



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 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:

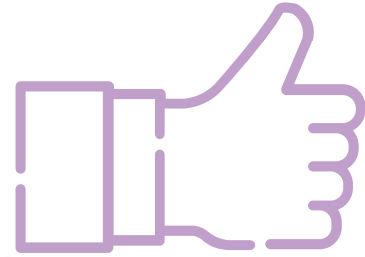
Creatividad en la acción motriz.

Aprendizaje esperado:

“Establece acuerdos con sus compañeros al identificar y aceptar las reglas de juego, para favorecer la participación, la interacción motriz y el diálogo”.

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.





Titulo de la unidad

“Crea con inspiración, modifica reglas para mayor diversión”

Intención didáctica de la Unidad:

“Que el alumno logre establecer acuerdos con los integrantes de casa al identificar y aceptar las reglas de juego para favorecer la participación y la interacción motriz”.

¿Qué temas conoceremos?

- Juegos Modificados.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 1.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno logre proponer nuevas reglas y modificaciones al juego propuesto tomando decisiones sobre las acciones y espacios a ocupar”.

¡Para iniciar!



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

¿Cuáles juegos son los que mas te gustan?

¿Cómo los modificarías para poder hacerlos en casa?

¿Qué les cambiarías para que fueran más divertidos?

Sesión 1: Viajando ando, cambiando encanto.

Organización:

- Solicita el permiso a un adulto para tomar diferentes objetos que tengas en casa que **no se encuentren** en lugares que puedan ser un peligro como pudiera ser la cocina o que puedan dañarte como cosas de vidrio, pesadas o demasiado grandes.
- Te proponemos algunas opciones, pero tienes la libertad de cambiarlos por algunos de tu preferencia.
- Es importante que tu propongas diferentes objetos, puedas cambiar la frase o la forma de como recoges o tomas los materiales.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Objetos de casa como almohadas, peluches, recipientes de plástico, cuadernos de rehúso, toallas, etcétera.

¡A jugar!



Imagen 1: Adaptada de *Educación Física Segundo grado* (p77.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Descripción de la actividad:

El juego inicia con la Frase “Cuando me voy de viaje me llevo... una almohada (objeto que tu decidas) y en ese momento te desplazas a tomarla”.

Una vez que ya tienes un objeto, sin soltarlo vuelves a mencionar la frase, “Cuando me voy de viaje me llevo... una cuaderno (otro objeto que tu decidas) y en ese momento te desplazas a tomarlo para ya tener cargando dos cosas”.

Así lo realizarás hasta que se te caiga alguno o ya no puedas tomar otro.

Recuerda, puedes cambiar alguna regla del juego para hacerlo más divertido.

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!



Descripción de la actividad:

Variantes:

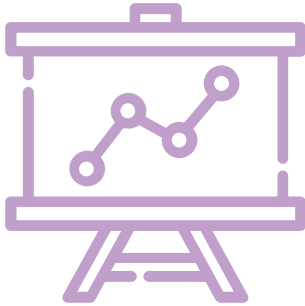
Si hay mas personas en casa puedes invitarlos a jugar, divertirse y aprender.

Cuando se diga la Frase “Cuando me voy de viaje me llevo... una almohada (objeto que tu decidas) y en ese momento te desplazas a tomarla” pero la diferencia es que lo vas a entregar a otra persona.

La otra persona dice la frase, toma otro objeto y entonces ya pasa dos objetos a otra persona y así hasta que a alguien se le caiga o ya no pueda con todas las cosas.

¡Ánimo, ojalá pueda jugar toda la familia!

Productos/ Retroalimentación




¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Responde estas preguntas, éste será tu primer producto.

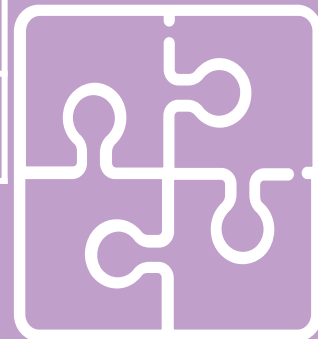
- ¿Lograste modificar algunas partes del juego?
- ¿Qué otros objetos cambiaste por los que se propusieron?
- ¿De qué lugares de casa te gustó tomar más objetos?

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
¿Respeté las reglas iniciales del juego?				
¿Logré modificar el juego?				
¿Los objetos fueron de diferentes lugares de casa?				



Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- Con base en sus comentarios, solicite que organicen juegos o actividades dirigidos a otros grupos, para que valoren cómo los llevan a la práctica y cómo actúan respecto a las reglas y acuerdos así como a la inclusión de todos.

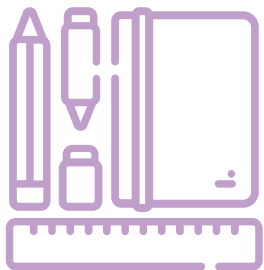
Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Acepta y respeta las reglas que se establece en el juego y las actividades.

¿Qué temas conoceremos?

- Juegos populares.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 2.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno experimente juegos que ya conocía, pero con diferentes reglas y que además él construya otras, favoreciendo la interacción motriz, de una manera creativa”.



¡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: “Piedra papel o tijera”.? ¿Cómo se juega?
- ¿Has jugado el juego de El Rey Manda? ¿Cómo se juega?
- ¿Crees qué puedes poner nuevas reglas y nombres a los juegos?

Sesión 2: “Piedra, papel y el Rey manda”

Organización:

Espacio: Lo puedes realizar en cualquier parte de la casa que sea segura.

Sugerencias de Ordenes:

- Saltar, aplaudir, dar giros, Lanzar y atapar.
- Traer útiles escolares.
- Tocar alguna parte del cuerpo.
- Tocar algún espacio de casa que no represente peligro.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Pueden ser cuadernos, libros, mochila, zapatos, cepillo, rollo, juguetes, etc.

¿Sabías qué?

- La piedra (puño cerrado) que vence a la tijera rompiéndola, la tijera (puño con dedos índice y medio hacia el frente) que vence al papel cortándolo y el papel (mano extendida) que vence a la piedra envolviéndola.

¡A trabajar!



Imagen 2: Adaptada de *Educación Física Quinto grado* (p29.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Descripción de la actividad:

Se juega entre dos participantes, frente a frente dicen al mismo tiempo: piedra, papel o tijera, al terminar enseñarán las manos, si sacan la misma mano nadie gana y vuelven a empezar.

Cuando ya haya un ganador, es quien será el Rey o Reyna y dirá algunas de éstas frases según sea al gusto “El Rey Ordena que des... 10 saltos” “La Reyna ordena que le traigas... un zapato” la Reyna Ordena que te toques... la cabeza” “El Rey ordena que toques... una silla”).

Continuarán jugando cuantas veces quieran divertirse, sin olvidar cambiar las reglas en cada intento.

¡A jugar!

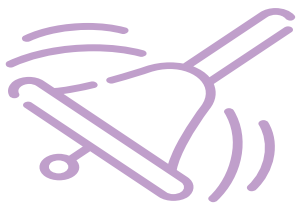


Imagen 3: Adaptada de *Educación Física Tercer grado* (p101.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Descripción de la actividad:

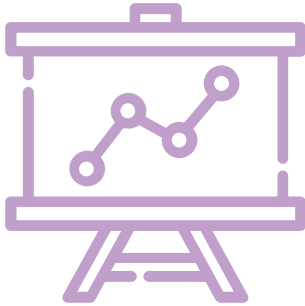
Variantes:

Hacerlo con mas de dos integrantes de casa, donde el Rey o la Reyna ordenen a más personas.

Que quien gane ser el Rey o la Reyna ordene por 3 o 5 veces seguidas.

Jugar hasta tres veces seguidas piedra, papel y tijeras y quien gane dos de las tres sea el Rey o la Reyna.

Productos/ Retroalimentación



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

¿Pudiste cambiar una regla en cada ocasión que jugaste?

- En todas
- El casi todas.
- En muy pocas.

¿Cuántas veces modificaste el nombre del juego?

En todos los intentos le cambié de nombre.

En más de una vez lo modifiqué.

No lo modifiqué..

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

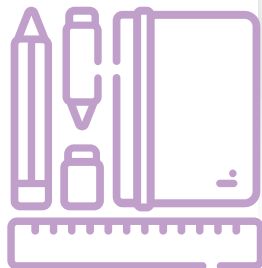
- Al reconocer las implicaciones de las reglas en el juego, los alumnos pueden analizar y comprender los cambios que se efectúan en la actitud personal y colectiva para la toma de decisiones.

Sugerencias de Evaluación:

- Acuerda formas de interacción y participación con sus compañeros.

¿Qué temas conoceremos?

- Retos motores.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 3.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno alcance metas establecidas en retos motores individuales o colectivos, modificando las reglas y favoreciendo la interacción con la familia en casa”.

¡Para iniciar!



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

- ¿Sabes en qué consiste el juego de: “Simón dice”.?
- ¿Te gustaría lograr una meta en un reto con alguien más? ¿Por qué?
- ¿Cómo invitarías a participar en un reto a las personas con quien vives?

Sesión 3: “Simón dice... a divertirse”

Organización:

- Elige previamente un juguete u objeto, colócalo en un punto de la casa donde te permita colocarte a 5 o 7 pasos de él (puede variar de acuerdo a espacios de casa).
- Pide a un familiar que sea quien te mencione sólo una de las consignas y sea también el “árbitro” que te diga si te equivocaste, de ser así, deberás repetir cuantas veces sea necesario hasta alcanzar la meta.
- Se facilita hacerlo si utilizas las marcas del piso de casa.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Juguete o un objeto que represente la meta

¡A trabajar!



Imagen 4: adaptada de *Educación Física primer grado* (p.45) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Descripción de la actividad:

El juego trata de realizar un salto en la dirección indicada sólo si Simón dice... si sólo se dice la dirección para moverte, deberás permanecer inmóvil.

Ejemplos para si saltar: “Simón dice adelante”
“Simón dice atrás” “Simón dice a la derecha”
“Simón dice a la izquierda”

Ejemplos para quedarte en tu lugar: “adelante”
“atrás” “a la derecha” “a la izquierda”

Si avanzas hasta la línea donde se encuentra el objeto sin equivocarte 3 veces logras la meta. Si tienes más de 3 errores vuelves a iniciar.

Recuerda: tú puedes cambiar o agregar reglas para divertirte más, por ejemplo en lugar de Simón dice.. puede ser tu nombre; Juan dice... o de alguien a quien tu quieras mucho, Mamá dice... Rodrigo dice... Isabella Dice...

¡A trabajar!

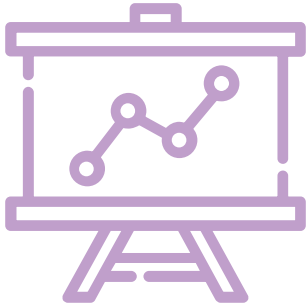


Descripción de la actividad:

Variantes:

- Que sean varios de la familia quienes saltan al mismo tiempo y divertirse.
- Que ahora seas tú, quien mueve a todos los participantes.
- Que sean dos saltos seguidos cada que Simón dice...
- Tener un objeto como plato o tapa de plástico en la cabeza y evitar que se caiga cada vez que saltes.
- Saltar en un solo pie y mantener el equilibrio.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Al disfrutar de “Simón dice... a divertirse” responde las siguientes preguntas.

- ¿Pudiste jugar con alguien más?
¿Con quién?
- ¿De cuántas formas diferentes realizaste el reto?
- ¿Cuál variante te pareció más interesante?

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 alcanzar la meta en cada intento realizado.	Se me dificultó un poco al inicio lograr la meta, pero después de varios intentos, lo lograba.	Tuve dificultad para alcanzar la meta, pero me divertí.

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- Con base en sus comentarios, solicite que organicen juegos o actividades dirigidos a otros grupos, para que valoren cómo los llevan a la práctica y cómo actúan respecto a las reglas y acuerdos así como a la inclusión de todos.

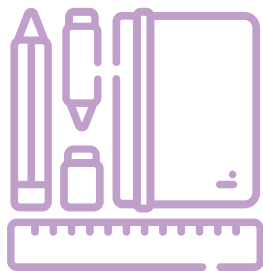
Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Acepta y respeta las reglas que se establece en el juego y las actividades.

¿Qué temas conoceremos?

- Juegos cooperativos.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 4.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno al realizar un juego conozca sus reglas y sea capaz de llegar a acuerdos con algún familiar para crear su propio juego con el mismo o diferente material con distintas reglas donde participe toda la familia”.

¡Para iniciar!



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

- ¿Crees que es posible cambiarle las reglas a todos los juegos, retos o actividades? ¿Por qué?
- ¿Te gustaría ser el creador de un juego nuevo? ¿Por qué?
- ¿Qué material de casa quisieras para tu nuevo juego? ¿Por qué?

Sesión 4: “Cooperando y encestando”

Organización:

- Espacio: Lo puedes realizar en un lugar de casa más amplio donde te puedas desplazar en compañía de otra persona de casa y sujetando una toalla (por las esquinas) transportando un objeto.
- Material: Colocar dos recipientes, uno en cada extremo del espacio. Un recipiente contendrá los objetos y en el otro los depositaremos.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Sólo una opción de las siguientes: Toalla, playera, paliacate, bolsa para basura.
- Dos recipientes como: cubetas o cestos o cajas de cartón.
- Objetos como: pelotas, peluches, zapatos, rollos de papel higiénico o almohadas.

¡A trabajar!

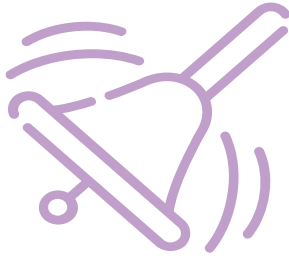


Imagen 5: Adaptada de *Educación Física Segundo grado* (p56.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Descripción de la actividad:

El juego consiste en pasar con la toalla u otro material de los sugeridos los materiales de un recipiente a otro.

Las diferentes formas para realizarlo son las siguientes:

- Colocar el objeto en la toalla, cada participante tomarla por un extremo, desplazarte hasta el otro recipiente y sin tocar el material depositarlo.
- Poner el material en la toalla, lanzar y atrapar el objeto con la toalla, al mismo tiempo que avanzan hacia el otro recipiente para depositarlo.
- Colocar el objeto en la toalla y desde ese lugar tratar de lanzarlo para encestar en el otro recipiente.

Recuerda que después de realizar la actividad Tu en compañía de algún familiar nos propondrán una forma diferente de realizar la actividad con nuevas reglas.

¡A jugar!



Imagen 6: Adaptada de *Educación Física Segundo grado* (p57.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Descripción de la actividad:

Variantes:

Si es con más familiares, hacer más equipos de dos integrantes cada uno.

Si se logra tener cuatro integrantes un equipo la lanza y el otro la atrapa y lo coloca en el recipiente.

Poner más de un objeto en la toalla para transportar.

Son otras tres opciones, pero la más valiosa será la que tu propongas en compañía de alguien mas como resultado de los acuerdos y el diálogo que tengan.

Productos/ Retroalimentación



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

¿Identificaste y aceptaste las reglas de las tres actividades?

- En todas.
- En casi todas.
- En muy pocas.

¿Lograste crear tu propio juego con la participación de tus familiares?

Si, lo logré.

Logramos proponer algunas modificaciones.

Sólo realicé la actividad sin modificaciones.

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- Al reconocer las implicaciones de las reglas en el juego, los alumnos pueden analizar y comprender los cambios que se efectúan en la actitud personal y colectiva para la toma de decisiones y el establecimiento de acuerdos que fomenten la inclusión, la colaboración y la convivencia.

Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

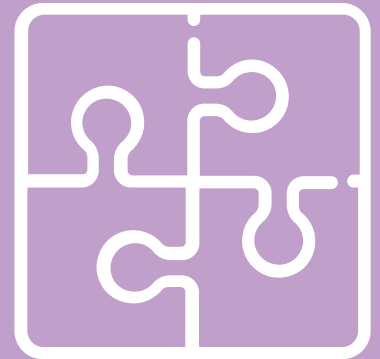
- Acepta y respeta las reglas que se establecen en el juego y las actividades.
- Acuerda formas de interacción y participación con sus compañeros.

ANEXOS.

Para saber más:

Glosario:

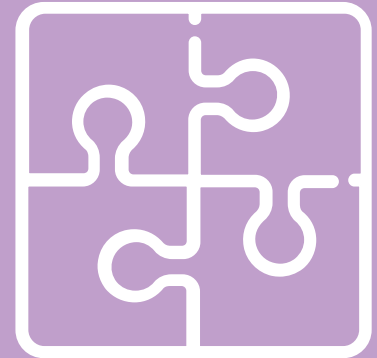
- Creatividad. Habilidad o talento para producir algo nuevo. (p. 109, SEP, 2011).
- Habilidades motrices básicas: Desarrollo de movimientos como saltar, correr, girar, lanzar, atrapar, gatear, trepar o empujar. (p. 110, SEP, 2011).
- Juego modificado. Adaptación de las reglas, materiales y espacios de un juego determinado. (p. 109, SEP, 2011).
- Reto. Algo difícil de alcanzar, pero que deseas lograr porque te divierte o estimula tu imaginación o tu cuerpo (p. 110, SEP, 2011).
- Transportar: Llevar algo de un lugar a otro. Por ejemplo, cuando llevas tus libros en la mochila de tu casa a la escuela. (p. 85, 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. Tercer grado.* SEP
- Secretaría de Educación Pública, (2011). *Educación Física. Quinto 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 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.

Juan Antonio Flores Cosío.

Juan Carlos Ávila Magallanes.

Tonanci Vargas Cantero.

Responsables de Contenido.

Josué Gómez González

Diseño gráfico.





Educación

