



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 noviembre. En esta ocasión tiene la particularidad de dos actividades por aprendizaje esperado del componente pedagógico didáctico: Desarrollo de la motricidad. 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 los aprendizajes esperados.



UNIDAD DIDÁCTICA:

Eje: Competencia motriz.

Componente pedagógico didáctico:

Desarrollo de la motricidad.

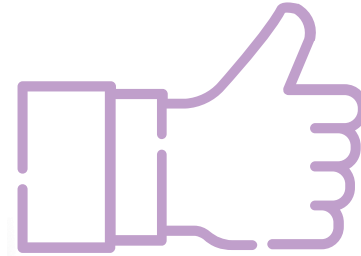
Aprendizaje esperado:

1. “Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio”.
2. “Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimientos en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder a las características de cada una”.



Recomendaciones Generales

- Se sugiere que el alumno realice las actividades bajo la supervisión de un adulto, verificando en todo momento las medidas de seguridad.
- El espacio que puedes utilizar en las actividades deberá estar libre de obstáculos y de objetos peligrosos que puedan ocasionar alguna lesión.
- Realiza estiramientos suaves antes y después de la actividad.
- Recuerda que debes utilizar ropa cómoda y adecuada para las actividades así como mantenerte bien hidratado.



El alumno deberá de dar respuesta a los cuestionamientos acorde a sus experiencias y nivel de conocimiento logrado, pueden también hacer uso de audios o dibujos de acuerdo a sus posibilidades.



Titulo de la unidad

**“Que no te
atrapen
muévete!”**

Intención didáctica de la Unidad:

“Que el alumno coordine y combine distintos patrones básicos de movimiento e incorpore elementos perceptivo-motrices en juegos familiares y realice ajustes en los movimientos para responder a las dificultades que se presenten”.

¿Qué temas conoceremos?

Patrones básicos de movimiento (PBM): locomoción: caminar trotar, correr y saltar.



Fotografía 1. Nota: En esta imagen se muestra como están jugando “Arañas y moscas”. Martínez. G. (2020)

¿Qué queremos lograr?

Sesión 1.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno coordine las acciones de caminar, trotar, correr, saltar. En juegos familiares que implican elementos perceptivo motrices para lograr tener mayor control de sí”.



¡Para iniciar!



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

- Pide a alguien de tu familia que te ayude a retomar lo que investigaste de los patrones básicos de movimiento. ¿los recuerdas?
- ¿Sabes que es coordinar?
- ¿Puedes si gustas hacer una lista mental?
- ¿Crees que se puedan combinar los patrones básicos de movimiento en los juegos que prácticas? ¿Por qué?

Sesión 1: Arañas y moscas

Organización:

En un espacio libre de obstáculos forma, dibuja o marca una cuadrícula de un metro y medio de distancia cada cuadro aproximadamente.



Fotografía 2. Nota: En esta imagen se muestra como se dibuja la cuadrícula para jugar “Arañas y moscas”. Martínez. G. (2020)

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Cinta, gises, marcador de agua.
- Otro objeto que te ayude a marcar la cuadrícula.

¡A jugar!



Descripción de la actividad

El juego comienza con 2 participantes de pie en extremos opuestos de la cuadrícula, uno es la araña y el otro la mosca, para asignar el rol te propongo un piedra papel o tijera. Quien gane elige. Si es araña o mosca. Las arañas comen moscas así que quien es la mosca debe caminar sobre las líneas sin que lo atrape.

Variantes:

- Con más participantes. caminando, trotando, saltando sobre un pie, corriendo.
- Otras formas de la cuadrícula.
- Que el alumno proponga otras formas de realizar la actividad.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Partiendo de tu experiencia y conocimiento responde estas preguntas en un texto breve en tu cuaderno.

- ¿En que momento del juego tenías que cambiar de patrón básicos de movimiento?
- ¿Propusiste alguna diferente de jugar? ¿Cuál?
- ¿Lograste controlar tu cuerpo?
- ¿de que forma?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

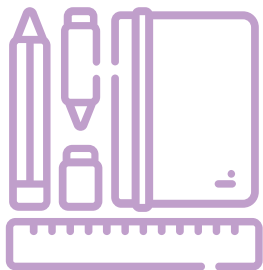
- Aplicar variantes de espacios, formas en las que el alumno implique los elementos perceptivo motrices.
- Combinar los patrones básicos de movimiento. Locomoción, manipulación y estabilidad.

Sugerencias de Evaluación:

- Se propone una lista de cotejo o rubrica en la que identifique la coordinación de patrones básicos de movimiento que realizo .
- Realizar un video familiar en el que el alumno se observe (autoevaluación) al realizar los movimientos e identifique nuevas formas que evite que lo atrapen y las ponga aprueba.

¿Qué temas conoceremos?

- Esquema corporal
- Elemento perceptivo-motriz (Estimulo visual).



¿Qué queremos lograr?

Sesión 2.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno mejore su esquema corporal por medio de estímulos visuales en actividades que realice en familia”.



¡Para iniciar!



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

Con ayuda de un adulto investiga
¿Qué son los estímulos visuales?

¿Crees que con un estímulo visual
puedas seguir instrucciones? Y
¿Por qué?

Sesión 2: Imitando animales

Organización:

Recorta de revistas y/o periódico imágenes de diferentes animales por lo menos 10. También puedes dibujarlos o buscar las imágenes en internet e imprimirlas en hojas de rehusó.

Colócalas en una mesa con la imagen del animal hacia abajo.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Revistas.
- Periódico.
- hojas de rehusó.
- Lápiz y colores.



Fotografía 3. Nota: En esta imagen se muestra las cartas para jugar "Imitando animales". Hernández G. (2020)

¡A jugar!



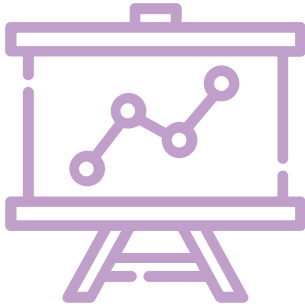
Descripción de la actividad:

El alumno toma una carta la observa para después imitar movimientos y sonidos del animal que contiene dicha carta.

Realizará esto hasta terminar con las cartas.

Variante: El alumno debe tomar una carta y sin voltearla, debe imitar acciones y el sonido del animal que el crea está en dicha carta, después de eso voltea la carta si ha acertado se queda con la carta, pero si no ha acertado la devuelve a la mesa. Jugar con los integrantes de la familia.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

¿Se te dificultó imitar a los animales? ¿Por qué?

Menciona alguna situación de tu vida diaria donde tienes que seguir estímulos visuales

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

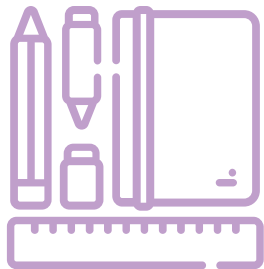
- Utiliza actividades donde el alumno ponga en práctica los patrones básicos de movimiento junto con las capacidades perceptivo motrices como Esquema corporal, espacialidad y temporalidad.
- También puedes utilizar actividades para favorecer el equilibrio, lateralidad, ritmo y coordinación.

Sugerencias de Evaluación:

- Emplea una autoevaluación diseñando una lista de cotejo donde el alumno identifique los estímulos que pueden seguir con facilidad (visuales o auditivos).

¿Qué temas conoceremos?

- Combinación de los patrones básicos de movimiento de trotar, saltar y control de caída.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 3.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno combine los patrones básicos de movimiento de trotar, saltar y control de caída en juegos individuales”.

¡Para iniciar!



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

- ¿Qué patrones básicos de movimiento recuerdas que realizaste en actividades pasadas?
- De los que acabas de mencionar ¿Recuerdas cuales combinaste?

Sesión 3: El río crece

Organización:

En un lugar del hogar que este libre de obstáculos se colocan dos cuerdas horizontalmente en el piso, una al lado de la otra.

El alumno se ubica a metro y medio de distancia aproximadamente de las cuerdas.

Un integrante de la familia ayuda a realizar la actividad.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- 2 cuerdas



Fotografía 4 Nota: En esta imagen se muestra el acomodo inicial de las cuerdas para jugar “El río crece”. Martínez. G. (2020)

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

El integrante de la familia que ayudara a realizar la actividad dirá la frase “el río crece” en ese momento el alumno realizará un ligero trote y antes de pisar las cuerdas deberá saltar para superar las cuerdas y caer con los dos pies en el piso.

Posteriormente el integrante de la familia separa las cuerdas cinco centímetros, al realizarlo volverá a mencionar “el río crece” para que el alumno vuelva a trotar y saltar las cuerdas.

¡A Jugar!



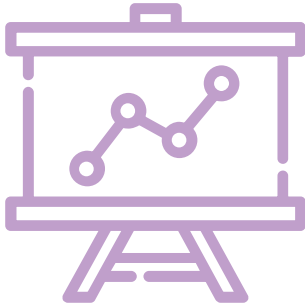
Descripción de la actividad

Repetir esto hasta que las cuerdas lleguen a una separación prudente a la capacidad de quien la realiza.

Si en un intento el alumno toca cualquiera de las dos cuerdas con el pie o “cae dentro del rio” deberá intentarlo otra vez .

Muy importante, el alumno siempre debe caer parado.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Responde estas preguntas en un texto breve en tu cuaderno.

En la actividad que acabas de realizar ¿Qué patrones básicos de movimiento combinaste

¿Qué hiciste para tener control de tu cuerpo a la hora de caer en el piso?

Menciona un juego donde se convienen por lo menos dos patrones básicos de movimiento

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

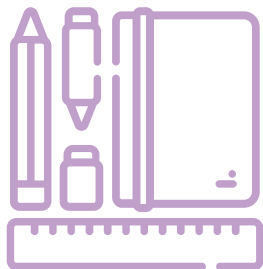
- Incorpora en las actividades diferentes combinaciones de los patrones básicos de movimiento de locomoción manipulación y estabilidad.
- Utiliza juegos y actividades para que el alumno participe de forma colectiva.

Sugerencias de Evaluación:

- Realiza una rúbrica en la cual el alumno registre su desempeño señalando sus logros y las dificultades identificados en la combinación de los patrones básicos.

¿Qué temas conoceremos?

- Combinación de los patrones básicos:
- Caminar
- Lanzar
- Golpear



¿Qué queremos lograr?

Sesión 4.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno combine los patrones básicos de movimiento de caminar, golpear y lanzar en actividades con la familia”.

¡Para iniciar!



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

¿Qué patrones básicos de movimiento te gusta combinar?

¿Qué patrones básicos de movimiento se te dificulta combinar?

Sesión 4: Gol carretera

Organización:

Traza un camino con ayuda de un gis, dibuja rectas y curvas (simulando una carretera).

A un metro del final del recorrido coloca una portería de cincuenta centímetros de ancho, hecha con dos botellas de plástico.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Gis.
- Botellas de plástico.
- Pelota.



Fotografía 5. Nota: En esta imagen se muestra el material acomodado de el juego “Gol carretera”. Hernández. G. (2020)

¡A jugar!



Descripción de la actividad

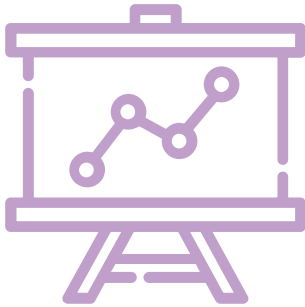
El alumno deberá caminar mientras dirige una pelota con los pies por todo el recorrido, cuidando que esta no salga del camino.

Al llegar al final del recorrido debe lanzar la pelota con las manos para anotar gol en la portería.

Después de hacer el lanzamiento, toca el turno para algún integrante de tu familia.

Pedir al alumno con que otra parte del cuerpo puede lanzar la pelota y de que otras formas.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Responde estas preguntas en un texto breve en tu cuaderno.

¿Con que parte de tu cuerpo lanzaste la pelota a la portería y de que forma?

¿En tu vida diaria en que momento combinas los patrones básicos de movimiento?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- Diseñar actividades en donde el alumno combine distintos patrones básicos de movimiento en juegos familiares y retos motrices que involucren ajustes en los movimientos para responder a las dificultades que se le presenten.

Sugerencias de Evaluación:

- Diseña un lista de cotejo para que el alumno registre las propuestas complementarias que el propone en las actividades.

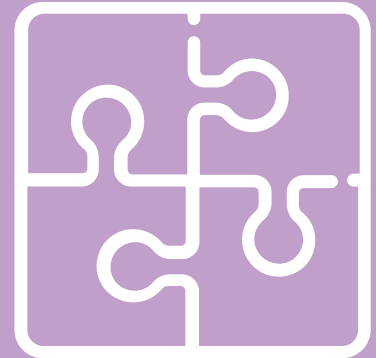
ANEXOS.

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 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

Gildardo Martínez Gutiérrez

Mario Alberto Hernández Gómez

Gabriela Elizabeth Corona Solórzano

Autores:

Josué Gómez González

Diseño gráfico





Educación

