



Recrea

Educación para refundar 2040





¡Así como la vida educa
la educación da vida!



Recrea
Educación para refundar 2040



Educación





Secundaria

Educación Física

Tercer Grado

Presentación

En las presentes fichas didácticas encontrarás una propuesta para el desarrollo de una unidad didáctica para el mes de septiembre. Incluimos las intenciones pedagógicas de cada sesión que la conforman.

Se considera una actividad específica por sesión y las orientaciones didácticas y las sugerencias de evaluación para la integración de otras actividades que promuevan el logro de la intención pedagógica.



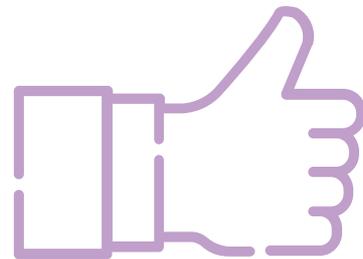
UNIDAD DIDÁCTICA:

- Eje: Competencia motriz.
- Componente pedagógico didáctico: Desarrollo de la motricidad.
- Aprendizaje esperado: Demuestra su potencial motor en situaciones de juego, iniciación deportiva y deporte educativo caracterizadas por la interacción, para fomentar su disponibilidad corporal y autonomía motriz.



Recomendaciones Generales

Considera las siguientes orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación que te proponemos para el diseño o adecuación de otras actividades motrices de acuerdo a las características de tu contexto, materiales e intereses de tus alumnos, que favorezcan el logro de la intención pedagógica planteada para todas las sesiones.



En la presente unidad didáctica se pretende que el alumno incremente las posibilidades de mejorar su desempeño en actividades en las que ponen en práctica su competencia motriz.

Presentarán diferentes juegos y actividades que pongan a prueba la comprensión de su lógica interna.

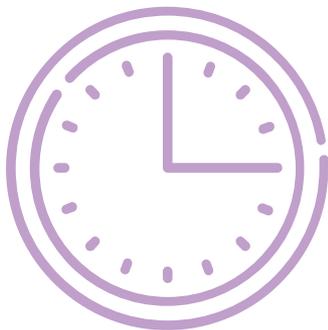


Mi potencial motor

Intención didáctica de la Unidad:

Que el alumno demuestre su potencial y habilidades motoras en situaciones de juego, donde fomentará su disponibilidad corporal y autonomía motriz a través de Juegos tradicionales, Juegos motores, Juegos modificados

¡Para Iniciar!



- **Actividades de inicio.**
- **Investiga y anota en tu cuaderno qué son las habilidades motrices.**

- **Contesta las siguientes preguntas:**
- **¿Qué deporte practicas?**
- **¿Qué habilidades motrices utilizas más cuando juegas ese deporte?**

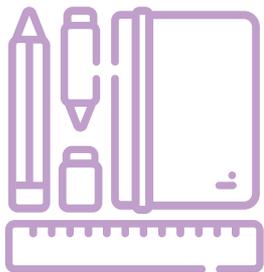
¿Qué queremos lograr?

¿Qué temas conoceremos?

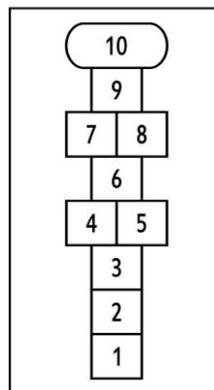
Sesión 1.

Intención Pedagógica:

Que el alumno analice el significado de sus capacidades, habilidades y destrezas motrices en la manifestación de su disponibilidad corporal. a través de juegos tradicionales.



- Sesión 1. Avión o Bebe leche



Sesión 1: Avión o Bebe leche

Organización:

El alumno dibujará con un gis un avión en el piso.

En caso de ser necesario, solicitar ayuda a un adulto para la elaboración de el avión. Puedes invitar a alguien de tu familia para que juegue contigo.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

Gis

Trocito de madera

Bolita de papel húmeda,

Bolsita de tela rellena de frijol, arroz, etc.

¡A Trabajar!



Descripción de la actividad:

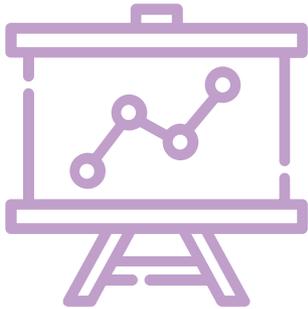
El alumno lanza el objeto al cuadro 1 y lo brinca pisando el 2 y 3 en un solo pie, en el cuadro 4, 5 y 7, 8 se colocan ambos pies, en 6 y 9 un solo pie, para dar vuelta en el 10 con los dos pies.

De regreso se realizan los mismos movimientos, saltando hasta llegar a su objeto, mismo que recogerá con una sola mano y apoyado sobre un pie, para terminar su recorrido pisando el cuadro y seguirá lanzando al siguiente número, hasta cometer un error. Si se comete un error se vuelve a iniciar desde el cuadro

1. El alumno no puede pisar el cuadro donde este su objeto, aunque esté en el cuadro 4,5, 7 y 8. El objeto no debe tocar raya o salirse del cuadro que corresponde, no se debe apoyar la otra mano o el pie, para recoger el objeto.

El objeto debe recorrer todos los números del 1 al 10

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Se sugiere que el alumno describa su desempeño en el uso de habilidades motrices en los juegos propuestos y como pueden mejorar, puede utilizar su cuaderno para rescatar su experiencia en cada actividad propuesta.

Orientaciones didácticas:

Puedes organizar las siguientes actividades con los estudiantes:

- Juegos tradicionales, populares y autóctonos relacionados con poner a prueba las capacidades tanto propias como de los demás al interactuar y generar respuestas motrices ante diversas situaciones.
- *Rallyes que permitan tomar decisiones respecto a las formas de solucionar las tareas; para ello, proporcione tarjetas con varias opciones para que las utilicen durante la actividad (comodín individual, pareja o colectivo; salto de turno; solicitar ayuda de un docente, entre otras).*

Sugerencias de Evaluación:

Manifiesta su potencial motor al proponer actividades que lo desafíen.

- Evalúa los logros obtenidos.
- Reflexiona sobre cómo puede ampliar su potencial.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

1. Registro o bitácora de desempeño de las acciones en las que ponen a prueba sus capacidades, habilidades y destrezas.
2. Autoevaluación: análisis sobre su desempeño y cómo pueden mejorar.

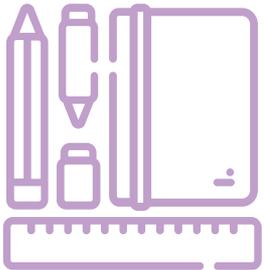


¿Qué queremos lograr?

¿Qué temas conoceremos?

Sesión 2.

Intención Pedagógica:
Que el alumno utilice experiencias motoras previas en juegos en espacios limitados.



- Sesión 2. Mini Golf en casa



Sesión 2: Mini Golf en casa

Organización:

Se colocarán 3 tubos de cartón (rollo de papel) o cajas de cartón de manera horizontal, se podrán sujetar con cinta al piso, se colocarán a 50 centímetros de distancia en línea, el que se encuentre al centro tendrá valor de 10 puntos, el de lado derecho 20 puntos y lado izquierdo 30 puntos.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

3 tubos o cajas de cartón

Cinta

Palo de escoba

Pelota de papel, canica, pelota de esponja, pelota de unicel etc.

Hoja de registro

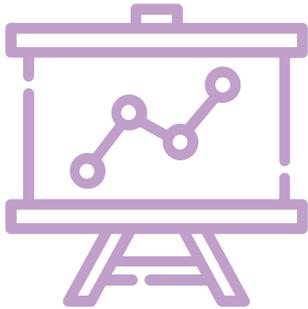
¡A Trabajar!



Descripción de la actividad:

El alumno se colocará a 2 metros de la línea de hoyos (tubos de cartón y cajas de cartón) colocará al centro de los 3 hoyos la pelota de papel, con el palo de escoba golpeará la pelota, intentando introducir la pelota en los hoyos, realizará 5 tiros en 3 ocasiones.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Se sugiere que el alumno describa su desempeño en el uso de habilidades motrices en los juegos propuestos y como pueden mejorar, puede utilizar su cuaderno para rescatar su experiencia en cada actividad propuesta.

Orientaciones didácticas:

Puedes utilizar Juegos modificados que combinen las características y la lógica de situaciones de blanco y diana, bate y campo, cancha dividida o invasión de cancha; estos ayudarán a valorar la disposición e iniciativa de los alumnos.

Ferias de motricidad que retomen propuestas elaboradas por un grupo para replicarlas en otro; para ello, analice con los estudiantes la pertinencia de las actividades, su complejidad y la posibilidad de demostrar el potencial de cada uno.

Sugerencias de Evaluación:

Manifiesta su potencial motor al proponer actividades que lo desafíen.

- Evalúa los logros obtenidos.
- Reflexiona sobre cómo puede ampliar su potencial. Para evaluar a los alumnos solicite como evidencias los siguientes materiales:
 1. Registro o bitácora de desempeño de las acciones en las que ponen a prueba sus capacidades, habilidades y destrezas.
 2. Autoevaluación: análisis sobre sus desempeños y cómo pueden mejorar.



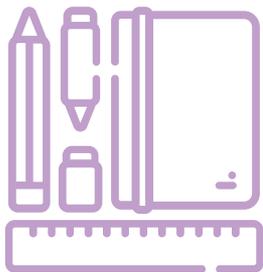
¿Qué queremos lograr?

¿Qué temas conoceremos?

Sesión 3.

Intención Pedagógica:

Que el alumno evalúe su potencial motor ante situaciones novedosas de juego.



- Sesión 3. La torre más alta



Sesión 3: La torre más alta

Organización:

Espacio: Libre de obstáculos.

El alumno requiere de 12 a 20 vasos desechables o de plástico.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

12 a 20 vasos desechables o de plástico.

Cronómetro.

¡A Trabajar!

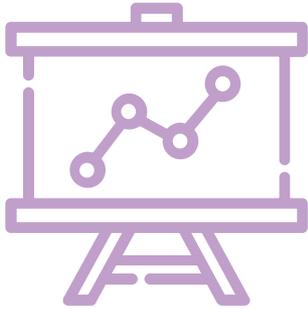


Descripción de la actividad:

El alumno ubicado al centro de un espacio libre de objetos de 2 metros a su alrededor, iniciará colocando el primer vaso apoyado en el piso, el segundo vaso lo colocará de boca al primer vaso, para después colocar el tercer vaso apoyando su base con la base del segundo.

Lo intentará en 3 ocasiones durante 30 segundos, si algún vaso cae la torre se inicia nuevamente.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Se sugiere que el alumno describa su desempeño en el uso de habilidades motrices en los juegos propuestos y como pueden mejorar, puede utilizar su cuaderno para rescatar su experiencia en cada actividad propuesta.

Orientaciones didácticas:

Puedes trabajar Formas jugadas que presenten situaciones en las que se construyan retos motores mediante la utilización de objetos poco habituales.

Deportes en los cuales se consideren Experiencias previas con la manipulación de objetos.

Juegos modificados en su estructura que Posibiliten el desarrollo de la autonomía Motriz y cuya complejidad aumente conforme se vaya avanzando.

Sugerencias de Evaluación:

Manifiesta su potencial motor al proponer actividades que lo desafíen.

Evalúa los logros obtenidos.

Reflexiona sobre cómo puede ampliar su potencial. Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

1. Registro o bitácora de desempeño de las acciones en las que ponen a prueba sus capacidades, habilidades y destrezas.
2. Autoevaluación: análisis sobre sus desempeños y cómo pueden mejorar.



¿Qué queremos lograr?

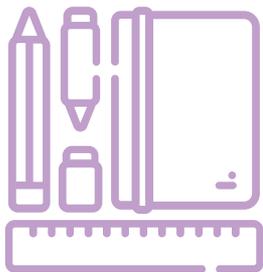
¿Qué temas conoceremos?

Sesión 4.

Intención Pedagógica:

Que el alumno demuestre mayor autonomía motriz y disponibilidad corporal en acciones que favorezcan el incremento de su base Motriz.

- Sesión 4. Gato correteado



Sesión 4: Gato correteado

Organización:

Conformar un equipo con tu familia dependiendo el número de participantes.

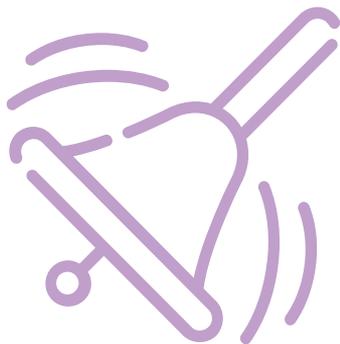
Deben trazar el Juego de “El Gato Correteado” se recomienda un espacio de 2 o 3 metros.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

5 Cartones de 10 X 10 centímetros pintado el, “Cero”
10 Cartones de 10 X 10 centímetros pintado con la “X”

Hilaza, listón, cinta, o gis para trazar en el piso la figura del juego de mesa gato correteado.

¡A Trabajar!



- Descripción de la actividad:

Una vez hechos los equipos eligen cada equipo por cual letra jugará si la "X" o la "O".

Los dos participantes correrán a colocar una letra a la voz de salida, juega igual que el gato tradicional con la diferencia que tendrán que desplazarse de manera rápida.

El objetivo es de generar respuestas asertivas para solucionar el acomodo de las letras, el que complete una columna gana y decidirá una forma distinta de desplazamiento.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Se sugiere que el alumno describa su desempeño en el uso de habilidades motrices en los juegos propuestos y como pueden mejorar, puede utilizar su cuaderno para rescatar su experiencia en cada actividad propuesta.

Orientaciones didácticas:

Puedes trabajar con cuentos motores en los cuales se adapten historias para afrontar retos y situaciones de juego propias de la educación física.

Participar en pruebas en las que se midan precisión, fuerza, control del cuerpo y capacidad para superar obstáculos.

Durante las actividades establezca espacios en los que los alumnos dialoguen sobre los siguientes temas:

Las situaciones en las que toman decisiones y cómo podrían mejorar su desempeño al decidir.

La confianza y seguridad que manifiestan y las actitudes que asumen durante los juegos.

Sus puntos de vista sobre preguntas como: ¿De qué depende su potencial?, ¿Cómo Reconocen sus fortalezas y debilidades?, ¿En Qué acciones pueden demostrar mayor Precisión y agilidad en el juego?, ¿Cómo evalúan su Actuación en las sesiones?.

Todo lo anterior favorece que los alumnos, al Ponerse a prueba, se sientan capaces para actuar y desempeñarse en situaciones nuevas que implican incertidumbre, tanto de manera individual como colectiva.

Sugerencias de Evaluación:

Manifiesta su potencial motor al proponer actividades que lo desafíen.

Evalúa los logros obtenidos.

Reflexiona sobre cómo puede ampliar su potencial. Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

1. Registro o bitácora de desempeño de las acciones en las que ponen a prueba sus capacidades, habilidades y destrezas.
2. Autoevaluación: análisis sobre sus desempeños y cómo pueden mejorar.





Educación

