



Recrea

Educación para refundar 2040





¡Así como la **vida educa**
la **educación da vida!**

Recrea
Educación para refundar 2040



Educación





Primaria

Educación Física

Segundo Grado

INTRODUCCIÓN DE LA FICHA DIDÁCTICA

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

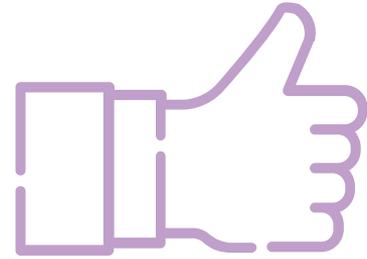
Creatividad en la acción motriz

Aprendizaje esperado:

“Elabora alternativas de solución ante retos y problemas que se presentan en actividades y juegos, para cumplir con la meta que se plantea”.

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.



Las presentes fichas didácticas están orientadas al docente, por lo que encontrarás recomendaciones y aspectos técnicos del programa de EF; sin embargo, en las actividades y productos, encontrarás un lenguaje dirigido a los alumnos, para facilitarte el compartir las actividades de cada sesión, tanto a padres de familia, como a los mismos alumnos.





Título de la Unidad

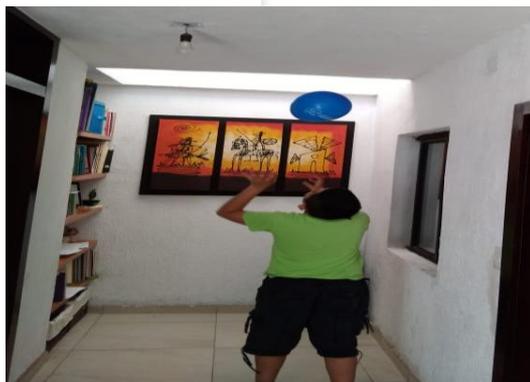
“Lo imagino y lo realizo”

Intención didáctica de la Unidad:

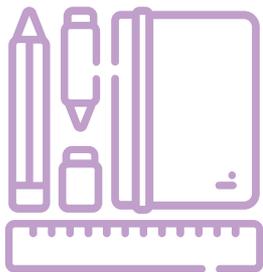
“Que el alumno descubra y proponga distintas acciones que puede tomar para afrontar una tarea o meta de juego, expresando su creatividad motriz”.

¿Qué temas conoceremos?

- Solución de problemas
- Creatividad



Fotografía 1. Nota: En esta imagen se muestra como jugar la actividad : “Que no caiga el globo” ” Gildardo M. (2021)”



¿Qué queremos lograr?

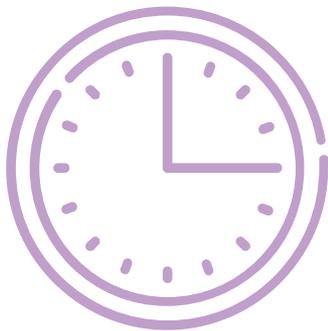
Sesión 1.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno proponga alternativas de solución a un problema que se le presenta en la actividad y con ello lograr el propósito que se le plantea”.



¡Para iniciar!



En un breve texto, responde las siguientes preguntas en tu cuaderno:

Con ayuda de un adulto investiga ¿Qué es la creatividad?

De lo que investigaron ¿Qué entendiste?

¿Para ti es fácil o difícil ser creativo para encontrar diferentes formas de hacer las cosas? ¿Por qué?

Sesión 1: “Que no caiga el globo”

Organización:

Para esta actividad debes invitar a los integrantes de tu familia y colocarse en un espacio libre de obstáculos.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Globos.

¡A jugar!



Descripción de la actividad

El reto consiste en no dejar caer un globo al piso hasta que todos los miembros de la familia lo toquen. Si lo logran será “Reto cumplido”. Después de realizarlo de esa forma, ahora el reto será el mismo pero ahora el globo no se puede tocar con las manos para evitar que caiga al piso. El alumno debe contestar la siguiente pregunta: ¿Sin que utilices las manos con que parte del cuerpo puedo tocar el globo para que este no caiga al piso? Se dará un tiempo para que proponga con que parte del cuerpo se debe golpear el globo.

¡A jugar!

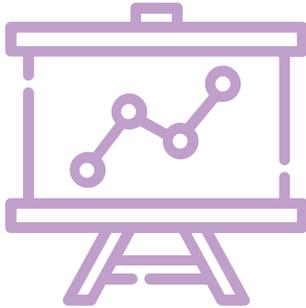


Descripción de la actividad

Cuando logren el reto de tocar todos el globo con la parte del cuerpo propuesta por el alumno, sin que caiga, será reto cumplido. En caso de que la propuesta no llega a lograrse se puede cambiar la parte del cuerpo propuesto, hasta lograrlo. Todas deberán ser propuesta por el alumno.

Variantes: Realizar la actividad con dos o más globos a la vez.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

- ¿Con qué partes del cuerpo golpearon el globo para que no cayera al piso?
- ¿Te costó trabajo solucionar el reto de que el globo no cayera? ¿Por qué?
- ¿Cambiaste alguna propuesta que realizaste por no lograr el reto ? En caso de modificarla, ¿por cuál la cambiaste?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- Diseña actividades donde el alumno tome decisiones de como puede solucionar diferentes retos motrices .

Sugerencias de Evaluación:

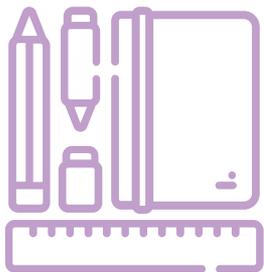
- Realiza una lista de cotejo donde el alumno de cuenta si logro alcanzar los retos propuestos.

¿Qué temas conoceremos?

- Toma de decisiones.
- Solución de problemas motrices.



Fotografía 2. Nota: En esta imagen se muestra como jugar la actividad. “Cruzando el río” ” Gildardo M. (2021)”



¿Qué queremos lograr?

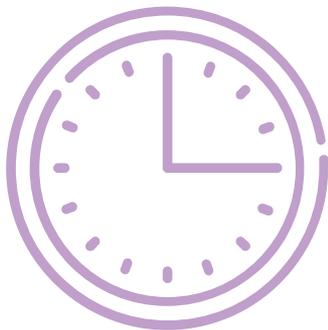
Sesión 2.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno tome decisiones para resolver problemas motrices en situaciones de juego”.



¡Para iniciar!



En un breve texto, responde las siguientes preguntas en tu cuaderno:

Escribe las diferentes formas de saltar que conoces.

¿Cuántas formas de saltar descubriste?

Te das cuenta que existen diferentes formas de solucionar un reto o problema en los juegos.

Sesión 2: Cruzando el río

Organización:

Un integrante de la familia debe ayudar a realizar la actividad.

Debes colocarte en un lugar libre de obstáculos. Posteriormente marcar un lugar de salida y lugar de llegada. (De dos metros a cinco de separación, dependiendo del espacio con el que cuentes).

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Hojas de reúso o Papel periódico.

¡A jugar!



Descripción de la actividad

El reto de la actividad es llegar de un lado de la casa a otro (cruzar el río), para al avanzar no se puede hacerlo pisando el suelo, ya que este es el “agua de río”, solo sobre las hojas de papel o periódico.

Pregunta para el alumno: ¿Cómo puedo llegar de un lado a el otro pisando únicamente en las piedras? (hojas de papel).

Se da un tiempo para que el alumno analice y reflexione la pregunta, posteriormente se le entregan tres hojas de reúso (piedras) para que lleve a la práctica la solución del problema.

¡A jugar!



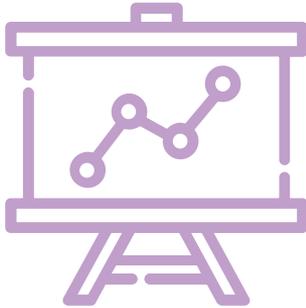
Descripción de la actividad

Pide a un integrante de la familia su apoyo para que te avise en caso de que te salgas del espacio de las piedras (hojas de papel) si sales del espacio deberás de reiniciar desde el punto de partida.

Al conseguir el reto, puedes realizarlo de una forma diferente.

Variante: Cruzar el Rio en pareja.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

¿Cómo utilizaste las piedras para cruzar el río?

¿De cuántas formas diferentes lo hiciste? Descríbelas brevemente.

¿En qué momentos de tu vida diaria, haz tomado decisiones para realizar algo.

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- Propón actividades donde los alumnos descubran las acciones que pueden tomar al afrontar una tarea.

Sugerencias de Evaluación:

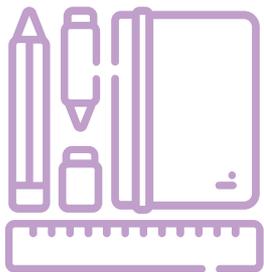
- Utiliza una autoevaluación para que los alumnos reconozcan las alternativas que propusieron para solucionar situaciones de juego.

¿Qué temas conoceremos?

- Saltos y desplazamientos
- Creatividad motriz



Fotografía 3. Nota: En esta imagen se muestra como jugar la actividad. “El Resorte” Hernández G. (2021)”



¿Qué queremos lograr?

Sesión 3.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno descubra diferentes posibilidades de participar en juegos tradicionales para favorecer su creatividad”.



¡Para iniciar!



En un breve texto, responde las siguientes preguntas en tu cuaderno:

¿Alguien de tu familia jugaba resorte cuando era pequeño?
¿Cómo lo jugaba?

Responde según tu criterio ¿Qué puede pasar si cambias las reglas, materiales y espacios de los juegos que conoces?

Sesión 3: “Resorte”

Organización:

Para esta actividad se sugiere invitar a dos o más participantes que ayudarán a enriquecer la experiencia del juego y compartir los turnos para saltar. De no ser posible, los acompañantes pueden suplirse por dos sillas para colocar el resorte.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- 3 metros de resorte delgado, unido en sus extremos con un nudo.
- 2 sillas (en caso de ser necesario).

¡A jugar!



Descripción de la actividad

El juego consiste en brincar el resorte con las reglas o los pasos que los jugadores decidan. Ejemplo (un pie adentro y otro afuera, dos pies dentro del resorte, saltar y pisar los dos resortes a la vez, saltar dentro y fuera, saltar con los pies afuera dar una media vuelta para enredarse en el resorte, saltar para desenredarse, saltar y salir) haciendo un recorrido a varias alturas del cuerpo (piso, tobillos, rodillas, cadera, etc.).

.

¡A jugar!

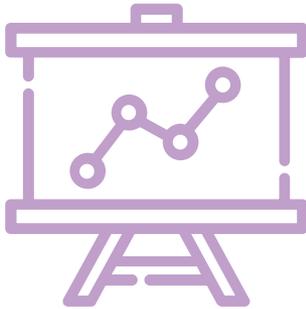


Descripción de la actividad

Después de realizarlo de la forma descrita anteriormente, Permitir que los niños propongan sus combinaciones de movimientos para saltar el resorte.

Variantes: Realizarlo en parejas.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

¿Para qué me sirve jugar al resorte? ¿Descubrí nuevas habilidades?

¿Qué otras combinaciones realizaste con el resorte?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- Diseña actividades en donde los alumnos reconozcan las alternativas que tienen para solucionar situaciones de juego.

Sugerencias de Evaluación:

- Realiza un instrumento de autoevaluación sobre la creatividad motriz manifestada durante las actividades.

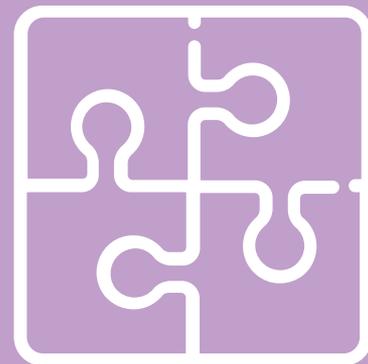
ANEXOS.

Para saber más:

Bibliografía consultada:

- Aprendizaje Clave para una educación integral.
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 Diaz 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

Gildardo Martínez Gutiérrez

Mario Alberto Hernández Gómez

Gabriela Elizabeth Corona Solórzano

Responsables de Contenido

Josué Gómez González

Diseño gráfico





Educación

