



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

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.

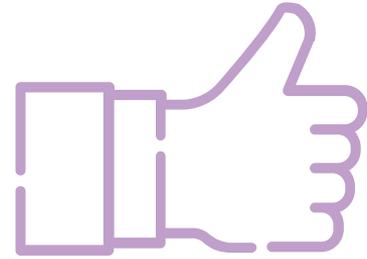
Componente pedagógico didáctico:
Creatividad en la acción motriz.

Aprendizaje esperado:

“Toma decisiones respecto a cómo ubicarse y actuar en distintos juegos, individuales y colectivos, con el fin de solucionar situaciones que se presenten en cada uno”.

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

**“Eres un Genio,
ubica y disfruta tu
ingenio”**

Intención didáctica de la Unidad:

**“Que el alumno pueda encontrar
diferentes formas de solucionar
situaciones en un juego o en
actividades, ubicando los espacios
y objetos con que cuenta en casa”.**

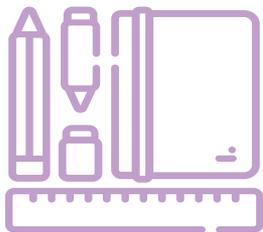
¿Qué temas conoceremos?

¿Qué queremos lograr?

- Actividades motrices ordenadas.



Imagen 1. Adaptada de *Educación Física Primer grado* (p88.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.



Sesión 1. Intención Pedagógica:

“Que el alumno logre ubicar objetos en el espacio dentro de casa, que le permitan realizar un recorrido siguiendo un orden y proponga cambios”.



¡Para iniciar!

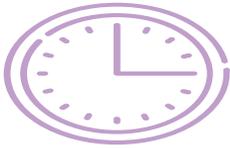


Imagen 2. Adaptada de *Educación Física Segundo grado* (p77.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

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

¿Cuáles son los objetos más grandes que ubicas de tu casa?

¿Por cuál objeto te gustaría iniciar un recorrido?

¿Cómo te gustaría desplazarte de un objeto a otro?

Sesión 1: Orden y recorrido, objetivo conseguido.

Organización:

- Ubica 5 objetos que tengas en casa que no se encuentren en lugares que puedan ser un peligro como pudiera ser la cocina.
- Te proponemos algunas opciones, pero tienes la libertad de cambiarlos por algunos de tu preferencia.
- Has cuatro papeles con el siguiente orden o cambia algún objeto que no tengas.

1 SILLA > 2 CAMA > 3 MESA > 4 PUERTA

1 CAMA > 2 MESA > 4 PUERTA > 4 SILLA

1 MESA > 2 PUERTA > 4 SILLA > 4 CAMA

1 PUERTA > 2 SILLA > 4 CAMA > 4 MESA

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Hojas de Papel reciclado.
- Lápiz, pluma o marcador.

¡A jugar!

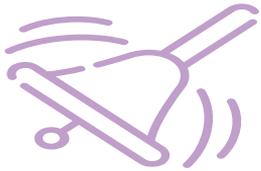


Imagen 3: Adaptada de *Educación Física Segundo grado* (p71.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Descripción de la actividad:

Una vez que tengas los cuatro papeles los doblarás y colocarás en un objeto como: bote, gorra, sombrero o recipiente que te permita elegir sólo uno al azar.

Elegirás un papel, una vez que sepas el orden, empezarás tu recorrido tocando los objetos caminando de una manera rápida hasta que logres tocar los cuatro.

Una vez concluido el primer recorrido, elegirás otro papel y harás otro recorrido, pero con el nuevo orden que te tocó.

Así lo realizarás hasta agotar los cuatro diferentes papeles, es decir los cuatro recorridos diferentes.

NOTA: Si el espacio te permite realizarlo trotando, puedes hacerlo así, siempre que un adulto te autorice y supervise que no está en riesgo tu seguridad.

¡A jugar!

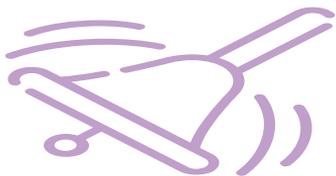


Imagen 4: Adaptada de *Educación Física Primer grado* (p74.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

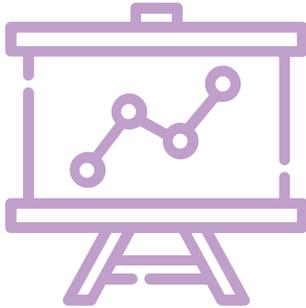
Descripción de la actividad:

Variantes:

Puedes elegir diferentes objetos de casa, pero cuidando que no representen un riesgo para tu seguridad.

Los desplazamientos cada vez que realices el recorrido pueden ser diferentes, por ejemplo: primero gateando, después en un solo pie, saltando con ambos pies, etcétera. Inclusive cambiar el desplazamiento entre cada objeto, por ejemplo de la silla a la cama saltando, de la cama a la mesa girando, de la mesa a la puerta caminando hacia atrás, etcétera.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Responde estas preguntas, éste será tu primer producto.

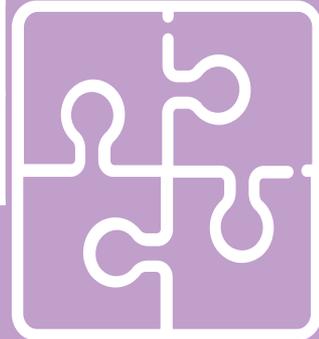
- ¿Pudiste realizar todos los recorridos sin equivocarte?
- ¿Qué otros objetos cambiaste por los que se propusieron?
- ¿Qué otros recorridos te gustaría hacer en casa?

Evaluación del desempeño del alumno:

Después de haber realizado la primera sesión. Con ayuda de un familiar, marca con una  en cada una de las preguntas el Nivel que consideras lograste:



Indicadores	Nivel de logro	 SIEMPRE	 LA MAYORÍA DE VECES	 POCAS VECES
¿Logré realizar los recorridos sin confundirme en el orden?				
¿Cambié los objetos que me propusieron?				
¿Propuse diferentes maneras de desplazamiento entre cada objeto?				



Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- Las alternativas de solución que diseñan los alumnos para distintas situaciones de juego, consideran aspectos como la dinámica, el espacio, los objetos, el momento del juego y las formas de interacción que se establecen; así mismo, valoran las posibilidades con las que cuentan y los resultados que esperan lograr.

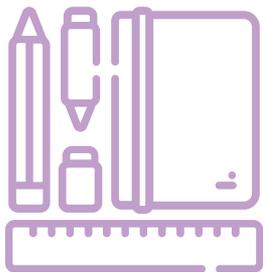
Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Modifica su actuación al reconocer las características del área de juego.
- Incrementa el nivel de dificultad de los desplazamientos al proponer modificaciones a las acciones o al espacio de juego.

¿Qué temas conoceremos?

- Juegos tradicionales.



¿Qué queremos lograr?

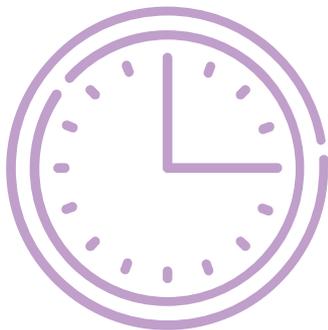
Sesión 2.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno se ubique espacialmente, estimando las distancias y la reacción al adaptar su actuación en juegos tradicionales como la Matatena”.



¡Para iniciar!



Tomando en cuenta la actividad anterior, tu gustos y tus experiencias previas responde las siguientes preguntas:

- ¿Has escuchado en qué consiste el juego de la matatena? ¿Cómo se juega la matatena?
- ¿Crees qué puedes calcular la distancia para lanzar un objeto y que tomes otro antes de que caiga el primero?

Sesión 2: “Dale a tu cuerpo alegría y... matatena”

Organización:

- Espacio: Lo puedes realizar en el piso de casa, sobre la superficie de una mesa, en la cama, en síntesis, donde te sientas cómodo, disfrutes del juego y pongas a prueba tus habilidades para ajustar las distancias y tus reacciones.
- El reto sólo tu lo pondrás al determinar que cantidad de material tomes antes de que caigan los lanzados.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Pueden ser 10 Limones, o 10 corcholatas, o 10 tapas de bebidas, etc.
- 1 pelota chica o piedra.

¿Sabías qué?

- El juego de matatenas o “jacks”, que tiene otros nombres en Hispanoamérica, como “payaya” en Chile, yaces en Perú, Su nombre se deriva del náhuatl matatena: llenar de piedras. Se juega sobre una superficie lisa

¡A trabajar!



Imagen 5: Adaptada de *Educación Física Cuarto grado* (p90.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Descripción de la actividad:

El juego consiste en tomar la pelota o piedra con una mano y se deja caer sobre la superficie, en cuanto la pelota deje la mano el jugador tomará con la misma mano una pieza a la vez y enseguida atrapará la pelota con la misma mano, así hasta tomar de una en una las 10 piezas.

Repetirá los movimientos pero esta vez tomara de dos en dos piezas.

Y así consecutivamente hasta llegar a tomar las 10 piezas al mismo tiempo.

Continuará jugando hasta que no atrape la pelota o mueva alguna otra pieza al momento de tomar las piezas.

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

Variantes:

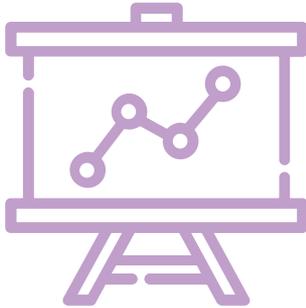
Una forma diferente de realizar la actividad es:

Si es con pelota, tomar las piezas y permitir dar un bote antes de atraparla.

Pasar las matatenas a la otra mano antes de atrapar la pelota.

Tomar las piezas cerrar el puño y golpear el piso o mesa antes de atrapar la pelota.

Productos/ Retroalimentación



Con apoyo de papá, mamá o tutor, elije una respuesta ✓ en las siguientes preguntas:

¿Pudiste calcular con éxito las distancias para lanzar y atrapar los objetos (matatenas)?

-En todos

-El casi todos.

-En muy pocos.



¿Cuántas veces modificaste la forma de lanzar para poder atrapar las matatenas?

En todos mis lanzamientos.

En más de una vez.

Lancé siempre de la misma forma.

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

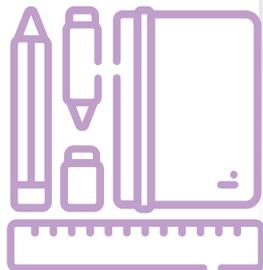
- Las alternativas de solución que diseñan los alumnos para distintas situaciones de juego, consideran aspectos como la dinámica, el espacio, los objetos, el momento del juego y las formas de interacción que se establecen; asimismo, valoran las posibilidades con las que cuentan y los resultados que esperan lograr.

Sugerencias de Evaluación:

- Incrementa el nivel de dificultad de las tareas al proponer modificaciones a las acciones o al espacio de juego.

¿Qué temas conoceremos?

- Juegos modificados.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 3.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno con base en pistas pueda ubicar zonas de su casa donde pueda resolver alguna tarea como la de encontrar un juguete u objeto”.

¡Para iniciar!



Con base a la sesión anterior y tus conocimientos responde las siguientes preguntas:

- ¿Te gusta jugar a descubrir algo con pistas?
- ¿Qué juguete es el que más te gusta y te agradecería encontrar?
- ¿Cómo llegarías más rápido a una parte de tu casa?

Sesión 3: “Ubícame”

Organización:

- Elige previamente un juguete que te guste demasiado y que no sea muy grande o un objeto que sea de tu agrado.
- Pide a algún familiar que esté en casa que esconda el juguete y que te diga varias “pistas” del lugar donde lo escondió para que vayas a buscarlo.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Juguete o un objeto que sean de tu preferencia.

¡A trabajar!

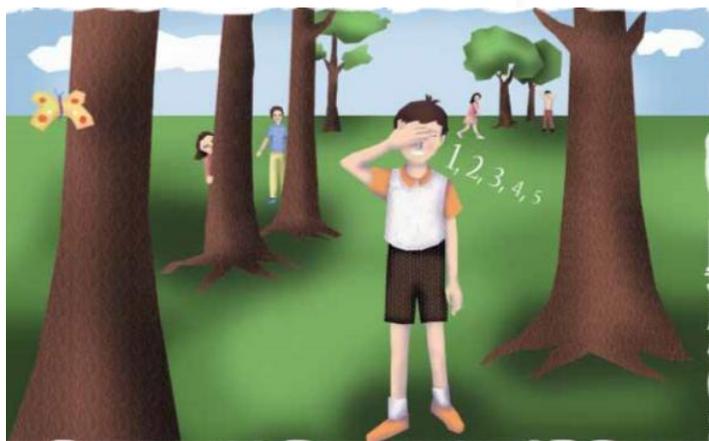


Imagen 6 adaptada de *Educación Física sexto grado* (p.79) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Descripción de la actividad:

Da a tu familiar el juguete u objeto que decidas que esconda.

Decide un lugar de la casa que sea seguro donde contarás hasta el número que acuerden para iniciar a preguntar sobre las pistas.

Una vez que te dé las pistas ve lo más rápido posible a encontrar el juguete.

Diviértanse escondiendo el objeto en los diferentes lugares de casa, evitando aquellos que puedan ser peligrosos como la cocina, espacios altos o con objetos que te puedan causar daño.

¡A trabajar!



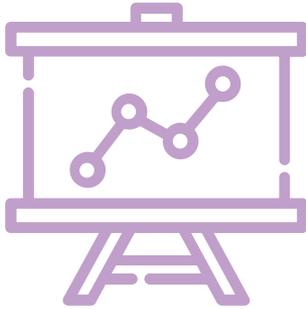
Descripción de la actividad:

Variante:

Di a tu familiar en qué parte de la casa (sala, cochera, recámara, etc.) deseas que lo esconda y evita la parte de las pistas.

- Si hay mas integrantes de la familia pueden intercambiar el rol, el alumno esconde el objeto y los demás tratarán de encontrarlo, ganará el primero que logre dar con el juguete.
- Otra opción es que quien escondió el juguete te digan “frio” si estas lejos o “caliente” si estas muy cerca de encontrarlo.

Productos/ Retroalimentación

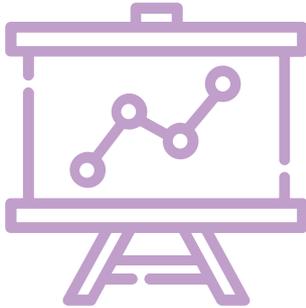


¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Al disfrutar de “Ubícame” responde las siguientes preguntas.

- ¿Pudiste jugar con alguien más?
¿Con Quién?
- ¿En cuál espacio de casa te gustó más buscar tu juguete?
- ¿Cuál variante te pareció mas interesante?
- Dibuja como realizaste la actividad.

Productos/ Retroalimentación



Reflexionando sobre mi Desempeño.

Comparte con tu familia la experiencia que tuviste al realizar la actividad y marca con una palomita ✓ tú actuación en la siguiente tabla:

Excelente	Bueno	Para mejorar
No tuve dificultad para ubicarme en casa y con las pistas pronto pude encontrar el juguete.	Se me dificultó un poco identificar con las pistas en que lugar estaba el juguete.	Tuve dificultad, en encontrar el juguete pues las pistas no fueron claras.

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

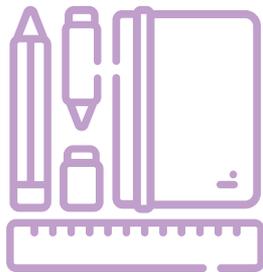
- Que los alumnos consideren aspectos como la dinámica, el espacio, los objetos, el momento del juego y las formas de interacción que se establecen para crear sus propias reglas.

Sugerencias de Evaluación:

- Registro del desempeño y de su adecuación a las acciones con base en su ubicación espacial.
- Dibujo o mapa y presentación de los ajustes en su desempeño a partir de las características del área de juego.

¿Qué temas conoceremos?

- Juegos modificados.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 4.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno ajuste sus desempeños motores en el espacio de casa donde desarrollan sus acciones al participar en juegos modificados”.

¡Para iniciar!



Tomando en cuenta la actividad anterior y tus experiencias previas responde las siguientes preguntas:

- ¿Has escuchado en qué consiste el juego de “El piso es lava”?
- ¿Crees que en cualquier parte de tu casa podrías moverte con rapidez y subirte a algún objeto?
- ¿Crees que es lo mismo desplazarte en un lugar grande que en uno pequeño? ¿Por qué?

Sesión 4: “Atención, atención, actúa pronto o tendrás una quemazón”

Organización:

- Espacio: Lo puedes realizar en el espacio de casa más amplio donde te puedas desplazar con mayor rapidez, pero que haya objetos donde te puedas subir que no te pongan en peligro.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Muebles de casa donde te puedas subir.

¡A trabajar!

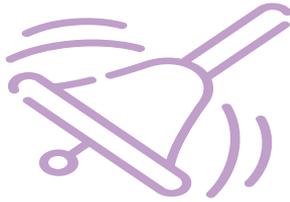


Imagen 7: Adaptada de *Educación Física Sexto grado* (p34.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Descripción de la actividad:

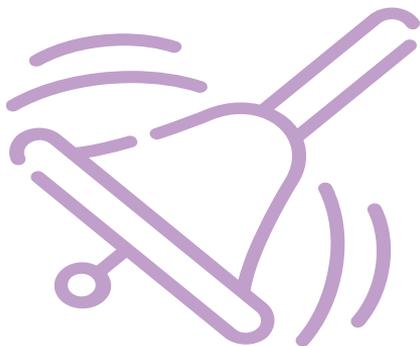
El juego consiste en desplazarte caminando por un espacio de casa seguro.

Pide a un familiar que después de un tiempo de desplazarte te diga la frase: “El piso es lava”, cuando lo escuches de inmediato buscarás un mueble, lugar o espacio donde te coloques pero que no estés parado sobre el piso.

En un segundo intento te desplazarás pero de una manera mas rápida y cuando vuelvas e escuchar la frase “El piso es lava” buscarás subirte a un lugar pero diferente al que elegiste en la primera acción.

Repetirás la acción tantas veces como quieras divertirte.

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

Variantes:

Una forma diferente de realizar la actividad es:

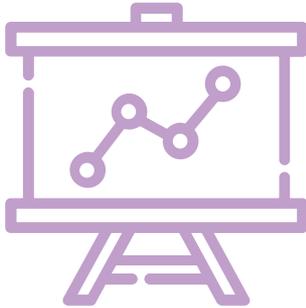
Si es con más familiares que observen, quien encuentra al final el lugar para refugiarse, darle opciones para que a la próxima lo logre pronto y esté a salvo.

Agregar más consignas para hacerlo más interesante por ejemplo decir: El piso y la sala, son lava, entonces es mas complicado.

La siguiente consigna podría ser el piso, la sala, la silla y la cama son lava...

Y así cada vez incluir mas objetos para hacerlo mas divertido.

Productos/ Retroalimentación



Con apoyo de papá, mamá o tutor, elije una respuesta anotando una palomita ✓ en las siguientes preguntas:

¿Pudiste encontrar con éxito lugares para librarte de la lava en cada intento?

- En todos
- En casi todos.
- En muy pocos.



¿Cuántas veces aumentaste la cantidad de lugares que eran lava?

En todos los juegos.

En la mayoría de los juegos.

Sólo lo realicé con el piso como lava.

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- Las alternativas de solución que diseñan los alumnos para distintas situaciones de juego, consideran aspectos como la dinámica, el espacio, los objetos, el momento del juego y las formas de interacción que se establecen; asimismo, valoran las posibilidades con las que cuentan y los resultados que esperan lograr.

Sugerencias de Evaluación:

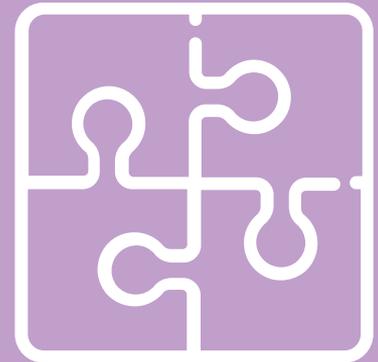
- Incrementa el nivel de dificultad de las tareas al proponer modificaciones a las acciones o al espacio de juego.

ANEXOS.

Para saber más:

Glosario:

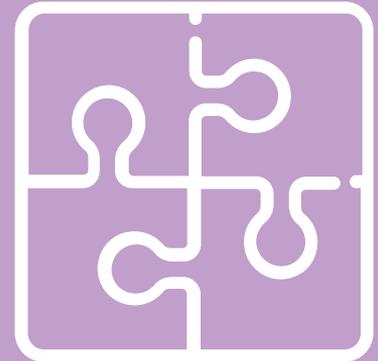
- Espacio: Parte que ocupa un cuerpo o algún objeto en un lugar. (p. 110, SEP, 2011).
- Habilidades motrices básicas: Desarrollo de movimientos como saltar, correr, girar, lanzar, atrapar, gatear, trepar o empujar. (p. 110, SEP, 2011).
- Orientación espacial: Capacidad para identificar hacia dónde desplazarte. (p. 110, SEP, 2011).
- Trayectoria: Línea imaginaria que dibuja un objeto cuando se mueve. (p. 110, SEP, 2011).
- Ubicación espacial: Capacidad para reconocer el lugar que ocupa tu cuerpo y en el cual puedes moverte. (p.110, SEP, 2011)



ANEXOS.

Referencias:

- https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-educ-fisica/1LpMEducacion-Fisica_Digital.pdf
- Secretaría de Educación Pública, (2011). *Educación Física. Primer grado.* SEP
- Secretaría de Educación Pública, (2011). *Educación Física. Segundo grado.* SEP
- Secretaría de Educación Pública, (2011). *Educación Física. Cuarto grado.* SEP
- Secretaría de Educación Pública, (2011). *Educación Física. Sexto 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.

Juan Antonio Flores Cosío.

Juan Carlos Ávila Magallanes.

Tonanci Vargas Cantero.

Responsables de Contenido.

Josué Gómez González

Diseño gráfico.





Educación

