



Recrea

Educación para refundar 2040





¡Así como la vida educa
la educación da vida!



Recrea
Educación para refundar 2040



Educación





Preescolar

*Educación
Física*

Presentación de la Ficha Didáctica

En las presentes fichas didácticas 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.

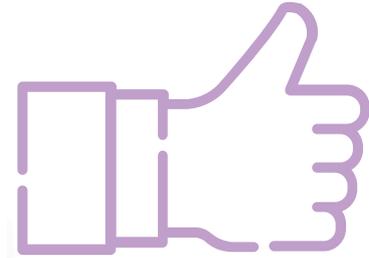
Aprendizaje esperado:

1. “Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos”
2. “Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos”



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 experimente y participe en distintas acciones de desplazamientos, estabilidad y manipulación, utilizando materiales que le permitan distinguir nociones de orientación espacial; propiciando el trabajo colaborativo.

¿Qué necesitamos?

- Espacio libre de objetos que representen riesgos.
- Objetos de fácil manipulación y/o adaptados para las actividades.
- Aprovechar los muebles y espacios disponibles, dentro y fuera de casa.
- Ropa adecuada para realizar las actividades.
- Apoyo y participación de cualquier miembro de familia.



Título de la unidad

“Me muevo y me ubico”

Intención didáctica de la Unidad:

“Que el alumno experimente y participe en distintas acciones de desplazamientos, estabilidad y manipulación, utilizando materiales que le permitan distinguir nociones de orientación espacial; propiciando el trabajo colaborativo”.

¿Qué temas conoceremos?

¿Qué queremos lograr?

- Diferentes tipos de desplazamientos (caminar, correr, saltar, gatear, reptar).
- Cerca-lejos.
- Adentro-afuera.
- Arriba-abajo.

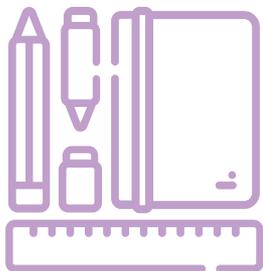


Imagen 1. Nota: Imagen adaptada de Educación Física, Primer grado (p 23), por Margarita Sada, 2010. Secretaría de Educación Pública.

Sesión 1.

Intención Pedagógica:

“Identifiquen nociones básicas de la orientación espacial, al responder a consignas sencillas a través de diferentes desplazamientos, reconociendo la importancia de la participación de todos”.

¡Para Iniciar!



- Nombra algunos tipos de desplazamientos que conozcas.
- Ubícate lejos de tu familiar.
- Ubícate arriba de algún mueble de tu casa (silla-sillón).
- Ubícate dentro de la cocina o de alguna recámara.

Sesión 1: “A jugar a la tómbola”

Organización:

Se requiere un espacio al interior o exterior de la casa, libre de obstáculos que representen riesgos.

Las actividades se desarrollarán necesariamente con ayuda de un familiar.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- 2 Botes o cajas marcados en su exterior, uno con el número 1 y otro con el número 2.
- Papeletas dobladas con nombres (o imágenes recortadas de revistas o periódicos), de desplazamientos y una en blanco: caminar, correr, saltar, gatear, reptar, dentro de la caja 1.
- 7 Papeletas dobladas con nombres (o imágenes recortadas de revistas o periódicos), de ubicación espacial y una en blanco: cerca-lejos, arriba-abajo, dentro-fuera, dentro de la caja 2.

¡A Jugar!



Descripción de la actividad:

Inicia el juego:

- El alumno saca una papeleta del bote 1 y realiza el desplazamiento que eligió (si toma la papeleta en blanco propone la manera de desplazarse), hasta que se terminen las papeletas.
- Coloca nuevamente las papeletas de desplazamientos en el bote 1; ahora toma una papeleta de c/u de los botes, realiza el desplazamiento indicado, con la ubicación elegida (al sacar la papeleta en blanco propone la manera de desplazarse o ubicarse), la actividad termina hasta que se agoten las papeletas.

¡A Jugar!



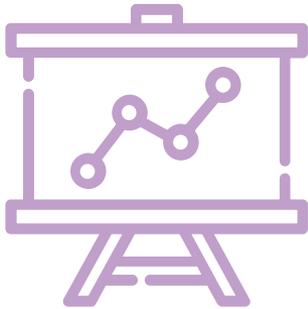
Descripción de la actividad:

Ejemplo: Correr-Lejos (corre lejos de tu familiar; Gatear-Dentro (gatear dentro de la cocina); Saltar-Cerca (saltar cerca de un mueble).

Variante: participa en el juego con uno o más familiares, alternando los roles todos pueden participar en la actividad: alumno-familiar(es).

Terminando el juego dense un abrazo familiares y alumno, y felicítense por la participación de todos.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Señala la actividad que te gustó más:

Desplazarte y ubicarte de diferentes maneras.

Que tu familiar participara contigo.

Menciona la actividad que se te hizo más difícil.

¿Cómo te sentiste al jugar con tu familiar?

Contento Enojado

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

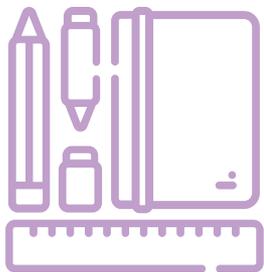
- Formas jugadas en las que realicen diferentes desplazamiento en relación a la orientación espacial.
- Tareas motrices basados en consignas sencillas que los lleven a explorar sus posibilidades para desplazarse y ubicarse en relación a los objetos, personas y/o lugares.

Sugerencias de Evaluación:

- Identifica diferentes tipos de desplazamientos y de ubicación espacial.
- Ajusta sus acciones de locomoción de acuerdo a nociones espaciales.

¿Qué temas conoceremos?

- Diferentes tipos de manipulación.
- Cerca-lejos.
- Arriba-abajo.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 2.

Intención Pedagógica:

“Relacionen la proximidad o la lejanía de objetos, respecto a ellos y sus familiares, al participar en retos motores”.

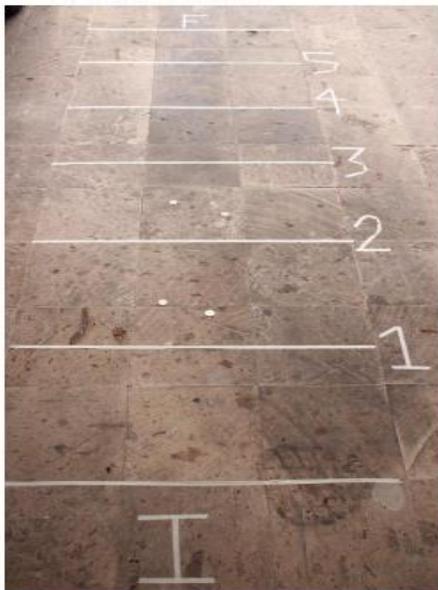


Imagen 2 . Nota: Imagen adaptada para juego de rayuela. Elaboración propia Barrón, T. 2020.

¡Para Iniciar!



En un breve texto, responde las siguientes preguntas:

¿Cuáles objetos están cerca de ti?

¿Qué observas si miras para arriba?

Sesión 2: Juego y coordino mis movimientos

Organización:

Se requiere un espacio al interior o exterior de la casa, libre de obstáculos que representen riesgos.

Las actividades se desarrollarán necesariamente con ayuda de un familiar.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Juguetes pequeños favoritos.
- Figuras geométricas grandes y pequeñas (círculo, cuadrado y triángulo), recortadas en papel o cartón.
- Líneas horizontales dibujadas en el piso (con gis ó cinta adhesiva) con una distancia entre sí de 20 cm, aproximadamente.
- Una línea de inicio, otra línea de fin, y otras cinco líneas intermedias enumeradas del 1 al 5.
- Monedas de diferente denominación.

¡A Jugar!



Descripción de la actividad:

El familiar asigna 2 muebles de casa (mesa, silla, cama).

El alumno elige juguetes pequeños favoritos para realizar la actividad.

Se colocan los juguetes en un área específica todos juntos, a cierta distancia de los muebles asignados.

A continuación, el familiar señalará al alumno dónde colocar los juguetes uno a uno: “Arriba de la silla”, “abajo de la mesa” hasta llevarlos todos, a la ubicación indicada.

¡A Jugar!



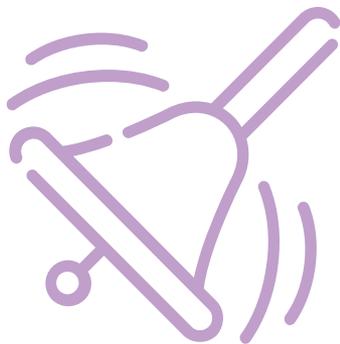
Descripción de la actividad:

Variantes: llevar los juguetes, con la palma de la mano extendida hacia arriba, hacia abajo, con ambas manos. ¡El reto es llevarlos todos, de diferentes maneras!.

“Las figuras geométricas”.

Se colocarán todas juntas, se indicarán distintas consignas. Ejemplo: Un triángulo pequeño, colocarlo lejos del televisor; un círculo grande, colocarlo cerca de la mesa; un cuadrado pequeño, colocarlo lejos de la mesa.

¡A Jugar!



Descripción de la actividad:

Variante:

- Intercambiar roles, el alumno va indicando la ubicación de la figura geométrica y el familiar lo realiza.
- Con la participación de varios familiares del alumno colocar las figuras geométricas con relación a ellos: cerca de..., lejos de..., arriba de...

¡A Jugar!



Descripción de la actividad:

“Rayuela familiar”

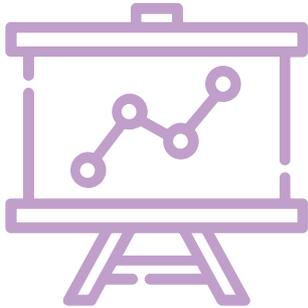
Se reparte una moneda para cada uno de los participantes.

Cada familiar participante dirá un reto, ejemplo: “lanzar la moneda cerca de la línea 4” “lanzar la moneda, lejos de la línea 2”.

Todos los lanzamientos se harán dentro de las líneas de inicio y fin.

Supera el reto, quien logre lanzar su moneda más cerca o más lejos de la línea indicada.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Señala la actividad que te gustó más:

- Transportar mis juguetes preferidos.
- Transportar figuras geométricas.
- Jugar a la rayuela.

Si consideras que participaste de manera colaborativa.

¿Cuántas estrellas ganaste?



Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- Retos motores con acciones de locomoción y manipulación para localizar personas, objetos y lugares.
- Juegos tradicionales, populares y autóctonos que fomenten identificar su ubicación en el área de juego y estimar distancias (cerca-lejos) con base en ello.

Sugerencias de Evaluación:

- Ajusta sus acciones de manipulación de acuerdo a sus posibilidades.
- Participa en juegos tradicionales identificando nociones espaciales.

¿Qué temas conoceremos?

- Diferentes tipos de manipulación y estabilidad.
- Arriba-abajo.
- Atrás-adelante-a un lado.

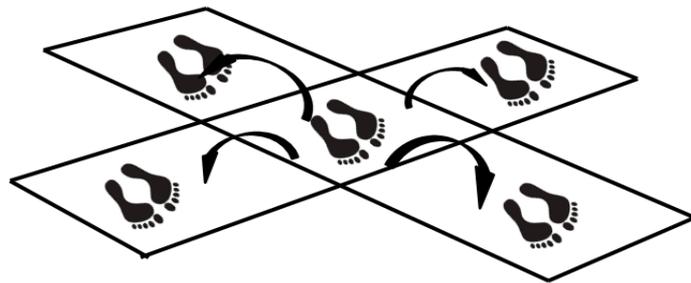


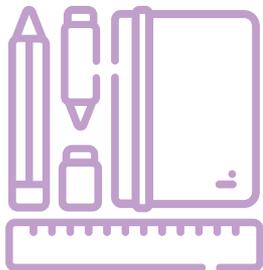
Imagen 3 Nota: Esta imagen muestra manos y pies en el piso dentro de recuadros.
https://cdn.pixabay.com/photo/2014/03/25/16/58/hand-297767_640.png
https://svgsilh.com/svg_v2/156109.svg
CC BY-SA-NC s.f.

¿Qué queremos lograr?

Sesión 3.

Intención Pedagógica:

“Incrementen el control que tienen de su cuerpo al desplazarse y manipular objetos, en relación a la ubicación espacial; valorando el desempeño propio y el de los demás”.



¡Para Iniciar!



En un breve texto, responde las siguientes preguntas:

¿Puedes saltar hacia adelante y hacia atrás?.

¿Cómo lo harías?.

Sesión 3: Me gustan los retos

Organización:

Disponer de un espacio libre de objetos que representen riesgos, dentro o fuera de casa.

Las actividades se desarrollarán necesariamente con ayuda de un familiar.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Globos.
- Trapo.
- Rollo de papel.
- Aro de plástico, o círculo pintado con gis, o cuadrado en el piso de la casa.

¡A Jugar!



Descripción de la actividad



El alumno se coloca dentro de un aro (círculo marcado con gis, o un cuadro del piso de su casa), y seguirá las indicaciones de un miembro de la familia:

- Saltar hacia adelante.
- Saltar hacia atrás.
- Saltar hacia a un lado
- Ahora intentamos saltar con un solo pie.

¿De qué otra manera propone el alumno para saltar?

¡A Jugar!



Descripción de la actividad

El alumno camina alrededor del aro y al mismo tiempo lanza y atrapa un trapo, a la señal de un familiar, deberá saltar dentro del aro (círculo marcado con gis, o un cuadro del piso de su casa). Irá colocando el trapo en la parte del cuerpo indicado:

- Debajo de tu cuerpo.
- Arriba de tu cuerpo.
- Adelante de tu cuerpo.
- Atrás de tu cuerpo.
- A un lado de tu cuerpo.

Variante: Desplazarse transportando el trapo en la parte del cuerpo indicado: arriba, abajo, adelante, etc.

¡A Jugar!

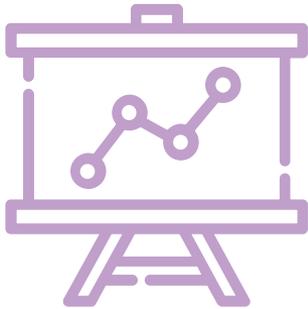


Descripción de la actividad

Retos: con un miembro de la familia lanzar y atrapar un rollo de papel del baño, de diferentes maneras.

- ¿Cómo lo lanzarías?
- Arriba de tu cuerpo.
- Adelante de tu cuerpo.
- A un lado de tu cuerpo.
- Hacia atrás, por abajo y entre tus piernas.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Escribe que actividad te gustó jugar más:

¿Lograste cumplir algún reto?
¿Cuál fue?

¿Cómo valoras tu desempeño en estos retos?

Lo logré
hacer
fácilmente

Lo logré
hacer

Requiero
Mejorar

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

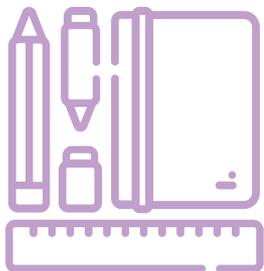
- Retos motores, en los que transporten objetos con alguna parte de su cuerpo o inhibiendo el uso de otras; proponga que busquen diferentes maneras de cumplir la tarea, ya sea individualmente, por parejas o en equipos, así como con la ayuda de otros materiales, además de modificar las direcciones y trayectorias.

Sugerencias de Evaluación:

- Demuestra las diversas acciones que es capaz de realizar.
- Ajusta sus acciones de locomoción, manipulación y estabilidad de acuerdo con nociones espaciales (arriba-abajo, adelante-atrás, etcétera).

¿Qué temas conoceremos?

- Diferentes tipos de desplazamientos, estabilidad y manipulación.
- Cerca-lejos.
- Dentro-fuera.
- Arriba-abajo.
- Atrás-adelante, a un lado.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 4.

Intención Pedagógica:

“Incorporen la orientación espacial en tareas en las que deban desplazarse y manipular objetos”.

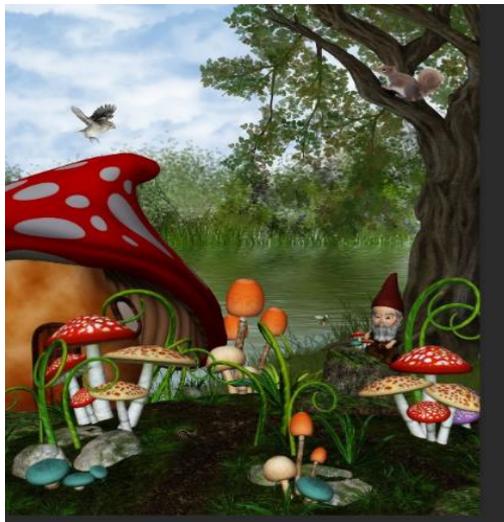


Imagen 4. Cuentos de hadas y duendes.. Combinación de acciones motrices durante cuento motor.

<https://www.bing.com/images/search?q=im%C3%A1genes-cuentos-de-hadas-y-duendes&qsn&form=QBIDMH&sp=-1&pq=im%C3%A1genes-cuentos-de-hadas-y-duendes&sc=0-35&cvid=68614E03084549F8819BCB4570438B36&first=1&scenario=ImageHoverTitle> CC BY-SA-NC s.f.

¡Para Iniciar!



En un breve texto, responde las siguientes preguntas:

Menciona los objetos que están arriba de la mesa.

¿Qué cosas guardan adentro de la cocina?

¿Qué objetos están afuera de tu casa?

Sesión 4: De paseo por el bosque

Organización:

Antes de iniciar la actividad tener a la mano los materiales a utilizar, en un espacio libre y limpio, con el apoyo del alumno.

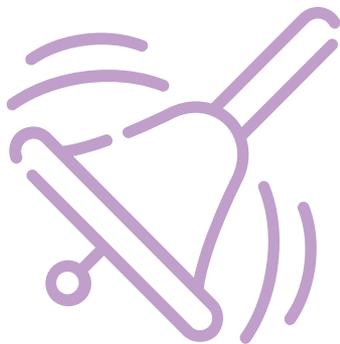
Las actividades se desarrollarán necesariamente con ayuda de un familiar.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

Objetos que puedan manipular sin lastimarse:

- Pinzas de la ropa.
- Pelotas de calcetín.
- Pelotas de papel o vinil.
- Paliacates.
- Rollos de papel del baño.
- Vasos de plástico.

¡A Jugar!



Descripción de la actividad:

Cuento Motor: Se prepara imaginativamente al alumno para realizar un paseo por el bosque, preguntarle ¿qué necesitamos llevar al bosque? y realizar la mímica de meter las cosas en una mochila.

Es importante mencionar las nociones básicas de orientación como: adentro, afuera, cerca, lejos, arriba, abajo, adelante y atrás durante las acciones que se vayan realizando.

¡A Jugar!



Descripción de la actividad:

Este cuento puede modificarse dependiendo las circunstancias, sugiriendo ideas o formas de realización.

¡Iniciamos!

Narrador: Salimos de casa y nos vamos caminando... (realizar la acción de caminar por su casa), y cuando cruzamos un puente lo hacemos saltando... (realizar tres o cinco saltos hacia adelante); seguimos caminando de pronto, un perro que no le gustó que pasáramos por su casa nos persigue... (correr hacia adelante con cuidado por su casa en la medida de lo posible).

¡Fiu, le ganamos al perro!

¡A Jugar!



Descripción de la actividad:

Felicitense porque lo hicimos muy bien; al llegar a la puerta del bosque tocamos al señor cazador para pedirle permiso de entrar... (Hacemos la acción de tocar una puerta que está abajo) pregunte al alumno, ¿qué observa en el bosque?, ¿qué cosas están cerca o lejos? y comente que, para disfrutar el bosque, necesita lanzar y atrapar una pelota sin dejarla caer; pregúntale cómo podría desplazarse, espere a que el alumno responda, si tarda en responder, ayuden preguntando ¿cómo caminan los patos? ¿cómo lo hace un lobo?, etc. (desplazarse por su casa como lo sugiere el alumno).

¡A Jugar!



Descripción de la actividad:

¡Alto! nos acercamos a la cueva del Oso y está dormido, no lo podemos despertar porque se pone furioso y nos puede comer; ¿cómo podríamos pasar sin hacer ruido (pasar por debajo de la mesa, sillas...).

Más adelante observamos un lago el cual tiene muchos peces, y los alimentamos lanzándoles comida (pinzas de la ropa); subimos por una montaña (si tienen escaleras acción de subirlas, o simular que las suben) encontrando la casa de los duendes que nos invitan a jugar con diferentes materiales.

¡A Jugar!



Descripción de la actividad:

El juego preferido de los duendes es ¡A Pares y Nones! Y nos invitan a cantar:

“A pares y nones vamos a jugar el que quede abajo de una silla ese ganará”;

-cerca de...-lejos de...-arriba de...

Finalmente, los duendes estuvieron tan felices que nos premiaron enviándonos por un túnel mágico a casa (realizar acción de bajar escaleras deslizándose sentado).

Colorín colorado, el paseo se ha acabado.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

¿Qué parte del cuento te gustó más?

¿Lograste ubicarte en relación a los lugares del cuento?
¿En cuáles?

¿Cómo te sentiste al participar en el cuento motor?

Motivado 

Enfadado 

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- Cuento motor en los que se propicie la creatividad de los alumnos a partir de la narración.
- Juegos de imitación, cantos y rondas, que favorezcan la participación colaborativa.

Sugerencias de Evaluación:

- Ajusta sus acciones de locomoción, manipulación y estabilidad, de acuerdo con sus nociones espaciales.
- Propone tareas en las que deba superar retos.

Ideas para la familia:

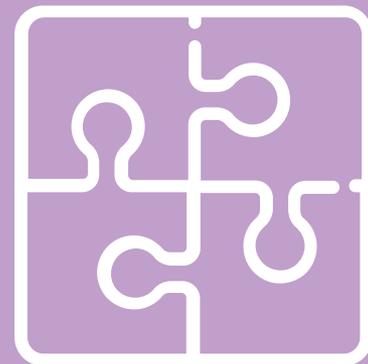
- Su apoyo es totalmente necesario.
- Consideren que el alumno aprende a partir del error.
- Se invita al familiar a precisar y corregir de ser necesario.
- Fomenten la motivación por el esfuerzo realizado y sus logros.
- Propiciar la responsabilidad conjunta en la organización y recolección de materiales utilizados.
- Acompañar al alumno a dar respuesta a las evaluaciones de cada sesión, de manera honesta.
- Enviar la información solicitada, por los conductos indicados.

ANEXOS.

GLOSARIO

- Educación Física. Educación básica
Plan y programas de estudio, orientaciones
didácticas y sugerencias de evaluación

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



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

César Hernández Martínez
Luis Agustín Díaz Fararoni
Teresa Barrón Díaz
Ana María Orendain Medrano
Autores

Josué Gómez González
Diseño gráfico





Educación

