Recrea

Educación para refundar 2040

¡Así como la vida educa
la educación da vida!
Recrea
Educación para refundar 2040
Educación
Jalisco

Primaria

Educación Física

Tercer Grado

OBJETIVO DE LA FICHA DIDÁCTICA

En las presente ficha didáctica encontrarás una propuesta para el desarrollo de una unidad didáctica para el mes de noviembre. 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.

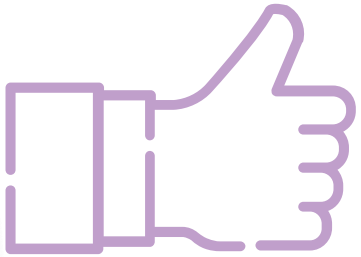
Componente pedagógico didáctico:
Desarrollo de la motricidad.

Aprendizaje esperado:

1. "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".
2. "Explora sus habilidades motrices al participar en situaciones que implican desplazamientos y manejo de diferentes objetos, para adaptarlas a las condiciones que se presentan".

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: “ Intenciono mis habilidades motrices”, reconocerán los elementos que estructuran los juegos (reglas, espacio, tiempo, roles, entre otros), lo que les permitirá distinguir lo que pueden llevar a cabo, lo que se les dificulta y adaptar sus posibilidades a la dinámica de cada situación.

Titulo de la unidad

”Intencionando mis habilidades motrices”

Intención didáctica de la Unidad:

“Que el alumno combine sus habilidades motrices al diversificar la ejecución de los patrones básicos de movimiento en situaciones de juego, con el fin de otorgarle intención a sus movimientos”.

¿Qué temas conoceremos?

- “Coopero y me divierto con mi familia”

¿Qué queremos lograr?

Sesión 1.
Intención Pedagógica:

“Poner en práctica sus habilidades motrices al asumir los distintos roles en juegos cooperativos en relación con su desempeño motor y el de los demás integrantes de la familia para el logro de una misma meta”.

¡Para Iniciar!

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

Escribe en tu cuaderno cuáles son los juegos cooperativos y modificados, pregunta a tus padres o investiga en diferentes fuentes.

¿Por qué son importantes los elementos que estructuran el juego como son: las reglas, espacio, tiempo, roles entre otros en los juegos cooperativos y modificados.

Sesión 1: La lluvia de globos

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:

- 1 globo por participante

Imagen 1.
Nota: globos en equipo. Bing 2020. tomado de https://th.bing.com/th/id/OIP.CQQfQxYq32nBoZALgCJ6hwAAAA?pid=Api&rs=1 Cc

¡A Jugar!

Descripción de la actividad:

El objetivo del juego “Lluvia de globos” es la Cooperación, percepción espacio, temporal y agilidad.

Para iniciar cada participante tomara un globo, cada uno le dará golpecitos en un espacio delimitado, a la señal de algún integrante del la familia golpearán con fuerza su globo y a partir de ahí tendrán que cooperar con el resto de compañeros para que ningún globo toque el suelo, mediante golpeos sucesivos.

Variante:
Tocar dos veces el globo antes de lanzarlo.
Tener una separación de 1 metro entre cada integrante.

Productos/ Retroalimentación

¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

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

- En el juego la lluvia de globos ¿ Qué variante te pareció más fácil y cuál más difícil y porqué?
- ¿Qué habilidades motrices básicas implementaste para evitar que no cayeran los globo? Ejemplo: correr, caminar, gatear, saltar, etc.
- Crea un juego con globos en el que toda tu familia participe, no olvides tomar en cuenta los elementos estructurales del juego.

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- 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.
- Juegos tradicionales, populares y autóctonos que se modifiquen después de determinado tiempo de participación en relación con las propuestas que compartan (consignas de juego, dimensiones del área, tiempo disponible, etcétera).

Sugerencias de Evaluación:

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

Organiza, propone y aplica nuevos juegos y reglas a partir de lo que sabe que puede hacer.

- Respeta las reglas propuestas por los integrantes de la familia.
- Descripción escrita de los juegos inventados y practicados durante las sesiones.

¿Qué temas conoceremos?

"Persigo, atrapo y me divierto"

¿Qué queremos lograr?

Sesión 2.
Intención Pedagógica:

"Aplicar sus habilidades motrices al asumir distintas acciones en los juegos de persecución cuyo fin sea diferenciar las características de la actividad al experimentar los roles como perseguidor, perseguido para diversificar la ejecución de los patrones básicos de movimiento de acuerdo a cada situación de juego".

¡Para Iniciar!

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

- ¿Anota en tu cuaderno 2 juegos de persecución que has puesto en práctica con tus amigos, compañeros y/o familia y tu experiencia de acuerdo a los roles de perseguidor y perseguido?

- ¿Qué habilidades motrices se ponen en práctica cuando juegas los roles de perseguidor y perseguido?

Sesión 2: “Quítale la Cola al pájaro”

Organización:

- Espacio: En este juego se requiere un lugar libre de obstáculos de preferencia el patio, cochera o sala.

- Los integrantes se dispersan por el espacio con un pañuelo o camisa metida dentro de su pantalón. Ésta tiene que ser visible y no tocar el suelo.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Pañuelos o playera enredada (cola del pájaro).

Fotografía 2 Nota: juego quítale la cola al pájaro https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/7d/04142012Infantil110.JPG/250px-04142012Infantil110.JPG Cc.

¡A Trabajar!

Descripción de la actividad:

El juego de “Cola de pájaro” todos contra todos, cada uno de los jugadores debe tener un pañuelo colgando, deberán correr unos contra otros, a fin de evitar que su pañuelo sea retirado en el lapso de 1 min que durará cada ronda.
Cada integrante tendrá que intentar quitarle el pañuelo a los otros, tratando de no perder el suyo.
La actividad lúdica termina cuando no quede ningún integrante con el pañuelo en su pantalón.

Variantes:

Jugar dos contra dos.
Usar dos pañuelos uno de cada lado.

Productos/ Retroalimentación

¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Después de realizar el juego de **"Quítale la Cola al pájaro"**, escribe en tu cuaderno.

¿Cómo fue tu desempeño en el juego de quitare la cola al pájaro?

Explica como fue tu experiencia al cambiar los roles en el juego de ser perseguidor a perseguido y viceversa.

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.

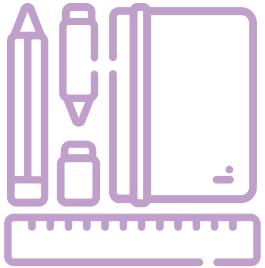
- Juegos modificados que lleven a reconocer elementos como el espacio y el tiempo; y a proponer nuevas reglas o cambiar las señaladas para hacer más complejas las actividades.

Sugerencias de Evaluación:

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

¿Qué temas conoceremos?

- “Ajusto y adapto mis acciones motrices”



¿Qué queremos lograr?

Sesión 3.
Intención Pedagógica:

“Demostrar cuánto control tiene de sí mismo al proponer formas de locomoción, manipulación, en juegos libres donde adapte sus habilidades como lanzar y recibir objetos desplazándose para ajustar sus acciones motrices de manera eficaz”.

¡Para Iniciar!

Con base a tu conocimiento responde las siguientes preguntas en tu cuaderno:

- Anota Explica que es la locomoción y la manipulación.
- En que actividades de tu vida cotidiana utilizas la locomoción y la manipulación.

Investiga en tu diccionario o busca videos para ampliar tus conocimientos sobre locomoción y manipulación.

Sesión 3: “ En el aire”

Organización:

Puedes jugar de manera individual o por parejas.
Pueden usar un espacio de casa o toda la casa para el recorrido.
Marca con cinta el inicio.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Globo, Pelota de vinil o balón o cualquier implemento que tengas en casa.
- Tarjetas de colores o numeradas con las actividades por realizar.
- Cinta para iniciar el recorrido.

¡A Trabajar!

Descripción de la actividad:

El juego "En el aire" consiste en hacer un recorrido en donde los jugadores puedan realizar movimientos ***de locomoción y manipulación adaptando sus habilidades como lanzar*** y recibir algún objeto que tengan en casa.

- Tarjeta amarilla: Lanza el implemento con la palma de la mano derecha, luego izquierda en un solo lugar.
- Tarjeta verde: caminando de 3 a 4 metros en un área sin obstáculos, el fin es mantener en el aire el implemento con la parte del cuerpo que elija sin que caiga. Si cae deberá de cambiar otra parte del cuerpo hasta lograr que no caiga.

¡A Trabajar!

Descripción de la actividad:

- Tarjeta roja: cambia el implemento y utiliza cualquier parte del cuerpo, la consigna es que debes de mencionar las partes del cuerpo con la que mantendrás el implemento en el aire, si no dice o te equivocas deberás de iniciar con esa parte del cuerpo.

- Variante: Realicen los recorridos en parejas, de espaldas, unidos de las piernas o de los brazos.

Productos/ Retroalimentación

¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Después de jugar “En el aire” responde las siguientes preguntas en tu cuaderno.

- ¿Que partes de tu cuerpo observaste que tienes mayor control para manipular el implemento?

Describe como fue tu desempeño en lo individual y que adaptaciones tuviste que hacer al realizar las actividades en parejas.

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

– Utilicen habilidades relacionadas con el control del cuerpo y el manejo de objetos en:

- Juegos modificados que combinen acciones de manipulación y locomoción, sobre todo los de blanco y diana en diversas posturas, en los que cambie la distancia, el tamaño de los objetos y el espacio.

Sugerencias de Evaluación:

Se sugiere que el alumno describa en su cuaderno que habilidades requiere de acuerdo a sus capacidades motrices que manejo con mayor fluidez y coordinación.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencia:

- El Registro del desempeño de las habilidades motrices que manifiesta en las actividades.

¿Qué temas conoceremos?

- “Poniendo en juego mis habilidades motrices”

¿Qué queremos lograr?

Sesión 4.
Intención Pedagógica:

“Analizar sus habilidades motrices al implementar los elementos básicos del juego motriz al adaptar las condiciones de las reglas y el espacio para ajustar sus acciones motrices de forma eficaz”.

¡Para Iniciar!

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

Escribe en tu cuaderno:

¿Cuáles son los elementos estructurales de los juegos motores que conoces?

¿Cuáles has puesto en práctica?

Nota: puedes investigar o ver videos sobre los elementos estructurales de los juegos motores para ampliar tus conocimiento

Sesión 4: “Me desplazo, toco y completo”

Organización:

- Juego en parejas.
- En un espacio libre de obstáculos marca un recuadro que contenga 16 cuadros de 40 a 50 cm de lado cada uno.

Realiza 16 tarjetas y numéralas del 1 al 16.

Acomoda los 16 objetos de cada participante a una distancia de 2 metros del mosaico numerado.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- 16 objetos por participante.
- Gis o cinta.
- Tarjetas numeradas.

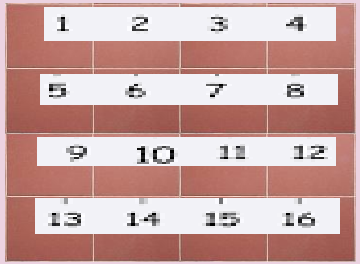


Imagen 3 Nota: Mosaico numerado: “Me desplazo, toco y completo” https://tse3.mm.bing.net/th?id=OIP.15Qc19CDZtVMqyl30kE6OwHaHf&pid=Api&P=0&w=300&h=300 Cc.

¡A Trabajar!

Elementos estructurales de los juegos motores: Conjunto de aspectos o características comunes que regulan y organizan la dinámica de las situaciones lúdicas; estos son regla, espacio, tiempo, jugador, oponente, compañero, adversario, meta, móvil, implementos y artefactos.

Descripción de la actividad

- Para iniciar la actividad " Me desplazo, toco y completo" una vez trazado los 16 cuadros acomoden las tarjetas del 1 al 16.
- Pónganse de acuerdo quien inicia de manera ascendente iniciando su recorrido del 1 al 16 y quien de manera descendiente del 16 al 1.
- A una distancia de dos metros pongan distintos objetos.
- Primer recorrido: A la señal deberán de correr a tomar el objeto y colocarlo uno por uno en cada cuadro hasta completar los 16 objetos de cada integrante.
- Segundo recorrido es iniciar con un número non, 1,3,5,7,9,11,13 y 15 y el otro jugador del 15, 13, 11, 9, 7, 5, 3 y 1. pero ahora a recoger los objetos del jugador contrario.

Variante: Designen las formas de desplazamiento pero disminuyan la distancia a 1 metro, ahora deberán de ponerse de acuerdo para designar los números pares de manera ascendente o descendente.

Productos/ Retroalimentación

¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Después de realizar el juego "Me desplazo, toco y completo"
responde las siguientes preguntas en tu cuaderno.
Describe:

- ¿En cuántas ocasiones lograste terminar el recorrido en el menor tiempo posible?
- ¿Qué elementos estructurales de los juegos motores pusiste en practica?
- ¿Qué desplazamientos ejecutaste al pasar los números en ascendente, descendente, impar, par o en desorden?
- ¿De qué otra manera puedes realizar el recorrido?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

– Identifiquen algunos de los elementos básicos que estructuran las actividades (reglas, espacio y tiempo) y su relación con el desempeño motor propio y de los demás mediante:

- Juegos libres y de reglas que les permitan diferenciar las dinámicas de participación y evaluar los cambios en su desempeño.
- 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:

Como sugerencia de evaluación y para rescatar la intención pedagógica se recomienda que los alumnos describan las experiencias en su desempeño

Para evaluar a los alumnos pida como evidencia un registro de observación sobre la participación y adaptación, tanto individual como en equipos, al proponer nuevas formas de juego.

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 Dìaz 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

Tonanci Vargas Cantero.
Mauricio Iván Guzmán Martínez.
Héctor Orellana Sánchez de la Vega
Autores:

Josué Gómez González
Diseño gráfico

Educación

Jalisco

GOBIERNO DEL ESTADO