|  |
| --- |
| **PLAN DE CLASE** |
| Escuela: UNETE Entidad: N/A |
| Nombre del Docente: COMUNIDAD UNETE |
| Nivel: Primaria Grado: 6º Asignatura: Educación Física |
| Tema: Etapas del proceso creativo Bloque: 1 |
| Aprendizaje esperado: | Identifica y muestra las diferencias entre las etapas del proceso creativo |
| Apoya la (s) competencia (s) de la asignatura: | Manifestación global de la corporiedad |
| Actividades a realizar en el aula |
| Inicio: | Se pregunta al grupo, ¿qué creen que es el movimiento? ¿Cómo funciona nuestro cuerpo para que nos podamos mover? Una vez respondidas las preguntas con la participación de 2 o 3 alumnos, se procede a pedirles que abran el recurso digital en las computadoras <http://www.comunidadunete.net/repositorio/primaria/6primaria/PA6_EF_B1_OA_10003/index.html> (Se recomienda tenerlo ya abierto para trabajar) Duración: 5-10 minutos |
| Durante: | Se pide al grupo proceder con las instrucciones de la actividad y levantar la mano cuando terminen con el objeto de aprendizaje (OA). Si se tiene un cuaderno, pedir que escriban la actividad final (Planeación de un juego) para su futura evaluación. Los primeros alumnos en terminar pasan a explicar su juego y sus reglas. Duración: 20-25 minutos |
| Final: | Dependiendo de los resultados del grupo, se pide a un alumno explique su juego y las reglas al grupo y de ser posible, creativo y original, se organiza su jugada como grupo. |
| Recursos tecnológicos: | <http://www.comunidadunete.net/repositorio/primaria/6primaria/PA6_EF_B1_OA_10003/index.html>  |
| Otros Materiales: | Cuaderno, Computadoras, Audífonos (opcional) o Bocinas |
| Observaciones: | Es importante utilizar la motivación para incitar a los alumnos a generar productos interesantes, sobre todo la evaluación final. Se les puede decir de antemano a los alumnos que el mejor juego lo podrán jugar afuera para terminar la clase. El objeto de aprendizaje propone algunas actividades en equipo, es necesario contemplar esto para manejar las cuestiones disciplinares relacionadas a esto, es decir, mantener control del grupo cuando comiencen a trabajar en equipos. El maestro puede decidir los equipos o dejar a los alumnos elegirlos, lo más conveniente es organizarlos por cercanía de las computadoras.  |