



Recrea

Educación para refundar 2040



¡Eduquemos tanto la mente, como el corazón!

Mayo 2022

Recrea
Educación para refundar 2040



Educación





Educación Física

Unidad Didáctica:

“Lanzamientos con estrategia”

Segundo de Secundaria



¿Qué voy a aprender?

Eje:

Competencia motriz.

Componente pedagógico didáctico:

Creatividad en la acción motriz.



¿Qué voy a aprender?

Aprendizaje esperado:

Aplica el pensamiento estratégico al analizar la lógica interna de situaciones de iniciación deportiva y deporte educativo, para resolver los problemas que se presentan.

Intención didáctica:

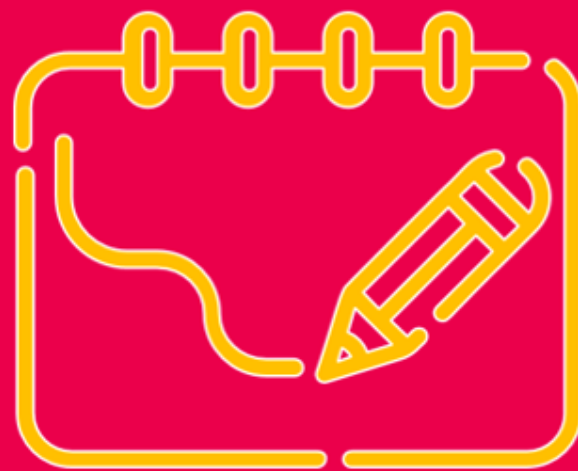
Que los alumnos reconozcan las acciones estratégicas desarrolladas a partir de diversos juegos modificados, que éstos permitan en un primer momento lanzar y devolver un objeto de una zona a otra, en segundo momento que les permita golpear y devolver una pelota hacia la pared, en tercer momento que les permitan emplear un objeto para devolver otro y en cuarto momento efectuar lanzamientos y recepciones para llegar a la zona del equipo contrario, con la finalidad de resolver los problemas que se les presenten.



Organizador de actividades:

Título de la Sesión	Actividades	Productos a entregar
Sesión 1: “Directo al objetivo”	Practicar acciones estratégicas desarrolladas a partir de juegos modificados en los que se lance y devuelva un objeto de una zona a otra.	Registro en tu cuaderno acerca de la actividad realizada.
Sesión 2: “Tiro en pared”	Practicar juegos modificados que impliquen golpear y devolver una pelota hacia la pared y que los aliente a buscar diferentes estrategias.	Registro en tu cuaderno acerca de la actividad realizada.
Sesión 3: “Voleibol mágico”	Realice actividades en los que requieran efectuar lanzamientos y recepciones para llegar a la zona del equipo contrario.	Investiga y registra en tu cuaderno acerca de la actividad realizada.
Sesión 4: “Kukla”	Realizar actividades que permitan llegar a la zona del equipo contrario o hacer una anotación; así como tomar acuerdos y diseñar estrategias.	Registro en tu cuaderno acerca de la actividad realizada.

¡Manos a la obra!



Sesión 1 “Directo al objetivo”

Intención pedagógica

Que los alumnos reconozcan las acciones estratégicas desarrolladas a partir de juegos modificados en los que se lance y devuelva un objeto de una zona a otra y proponga cambios en sus características (área, lanzamientos, recepciones y golpeo, reglas o tiempo), con la finalidad de resolver los problemas que se les presenten.



¿Qué necesito?

Recomendaciones generales:

Elige en tu casa un espacio libre de obstáculos al menos de 2 metros por 2 metros, divide el espacio en 2 canchas colocando una cuerda en el suelo, dibujando una línea con gis o con camiseta o pedazos de tela que enrolles para formar una línea. Coloca en el suelo de cada cancha 3 objetos (un cojín, un balde o un rollo de papel sanitario), lo más lejos de la cancha contraria. También en cada cancha coloca 1 pelota y 1 pelota hecha de calcetines.

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

Materiales:

- ✓ 1 Cuerda, gis o algún material que te permita hacer una línea divisoria en el suelo.
- ✓ 1 Pelota.
- ✓ 1 Pelota elaborada con calcetines.
- ✓ 2 Cojines.
- ✓ 2 Rollos de papel sanitario.
- ✓ 2 Baldes o cajas de cartón.
- ✓ 1 Cronómetro.

Actividad de inicio

Antes de iniciar reflexiona en lo siguiente:

- Menciona tres aspectos que ayuden a resolver problemas dentro del juego.
- ¿Qué tomarías en cuenta a la hora de cambiar las reglas del juego?

Actividades de desarrollo

Se inicia la actividad con 2 participantes, cada uno se coloca en su cancha. Se pasarán la pelota durante 3 minutos, tratando que el contrario no logre atraparla, cada quién llevará la cuenta de las veces que pudo atrapar la pelota.

Con la pelota hecha con los calcetines, cada participante lanzará tratando de tocar durante tres minutos cada objeto colocado en la cancha contraria:

- El cojín.
- Balde o caja de cartón.
- El Rollo de papel sanitario.

Con base a la actividad de pasar la pelota, dialoguen y propongan otra actividad dónde puedan cambiar la regla y la estrategia del juego.

Productos y retroalimentación

Reflexiona sobre lo que realizaste en el juego y escribe en tu cuaderno la o las respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿A qué distancia te colocaste que permitió recepciones sin que se cayeran los objetos de las manos?
- ¿Qué estrategia identificas que ayudo a lograr tiros precisos a los objetos de la cancha contraria?
- ¿Qué tipo de habilidad identificaste al realizar la actividad?

Sesión 2 “Tiro en pared”

Intención pedagógica

Que los alumnos reconozcan, las acciones estratégicas desarrolladas a partir de juegos modificados, que impliquen golpear y devolver una pelota hacia la pared y que los aliente a buscar diferentes estrategias: fuerza, efectos empleados, dirección y trayectoria, con la finalidad de resolver los problemas que se les presenten.



¿Qué necesito?

Recomendaciones generales:

Invita a participar de 3 a 4 integrantes de tu familia, con la finalidad de que puedan trabajar en equipo y poder hacer cada una de las actividades a realizar, reconociendo la participación 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.

Materiales:

- ✓ 1 Pelota.
- ✓ 1 Sábana.
- ✓ 1 Papel de cartoncillo para realizar las letras y círculos.
- ✓ Lápices de colores para colorear los círculos.
- ✓ Área libre de espacio que tenga pared, pudiendo ser la cochera o patio.

Actividad de inicio

Reflexiona sobre lo siguiente:

- ¿Cómo favorece la estrategia en el desarrollo del juego?
- ¿Cuáles son algunas de las características de los juegos modificados?

Actividades de desarrollo

En la pared pegarán círculos de papel distribuidos entre sí, que contienen letras y colores.

1. Una persona iniciará dando la indicación y el alumno será quién ejecute la acción (lanzar y atrapar la pelota), por ejemplo: de pie a dos metros de la pared, tirar al círculo rojo y letra A, sentado lanzar al círculo verde, etc.
2. Dos personas tendrán sujeta la sábana para que no vea donde están colocados los círculos en la pared y uno de ellos va a dar la indicación: Ejemplo: Hincado, rojo. En ese momento bajan la sábana y el participante se hincará y tirará la pelota al círculo rojo debiendo atraparla de regreso. Los 2 compañeros inmediatamente suben la sábana cuando realiza el tiro y atrapada. Se repite la acción ahora con otra indicación, ejemplo: brincando D y tienen que tirar la pelota a la letra D, brincando y atrapando de regreso la pelota.

Productos y retroalimentación

Reflexiona sobre lo que realizaste en el juego y escribe en tu cuaderno la o las respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿Qué estrategias realizaron durante el juego?
- ¿Qué fue lo más difícil de realizar? ¿qué aprendes de ello?
- ¿Cómo te sentiste durante el desarrollo de las actividades?

Sesión 3 “Voleibol mágico”

Intención pedagógica

Que los alumnos reconozcan, acciones estratégicas desarrolladas a partir de juegos modificados en los que requieran efectuar lanzamientos y recepciones para llegar a la zona del equipo contrario o hacer una anotación; así, como tomar acuerdos y diseñar estrategias a partir de los roles y las funciones, las posiciones en el área, incluso las posibilidades individuales y colectivas.



¿Qué necesito?

Recomendaciones generales:

Utiliza un espacio libre que no represente riesgo, dentro o fuera de casa (patio, cochera, jardín, parque, etc.).

Solicita a 4 integrantes de tu familia que participen en la actividad.

Señala las delimitaciones que imiten la cancha de volibol o lo más aproximado de ella, puedes realizarlo en un área de 6mts por 6 metros y dividir la cancha con una manta o sábana que no deje ver al otro lado de la otra mitad de la cancha o área de juego.

Materiales:

- ✓ Manta o sábana de 2 metros de alto por 6 metros de ancho.
- ✓ Pelotas de plástico.
- ✓ Hoja de anotación, papeletas o tarjetas.

Actividades de inicio

Investiga y registra en tu cuaderno:

- ¿Qué es el pensamiento estratégico?
- ¿El uso de estrategias nos permite mejor desarrollo en el juego?, ¿por qué?

Actividades de desarrollo

En este juego del volibol mágico, primeramente, deberás de buscar un área donde puedas desarrollar este juego, si es al aire libre, en un parque o cancha mucho mejor, una vez ubicado el área de juego deberás de poner la manta o sábana para dividir el área de juego en 2 partes y en donde no puedan ver la cancha de un lado a otro.

La intención es que los equipos tanto de un lado como del otro no puedan ver las acciones del equipo contrario al momento de lanzar la pelota, pueden ser los equipos de 2 y 2, 4 y 4, 6 y 6 y hasta 10 y 10 cuando sea con pelota grande.

Actividades de desarrollo

Una vez colocados los equipos en cada lado de la cancha se deberá hacer sorteo para ver quien saca primero, quien gane el saque podrá hacerlo desde cualquier parte de la cancha y el otro equipo esperar a recibir el balón y podrá hacer 3 pases una vez recibido el balón para pasarlo al lado contrario de la cancha. Ganará un punto cuando la pelota toque el piso o la pelota no pueda ser controlada por la persona y se caiga al piso.

Lo interesante de este juego es que jamás van a ver por dónde van a lanzar o va salir la pelota de la cancha contraria. Podrán ir incorporando cada vez un balón extra al juego para que sea más dinámico.

Productos y retroalimentación

Reflexiona sobre lo que realizaste en el juego y escribe en tu cuaderno la o las respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿Qué acciones motrices implementaste para lograr un punto en el juego?
- ¿Qué fue lo más difícil de realizar en tu estrategia del juego modificado?
- ¿En qué actividades de tu vida cotidiana aplicas acciones motrices estratégicas?

Sesión 4 “Kukla”

Intención pedagógica

Que los alumnos reconozcan, acciones estratégicas desarrolladas a partir de juegos modificados en los que requieran efectuar lanzamientos y recepciones para llegar a la zona del equipo contrario o hacer una anotación; así como tomar acuerdos y diseñar estrategias a partir de los roles y las funciones, las posiciones en el área, incluso las posibilidades individuales y colectivas.



¿Qué necesito?

Recomendaciones generales:

Utiliza un espacio libre que no represente riesgo, dentro o fuera de casa. (patio, cochera, jardín, parque).

Solicita a dos integrantes de tu familia que participen en la actividad.

Señala con gis o con un objeto, tres marcas a una distancia aproximada de 6 o 8 metros (en cada extremo y al centro).

Materiales:

- ✓ Gis para las marcas o con objetos: conos, zapatos, botes.
- ✓ Pelotas pequeñas de plástico, tenis o elaborada con papel o con bolsas.
- ✓ Bolo de boliche (bote de plástico, cono, etc.).
- ✓ Cronómetro o reloj.

Actividad de inicio

Reflexiona sobre lo siguiente:

- ¿Recuerdas qué es el juego modificado?
- ¿Sabes algunas estrategias que se implementan en el mismo?

Actividades de desarrollo

Este juego de lanzamiento es de la Edad Antigua. Es un juego curioso de lanzamientos porque se juega entre equipos y una persona (un guardián). En cada uno de las marcas de cada extremo se colocará un jugador con una pelota y entre los dos se pone un bolo (bote, cono), cada uno de los jugadores tienen que intentar tirar con su pelota el bolo.

Los lanzamientos serán una vez por turno.

Si no se derriba el bolo, se va a por la pelota lanzada y regresa a su lugar de lanzamiento.

Pero si se tira el bolo hay que ir a por la pelota rápido porque el guardián va a poner en pie el bolo y tiene que intentar tocar a la persona que ha derribado el bolo antes de que cruce su marca o línea y llegue a la zona donde se lanza y se ponga a salvo.

Se contará un punto por derribo y si es tocado por el guardia pierde ese punto.

Se juega por puntos logrados o por tiempo.

Productos y retroalimentación

Reflexiona sobre lo que realizaste en el juego y escribe en tu cuaderno la o las respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿Qué acciones motrices implementaste en el juego?
- ¿Qué fue lo más positivo al implementar estrategias en el juego modificado?

¿Qué aprendí?



Rúbrica de evaluación de la Unidad Didáctica:

Indicadores	Mucho	Poco	Nada
Reconozco mis potencialidades motrices a través juegos modificados y las aplico en mi vida cotidiana.			
Aplico mis habilidades en la toma de decisiones y anticiparse a diversas situaciones.			
Participé aplicando estrategias en el juego.			
Realice las actividades con interés y atención.			

**Para aprender
más...**



Si quieres conocer más sobre lo que se trató en esta unidad, revisa los siguientes enlaces:

- 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

- Te recomendamos ver videos en YouTube de juegos modificados.

¿Cómo apoyar en las tareas desde casa?



Ideas para la familia:

- Su apoyo es totalmente necesario.
- Consideren que el alumno aprende a partir del error.
- Fomenten la motivación por el esfuerzo realizado y sus logros.
- 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.

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

Emma Eugenia Solórzano Carrillo

Encargada del Despacho de la Dirección de Educación Física y Deporte del Estado de Jalisco

Responsables de contenido

Felipe de Jesús Mendoza Covarrubias

Felipe de Jesús Guzmán Hernández

Martha Alicia Caro Hernández

Oscar Maldonado Gudiño

Diseño gráfico

Liliana Villanueva Tavares

Jalisco, ciclo escolar 2021-2022

