



Recrea

Educación para refundar 2040





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

Recrea
Educación para refundar 2040



Educación





Secundaria

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 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:

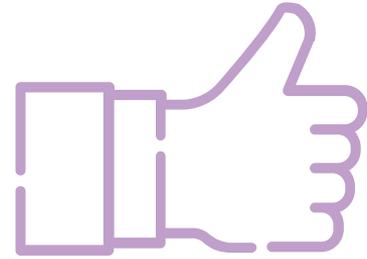
Creatividad en la acción motriz.

Aprendizaje esperado:

“Aplica el pensamiento estratégico al analizar la lógica interna de situaciones de iniciación deportiva y deporte educativo, para resolver los problemas 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.



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.



En la presente unidad didáctica se intenciona el abordaje al reconocer en la interacción motriz una oportunidad de aprendizaje, estableciendo acuerdos con sus compañeros al promover la participación e interacción de todos y se asuman como parte del grupo a partir de principios como el respeto, la inclusión y la colaboración que, al mismo tiempo, contribuyen a generar un gusto por la práctica de actividades físicas.

Título de la unidad

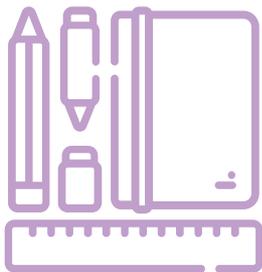
“Lanzamientos estratégicos”

Intención didáctica de la Unidad:

“Que los alumnos reconozcan las acciones estratégicas en diferentes juegos modificados en las que favorezca la toma de decisión, análisis y propuestas sobre tiempos de posesión, trayectoria, dirección, ubicación en el área de juego y roles para resolución de diferentes problemas motrices que se le presenten”.

¿Qué temas conoceremos?

- Juegos modificados
- Cambios en las reglas
- Resolver problemas



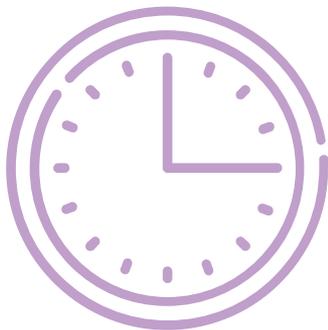
¿Qué queremos lograr?

Sesión 1.

Intención Pedagógica:

“Que los alumnos reconozcan las acciones estratégicas desarrolladas a partir de juegos modificados en los que se lance y devuelva un objeto de una zona a otra, y que propongan cambios en lanzamientos, recepciones, golpeo o de reglas, con la finalidad de resolver los diferentes problemas que se les presenten”.

¡Para iniciar!



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

- ¿Menciona tres aspectos que ayuden a resolver problemas dentro del juego?
 - 1.
 - 2.
 - 3.
- ¿Qué tomarías en cuenta a la hora de cambiar las reglas del juego?

Sesión 1: “Tiro preciso”

Organización:

En tu casa utiliza un espacio libre de obstáculos al menos de 2 metros por 2 metros y elijan algo que sirva como base (pared, silla, la puerta, etc.).

Divide tu cancha colocando una cuerda en el suelo, o dibuja una línea con gis o con camiseta o pedazos de tela que enrolles para formar una línea.

Invita a algún miembro de tu entorno familiar que este en casa para que realice la actividad contigo.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Cuerda o estambre o algún material para colocar en el suelo y que divida la cancha.
- 1 pelota de plástico ligera
- 1 pelota elaborada con una bolsa de plástico; se llena de aire y se sujeta con un nudo o listón.
- 2 pelotas cada una elaborada con un par de calcetines.
- Cronómetro o reloj

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

1. Por parejas, se pasarán la pelota y a una señal dada quien tenga la pelota tratará de tocar lanzándoselo a su compañero que huye de él tratando de llegar a la base de salvamento dónde no puede ser tocado).

El jugador que lanza se anotará 5 puntos cada vez que toque a su compañero con la pelota.

Con la misma dinámica de la actividad anterior resuelvan lo siguiente:

- ¿A qué distancia tendrán que estar para lograr pases sin que se les caiga la pelota al suelo utilizando solo los dedos de las manos?.

¡A jugar!



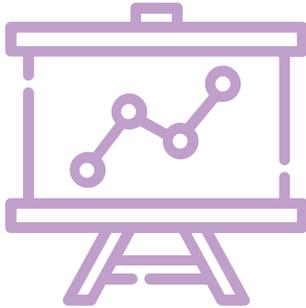
Descripción de la actividad:

2. Pasarán la pelota hecha con la bolsa de plástico y a una señal dada, cada participante tendrá una pelota de calcetines en el suelo que tomará e intentarán tocar a su compañero lanzándosela.

Se anotan 1 punto cada vez que toque al compañero con la pelota, gana el que llegue primero a 5 puntos.

3. Con base a la actividad de pasar la pelota, dialoguen y propongan ¿de qué otra manera pueden cambiar la regla del juego?.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué te gustó de lo que hiciste hoy?

Responde estas preguntas en un texto breve.

¿De qué manera resolvieron el problema presentado durante la actividad?

¿Cuáles acciones estratégicas te funcionaron de mejor manera cuándo utilizaron 2 implementos?

¿Cuál propuesta realizaron en el cambio de reglas del juego?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

Sugerimos agregar otras actividades para el logro de la intención pedagógica en la que consideres que los alumnos, utilicen distintas posibilidades motrices, actualicen y transformen su saber hacer y saber desempeñarse. Con ello se pretende favorecer el análisis de diferentes problemas y posibilitar el desarrollo del pensamiento y de la actuación, que le permita proponer cambios en la lógica de juego y favorecer la interacción grupal.

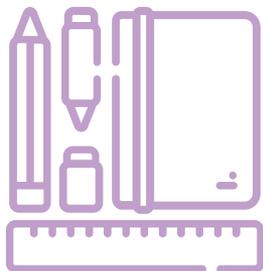
Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño, con relación a la intención pedagógica de la sesión.

- Propone alternativas de solución a partir del pensamiento estratégico.
- Responde a las demandas de cada situación al comprender la lógica de las actividades.

¿Qué temas conoceremos?

- Identificar y reconocer las diferentes estrategias del juego
- Resolución de problemas estratégicos en el juego
- Juegos modificados



¿Qué queremos lograr?

Sesión 2. Intención Pedagógica:

“Que los alumnos reconozcan las acciones estratégicas desarrolladas a partir de juegos modificados que impliquen golpear y devolver una pelota hacia la pared y que los aliente a buscar diferentes estrategias: fuerza, efectos empleados, dirección, trayectoria, y ubicación en el área de juego, con la finalidad de resolver los diferentes problemas que se les presenten”.

¡Para iniciar!



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

- ¿Cómo favorece la estrategia en el desarrollo del juego?
- ¿Cuáles son algunas de las características de los juegos modificados?
- ¿En qué te favorece el que reconozcas tu propia participación en la resolución de problemas estratégicos en el juego?

Sesión 2: “La pared mágica”

Organización:

Invita a participar de 3 a 4 integrantes de tu familia, con la finalidad de que puedan trabajar en equipo y poder hacer cada una de las actividades a realizar y reconociendo la participación grupal. Donde es importante que delimites las áreas donde puedas realizar cada una de las estaciones.

Busca un área donde no puedas poner en riesgo objetos o cosas que puedan romperse o que te ocasionen un daño.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Una pelota.
- Una sábana.
- Papel de cartoncillo para realizar las letras y círculos.
- Lápices de colores para colorear los círculos.
- Una área libre de espacio que tenga pared, cochera, patio, pared de frontón, etc.

¡A jugar!

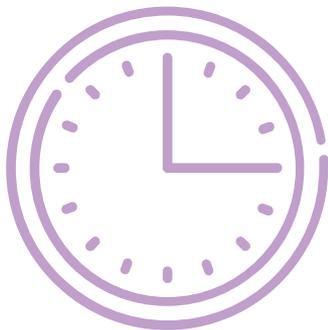


Descripción de la actividad:

En la pared pegarán círculos de papel distribuidos entre sí, que contienen letras y colores.

2 personas tendrán sujeta la sábana para que no vea donde están colocados los círculos en la pared, y uno de ellos va a dar la indicación: Ej. Hincado, rojo. En ese momento bajan la sábana y el participante se hincará y tirará la pelota al círculo rojo y atraparla de regreso. Los 2 compañeros inmediatamente suben la sábana cuando realiza el tiro y atrapada. Se repite la acción ahora con otra indicación, ejemplo: brincando D, y tienen que tirar la pelota a la letra D, brincando y atrapando de regreso la pelota.

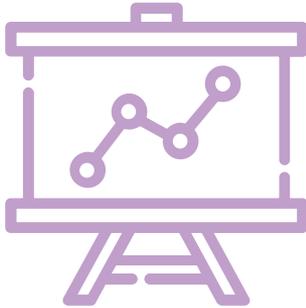
Evaluación



RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Escala	Descripción
5 Pts.	Acertó al objeto las 5 veces que realizó la actividad.
4 Pts.	Acertó al objeto 4 de las 5 veces que realizó la actividad.
3 Pts.	Acertó al objeto 3 de las 5 veces que realizó la actividad.
2 Pts.	Acertó al objeto 2 de las 5 veces que realizó la actividad.
1 Pts.	Acertó al objeto 1 de las 5 veces que realizó la actividad.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué te gustó de lo que hiciste hoy?

Responde estas preguntas en un texto breve.

- ¿Qué aprendizaje te dejó al realizar este juego modificado?
- ¿Qué estrategias realizaron durante el juego?
- ¿Qué fue lo más difícil de realizar y qué aprendes de ello?
- ¿Cómo te sentiste durante el desarrollo de las actividades?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

Los alumnos, al utilizar distintas posibilidades motrices, actualizan y transforman su saber hacer y saber desempeñarse. Con ello se pretende favorecer el análisis de diferentes problemas y posibilitar el desarrollo del pensamiento y de la actuación estratégica. Es por esto que se recomienda elaborar y organizar una unidad didáctica en la que los alumnos reconozcan las acciones estratégicas desarrolladas a partir de los juegos modificados.

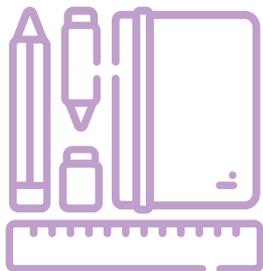
Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño, con relación a la intención pedagógica de la sesión.

- Propone alternativas de solución a partir del pensamiento estratégico.
- Responde a las demandas de cada situación al comprender la lógica de las actividades.

¿Qué temas conoceremos?

- Reconocer las acciones estratégicas en el juego.
- Juegos modificados.
- Resolución de problemas motrices.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 3.

Intención Pedagógica:

“Que los alumnos reconozcan las acciones estratégicas desarrolladas a partir de juegos modificados que permitan emplear un objeto para devolver otro; propiciar la toma de decisiones con relación a la colocación en el espacio y la dirección del móvil, con la finalidad de resolver los diferentes problemas que se les presenten”.

¡Para iniciar!



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

- ¿Qué has aprendido hasta el momento sobre las estrategias?
- ¿Qué es lo que más te gusta de los juegos modificados?
- ¿Cómo se relaciona el diseño de estrategias de juego con la resolución de problemas en tu vida cotidiana?

Sesión 3: “Juntos y rápidos”

Organización:

Invita a participar a un integrante de tu familia, si es posible a más participantes, será más divertido.

Elige un recorrido por tu casa, en el que permita pasar dos personas a la vez. Trata de que sea lo más largo posible; desde la entrada de tu casa o departamento, hasta el patio o habitación más alejada.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Pelotitas de periódico o calcetines.
- Globos medianos.
- Una tabla de madera cuadrada, un libro grueso o, algún otro objeto disponible que se le parezca.

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

Se trata de trasladar la pelotita de periódico hasta el final del recorrido, lanzándola entre los dos compañeros y regresándola con la tablita de madera, sin que se les caiga.

Para ello, diseñen una estrategia que les permita hacerlo lo más rápidamente posible. Implementen nuevas estrategias y valores sus resultados.

Realicen ajustes en sus estrategias, con relación a su ubicación durante el traslado y la dirección del móvil.

Ahora, inténtenlo con la pelotita de calcetín y con un globo.

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

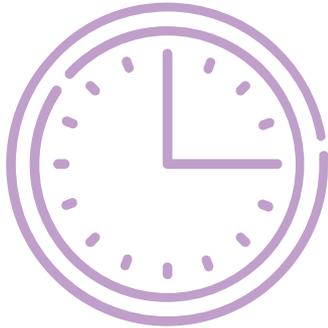
Una vez, terminada la actividad, realicen entre los participantes la coevaluación que se incluye en la siguiente diapositiva, la cuál es específica de esta actividad realizada. En ella valoren cada uno de los cinco indicadores que se incluyen, en donde:

E=Excelente

B=Bien

R=Regular

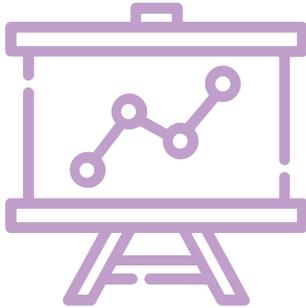
Evaluación



Coevaluación

Indicador	E	B	R
1. Diseño, aplicación y resultados de las estrategias.			
2. Comunicación entre participantes: Respeto, apertura y asertividad.			
3. Actitud durante la actividad: colaboración, respeto y disfrute.			
4. Durante la actividad: devolución del objeto de forma precisa.			
5. Durante la actividad: Ajuste de movimientos en función de mi compañero.			

Productos/ Retroalimentación



¿Qué te gustó de lo que hiciste hoy?

Responde estas preguntas en un texto breve.

- ¿Qué aprendizaje identificas a partir de la coevaluación realizada?
- ¿Cuáles acciones estratégicas les funcionaron mejor?
- ¿Qué de lo que aprendiste te puede ser útil para tu vida cotidiana?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

Los alumnos, al utilizar distintas posibilidades motrices, actualizan y transforman su saber hacer y saber desempeñarse. Para favorecer el logro de la intención pedagógica de esta sesión, te sugerimos propongas otros juegos modificados que permitan emplear un objeto para devolver otro; propiciar la toma de decisiones con relación a la colocación en el espacio, la fuerza y la dirección del móvil, prever y anticiparse a diversas situaciones.

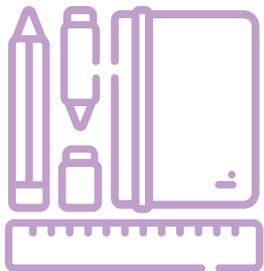
Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño, con relación a la intención pedagógica de la sesión.

- Propone alternativas de solución a partir del pensamiento estratégico.
- Responde a las demandas de cada situación al comprender la lógica de las actividades.

¿Qué temas conoceremos?

- Reconocimiento de las diferentes estrategias del juego.
- Resolución de problemas.
- Juegos modificados



¿Qué queremos lograr?

Sesión 4.

Intención Pedagógica:

“Que los alumnos reconozcan las acciones estratégicas desarrolladas a partir de juegos modificados que requieran efectuar lanzamientos y recepciones para hacer una anotación; así como diseñar estrategias a partir del rol, función, posición en el área y posibilidades individuales, con la finalidad de resolver los diferentes problemas que se les presenten”.

¡Para iniciar!



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

- ¿Al Utilizar una estrategia, tenemos mejor desarrollo del juego? ¿ Por que?
- ¿Qué características son las que se establecen para que sea un juego modificados?
- ¿Reconozco mis debilidades y fortalezas, en que me favorece crear una estrategia grupal en el juego?

Sesión 4: “Atrapa pelotas rebotadoras”

Organización:

En un espacio libre donde puedas realizar la actividad sin riesgo de objetos que puedan lesionarles, (patio, cochera, sala o pasillo).

Contar con una pared donde pueda rebotar las pelotas.

En compañía de tu familia invitarlos a participar en la actividad (juego por parejas).

Forme dos equipos de uno o mas integrantes para jugar.

Delimite la cancha de juego con gis o cinta. (dos partes iguales en un espacio de 2 x 3 metros.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Unas pelotas de tenis u otras pequeñas que boten.
- Dos botes o baldes.
- Cronometro o reloj.
- Una pared que tenga espacio libre.
- Un espacio libre para trazar o encintar el área de juego.

¡A jugar!



Imagen 1. Nota: Esta imagen muestra a una pareja, manipulando una cubeta y una pelota de tenis en la actividad a realizar. Elaboración propia Mendoza, F.2021

Descripción de la actividad:

Consiste en lanzar una pelota contra el piso y hacia el muro y el otro jugador tratará de atraparla con el balde que lleva en la cabeza.

- Un jugador lanza 10 o 15 veces las pelotas de una en una.
- El segundo jugador intentará cachar las pelotas con el balde o cubo que lleva en la cabeza.
- Se intercambian los roles, quien lanza, ahora cacha, y el que cacha ahora lanza.
- En cada participación se buscará la estrategia adecuada para ser más eficiente e intentar atrapar la mayor cantidad de pelotas.

¡A jugar!



Imagen 2. Nota: Esta imagen muestra a una pareja, manipulando una cubeta y una pelota de tenis en la actividad a realizar. Elaboración propia Mendoza, F.2021

Descripción de la actividad:

Gana el jugador que logra atrapar más pelotas.

Si falla, se pueden lanzar las pelotas las veces que sea necesario.

Lo importante es contar cuántas pelotas logra atrapar en el tiempo dado de cada pareja.

Variantes:

Se realiza la actividad por tiempo (acuerde un tiempo favorable para ustedes).

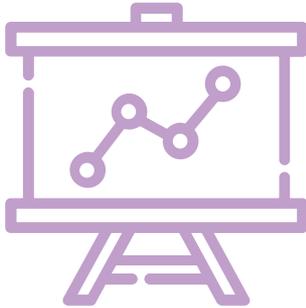
Evaluación



Después de haber realizado las actividades, Marca con una “X” el Nivel que coincide con tu respuesta a los siguientes indicadores:

Nivel Logro del indicador	Excelente	Muy bien	Regular
Atrapar todas las pelotas.			
Diseño de estrategia y resultado.			
Trabajar de forma colaborativa			

Productos/ Retroalimentación



¿Qué te gustó de lo que hiciste hoy?

Responde estas preguntas en un texto breve.

-¿Qué aprendizaje identificas al realizar este juego modificado?

-¿Qué acciones acordaron para poder desarrollar el juego modificado?.

-¿Qué fue lo más difícil de realizar y cómo lo aplicarías a tu vida cotidiana?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

Los alumnos, al utilizar distintas posibilidades motrices, actualizan y transforman su saber hacer y saber desempeñarse. Con ello se pretende favorecer el análisis de diferentes problemas y posibilitar el desarrollo del pensamiento y de la actuación estratégica. Es por esto que se recomienda elaborar y organizar una unidad didáctica en la que los alumnos reconozcan las acciones estratégicas desarrolladas a partir de los juegos modificados que requieran efectuar lanzamientos y recepción, diseñar estrategias con la finalidad de resolver los diferentes problemas que se les presenten.

Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño, con relación a la intención pedagógica de la sesión.

- Propone alternativas de solución a partir del pensamiento estratégico.
- Responde a las demandas de cada situación al comprender la lógica de las actividades.

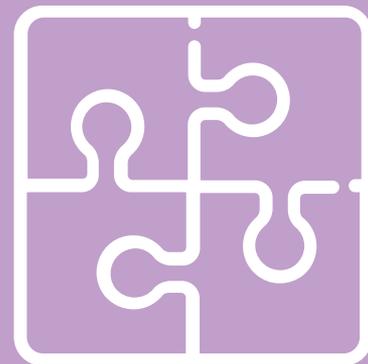
ANEXOS.

Bibliografía consultada:

- *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

Oscar Maldonado Gudiño

Martha Alicia Caro Hernández

Felipe de Jesús Mendoza Covarrubias

Felipe de Jesús Guzmán Hernández

Responsables de contenido

Josué Gómez González

Diseño gráfico





Educación

