



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

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. Incluimos las intenciones pedagógicas de cada sesión que la conforman.

Se considera una actividad específica por sesión que promoverá el logro de la intención pedagógica.



UNIDAD DIDÁCTICA:

Eje: Competencia motriz.

Componente pedagógico didáctico:
Desarrollo de la motricidad.

Aprendizaje esperado:

“Distingue las posibilidades y límites de sus habilidades motrices al reconocer los elementos básicos de los juegos, con la intención de ajustar el control de sí”.

Recomendaciones Generales

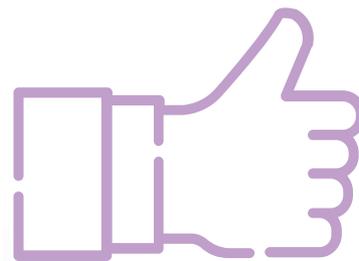
Espacio libre de objetos que representen riesgos.

Objetos de fácil manipulación y/o adaptados para las actividades.

Aprovechar los muebles y espacios disponibles, dentro y fuera de casa.

Ropa adecuada para realizar las actividades.

Apoyo y participación de cualquier miembro de familia.



En la presente unidad didáctica **“Conociendo Juegos, Habilidades y mis Posibilidades”** se pretende lograr un contexto lúdico donde a lo largo de las cuatro sesiones el alumno experimente diversas oportunidades para mejorar progresivamente su destreza.



Titulo de la unidad

“Conociendo Juegos,
Habilidades y mis
posibilidades”



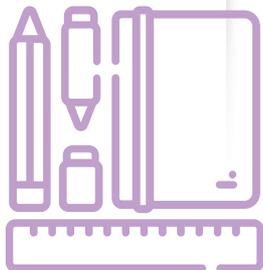
Imagen 1. Adaptada de *Educación Física Tercer grado* (p52.) por González, Huesca C. , Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Intención didáctica de la Unidad:

“Que el alumno pueda distinguir lo que puede llevar a cabo y lo que se les dificulta, y adapte sus posibilidades a la dinámica de la situación, con una actitud propositiva al cambiar reglas, roles, materiales y tiempos de las actividades”.

¿Qué temas conoceremos?

- Juegos de reglas.
- Elementos de los juegos.
- Respeto a las reglas.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 1.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno reconozca algunos elementos básicos que estructuran las actividades, por medio de juegos que le permitan reflexionar sobre su propio desempeño”.

¡Para iniciar!



De acuerdo a tus conocimientos y experiencias, responde la siguiente pregunta:

¿Qué son para Ti, los juegos modificados?

¿Cómo crees que es más fácil realizar un juego de mucho movimiento, con poco o mucho espacio? ¿Por qué?

¿Crees que es importante respetar las reglas en la vida y en los juegos? ¿Por qué?

Sesión 1 “Tesoro Escondido”

Organización:

Selecciona una parte de casa donde se puedan distribuir las 10 bolitas de papel y se puedan tapar con los vasos de unicel o cualquier otro material que tengas a la mano que no sea transparente o peligroso.

Las pelotitas deberán estar marcadas: 5 con la inicial de tu nombre y las otras 5 con la inicial de alguien más de tu familia o 5 de cada color.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- ✓ 10 pelotas de papel.
- ✓ 10 vasos de unicel.
- ✓ 2 cajas de cartón.



Imagen 2. Adaptada de *Educación Física Cuarto grado* (p52.) por González, Huesca C., Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

¡A trabajar!



Descripción de la actividad

Invita a un miembro de tu familia a jugar. Colocados cada quien a un lado de la caja de cartón o cubeta que les corresponda, estarán listos para iniciar la recolección de las bolitas a la cuenta de tres. Cuando esto ocurra, salen corriendo a buscar las bolitas de su inicial o color que les tocó.

Corren hacia un vaso, lo levantan y si no está ahí la bolita que les corresponde, entonces siguen buscando, si la bolita que encontraron es de la inicial contraria, la volverán a tapar.

¡A trabajar!

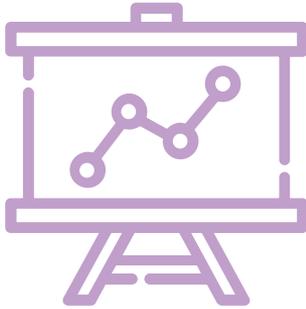


Descripción de la actividad

Si logran encontrar la bolita que les toca entonces corren a depositarla en la caja. No está permitido recoger más de una bolita por intento. Tendrán que hacer tantos recorridos como bolitas les toque recoger. Gana el jugador que primero recolecte todas las bolitas que le corresponden.

Una vez concluido el juego, pueden hacer variantes como agregar más bolitas, poner más de una bolita por vaso, hacerlo por turnos, invitar a otros miembros de tu familia, hacerlo por tiempo (las que encuentren en un minuto), etcétera.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Después de realizar el juego del “Tesoro escondido ” realiza las siguientes preguntas en tu cuaderno.

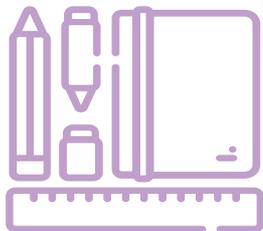
¿Cuántas reglas identificaste que tenía el juego?

¿Tuviste dificultad para respetar las reglas? ¿Por qué?

¿Cuántos cambios de material, a las reglas, al espacio le pudiste realizar al juego?

¿Qué temas conoceremos?

- Juegos tradicionales modificados.
- Elementos básicos que estructuran las actividades como son: reglas, espacio, roles y tiempo.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 2.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno reconozca en los juegos los elementos básicos como son las reglas, espacio, materiales, tiempo y su relación con el desempeño motor propio mediante juegos modificados”.

¡Para iniciar!



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

¿Sabes qué son los juegos tradicionales?

¿Conoces el juego de las canicas?

¿Crees que el juego de las canicas se pueda jugar sin canicas?
¿Cómo imaginas que podría ser?

Sesión 2: Choyita Movediza...

Organización:

Busca un espacio libre de obstáculos y/o de peligros como la cochera y/o patio, si estas al interior de la casa acuerden hasta donde se desplazará quien sea la Choyita Movediza, puede ser marcando un círculo grande o solo mencionar hasta donde puede moverse.

Con uno o más integrantes de la familia.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- 10 pelotas de papel.
- Cubeta o caja de cartón.

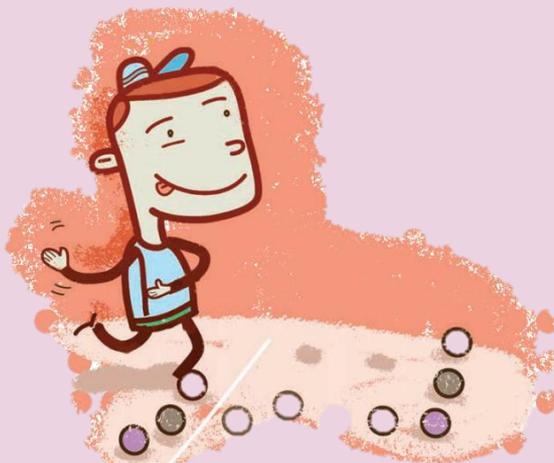


Imagen 3. Adaptada de *Educación Física Quinto grado* (p62.) por González, Huesca C., Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

¡A jugar!



Sesión 2: Choyita Movediza:

Para iniciar el juego, un integrante de la familia apoya siendo la choyita Movediza, este deberá de moverse por el espacio con una cubeta en la cabeza, detenida con ambas manos, podrá girar o caminar dentro del área acordada sin inclinar la cubeta.

Afuera del espacio o circulo, otro participante tendrá diez pelotas de papel (canicas), las que tratará de introducir en la cubeta (choyita).

Cuando haya logrado meter todas las pelotas, cambiarán de roles, es decir, quien era la choyita ahora lanzarán las canicas y quien lanzaba ahora será la choyita.

¡A jugar!

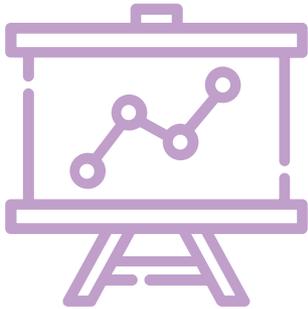


Sesión 2: Choyita Movediza:

Además de cambiar los roles, pueden modificar más espacio que el inicial, que sean mas o menos pelotas, que se integren más choyitas o más lanzadores.

Es importante que no olvides hacer una pausa si estás demasiado agitado o cansado, así como hidratarte durante la actividad.

Productos/ Retroalimentación



Responde estas preguntas en tu cuaderno, este será tu primer producto.

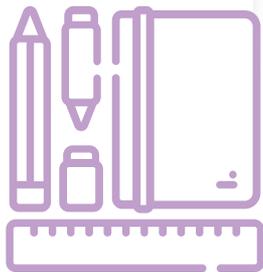
¿Qué rol te pareció más complicado de realizar, el de lanzador o el de la choyita movediza?

¿Crees que realizaste la actividad con facilidad? ¿Por qué?

De los cambios de roles, regla, material, o espacio que realizaste al juego, ¿qué te pareció más divertido?

¿Qué temas conoceremos?

- Habilidades Motrices.
- Proponer nuevas reglas o cambiar las señaladas para hacer más complejas las actividades.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 3.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno ponga en práctica sus habilidades motrices al asumir distintas funciones en juegos de persecución al mismo tiempo que proponga cambios en las actividades”.

¡Para iniciar!



Tomando en cuenta tu conocimiento y tus experiencias previas responde las siguientes preguntas:

- ¿Qué crees que es una habilidad cuando juegas?
- ¿Cuántas habilidades de movimiento conoces que tienes?
- ¿Qué juegos conoces donde has perseguido o te han perseguido?

Sesión 3: Juntando y esquivando.

Organización:

- Espacio: En este juego se requiere un lugar libre de obstáculos de preferencia el patio, cochera o sala.
- Numera las pelotas de papel del uno al cinco y colócalas en orden lo más separado que se pueda en el espacio de casa de preferencia que queden a una misma distancia una de otra.
- Define un lugar de salida donde empezará la actividad.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- 5 Bolitas de papel.
- Pelota de plástico o calcetín hecho bola.



Imagen 4. Adaptada de *Educación Física Quinto grado* (p13.) por González, Huesca C., Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

¡A trabajar!



Descripción de la actividad:

Solicita el apoyo a alguien de tu familia quien hará el rol de lanzador, tendrá que colocarse al centro del área de juego y lanzar la pelota cuando inicia la actividad, mientras quien le toca recoger las pelotas se desplace hacia la primera pelota. Su objetivo es una vez que atrapa la pelota es lanzarla tratando de quemar a quien levanta las pelotas, si lo logra, esa pelota no contará.

El otro rol es el del corredor, quien avanzará cuando sea lanzada la pelota al aire tratando de recoger la pelota que le toca según el orden (del 1 al 5) y no ser quemado cuando le sea lanzada la pelota, si logra no ser quemado se podrá llevar la pelota y al final sumar cuantas logró.

¡A trabajar!

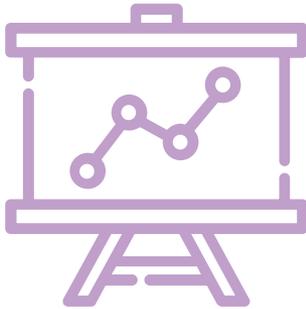


Descripción de la actividad:

Cada vez que se llegue a una pelota, se reinicia el juego, es decir, se vuelve a lanzar la pelota y una vez atrapada se lanza a quien corre tratando de tocarlo antes que recoja la pelota que le corresponde.

Pueden jugar las veces que quieran, cambiar los roles del lanzador y recogedor, las reglas así como también el espacio entre cada pelota, cantidad de pelotas, solamente lanzar una vez y tratar de recoger todas las pelotas mientras se trata de quemar, en fin, hacerlo tan divertido como sea posible.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Después de realizar el juego de Juntando y Esquivando, escribe en tu cuaderno o reflexiona con tu familia.

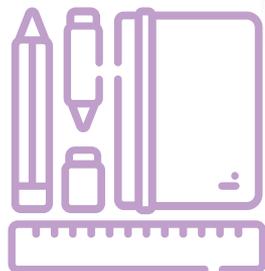
¿Cómo crees que fue tu desempeño correr, esquivar o lanzar-atrapar-lanzar?

¿Cuál rol te gustó más el del lanzador o el del corredor?

Registra en tu cuaderno o reflexiona
¿Qué cambios le hiciste o podrías hacerle a la actividad para hacerla más divertida?

¿Qué temas conoceremos?

- Habilidades Motrices.
- Juegos de persecución.
- Roles a desempeñar en los juegos: como perseguidor, perseguido, receptor, lanzador o corredor.

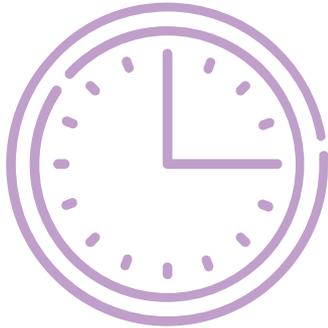


¿Qué queremos lograr?

Sesión 4. Intención Pedagógica:

“Que el alumno refuerce sus habilidades motrices al asumir distintas funciones y su desempeño como: perseguidor, perseguido, lanzador o corredor en el juego, respetando las reglas y a los integrantes de la familia que participen”.

¡Para iniciar!



Con base a tu conocimiento responde las siguientes preguntas:

¿Sabes o te imaginas qué son los juegos de persecución?

¿Qué habilidades de movimiento crees que pones en práctica al ser perseguidor o perseguido?

Sesión 4: “Córrele que te quema”

Organización:

En un espacio amplio al interior o exterior de la casa, libre de obstáculos que representen riesgos.

En un extremo del espacio hacer una línea con gis, o poner una cuerda, resorte o sólo tomar como referencia el lugar donde se colocará el corredor.

A cada uno de los tres objetos, asigna un valor (1, 2 y 3 por ejemplo) y colocarlos hasta el otro extremo del espacio.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Pelota de plástico o calcetín hecho bola.
- 3 objetos (envases de plástico, cajas pequeñas de cartón o conos).
- Gis, cuerda o resorte.



Imagen 5. Adaptada de *Educación Física Tercer grado* (p58.) por González, Huesca C., Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

¡A trabajar!



Descripción de la actividad:

En este juego se desempeñan dos roles: El lanzador y el corredor.

El lanzador se coloca donde están los objetos y desde allí, lanza la pelota u objeto para tocar al corredor que está parado inmóvil sobre la línea, si lo toca, entonces debe correr hasta la pelota, agarrarla y lanzarla al corredor tratando de tocarlo antes de que llegue a alguno de los objetos.

El corredor debe esperar a que la pelota u objeto lo toque para después salir corriendo hacia uno de los objetos.

¡A trabajar!

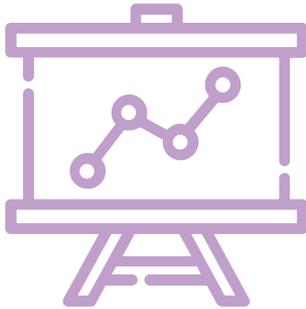


Descripción de la actividad:

Si llega antes de ser quemado por la pelota que le fue lanzada, entonces gana la cantidad de puntos del objeto al cual llegó. Si no llega se reinicia el juego con las otras cuatro oportunidades que le resten, al final sumar los puntos ganados de los cinco intentos.

Después de hacerlo cambian de roles, así también no olvides modificar o agregar reglas, el espacio entre cada objeto dejando mas cerca el de menor valor y más retirado o escondido el de mayor valor.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

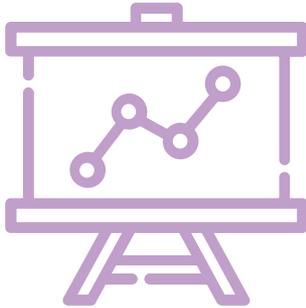
Después de jugar a “Córrele que te quema” responde las siguientes preguntas en tu cuaderno o reflexiona con algún participante de casa.

¿Qué rol te resultó más fácil al demostrar tus habilidades motrices, el ser persecuidor o perseguido?

¿Cómo lograste esquivar la pelota para que no te tocaran con ella?

¿Qué habilidades pusiste en juego para poder quemar con la pelota?

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Anota en tu cuaderno de manera breve la respuesta a la siguiente pregunta.

¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

¿A lo largo de las cuatro actividades has podido modificar los juegos? ¿Cuántos?

Rúbrica de Evaluación

Selecciona en cada indicador con una X el nivel que obtuviste al realizar las actividades de esta Unidad didáctica.

Indicadores	Excelente	Bien	Por Mejorar
¿Cómo fue mi desempeño al correr, lanzar, atrapar, perseguir, esquivar, girar, etc. (habilidades motrices) en las actividades?			
¿Cómo fue mi actitud cuando trabajé con el apoyo de los integrantes de la familia?			
Indicadores	Siempre	Casi Siempre	Muy Poco
¿Conocí mas partes que conforman los juegos en cada sesión?			
¿Propuse variantes en las actividades de cada sesión?			

Actividades de evaluación formativa

Responde las siguientes preguntas.

- ¿Qué aprendí al realizar las actividades de esta unidad didáctica?
- ¿Cómo me sentí al realizar las actividades?
- ¿Qué se me dificultó al realizar las actividades en casa y con mi familia?

■ Ideas para la familia

- Fomenten la motivación por el esfuerzo realizado y sus logros.
- El apoyo de los integrantes de la familia es necesario.
- Consideren que el alumno aprende a partir del error.
- Se invita al familiar a precisar y corregir de ser necesario.
- Propicien la responsabilidad conjunta en la organización y recolección de materiales utilizados.
- Acompañen al alumno a dar respuesta a las evaluaciones de cada sesión, de manera honesta.
- Envíen la información solicitada, por los conductos indicados por parte del profesor de Educación Física.

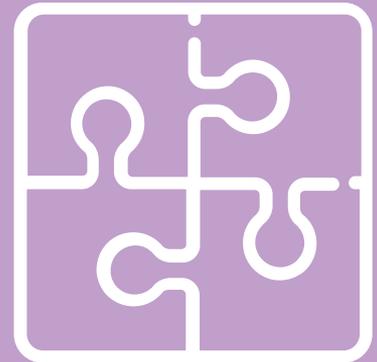


Imagen 6. Adaptada de *Educación Física Primer grado* (p69.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

REFERENCIAS

- SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Física. Educación Básica. Plan y Programas de estudio, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación. Ciudad de México: CONALITEG.

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

Juan Antonio Flores Cosio

Juan Carlos Ávila Magallanes

Tonanci Vargas Cantero.

Responsables de contenido

Josué Gómez González

Diseño gráfico





Educación

