



Recrea

Educación para refundar 2040





¡Así como la vida educa
la educación da vida!



Recrea
Educación para refundar 2040



Educación





Primaria

Educación Física

Tercer Grado

Presentación

En la presente ficha didáctica encontrarás una propuesta para el desarrollo de una unidad didáctica para el mes de octubre. 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.

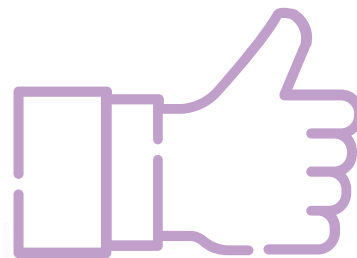
Aprendizaje esperado:

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



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 "Juego con mis habilidades motrices" se pretende favorecer el reconocimiento de los elementos que estructuran en los juegos como son las reglas, espacio, tiempo y roles, entre otros, que permitirán a los alumnos (as) distinguir lo que pueden llevar a cabo y lo que se les dificulta, así como adaptar sus posibilidades a la dinámica de cada situación.



Titulo de la unidad

Juego
con mis habilidades
motrices.

Intención didáctica de la Unidad:

Que el alumno ponga a prueba sus
habilidades y límites mediante
juegos libres y de reglas en el que
pueda distinguir y experimentar su
motricidad.

¿Qué temas conoceremos?

- Elementos básicos que estructuran las actividades como son: reglas, espacio, roles y tiempo
- Los alumnos aprenderán a diferenciar las características de la actividad y las funciones que desempeñan como perseguidor, perseguido, receptor, lanzador, corredor, etcétera.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 1.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno identifique alguno de los elementos básicos que estructuran las actividades como son las reglas, espacio y tiempo y su relación con el desempeño motor propio y el de los demás mediante juegos libres y de reglas, respetando las reglas del mismo y a sus compañeros”.

¡Para Iniciar!



De acuerdo a tus conocimientos y experiencias responde las siguientes preguntas:

¿Qué es una habilidad motriz?

¿Conoces los juegos libres en educación física?

¿Qué juegos con reglas has jugado en educación física?

Sesión 1: La Traes

Organización:

Jugadores: 2 o más integrantes de la familia.
Espacio: Se recomienda un espacio libre de obstáculos o peligros como la cochera o patio

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Ninguno



Fotografía 1.

Nota: Juego de la Traes. Bing 2020. tomado de <https://insertmedia.bing.office.net/images/hosted/search?Cc-by>

¡A Jugar!



Descripción de la actividad:

Para iniciar el juego, deberán designar a un integrante de la familia que llevará la traes.

Esa persona deberá perseguir a los demás, para pasarles la traes.

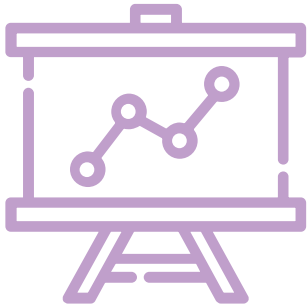
Para poder pasarles la traes, tiene que tocar a alguien, en alguna parte de su cuerpo.

La otra persona tocada, se convierte en quien lleva la traes y ahora deberá perseguir a otra persona.

El objetivo principal, es que no logren tocarte para que no te pasen la traes

Reglas: No se vale aventar, jalar o golpear a las demás personas por pasarles la traes.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Responde estas preguntas en tu cuaderno, este será tu primer producto.

- ¿ De que manera ejecutaste la regla propuesta al poner en practica el juego de la traes?
- ¿Qué habilidades motrices implementaste para evitar que te pasaran la TRAES?

Ejemplo: Corriste, cambiaste de velocidad, cambiaste de dirección, saltaste, regateaste, etc.

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- Que los alumnos identifiquen algunos de los elementos básicos que estructuran las actividades como reglas, espacio y tiempo y su relación con el desempeño motor propio y de los demás.
- Se recomiendan los juegos libres y de reglas.

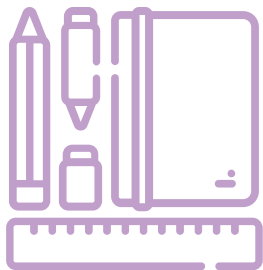
Sugerencias de Evaluación:

Para evaluar el desempeño de los alumnos se deben de observar las siguientes pautas en el desempeño de cada alumno:

- Manifieste su desempeño en las habilidades motrices en los juegos libres y de reglas.
- Observar si el alumno organiza, propone y aplica nuevos juegos y reglas a partir de lo que sabe que puede hacer.
- Respeta las reglas propuestas por el docente y sus compañeros.

¿Qué temas conoceremos?

- Elementos básicos que estructuran las actividades como son: las reglas, espacio y tiempo.
- Proponer nuevas reglas o cambiar las señaladas para hacer más complejas las actividades



¿Qué queremos lograr?

Sesión 2.

Intención Pedagógica:

Que el alumno identifique y proponga algunos de los elementos básicos que estructuran el juego modificado como son: las reglas, espacio y tiempo en relación con el desempeño motor propio y el de los demás, respetando las reglas para hacer el juego más complejo.

¡Para Iniciar!



Tomando en cuenta tu conocimiento y tus experiencias previas responde las siguientes preguntas:

- ¿Sabes qué es el tenis y como se juega?
- ¿Que reglas conoces del tenis?
- Para hacerlo mas divertido ¿Qué reglas cambiarías?

Sesión 2: Tenis con globo

Organización:

- Espacio: En este juego se requiere un lugar libre de obstáculos de preferencia el patio, cochera o sala.
- Se divide el área en dos partes, puedes separarlo con una soga o prendas de vestir amarradas por los extremos.
- Elijan a un Juez o anotador que contabilizar los puntos obtenidos.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Para delimitar el área: Una soga grande o prendas de vestir amarradas de los extremos.
- Para armar la raqueta: palitos de madera, cinta y plato.
- 5 Globos



Fotografía 2



Fotografía 3

Nota: Materiales para armar la raqueta.
<https://insertmedia.bing.office.net/images/hosted/search?s.f>. CC-by

¡A Trabajar!



Descripción de la actividad:

Diseñar y acomodar nuestra cancha con sogas o prendas de vestir.

Ya teniendo nuestra cancha, designaremos a las 2 primeras personas que jugaran y el anotador.

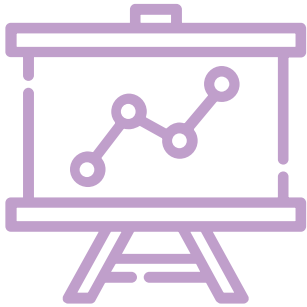
Las principales reglas son:

1. El saque es con un solo golpe al globo y debe pasarlo al otro lado de la cancha
2. Puedes golpear 3 veces el globo en tu cancha para poder pasarlo al lado del contrario. Si son menos no hay problema, pero si son más, gana un punto el contrario
3. Queda en primer lugar el jugador que haga primero, 10 puntos

El segundo lugar se convierte en juez y el juez en jugador.

Pueden jugar las veces que consideren y cambiar las reglas que ustedes dispongan, siempre y cuando sea antes de iniciar el juego, un ejemplo: sin limite de golpes, jugar por puntos etc.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Después de realizar el juego de tenis con globo, escribe en tu cuaderno las reglas propuestas que implementaron para jugar el tenis con el globo.

- ¿Cómo fue tu desempeño con las reglas originales?
- ¿Cómo fue tu desempeño con las reglas propuestas?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

Identifiquen algunos de los elementos básicos que estructuran las actividades como son: las reglas, espacio y tiempo y su relación con el desempeño motor propio y de los demás.

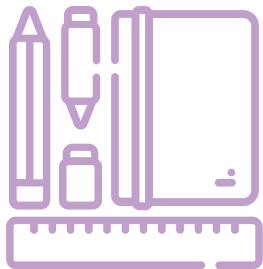
- Juegos modificados que lleven a reconocer elementos como el espacio y el tiempo; y a proponer nuevas reglas o cambiar las señaladas para hacer más complejas las actividades.

Sugerencias de Evaluación:

- Que los alumnos describan algunas propuestas de los juegos inventados y que han practicado con la familia.

¿Qué temas conoceremos?

- Que los alumnos diferencien las características de la actividad y las funciones que desempeña como perseguidor, perseguido, receptor, lanzador o corredor.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 3.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno ponga en práctica sus habilidades motrices al asumir distintas funciones y su desempeño como: perseguidor, perseguido, receptor, lanzador o corredor en el juego, respetando las reglas y a sus compañeros”.



¡Para Iniciar!



Con base a tu conocimiento responde las siguientes preguntas:

¿En qué juegos te has desempeñado como lanzador y receptor?

¿Qué habilidades motrices pones en práctica al desempeñarte como perseguidor o perseguido?

Sesión 3: Quemados

Organización:

Espacio libre sin obstáculos, se recomienda la cochera, patio o sala.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Pelota o bolita de papel



Imagen 4. Nota: Este juego de los quemados pone en práctica el rol de perseguidor y perseguido.

<https://insertmedia.bing.office.net/images/hosted/search?s.f>. CC-by

¡A Trabajar!



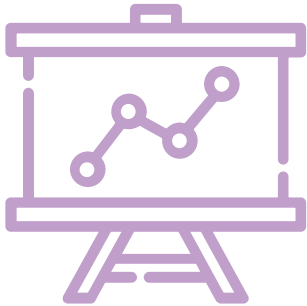
Descripción de la actividad:

El juego consiste en designar a una persona como quemador, la cual deberá traer en sus manos una pelota o bolita de papel.

El quemador les dará 3 segundos para que se alejen de él, para posteriormente, salir corriendo con la pelota en sus manos y tratar de tocar a los demás integrantes de la familia con ella. Los demás deberán evadir o huir para no ser tocados con la pelota. En caso de ser tocado, deberá tomar la pelota y tratar de quemar a otra persona. Todos, deberán contar las veces que los quemaron. No existe límite de tiempo para el juego.

Regla: Evitar lanzar la pelota a la cara o con mucha fuerza.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Después de jugar a los quemados responde las siguientes preguntas en tu cuaderno.

- ¿Qué rol te resultó más fácil al demostrar tus habilidades motrices el ser perseguidor o perseguido?
- ¿Cómo lograste esquivar la pelota para evitar ser quemado?
- ¿Qué habilidades pusiste en juego para poder quemar con la pelota?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

Pongan en práctica sus habilidades motrices al asumir distintas funciones en la siguiente lista:

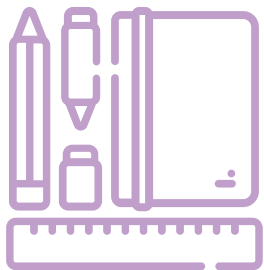
- Juegos de persecución cuyo fin sea diferenciar las características de la actividad y las funciones que desempeñan (perseguidor, perseguido, receptor, lanzador, corredor, etcétera).

Sugerencias de Evaluación:

Se sugiere que el alumno describa en su cuaderno que habilidades requiere de acuerdo a los roles que desempeña como perseguidor, perseguido, receptor, lanzador, corredor, etcétera.

¿Qué temas conoceremos?

- Que los alumnos reconozcan sus límites y posibilidades al proponer y aplicar en cada estación y las modificaciones a cada actividad.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 4.

Intención Pedagógica:

Que el alumno reconozca sus límites y posibilidades al comprender el sentido de cada estación en un circuito de acción motriz, para respetar sus habilidades y la de sus compañeros



¡Para Iniciar!



De acuerdo a tus conocimientos y experiencias, responde la siguiente pregunta:

- ¿Qué es un circuito de acción motriz?

Escribe cuáles son las habilidades motrices que has logrado desarrollar hasta este grado escolar.

Nota: puedes investigar para ampliar tu conocimiento sobre ¿qué son las habilidades motrices?.

Sesión 4: Un minuto para ganar

Organización:

En el espacio que tengas en casa se acomodan los materiales en 4 Estaciones.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Balón o pelota
- Soga
- Sillas de comedor

¡A Trabajar!



Descripción de la actividad

Construiremos un circuito de acción motriz con 4 estaciones en diferentes partes de la casa.

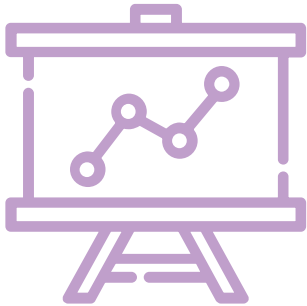
En cada estación deben de realizar la actividad por un minuto. Al termino de cada minuto, tendrán que cambiarse a otra estación y así sucesivamente, hasta realizar las 4 estaciones.

Las estación son las siguientes:

1. Botar el balón o pelota con una mano.
2. Brincar la soga.
3. Pasar gateando por debajo de las sillas, formadas en una fila.
4. Levantar las rodillas y tocar con ellas las manos a la altura del pecho.

Variante: Que el alumno o sus acompañantes, propongan una actividad diferente en cada estación y repetir el recorrido.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Después de realizar el circuito de acción motriz en las 4 estaciones responde las siguientes preguntas en tu cuaderno.

Describe:

- ¿Cuál fue el recorrido que realizaste?
- ¿Qué propuestas llevaste a la práctica?
- ¿En qué estación pusiste a prueba más habilidades motrices?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

Que los alumnos reconozcan sus límites y posibilidades al comprender el sentido del juego y al colaborar con sus compañeros en las siguientes actividades:

- Circuitos de acción motriz en los que reconozcan sus límites y posibilidades al proponer y aplicar en cada estación modificaciones a los diferentes juegos; se sugiere retomar actividades anteriores.

Sugerencias de Evaluación:

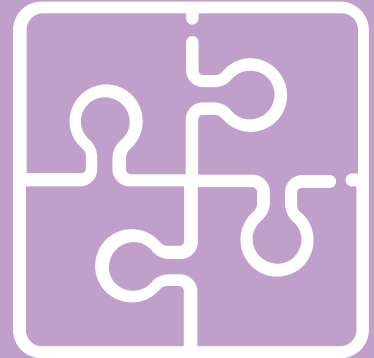
Como sugerencia de evaluación y para rescatar la intención pedagógica se recomienda que los alumnos describan su experiencia y propuestas para el recorrido de las estaciones en donde pongan en evidencia sus destrezas motrices.

ANEXOS.

Referencias:

- https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-educ-fisica/1LpMEducacion-Fisica_Digital.pdf

Secretaría de Educación Pública, (2010).
Educación Física. Tercer grado. SEP



DIRECTORIO

Enrique Alfaro Ramírez

Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco

Juan Carlos Flores Miramontes

Secretario de Educación del Gobierno del Estado de Jalisco

Pedro Díaz Arias

Subsecretario de Educación Básica

Juan Chávez Ocegueda

Director de Formación Integral

Emma E. Solórzano Carrillo

Encargada del Despacho de la Dirección de Educación Física y Deporte

Mauricio Iván Guzmán Martínez.

Tonanci Vargas Cantero.

Autores:

Josué Gómez González

Diseño gráfico





Educación

