



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 junio. 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:

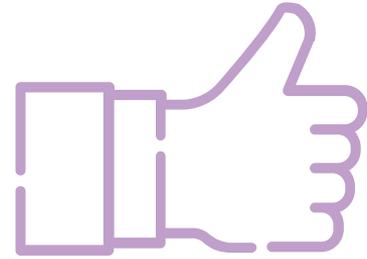
Creatividad en la acción motriz.

Aprendizaje esperado:

“Toma decisiones a favor de la participación colectiva en situaciones de iniciación deportiva y deporte educativo, para promover ambientes de aprendizaje y actitudes asertivas”.

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 Educación Física; 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 los ambientes de aprendizaje 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

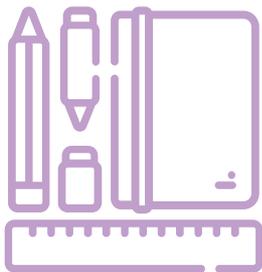
“Juego y soy asertivo”

Intención didáctica de la Unidad:

“Que el alumno reconozca las características de los ambientes de aprendizaje que favorecen la interacción y participación por medio de juegos cooperativos, juegos modificados y actividades deportivas para promover actitudes asertivas”.

¿Qué temas conoceremos?

- Ambientes de aprendizaje
- Interacción
- Juegos cooperativos



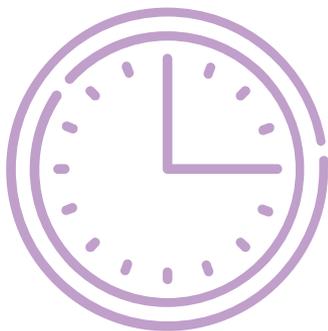
¿Qué queremos lograr?

Sesión 1.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno reconozca las características de los ambientes de aprendizaje que favorecen la interacción y participación por medio de juegos cooperativos que fomenten la coordinación de acciones entre los participantes para lograr una meta, y que establezca roles y funciones para promover actitudes asertivas”.

¡Para iniciar!



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

- Menciona para ti que significa un ambiente de aprendizaje.
- Menciona 3 elementos que estén presentes al interactuar con tus compañeros para el logro de una meta en común.
 - 1.
 - 2.
 - 3.

Sesión 1: “El vocho”

Organización:

En tu casa elijan un espacio en dónde puedan establecer un punto de salida y uno de llegada y en el medio de estos puntos diseñar un área de obstáculos con los muebles o elementos que tengas y no representen ningún riesgo para los participantes.

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

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Espacio disponible en casa.
- Muebles o materiales disponibles en el espacio a trabajar.
- Paliacate, pedazo de tela o una camiseta ligera para vedar los ojos.
- Reloj

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

El alumno será “el vocho”, el cuál estará con los ojos vendados, el otro participante será algún miembro de su entorno familiar.

Se asignará un punto de partida y uno de llegada, en el medio de los puntos dispondrán obstáculos que hayan acomodado entre ambos participantes. El guía no permitirán que el vocho choque con los obstáculos, para esto deberá avisarle realizando el siguiente sonido: PiPiPi.

Posteriormente cambiarán los roles del el vocho y el guía.

Podrán establecer las variantes que decidan para lograr diferentes recorridos o mejorar el tiempo.

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

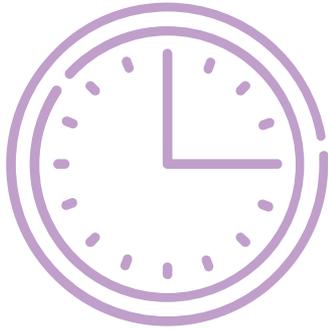
Una vez terminada la actividad, realicen entre los participantes la autoevaluación que se incluye en la siguiente diapositiva, la cuál es específica de esta actividad realizada. En ella valoren cada uno de los tres indicadores que se incluyen, en donde:

E=Excelente

B=Bien

R=Regular

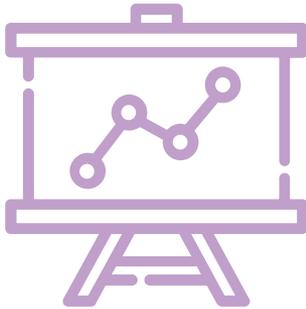
Evaluación



Autoevaluación

Indicador	E	B	R
1. La interacción entre los participantes fue de respeto, apertura y asertividad.			
2. El juego cooperativo ayudó a realizar acciones entre los participantes para lograr una meta			
3. Los roles que realizaron ayudaron a promover actitudes asertivas			

Productos/ Retroalimentación



¿Qué te gustó de lo que hiciste hoy?

Responde estas preguntas en un texto breve.

- ¿Cómo favorece los ambientes de aprendizaje al logro de la meta?

¿Cuáles acciones realizaron para acomodar los obstáculos de la actividad?

¿Cómo fue tú interacción para lograr realizar el recorrido en el menor tiempo posible?

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, reconozcan las características de los ambientes de aprendizaje que favorecen la interacción y participación por medio de:

- Juegos cooperativos que fomenten la coordinación de acciones grupales para lograr una meta. Para lo cual es necesario que establezca roles, funciones y momentos de participación.

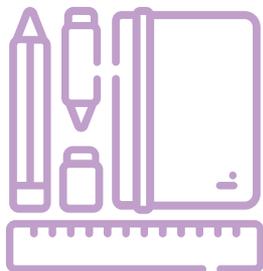
Sugerencias de Evaluación:

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

- Identifica las acciones a desarrollar para favorecer la colaboración y la participación en equipo.
- Ajusta sus estrategias y desempeños motores para ser asertivo en los juegos.
- Hace propuestas para responder a la lógica de los juegos..

¿Qué temas conoceremos?

- Identificar y reconocer la coordinación de acciones entre los participantes.
- La importancia de promover las actitudes asertivas
- Juegos cooperativos



¿Qué queremos lograr?

Sesión 2.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno reconozca las características de los ambientes de aprendizaje que favorecen la interacción y participación por medio de juegos cooperativos que fomenten la coordinación de acciones entre los participantes para lograr una meta, en la que establezcan momentos de participación, para promover actitudes asertivas”.

¡Para iniciar!



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

- ¿Qué importancia tienen las acciones cooperativas en los ambientes de aprendizaje?
- ¿En que favorece tener actitudes asertivas?
- ¿Qué características tiene los juegos cooperativos?

Sesión 2: “Palillos palillones”

Organización:

- En un espacio libre donde puedas realizar la actividad sin riesgo.
- En compañía de tu familia invítalos a participar en la actividad.
- Forme dos equipos por pareja o tercias.
- En una mesa se colocaran las botellas de plástico con agua. una por equipo
- Colocar los palillo en una silla o una mesita a 3 o 4 metros de distancia de las botellas.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Caja de palillos de madera para los dientes.
- Mesa de comedor u otra que elijas.
- Dos botellas de plástico con agua.

¡A jugar!



Imagen 1. Nota: Esta imagen muestra a una pareja, tomando palillos de madera en la actividad a realizar. Elaboración propia Mendoza F. 2021



Imagen 2. Nota: Esta imagen muestra a un integrante, trasladándose en un pie y colocando sobre la botella el palillo de madera en la actividad a realizar. Elaboración propia Mendoza F. 2021

Descripción de la actividad:

Consiste en colocar los palillos encima de la botella de uno en uno.

Formados en equipos frente a una botella que esta sobre la mesa, a tres o cuatro metros de distancia.

Se les entrega una caja de palillos de madera o una cierta cantidad.

A la señal el primero de la fila toma un palillo y lo lleva y coloca encima de la boquilla de la botella.

En cada recorrido tendrá un reto :corre de puntas, de espaldas, saltando, de lado, en cuatro puntos levantando rodillas, etc.

Intentaras no repetir las mismas acciones en cada recorrido.

¡A jugar!

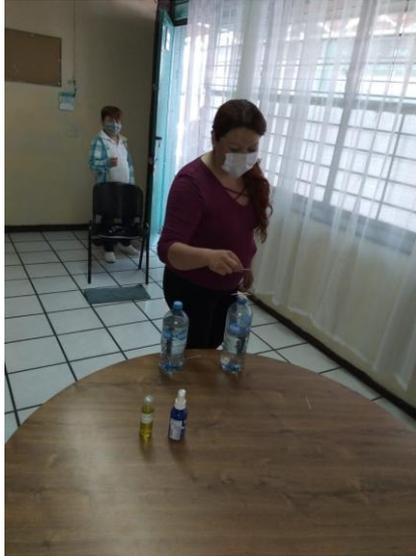


Imagen 3. Nota: Esta imagen muestra a un integrante, colocando sobre la botella el palillo de madera en la actividad a realizar. Elaboración propia Mendoza F. 2021

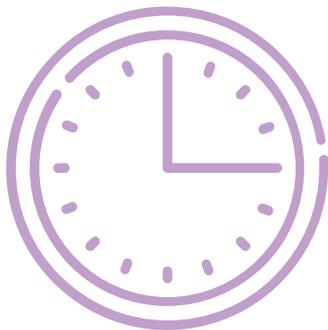
Descripción de la actividad:

- Regresa da el relevo y todos repiten la acción motriz de forma cooperativa, colocando los palillos uno encima de los ya colocados.
- Si alguien tira los palillos en el intento de colocar uno empiezan de nuevo.
- Gana el equipo que logra colocar todos lo palillos.

Variantes:

- Se pueden realizar por tercias.
- Cada participante podrá colocar 3 palillos

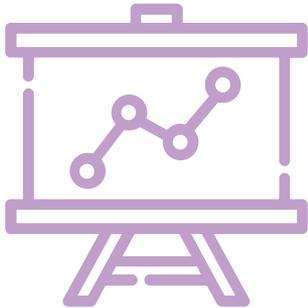
Rúbrica de evaluación



Evaluación de desempeño del alumno:
Después de haber realizado las actividades,
Marca con una el Nivel que coincide con tu
respuesta a los siguientes indicadores:

Nivel Logro del indicador	 Notable	 Suficiente	 Insuficiente
¿Logre trabajar de forma cooperativa?			
Logre fomentar la coordinación de acciones para lograr una meta.			
Me gustaron los retos cooperativos.			

Productos/ Retroalimentación



¿Qué te gustó de lo que hiciste hoy?

Responde estas preguntas en un texto breve.

-¿Qué aprendizajes adquiriste en esta actividad de cooperación?

-¿Qué acciones de coordinación acordaron para poder llegar a la meta?.

-¿Qué fue lo más divertido de la acción cómo lo aplicarías a tu vida cotidiana?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

La valoración y aceptación de la interacción motriz en el juego representa una oportunidad para que los alumnos pongan en práctica valores como el respeto, la amistad y la colaboración, los cuales promueven ambientes de aprendizaje que favorecen la inclusión y el cuidado de la integridad de los demás. Por lo que se sugiere desarrollar una unidad didáctica en la que los alumnos reconozcan los ambientes de aprendizaje, la interacción y la inclusión por medio de actitudes asertivas.

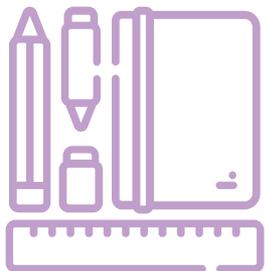
Sugerencias de Evaluación:

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

- Identifica las acciones a desarrollar para favorecer la colaboración y la participación en equipo.
- Ajusta sus estrategias y desempeños motores para ser asertivo en los juegos.
- Hace propuestas para responder a la lógica de los juegos.

¿Qué temas conoceremos?

- Ambientes de aprendizaje
- Juegos modificados.
- Actitudes asertivas.



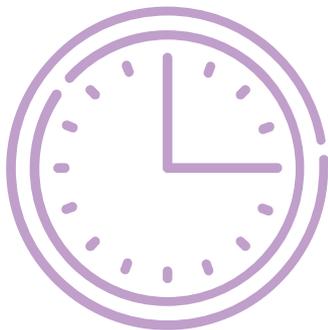
¿Qué queremos lograr?

Sesión 3.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno reconozca las características de los ambientes de aprendizaje que favorecen la interacción y participación por medio de juegos modificados con reglas que consideren la organización y el respeto a los turnos de participación, para promover actitudes asertivas”.

¡Para iniciar!



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

- ¿Puedes mencionar un ambiente de aprendizaje?
- ¿Qué es lo que más te gusta de los juegos modificados?
- ¿Para ti qué es una actitud asertiva?

Sesión 3: “Tren de zapatos”

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 de una o 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:

- Un espacio libre de obstáculos
- Zapatos

¡A jugar!

Imagen 1. Nota: Esta imagen muestra el acomodo de los zapatos y de manera secuencial como se va saltando de acuerdo a la orientación o si es derecho o izquierdo. Elaboración propia Caro M. 2021



Descripción de la actividad:

Acomoda en una línea recta los zapatos en pares, tratando que la punta de los zapatos queden en diferentes direcciones.

El juego inicia colocándose al lado de la línea de zapatos e irán saltando conforme estén orientados los mismos o si es sólo un zapato.

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

Variantes:

Dialoguen para proponer tantas manera de colocar los zapatos, como de saltarlos, por ejemplo:

- Líneas de zapatos de forma recta o en diagonal
- Líneas curvas.
- Combinar Zapatos solos y en pares.
- Dar la dirección del calzado haciéndolo cada vez más difícil.
- Etc.

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

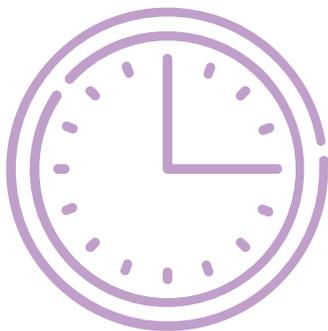
Una vez, terminada la actividad, realicen entre los participantes la autoevaluación que se incluye en la siguiente diapositiva, la cuál es específica de esta actividad realizada. En ella valoren cada uno de los tres indicadores que se incluyen, en donde:

E=Excelente

B=Bien

R=Regular

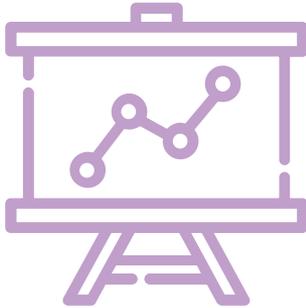
Rúbrica de evaluación



Autoevaluación

Indicador	E	B	R
1. El ambiente de aprendizaje favoreció la realización del juego modificado.			
2. La interacción entre los participantes fue de respeto, apertura y asertividad.			
3. El juego modificado ayudó a realizar acciones entre los participantes para lograr una meta			

Productos/ Retroalimentación



¿Qué te gustó de lo que hiciste hoy?

Responde estas preguntas en un texto breve.

-¿Qué aprendizaje o aprendizajes identificas a partir de la autoevaluación realizada?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

La valoración y aceptación de la interacción motriz en el juego representa una oportunidad para que los alumnos pongan en práctica valores como el respeto, la amistad y la colaboración, los cuales promueven ambientes de aprendizaje que favorecen la inclusión y el cuidado de la integridad de los demás. Para favorecer el logro de la intención pedagógica de esta sesión, te sugerimos propongas otros juegos modificados que permitan emplear reglas que consideren la organización y el respeto a los turnos de participación.

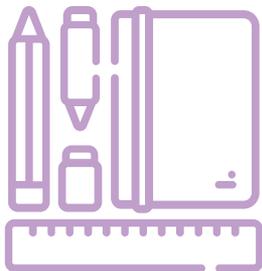
Sugerencias de Evaluación:

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

- Identifica las acciones a desarrollar para favorecer la colaboración y la participación en equipo.
- Ajusta sus estrategias y desempeños motores para ser asertivo en los juegos.
- Hace propuestas para responder a la lógica de los juegos.

¿Qué temas conoceremos?

- Identificar y reconocer el reglamento
- La importancia de promover las actitudes asertivas
- Actividades deportivas



¿Qué queremos lograr?

Sesión 4.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno reconozca las características de los ambientes de aprendizaje que favorecen la interacción y participación por medio de actividades deportivas con la intención de identificar la dinámica, el reglamento y las acciones motrices presentes, para promover actitudes asertivas.”.

¡Para iniciar!



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

- ¿Cómo favorece los ambientes de aprendizaje en las actividades deportivas?
- ¿Cuáles son algunas de las características de las actitudes asertivas?
- ¿Qué importancia tiene el conocer e identificar el reglamento en los deportes de conjunto e individuales?

Sesión 4: “La traes basquetbolera”

Organización:

Invita a participar de 2 a 8 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 individual 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:

- Un balón de baloncesto o pelota
- Una área libre de espacio con piso de concreto o liso para poder rebotar el balón o la pelota
- Cinta o/u objetos para delimitar el área de juego

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

Cada uno de los participantes, deberá tener un balón para poder participar en el juego de “La traes”, donde deberá respetar el bote de balón como lo marca el reglamento de baloncesto y en donde se asignará a un participante para que pueda iniciar el juego tratando de tocar a un compañero sin perder el bote del balón. Cuando lo toque, deberá gritar: “La traes!”, y por consiguiente al que tocaron deberá perseguir a sus demás compañeros para tocarlos y siga la dinámica de juego. Aquí es importante que todos estén atentos a que no pierda el bote del balón, o bote el balón con ambas manos, o deje de botar el balón por tocar a un compañero, etc.

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

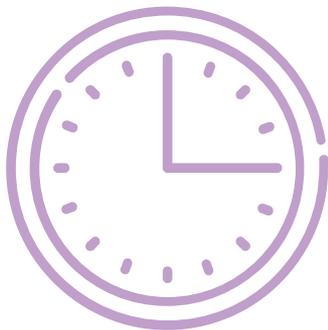
Una vez, terminada la actividad, realicen entre los participantes la coevaluación que se incluye en la siguiente diapositiva, la cuál es específica de esta actividad realizada. En ella valoren cada uno de los cinco indicadores que se incluyen, en donde:

E=Excelente

B=Bien

R=Regular

Rúbrica de evaluación

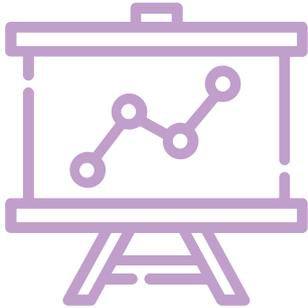


COEVALUACION

RUBRICA DE EVALUACION

<i>INDICADOR</i>	<i>E</i>	<i>B</i>	<i>R</i>
1.-La interacción entre los participantes fue reciproca entre dos o mas personas.			
2.-La participación entre los compañeros fue de colaboración, cooperación e intervención en el juego			
3.-Las actitudes asertivas entre los compañeros fueron de respeto a los demás.			
4.-Los participantes aplicaron el reglamento en el desarrollo del juego			
5.-Identifican la dinámica del juego			

Productos/ Retroalimentación



¿Qué te gustó de lo que hiciste hoy?

Responde estas preguntas en un texto breve.

-¿Qué aprendizaje te dejó realizar esta actividad?

-¿Qué acuerdos tomaron para poder desarrollar el juego de “*la traes*”?

-¿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:

La valoración y aceptación de la interacción motriz en el juego representa una oportunidad para que los alumnos pongan en práctica valores como el respeto, la amistad y la colaboración, los cuales promueven ambientes de aprendizaje que favorecen la inclusión y el cuidado de la integridad de los demás. Por lo que se sugiere desarrollar una unidad didáctica en la que los alumnos reconozcan los ambientes de aprendizaje, la interacción y la inclusión por medio de actitudes asertivas.

Sugerencias de Evaluación:

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

- Identifica las acciones a desarrollar para favorecer la colaboración y la participación en equipo.
- Ajusta sus estrategias y desempeños motores para ser asertivo en los juegos.
- Hace propuestas para responder a la lógica de los juegos.

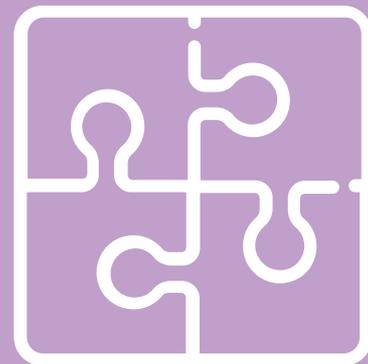
ANEXOS.

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

