



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

Objetivo de la ficha didáctica

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

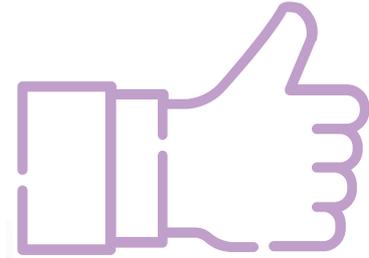
Integración de la Corporeidad

Aprendizaje esperado:

“Emplea recursos expresivos en diferentes tareas motrices, con la finalidad de establecer códigos de comunicación, interpretarlos y promover la interacción con sus compañeros”.

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:

“En un amplio repertorio de posibilidades motrices y expresivas les permite a los alumnos otorgar un significado a sus acciones para comunicarse e interactuar con los demás por medio de posturas corporales, gestos, señales, así como de asignar una utilidad a los objetos”.



Título de la unidad

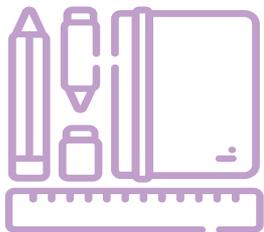
“La casa de los espejos”

Intención didáctica de la unidad:

“Que el alumno descubra maneras de comunicarse con su cuerpo mediante objetos, al otorgarles un significado distinto”.

¿Qué temas conoceremos?

- Formas jugadas.
- Expresión corporal.
- Juegos de fantasía.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 1.

Intención pedagógica:

“Que el alumno utilice formas jugadas con las que encuentre diferentes maneras de utilizar su cuerpo y objetos (adoptar posturas, imitar movimientos, hacer sonidos, representar situaciones o funciones de las cosas, etcétera)”.



¡Para iniciar!



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

Escribe en tu cuaderno

- ¿En qué actividad cotidiana se utilizan códigos de comunicación?
- ¿Crees que al tener un código de comunicación te puede ayudar para tener interacción con los demás?, ¿Porqué?

Sesión 1: “La casa de los espejos”.

Organización:

Un integrante de la familia ayuda a la realización de la actividad.

Se colocan de frente con un metro de separación aproximadamente.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Ninguno

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

Un integrante de la familia será el guía, los demás estarán atentos a las indicaciones. La función del guía es decir las indicaciones. los alumnos se ubican libremente en el área de trabajo; la actividad comienza cuando el guía propone desplazarse como si; tuvieran mucha prisa o flojera, les doliera una pierna, el estómago, la cabeza, todo el cuerpo, etcétera, se acomodan por parejas. En cada pareja un integrante simula que se mira en el espejo y el otro aparenta ser su reflejo, comienzan a imitar los movimientos de su pareja y luego cambian de rol.

¡A jugar!

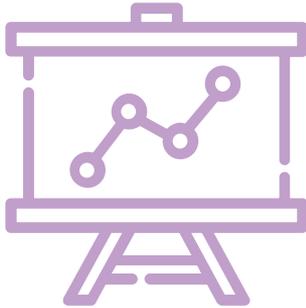


Descripción de la actividad:

Variantes: Los espejos posibles son:

- Espejo normal: el reflejo hace la misma acción en el mismo momento.
- Sin pilas: el reflejo devuelve la acción con una leve demora.
- Espejo al revés: la persona hace la acción y cuando acaba, el reflejo realiza la acción opuesta.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

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

- ¿ En qué actividades has utilizado un código de comunicación?
- ¿Al jugar a los espejos se te dificultaba hacer los movimientos de tu compañero?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- La configuración de un amplio repertorio de posibilidades motrices y expresivas les permite a los alumnos otorgar un significado a sus acciones para comunicarse e interactuar con los demás por medio de posturas corporales, gestos, señales, así como de asignar una utilidad a los objetos.
- Actividades circenses que les permitan representar un personaje.

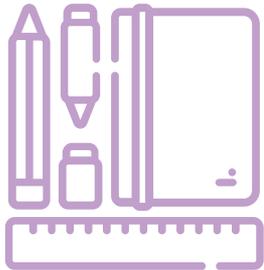
Sugerencias de evaluación:

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

- Expresa ideas y mensajes con movimientos corporales.
- Descifra mensajes corporales acordados previamente o aquellos que de manera espontánea transmiten sus compañeros.

¿Qué temas conoceremos?

- Descubran maneras de comunicarse con su cuerpo.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 2.

Intención pedagógica:

“Que el alumno descubra formas jugadas con las que encuentren diferentes maneras de utilizar su cuerpo y objetos (adoptar posturas, imitar movimientos, hacer sonidos, representar situaciones o funciones de las cosas, etcétera)”.



¡Para iniciar!



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

- ¿Anota en tu cuaderno un aspecto temporal de un juego?
- ¿Qué habilidades motrices se ponen en práctica cuando adoptas una postura diferente o imitas movimientos?

Sesión 2: “Caracterizaciones”

Organización:

- Espacio: En este juego se requiere un lugar libre de obstáculos de preferencia el patio, cochera o sala.
- Un integrante dará las ordenes que él; les vaya mencionando.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Ninguno

¡A trabajar!

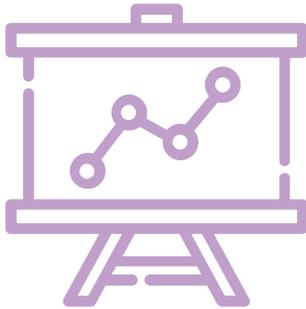


Descripción de la actividad:

El juego empieza cuando se da la orden de imitar a:

- Un cirquero: realizar equilibrios, malabares, trucos de magia y payasadas, con el apoyo de materiales disponibles.
- Un “superhéroe”: imitar acciones referentes a algún superhéroe (volar, lanzar poderes, correr rápidamente, etcétera).
- Un deportista: hacer movimientos característicos de algún deporte del agrado del alumno.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Después de realizar el juego de “**Caracterizaciones**”, escribe en tu cuaderno.

- ¿Pudiste imitar todos los personajes?
- ¿Qué habilidad motriz se implemento al imitar a los personajes?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

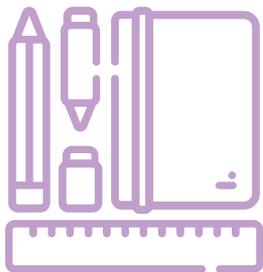
- La configuración de un amplio repertorio de posibilidades motrices y expresivas les permite a los alumnos otorgar un significado a sus acciones para comunicarse e interactuar con los demás por medio de posturas corporales, gestos, señales, así como de asignar una utilidad a los objetos. Por lo antes mencionado, debe implementar una unidad didáctica en la que se propicie situaciones para: Juegos de fantasía que requieran utilizar su cuerpo u objetos para representar situaciones o personajes ficticios.

Sugerencias de evaluación:

- Expresa ideas y mensajes con movimientos corporales.

¿Qué temas conoceremos?

- Expresión corporal
- Destrezas motrices



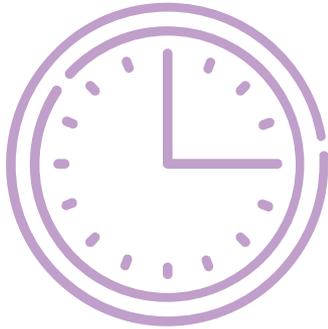
¿Qué queremos lograr?

Sesión 3.

Intención pedagógica:

“Que el alumno desarrolle sus habilidades y destrezas motrices en Formas jugadas con las que encuentren diferentes maneras de utilizar su cuerpo y objetos (adoptar posturas, imitar movimientos, hacer sonidos, representar situaciones o funciones de las cosas, etcétera)”.

¡Para iniciar!



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

- Investiga y anota el concepto de destreza motriz.
- ¿En qué actividades de tu vida cotidiana realizas actividades de una destreza motriz?

¿Qué es la expresión corporal?

Sesión 3: “Si fuese.....”

Organización:

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

- Puede participar tú familia en esta actividad.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Ninguno

¡A trabajar!



Descripción de la actividad:

Los participantes distribuidos por el área de juego realizan distintos movimientos según las consignas que se van dando.

- Mueven sus brazos como si fuesen unas alas, hélices (helicóptero), olas, pulpos, pedazos de tela que se agitan en el aire, etcétera.
- Mueven las piernas como si fuesen ancas de rana, parte de una lavadora, serpientes, zancos, dedos de la mano, remolinos, etcétera.
- Siempre tomar en cuenta las ideas de los participantes.

¡A trabajar!

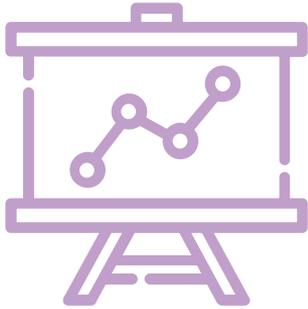


Descripción de la actividad:

Variante:

- Se puede utilizar los segmentos del lado derecho para realizar las consignas, como si fueran papel que está siendo arrugado, orejas de un animal, ropa que doblamos, un rayo, etcétera.
- Se continúa con los segmentos del lado izquierdo como si fuesen hojas que caen, luz parpadeante, papalotes, burbujas, etcétera.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Después de jugar “si fuese....” responde las siguientes preguntas en tu cuaderno.

- ¿Qué partes de tu cuerpo utilizaste mayormente?
- ¿Pudiste hacer todas las imitaciones?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

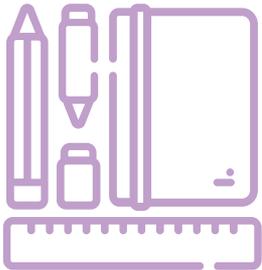
•Comuniquen ideas, sentimientos y emociones por medio de gestos y posturas corporales utilizando: Cantos y rondas motrices que motiven la representación de alguna emoción o situación.

Sugerencias de Evaluación:

Registro de observación de la exploración de las posibilidades del cuerpo para expresarse, así como la transmisión e interpretación de mensajes.

¿Qué temas conoceremos?

- Expresarás mediante distintos movimientos de tu cuerpo, emociones e ideas que has observado en algunas situaciones de tu vida y en la de otras personas.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 4.

Intención pedagógica:

“Comuniquen ideas, sentimientos y emociones por medio de gestos y posturas corporales utilizando cantos y rondas motrices que motiven la representación de alguna emoción o situación, así como juegos de imitación de situaciones u oficios que utilizan códigos, y que puedan ser complementados con la música que ellos sugieran”.

¡Para iniciar!



De acuerdo a tus conocimientos y experiencias, responde las siguientes preguntas en tu cuaderno de trabajo:

¿Qué es una expresión corporal ?

¿Qué entiendes por una actividad circense?

Sesión 4: “Cambio de escenario”

Organización:

- Puedes jugar un familiar o varios.
- En lugar libre de espacio



Imagen adaptada de *Educación Física Tercer grado* (p98.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Gis.
- Lápiz.
- hojas de reúso y bolsa.

¡A trabajar!



Descripción de la actividad

Para esta actividad necesitan escribir en hojas de reúso algunas frases sobre lo que les haya pasado o les gustaría que pasara.

Por ejemplo:

“Recibí la invitación para una fiesta”.

“Ayer me dieron una mala noticia”.

“Mi equipo metió un gol y ganó”.

Depositen los papeles en una bolsa y revuélvanlos.

¡A trabajar!



Imagen adaptada de *Educación Física Tercer grado* (p99.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

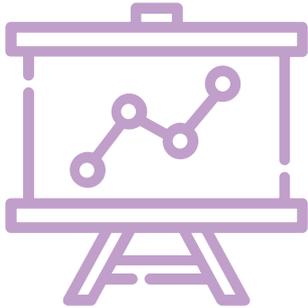
Descripción de la actividad

Tracen tres círculos en el suelo; éstos serán los escenarios.

- En el primero escriban la frase “Así me siento”;
- En el siguiente, “Así me gustaría sentirme”;
- y en el tercero, “Así se comporta un adulto”.
- Pueden proponer otro escenario.

Cada compañero saca un papel de la bolsa y tiene que expresar lo que está escrito, de acuerdo con la situación que le tocó y las sugerencias de cada círculo. Pueden elaborar más frases con situaciones distintas.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Responde las siguientes preguntas en tu cuaderno.

- ¿Expresas con frecuencia tus emociones?
- ¿En qué momentos?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

Establezcan un código de comunicación con determinadas partes del cuerpo al desarrollar:

- Juegos tradicionales, populares y autóctonos cuyo propósito sea transmitir un mensaje con gestos y señales.

Sugerencias de evaluación:

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

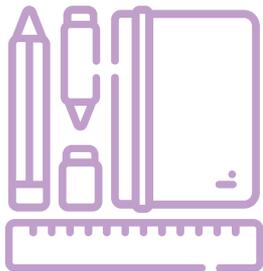
Para evaluar a los alumnos pida como evidencia un registro de observación sobre la participación y adaptación, tanto individual como en equipos, al proponer nuevas formas de juego.

¿Qué temas conoceremos?

- Expresión corporal.
- Utilizarás tu creatividad para expresar distintos oficios con movimientos corporales y gestos.



Imagen adaptada de *Educación Física Tercer grado* (p100.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 5.

Intención pedagógica:

“Los alumnos establezcan un código de comunicación con determinadas partes del cuerpo”.



¡Para iniciar!



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

Escribe en tu cuaderno:

- ¿Menciona alguna vez que haz utilizado la expresión corporal?
- ¿Te gusta jugar a imitar?
- ¿Te gusta actuar?

Sesión 5: “A su servicio”

Organización:

- De forma individual o en grupo



Imagen adaptada de *Educación Física Tercer grado* (p. 103) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Caja o bolsa.
- Tarjetas.
- lápiz.

¡A trabajar!



Imagen adaptada de *Educación Física Tercer grado* (p. 102) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

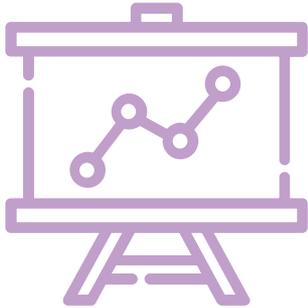
Descripción de la actividad

Escribe los diferentes oficios que conoces, por ejemplo: policía, cartero o chofer de autobús, entre otros.

Los compañeros de juego se sientan en círculo. En una caja o bolsa depositan las tarjetas con los nombres de los oficios. Al comenzar el reto uno de los jugadores toma un papel y sin mostrarlo representa el oficio que está escrito. Puede utilizar cualquier movimiento corporal, expresiones o gestos, pero no le está permitido hablar. Los demás compañeros tienen que adivinar lo que representa.

El que logre adivinar elige quién va a representar el siguiente oficio. También pueden hacerlo por parejas.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Responde las siguientes preguntas en tu cuaderno.

Existen instrumentos y herramientas de trabajo que identifican a los oficios.

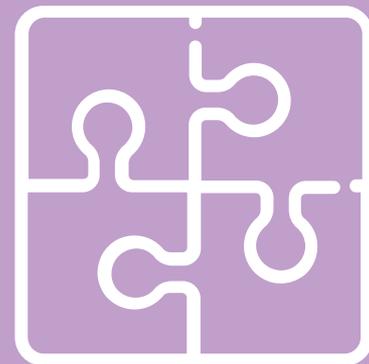
- ¿Qué hiciste para representar cada oficio?
- ¿Qué movimientos y expresiones de las que realizaste puedes mejorar?

ANEXOS.

Para saber más:

Glosario:

- Expresión corporal: Comunicación de un mensaje por medio de gestos y movimientos del cuerpo. (p. 101, SEP, 2011).
- Potencial motor: Nivel de aptitud de una persona, referido a la puesta en marcha y combinación de sus posibilidades motrices. Nivel y umbral de desarrollo de las distintas capacidades. (p. 101, SEP, 2011).
- Ritmo: Capacidad de identificar y reproducir movimientos a diferentes velocidades. (p.102. SEP, 2012)
- Velocidad: Capacidad que tiene el cuerpo para realizar un movimiento en el menor tiempo posible. (p.102. SEP, 2012).

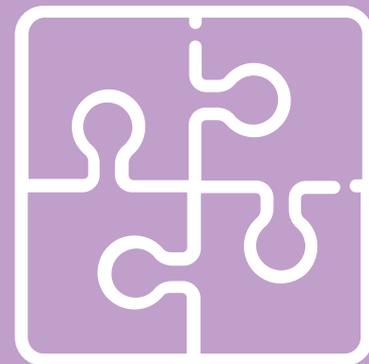


ANEXOS.

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

Fidel Sánchez Frayre

Tonanci Vargas Cantero.

Autores:

Josué Gómez González

Diseño gráfico





Educación

