



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

OBJETIVO DE LA FICHA DIDÁCTICA

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

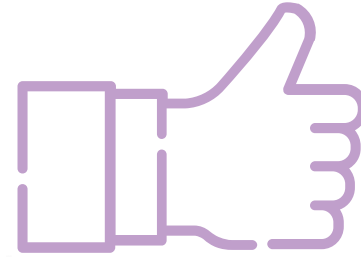
Creatividad en la acción motriz

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.





Titulo de la Unidad

“Retomando ideas y experiencias me divierto”

Intención didáctica de la Unidad:

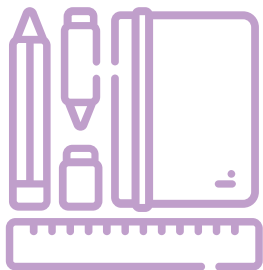
“Que el alumno dé respuesta a diferentes retos motrices reflexionando sobre las acciones que le permiten o dificultan el logro para mejorar su desempeño .”

¿Qué temas conoceremos?

- Resolución de problemas
- Nociones espaciales



Fotografía 1. Nota: En esta imagen se muestra como jugar “Adivina cuánto mide” Martínez G. (2021)



¿Qué queremos lograr?

Sesión 1.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno valore los logros que obtiene poniendo en práctica alternativas de solución al reto para reconocer su creatividad motriz”.

¡Para iniciar!



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

Con la ayuda de un adulto reflexiona

- ¿Sabías que hay diferentes alternativas de solución para resolver problemas motrices y en tu vida diaria?
- ¿Es más sencillo resolver problemas de manera individual o colectiva? ¿Porqué?

Sesión 1: “Adivina cuánto mide”

Organización:

Determina y señala un punto de inicio y un punto de llegada para un recorrido de 2 metros o más de acuerdo a el espacio con el que cuentas.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Gis (opcional)

¡A jugar!



Descripción de la actividad

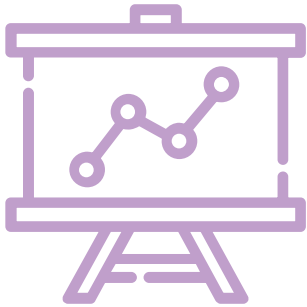
Observar la distancia del recorrido y calcular cuántos pies propios hay entre un punto y otro. Verificar el conteo a través del movimiento de los pies.

Variantes:

Con que otros segmentos de tu cuerpo puedes medir esa distancia?

- Dar diferentes formas al recorrido (líneas rectas curvas, quebradas, etc.)

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

- ¿Descubriste alternativas de solución que pueden servirte para afrontar esta y otras situaciones de juego?
- ¿Cuáles acciones propusiste para lograr la actividad?
- ¿Consideras que resolviste el reto con creatividad?
¿Porqué?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

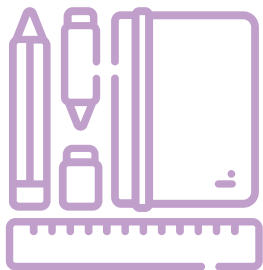
- Diseña actividades donde el alumno pueda valorar sus logros al poner en práctica sus alternativas de solución a retos motrices.

Sugerencias de Evaluación:

- Realiza una breve descripción escrita de los problemas afrontados por los alumnos para lograr el reto y las alternativas de solución.

¿Qué temas conoceremos?

- Resolución de problemas
- Nociones espaciales



¿Qué queremos lograr?

Sesión 2.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno utilice los diferentes segmentos de su cuerpo para resolver el reto que se indica.”



¡Para iniciar!



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

Con la ayuda de un adulto reflexiona

- ¿Conoces los diferentes segmentos que conforman tu cuerpo?
- ¿Cuáles son?
- ¿Cómo puedes utilizar tu cuerpo para tocar diferentes puntos de apoyo?

Sesión 2: “El avión”

Organización:

Desarrollo de la actividad:
Marca en el piso varias formas de la siguiente figura, variando las combinaciones de letras con la mayor cantidad posible:

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Gis blancos o de colores.

| | | |
|---|---|---|
| E | T | I |
| P | O | U |
| M | L | A |

Imagen 1. Nota: En esta imagen se muestra como marcar el piso para la actividad “El avión”
Corona S. (2021)

¡A jugar!



Descripción de la actividad

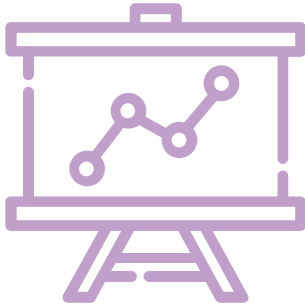
El reto del juego es que formes palabras tocando cada una de ellas con las partes de tu cuerpo que tu decidas.

(Ejemplo. Con la planta del pie.)

- Realiza propuestas de palabras que formarías.

Variantes: utiliza diferentes partes de tu cuerpo para formar una palabra

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

- ¿Qué habilidades pusiste en práctica para lograr el reto del juego?
- ¿Lograste dar alternativas creativas de solución al reto?
- ¿Cuáles?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

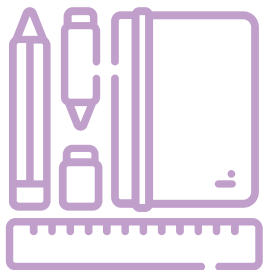
- Establece momentos para que los alumnos descubran las acciones que pueden tomar para afrontar una tarea y las expliquen.

Sugerencias de Evaluación:

- Realizar, retomando ideas y experiencias, una autoevaluación y coevaluación del desempeño y la actuación que manifestaron al desarrollar esta actividad de aprendizaje.

¿Qué temas conoceremos?

- Resolución de problemas
- Creatividad



¿Qué queremos lograr?

Sesión 3.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno sugiera alternativas para solucionar un problema planteado y con ello cumpla el propósito de la actividad”



Fotografía 2. Nota: En esta imagen se muestra como jugar “los transportadores” Hernández G. (2021)

¡Para iniciar!



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

- ¿Con qué partes del cuerpo se puede lanzar una pelota?
- Te diste cuenta que hay muchas formas de realizar la misma actividad de diferentes formas y tu puedes decidir de que forma llevarla a cabo, solo necesitas de tu imaginación.

Sesión 3: “Los transportadores ”

Organización:

Para esta actividad será necesario contar con la ayuda de un integrante de la familia, deberán trasladar una pelota (de un punto de salida a uno de llegada dependiendo con el espacio que se cuente en casa)

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Pelota de vinil.
- Balde o cubeta.

¡A jugar!

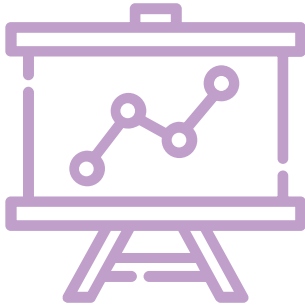


Descripción de la actividad

El propósito de la actividad es trasladar la pelota sin que esta caiga al piso, utilizando y uniendo diferentes partes del cuerpo, por ejemplo: espalda con espalda. El alumno deberá dar las sugerencias de como transportar la pelota.

Variante: Al llegar a un punto determinado dejar caer la pelota sin utilizar las manos dentro de un balde o cubeta.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Comenta o responde estas preguntas, en un texto breve en tu cuaderno.

¿Qué partes del cuerpo utilizaste para trasladar la pelota?

¿Cuál fue la forma de transportar la pelota más fácil y cuál la complicada?

¿En qué momento de tu vida cotidiana haz tenido de decidir como hacer algo?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- Utiliza actividades donde el alumno tenga la oportunidad de dar sugerencias de como resolver problemas motrices.

Sugerencias de Evaluación:

- Diseña una autoevaluación donde el alumno se de cuenta de las sugerencias que presentó cual es la menos efectiva y cual la más efectiva.

¿Qué temas conoceremos?

- Alternativas de solución
- Respuestas motrices
- Atención



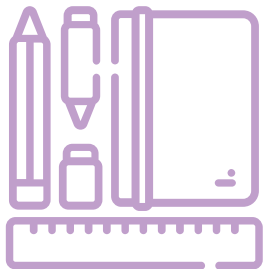
Fotografía 3. Nota: En esta imagen se muestra como se juega el “A trápala antes de que caiga” Martínez G. (2021)

¿Qué queremos lograr?

Sesión 4.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno reflexione y utilice los movimientos de su cuerpo para resolver un reto propuesto en el juego”.



¡Para iniciar!



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

- ¿De cuántas formas puedes utilizar tu cuerpo para solucionar un problema?
- ¿Sabes que las respuestas motrices que puede generar tu cuerpo son infinitas?
- ¿Sabías que la atención es fundamental para lograr cumplir un reto?

Sesión 4: “Atrápala antes de que caiga”

Organización:

En un espacio libre de obstáculos, el adulto o acompañante liberará el objeto ligero disponible a diferentes alturas con el ventilador funcionando y dirigido a el objeto para que éste tarde más en caer.

El alumno deberá estar siempre atento a el vuelo del objeto ligero.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Ventilador pequeño o instrumento que genere viento.
- Globo, Pluma, tira de papel o plástico



Fotografía 4. Nota: En esta imagen se muestra el material para jugar el “A trápala antes de que caiga” Martínez G. (2021)

¡A jugar!

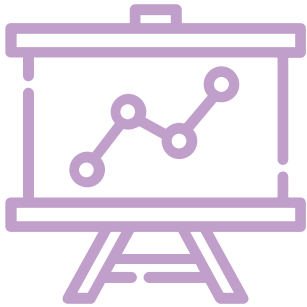


Descripción de la actividad

El reto consiste en evitar que la pluma, globo u otro objeto elegido caiga al piso utilizando diferentes partes del cuerpo, con la ayuda del adulto o acompañante que liberará el objeto ligero disponible, el alumno lo atrapará antes de que toque el suelo. Para lograrlo es necesario mantener mucha atención por parte del alumno al objeto liberado, lo podrá atrapar utilizando diferentes partes del cuerpo.

Variantes: que el alumno proponga diferentes acciones motrices antes de atrapar el objeto en cuestión.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Responde lo siguiente:

- ¿De cuántas formas pudiste atrapar el objeto?
- ¿Inventaste otra forma de atraparla?, ¿Cuál?
- Escribe las diferentes acciones motrices que realizaste antes de atrapar el objeto que utilizaste.

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

Elabora otras actividades en las que el alumno utilice diferentes respuestas motrices para resolver un reto.

Sugerencias de Evaluación:

Se sugiere que el alumno realice un escrito donde identifique las diferentes alternativas para resolver un reto motriz

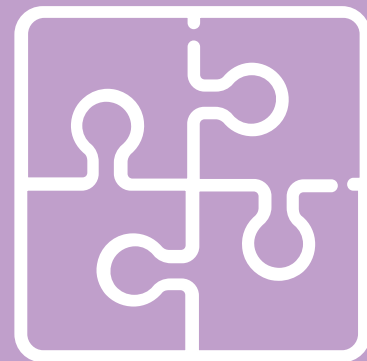
ANEXOS.

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

