una persona se la ligará. Se sentarán formando una cruz en el suelo. El que se la liga irá pasando y cuando decida dará al último de una fila en la cabeza y le dirá “ven” o “Vete”. Si dice ven se tendrán que levantar los de la fila y correr en la dirección que lo hace el que la liga. Si dice vete, será en dirección contraria. El último en sentarse la liga. 4-El pescador: Uno se la liga (será el pescador), se colocará en un extremo del gimnasio. Los demás (los peces) se pondrán en el otro extremo. Se marcará una línea para delimitar cual es la tierra y cual el agua donde están los peces. El pescador tendrá que pescar todos los peces que pueda, de uno en uno. Se terminará cuando no quede ningún pez en el agua.					
10 min.	5- director de la orquesta: Uno se la queda que se situará en primer lugar mirando a la pared. En ese momento, el docente aprovecha para señalar a un “director de orquesta”. Entonces el resto del grupo tiene que hacer el mismo movimiento que haga el director. Si el director da palmas, todos tienen que hacer palmas. Si se toca la cabeza, todos se tocan la cabeza... Cuando el docente ha señalado al director, se llama al que se la queda para que entre dentro del círculo y su objetivo es detectar al “director de orquesta”. Para ello cuenta con 3 intentos. Cuando se descubra al director, éste pasa a quedársela y salir mientras se elige a un nuevo “director”. Despedida del grupo y levantamiento de material.					
Materiales	F I R M A	Docente	Director (a)	Sello	Sugerencias de Evaluación	Registre sus observaciones acerca de la participación y las acciones que representan mayor dificultad, así como los logros manifestados; por ejemplo, en el diario docente
Sin material					Observaciones	



TRANSFORMANDO
GUERRERO
GOBIERNO DEL ESTADO
2021 - 2027



Escuela	GENERAL LÁZARO CÁRDENAS. T. M.			Trimestre	1
Docente	LUZ DEL CARMEN SALGADO LUNA			Proyecto	1
Grado	"1"	Grupo	A y B	Sesiones	12

Indicador	SESION DE ACTIVIDADES EN EDUCACIÓN FÍSICA				Sesión	4
10 min.	Bienvenida a la clase de Educación Física por parte del Docente					
INICIAL	Explicación del propósito de la clase y pase de lista 1-San fermines: En el gimnasio se marca un recorrido, delimitando el espacio con conos, tres alumnos hacen de toros, y el resto de la clase a la voz del profesor, tienen que correr por el circuito, saltando los obstáculos, hasta llegar a una zona donde los toros ya no pueden pillarlos, los alumnos que sean pillados se convierten el toro. Hidratación y trabajos de Respiración					
30 min.	2-Pelota zigzag: Formando dos filas enfrentadas y con dos pelotas (una de cada color), se comienzan a pasar al compañero que está enfrente del que está al lado tuyo, formando así una cadena en zigzag. La pelota que llegue antes al extremo de la fila es la pelota del grupo ganador. Si el balón se cae, se comienza de nuevo el recorrido completo. Se puede variar la puntuación a conseguir para ganar.					
DESARROLLO	3-Bedor y Pompón: colocamos a los niños en círculo. A uno le damos una de las pelotas y la llamamos "Bedor", al siguiente, le damos la otra y la llamamos "Pompón". A la señal de la profesora, se pasarán las dos pelotas en la misma dirección, intentando que Bedor pille a Pompón. Si una pelota se cae al suelo, la otra deberá seguir en movimiento. 4-Pepes y Pepitas: existen dos equipos, que se colocan en fila espalda contra espalda (del equipo contrario), un equipo es "Pepes" y el otro "Pepitas". Cuando el director de juego grite "¡Pepes!", éstos se giran rápidamente y corren tras el equipo contrario; si grita "¡Pepitas!", estas se giran y persiguen al otro equipo. Cada miembro que consigan coger en la carrera será un punto para el equipo. El campo está delimitado, y es obligatorio correr en línea recta.					
10 min.	5- Telegrama: Todos se colocan en círculo sentados, menos uno en el centro para vigilar el pase del telegrama. Un niño, al azar, comienza: "Envío un telegrama a... ¡Pepito!" Quienes están en el corro tratarán de pasar el mensaje dándose apretones de manos. El vigilante observa las manos y si aprecia por donde se está enviando el telegrama, cambia los roles, si no, continúa en el centro. Despedida del grupo y levantamiento de material.					
FINAL						
Materiales	F I R M A	Docente	Director (a)	Sello	Sugerencias de Evaluación	Registre sus observaciones acerca de la participación y las acciones que representan mayor dificultad, así como los logros manifestados; por ejemplo, en el diario docente
Conos, Pelotas					Observaciones	



TRANSFORMANDO
GUERRERO
GOBIERNO DEL ESTADO
2021 - 2027



Escuela	GENERAL LÁZARO CÁRDENAS. T. M.			Trimestre	1
Docente	LUZ DEL CARMEN SALGADO LUNA			Proyecto	1
Grado	"1"	Grupo	A y B	Sesiones	12

Indicador	SESION DE ACTIVIDADES EN EDUCACIÓN FÍSICA				Sesión	5
10 min.	Bienvenida a la clase de Educación Física por parte del Docente					
INICIAL	Explicación del propósito de la clase y pase de lista 1-No me muevo: Se pone una música y el maestro ira diciendo partes del cuerpo que no se pueden mover hasta que solo quede la cara. Cuando solo quede la cara, cada parte que diga el maestro se podrá ir moviendo. Si alguien se equivoca, se elimina. Hidratación y trabajos de Respiración					
30 min.	2- La pelota loca: Los jugadores se sitúan de pie, formando un corro, sin moverse hasta que alguien les pase la pelota. El que la liga, se situará fuera del círculo y su misión es la de atrapar al niño o niña que lleve la pelota. Si lo consigue, este no podrá pararse hasta que se dé por terminado el juego. El juego se inicia con uno que corre con la pelota y otro que le persigue para atraparle. Cuando el niño consiga dar una vuelta completa, puede pasarle la pelota a otro compañero, y de esta forma salvarse colocándose sentado en el interior del corro.					
DESARROLLO	3-Pase de pelotas: colocados en dos equipos, y en dos filas paralelas uno detrás de otro. Sentados con las piernas abiertas deben pasarse el balón por encima de la cabeza. El último que lo recibe pasa delante, la fila que llegue antes a un punto establecido gana 4-Alto: Es un juego igual que el Stop. Se la liga uno, que tiene que intentar coger a otra persona para que la ligue. Aquel que vayan a coger puede pararse y decir alto, quedándose quieto. Tendrá que poner los brazos formando un círculo. Para salvar a esa persona tiene que ir un compañero y pasando por el círculo darle un abrazo.					
10 min.	5- Pelota Caliente: Todos los alumnos sentados y formando un gran círculo. El alumno que tiene la pelota inicia el juego diciendo el nombre del compañero al que se la va a pasar. Instantes después, se la pasa rodando. El que la recibe, rápidamente dice otro nombre para pasarla de nuevo.					
FINAL	Despedida del grupo y levantamiento de material.					
Materiales	F I R M A	Docente	Director (a)	Sello	Sugerencias de Evaluación	Registre sus observaciones acerca de la participación y las acciones que representan mayor dificultad, así como los logros manifestados; por ejemplo, en el diario docente
Pelotas					Observaciones	



TRANSFORMANDO
GUERRERO
GOBIERNO DEL ESTADO
2021 - 2027



Escuela	GENERAL LÁZARO CÁRDENAS. T. M.			Trimestre	1
Docente	LUZ DEL CARMEN SALGADO LUNA			Proyecto	1
Grado	"1"	Grupo	A y B	Sesiones	12

Indicador	SESION DE ACTIVIDADES EN EDUCACIÓN FÍSICA				Sesión	6
10 min.	Bienvenida a la clase de Educación Física por parte del Docente					
INICIAL	Explicación del propósito de la clase y pase de lista 1-Cocodrilo dormilón: Se la quedan 3-4 niños sé que ponen a dormir. El resto de los niños, haciendo un corro, le cantan: "cocodrilo dormilón, que no sabes ni la "o", chin pon". Cuando termina la canción los cocodrilos se despiertan y salen en busca de los demás a pillarlos. Se repite el procedimiento: a dormir, corro, canción y a pillar. Hidratación y trabajos de Respiración					
30 min.	2-Los sabios: Juego derivado del juego de los brujos. Dos o tres «sabios» son los perseguidores, en oposición al resto de los jugadores. Cuando los sabios tocan a un jugador, éste se convierte en un «robot»; siempre podrá desplazarse, pero con movimientos secos, característicos de los robots: desplazamientos bruscos, y en direcciones muy variadas (cuantas más, mejor). 3-Los cazadores: Los «cazadores» (cinco o seis niños) están equipados con pelotas a modo de escopetas. Los otros jugadores, los «conejos», se desplazan libremente al tiempo o al ritmo de la música. Los cazadores se desplazan también, con el balón en las manos o jugando con él. ¡Es la tregua! Cuando pare la música, los cazadores intentarán tocar a los conejos con la pelota. Los conejos tocados se inmovilizarán. Cuando la música vuelva a sonar, los conejos tocados bailarán en el mismo sitio en vez de desplazarse y los cazadores volverán de nuevo a jugar con su pelota sin poder tocar a los otros jugadores. 4-Los transportadores: Se coloca a los alumnos por parejas. El propósito de la actividad es que las parejas lleven la botella con alguna parte del cuerpo a otra área. Por ejemplo, espalda con espalda, cadera con cadera, hombro con hombro, etc. Siempre preguntar a los alumnos: ¿de qué formas podemos transportarlo? ¿Qué podemos variar? (Partes del cuerpo en contacto con la botella, posición corporal, forma de desplazamiento).					
10 min.	5-Estatuas de piedra: Todos los alumnos corren por el espacio de juegos y a la señal que el profesor de todos tiene que quedarse quietos en diferentes puntos de apoyo.					
FINAL	Despedida del grupo y levantamiento de material.					
Materiales	F I R M A	Docente	Director (a)	Sello	Sugerencias de Evaluación	Registre sus observaciones acerca de la participación y las acciones que representan mayor dificultad, así como los logros manifestados; por ejemplo, en el diario docente
Pelotas					Observaciones	



TRANSFORMANDO
GUERRERO
GOBIERNO DEL ESTADO
2021 - 2027



Escuela	GENERAL LÁZARO CÁRDENAS. T. M.			Trimestre	1
Docente	LUZ DEL CARMEN SALGADO LUNA			Proyecto	1
Grado	"1"	Grupo	A y B	Sesiones	12

Indicador	SESION DE ACTIVIDADES EN EDUCACIÓN FÍSICA				Sesión	7
10 min.	Bienvenida a la clase de Educación Física por parte del Docente Explicación del propósito de la clase y pase de lista					
INICIAL	1- El vampiro vegetariano: Se la quedan 4-5 con un cono chino cada uno en la mano. Son los vampiros que se alimentan, en lugar de sangre, de tomates -resto de compañeros-. Cada vez que pillen a un tomate lo tienen que sorber de forma simbólica, dejando al tomate flácido y tumbado en el suelo. La forma de que el tomate pueda volver a tener vitalidad es que un compañero suyo lo riegue -también de forma simbólica-. Cada equipo de vampiros tiene 3-4 minutos para intentar comer todos los tomates posibles. Hidratación y trabajos de Respiración					
30 min.	2-Relevos de conos: Equipos de seis enfrentados a una distancia de cinco metros. A la señal, el que lleva el cono, corre y se lo entrega al alumno del equipo contrario. Así sucesivamente hasta que recibe el cono el último. 3- Pesca submarina: Se divide al grupo en dos equipos. Un equipo son los submarinos y el otro los tiburones. Los submarinos se encuentran en una mitad de la cancha y los tiburones se encuentran en la línea de la mitad de la cancha. A la señal todos los submarinos deben de cruzar al otro lado de la cancha sin ser atrapados por los tiburones. Quien sea atrapado será llevado a la guarida donde se quedará esperando. 4- Aros compartidos: Se distribuyen aros por el espacio, uno por cada alumno. El juego comienza cuando se pide a los alumnos, que mencionen alguna parte del cuerpo y la coloquen dentro del aro, permaneciendo así hasta la próxima indicación. Se vuelve a pedir que mencionen otra parte del cuerpo y a una señal todos corren a cambiar de aro colocando la parte del cuerpo antes propuesta. La intención del juego es ir quitando aros y que los alumnos compartan su aro con uno o más compañeros que se encuentran realizando la misma acción sugerida.					
10 min.	5-El museo de cera: El director del juego o "visitante del museo" desea llevarse una estatua de cera, así que determina cómo la quiere, por ejemplo: apoyada en dos puntos, sobre un pie, en cuatro puntos, etcétera. Los que hacen de "estatua" deben buscar la forma de complacer al visitante, pero tratando de ser originales para ganarse su atención. El visitante recorre el museo observando todas las estatuas y debe elegir la que más le agrada. La estatua elegida puede ser el visitante. Despedida del grupo y levantamiento de material.					
FINAL						
Materiales	F I R M A	Docente	Director (a)	Sello	Sugerencias de Evaluación	Registre sus observaciones acerca de la participación y las acciones que representan mayor dificultad, así como los logros manifestados; por ejemplo, en el diario docente
Aros, conos					Observaciones	



TRANSFORMANDO
GUERRERO
GOBIERNO DEL ESTADO
2021 - 2027



Escuela	GENERAL LÁZARO CÁRDENAS. T. M.			Trimestre	1
Docente	LUZ DEL CARMEN SALGADO LUNA			Proyecto	1
Grado	"1"	Grupo	A y B	Sesiones	12

Indicador	SESION DE ACTIVIDADES EN EDUCACIÓN FÍSICA				Sesión	8
10 min.	Bienvenida a la clase de Educación Física por parte del Docente					
INICIAL	Explicación del propósito de la clase y pase de lista 1-Cortahilos: Se la quedan dos o tres niños para darle mayor dinamismo al juego. Los alumnos que se la quedan dicen en voz alta el nombre de los jugadores a los que van a perseguir. Una vez que han contado hasta tres, para dar posibilidad de huir a los elegidos, salen a perseguir a los nombrados, cada uno a uno, y a partir de ese momento, cualquier jugador que se cruce (corta hilo) entre perseguidor y perseguido, cortando el hilo imaginario que los une, será el nuevo perseguido. Hidratación y trabajos de Respiración					
30 min.	2-Gavilanes y palomas: Se divide al grupo por parejas, el gavilán decide que parte del cuerpo debe tocar de la paloma. El alumno propone de qué otras formas pueden tocar las partes del cuerpo del compañero. 3- Corriendo en parejas: Se forman parejas y uno de ellos debe perseguir al otro que tratan de impedirlo. Se deben desplazar caminando, corriendo o brincando. 4-Jugando me nuevo: Entonar la canción y al finalizar adivinar el animal y desplazarse de acuerdo con sus movimientos característicos. "El juego, el juego mueve a los niños, el juego es muy divertido si sigues la indicación" Ojos chicos, cola larga, cuatro patas, dientes grandes, orejas chicas y hago (sonido) ¿Quién soy? CABALLO. Ojos grandes, lengua larga, cuatro patas, como moscas. ¿Quién soy? RANA. Ojos grandes, boca grande, dientes grandes, tengo manchas, cuello largo. ¿Quién soy? JIRAFA. Ojos grandes, dos patas chicas, dos tenazas, camino para atrás. ¿Quién soy? CANGREJO.					
10 min.	5- El escultor: Por parejas. Uno modela una figura con el cuerpo de su compañero y pasado un tiempo observamos la exposición de todos y elegimos el que más nos guste. Cambio de roles.					
FINAL	Despedida del grupo y levantamiento de material.					
Materiales	F I R M A	Docente	Director (a)	Sello	Sugerencias de Evaluación	Registre sus observaciones acerca de la participación y las acciones que representan mayor dificultad, así como los logros manifestados; por ejemplo, en el diario docente
Sin material					Observaciones	



TRANSFORMANDO
GUERRERO
GOBIERNO DEL ESTADO
2021 - 2027



Escuela	GENERAL LÁZARO CÁRDENAS. T. M.			Trimestre	1
Docente	LUZ DEL CARMEN SALGADO LUNA			Proyecto	1
Grado	"1"	Grupo	A y B	Sesiones	12

Indicador	SESION DE ACTIVIDADES EN EDUCACIÓN FÍSICA				Sesión	9
10 min.	Bienvenida a la clase de Educación Física por parte del Docente					
INICIAL	Explicación del propósito de la clase y pase de lista 1-El conejo saltarín: Formar un círculo con las cuerdas sobre el piso y colocarse dentro y cantar: "Yo soy un conejo saltarín, puedo saltar mucho como un chapulín, salto adelante, atrás, salto a los lados, me gusta saltar. Hidratación y trabajos de Respiración					
30 min.	2-Camino de aros: Cada alumno con un aro realizará las siguientes actividades: Saltar dentro o fuera del aro, de diferentes formas: cojito, pies juntos, pies alternados, etc. Caminar sobre el aro con el paso de gallogallina. Correr alrededor del aro a una señal colocarse dentro de él adoptando diferentes posiciones de equilibrio en puntos de apoyo. Girar el aro con diferentes partes del cuerpo. Rodar el aro hacia diferentes direcciones					
DESARROLLO	3- El mar: Todo el grupo de pie, cada uno dentro de un aro formando un círculo. El profesor dice "olas" a la derecha y todos se desplazan al aro de su derecha. Con la misma indicación al de la izquierda. Cuando dice ¡tempestad! todos tienen que cambiarse, no pudiendo entrar ni en el de su derecha ni en el de su izquierda, lo que aprovecha el profesor para ocupar un aro. Quien se quede sin aro pasa al centro a reiniciar el juego. 4-Sin que se salga: Grupos de 6 a 8 alumnos, los cuales forman un círculo tomado de las manos. A cada grupo se le da un aro, la intención del juego es ir pasando el aro sin soltarse de las manos.					
10 min.	5-Revisando mi respiración: Identificar el ritmo respiratorio y asociarlo con movimientos y percusiones (palmadas, golpes con los pies, movimiento de la cabeza, manos, etcétera).					
FINAL	Despedida del grupo y levantamiento de material.					
Materiales		Docente	Director (a)	Sello	Sugerencias de Evaluación	Registre sus observaciones acerca de la participación y las acciones que representan mayor dificultad, así como los logros manifestados; por ejemplo, en el diario docente
Aros	F I R M A				Observaciones	



Escuela	GENERAL LÁZARO CÁRDENAS. T. M.			Trimestre	1
Docente	LUZ DEL CARMEN SALGADO LUNA			Proyecto	1
Grado	"1"	Grupo	A y B	Sesiones	12

Indicador	SESION DE ACTIVIDADES EN EDUCACIÓN FÍSICA				Sesión	10
10 min.	Bienvenida a la clase de Educación Física por parte del Docente					
INICIAL	Explicación del propósito de la clase y pase de lista 1-El tiburón: 2 alumnos serán tiburones. A la palabra "barco", todos los demás corren a la derecha del espacio de la pista. A la palabra "playa", corren todos hacia la izquierda. A la palabra "tiburón", huyen de los tiburones que podrán atraparlos. Para salvarse hay que sentarse por parejas en el suelo dándose la mano. Hidratación y trabajos de Respiración					
30 min.	2-Pato, pato, oca: Este juego se realizará formando un círculo en el patio, pero en posición de pie, en el exterior del círculo, se encontrará un alumno caminando alrededor de ellos, quién tocándoles la cabeza irá diciéndoles; pato, pato, pato, y en el momento que él les diga, OCA, éste saldrá corriendo en un sentido y el alumno tocado en la cabeza, en el sentido contrario, intentando que uno de los dos llegue primero al lugar desocupado. El alumno que quede fuera se quedará para proseguir caminando al rededor.					
DESARROLLO	3- Juan Palmadas: Se encuentra el grupo formando un círculo en posición de pie, con las manos en la parte posterior del cuerpo, con las palmas mostrándolas. Un compañero que será "JUAN PALMADAS" se encontrará fuera del círculo caminando al rededor, en el momento que él lo decida, le pegará una palmada en la mano de algún compañero, y en este momento saldrán corriendo en sentido contrario hasta el momento de encontrarse en un punto medio y se tomaran de la mano para decir "hola" y dar un giro completo y continuar corriendo en la dirección que se dirigían, el primero que llegue al lugar desocupado, se salvará y el otro se quedará como JUAN PALMADAS. 4-Simón dice: Este es un juego de reacción, en el que los alumnos se encontraran semi dispersos por el área y en la posición que gusten. El maestro les explicará que tienen que obedecer la orden que él diga siempre y cuando le antecedan las palabras "SIMÓN DICE", si él llega a decir una orden y el no menciona estas palabras tendrán que permanecer inmóviles.					
10 min.	5-Pasa la máscara: Uno de los niños empieza el juego realizando una mueca con la cara. Hace como si se quitase una "máscara" y la lanza a un compañero, para que éste imite el gesto. Este niño inventa un nuevo gesto y se la pasa a otro compañero.					
FINAL	Despedida del grupo y levantamiento de material.					
Materiales	F I R M A	Docente	Director (a)	Sello	Sugerencias de Evaluación	Registre sus observaciones acerca de la participación y las acciones que representan mayor dificultad, así como los logros manifestados; por ejemplo, en el diario docente
Sin material					Observaciones	



TRANSFORMANDO
GUERRERO
GOBIERNO DEL ESTADO
2021 - 2027



Escuela	GENERAL LÁZARO CÁRDENAS. T. M.			Trimestre	1
Docente	LUZ DEL CARMEN SALGADO LUNA			Proyecto	1
Grado	"1"	Grupo	A y B	Sesiones	12

Indicador	SESION DE ACTIVIDADES EN EDUCACIÓN FÍSICA				Sesión	11
10 min.	Bienvenida a la clase de Educación Física por parte del Docente					
INICIAL	Explicación del propósito de la clase y pase de lista 1-Partes del cuerpo: Correr libremente, y asignar un número a cada parte del cuerpo. Los alumnos tocarán y realizarán con esas partes el movimiento según el número que se indique: 1= mover cabeza, 2= mover brazos, 3= mover piernas, etc. Hidratación y trabajos de Respiración					
30 min.	2-Quitando cintas: Cuatro alumnos se pondrán un pedazo de tela a un costado de la cadera, a la señal el resto del grupo deberá perseguir a los que tienen la cola de tela y quitársela, quien lo haga deberá ponérsela. 3-Pillale: Se hacen grupos de 6 y se forma un círculo. Uno de los compañeros se coloca en el centro y le vendan los ojos. Otro compañero entra en el círculo, el que tiene los ojos cerrados debe encontrarle. Los demás tienen que guiarle para que lo encuentre, pero este último que entró, para que no le coja, está en continuo movimiento. Cuando el que tiene los ojos vendados coge al compañero, este es el que ahora se venda los ojos, y otro compañero será el que se mueva a su alrededor. 4- Pañuelito: Es una competencia para dos equipos. Uno se sitúa frente al otro, a una distancia de unos 3 a 5 metros. Se trazan líneas en el piso, todos los integrantes de cada equipo se ubican detrás de esa línea. Los equipos deben tener igual número de integrantes. Cada jugador se enumera. Así, en cada equipo habrá un número 1, 2, 3, etc. En el centro se ubica un jugador neutral, quien sostiene un pañuelo en su mano. Para iniciar el juego, suelta el pañuelo y dice un número, por ejemplo: - ¡TRES! Los dos jugadores que tiene es número corren al centro, tratando de capturar el pañuelo. Quien primero tome el pañuelo, debe correr a ocultarse detrás de la línea de su equipo. Si el otro jugador lo toca antes de lograrlo, ganará el punto.					
DESARROLLO						
10 min.	5-Mi títere: Los alumnos se colocan por pareja, uno de ellos acostado supino. El otro mueve los segmentos y partes del cuerpo de su compañero que el profesor va diciendo. Después se cambian papeles.					
FINAL	Despedida del grupo y levantamiento de material.					
Materiales	F I R M A	Docente	Director (a)	Sello	Sugerencias de Evaluación	Registre sus observaciones acerca de la participación y las acciones que representan mayor dificultad, así como los logros manifestados; por ejemplo, en el diario docente
Paliacates					Observaciones	



TRANSFORMANDO
GUERRERO
GOBIERNO DEL ESTADO
2021 - 2027



Escuela	GENERAL LÁZARO CÁRDENAS. T. M.			Trimestre	1
Docente	LUZ DEL CARMEN SALGADO LUNA			Proyecto	1
Grado	"1"	Grupo	A y B	Sesiones	12

Indicador	SESION DE ACTIVIDADES EN EDUCACIÓN FÍSICA				Sesión	12
10 min.	Bienvenida a la clase de Educación Física por parte del Docente					
INICIAL	Explicación del propósito de la clase y pase de lista 1-Encantados chinos: Se elige a un alumno que será el encantador quien debe de tocar a sus compañeros con una pelota en la parte del cuerpo que se indique, al ser tocados quedarán inmóviles. Para poder continuar, otro compañero deberá pasar por debajo de sus piernas para desencantarlo. Hidratación y trabajos de Respiración					
30 min.	2-Avance sobre rocas: Se trata de usar pedazos de tela para avanzar de un lugar a otro. A cada jugador de le entregan dos retazos de tela o paliacates. Los deben usar para colocarlos sobre el piso y parrase sobre ellos, sin tocar nunca por fuera de la tela. Como si fueran rocas. Les podemos ambientar el juego y decir que están pasando por encima de una superficie que los puede quemar, como lava, o que hay una inundación. y siempre deberán pararse encima de la tela para sobrevivir.					
DESARROLLO	3-Jugando con mi cuerpo: Se le entregan a cada niño 2 pañuelos de colores y al compás de una música empezamos a movernos. Con brazos hacia arriba-abajo; derecha-izquierda; adelante-atrás; sacudimos los pañuelos; los tiramos lo m-as alto que podamos, los recogemos y bailamos al compás de la música. 4-Silbatazo: Un jugador al centro de un círculo (que forman los alumnos), con ojos vendados y un silbato colgado del cuello. Los alumnos van pasando y buscan acercarse sin ser escuchados para tocar el silbato, si el del centro se percata de su compañero debe decir "te atrape" con lo que este último pierde su oportunidad y da paso a otro alumno. En caso de que el alumno consiga hacer sonar el silbato pasa al lugar del centro. Se puede sustituir el silbato por otro objeto o instrumento.					
10 min.	5- Evitando choques: Se eligen 2-3 niños a los que se les vendan los ojos. Éstos deben caminar en cuadrupedia entre los niños sentados. Cuando uno de ellos esté a punto de chocar los que están sentados deberán decir "pi, pi, pi", a modo de radar. Esto servirá a los que tienen los ojos tapados para variar su dirección y no chocar.					
FINAL	Despedida del grupo y levantamiento de material.					
Materiales	F I R M A	Docente	Director (a)	Sello	Sugerencias de Evaluación	Registre sus observaciones acerca de la participación y las acciones que representan mayor dificultad, así como los logros manifestados; por ejemplo, en el diario docente
Paliacates					Observaciones	