



Recrea

Educación para refundar 2040



¡Eduquemos tanto la mente, como el corazón!



Junio 2022



Educación Física

Unidad Didáctica: “En Familia, cambiando y conviviendo”

Primaria-Tercer Grado



¿Qué voy a aprender?

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico: Creatividad en la acción motriz

Aprendizaje esperado:

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

Intención pedagógica:

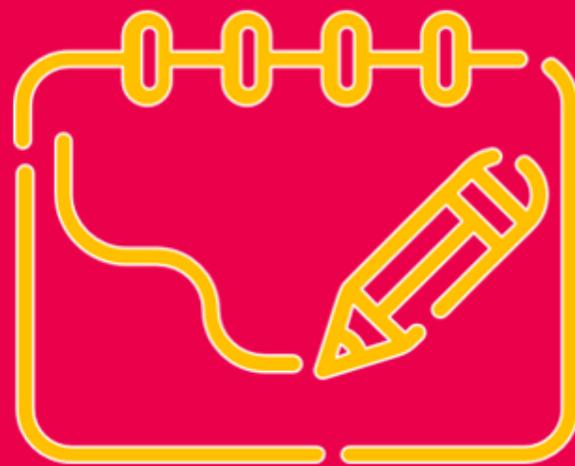
Que el alumno logre reconocer la importancia de las reglas en los juegos y que la toma de acuerdos es necesaria para modificar las reglas, favoreciendo la inclusión, colaboración y la convivencia.

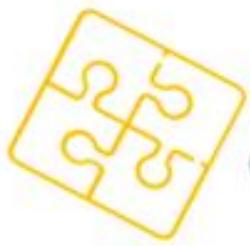


Organizador de actividades:

Sesiones	Actividades	Productos a entregar
Sesión 1: Juego modificado	Piedra, papel y regresas	Menciona cuales fueron las reglas que le modificaron al juego.
Sesión 2: Juego popular	Un, dos, tres, garza otra vez	Reflexiona sobre lo que realizaste en el juego.
Sesión 3: Retos motores	A que te gano, hermano	Reflexiona sobre lo que realizaste en el juego.
Sesión 4: Juego cooperativo	Gateando, encontrando y modificando	Menciona como fue tu experiencia al dialogar y convivir con tu familia en el juego.

¡Manos a la obra!





¿Qué necesito?

Recomendaciones generales:

En este juego se requiere un lugar libre de obstáculos de preferencia el patio, cochera o sala, el lugar donde se puedan desplazar lo mas posible.

Se requiere mínimo un integrante de tu familia.

Recuerda:

- Papel le gana a la piedra.
- Piedra le gana a la tijera.
- Tijera le gana al papel.

Materiales:

- ✓ 1 Lápiz
- ✓ 1 hoja por cada participante.

Sesión 1: Piedra, papel y regresas

- **Intención pedagógica**

Que el alumno logre construir nuevas reglas al juego modificado.



Imagen 1. Adaptada de Educación Física Quinto grado (p29.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Actividad: Piedra, papel y regresas

Colócate en un extremo del espacio y hasta el otro lado tu familiar o quien esté jugando.

Ya cada quien en su espacio, dejarán en un lugar su lápiz y su hoja donde estarán anotando los puntos ganados, al final sumarán para saber quien será el ganador.

A la indicación los dos se desplazan rápidamente a encontrarse, al hacerlo jugarán piedra, papel y tijera, recuerda que si sacan la misma figura hay empate y vuelven a sacar otra figura, cuando haya resultado un ganador, ambos se regresan a su lugar de inicio pero solo quien ganó anota 1 punto, regresan de inmediato y vuelven a jugar piedra, papel y tijera, pero ahora por 2 puntos y regresarán para anotar 2 puntos quien haya ganado y así sucesivamente hasta disputar los 10 puntos

Al final cada quien deberá contar sus puntos y quien resulte ganador, tendrá que poner o cambiar una de las reglas del juego. Por ejemplo: que sea otra numeración la que se gane 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 y 20 o que sean menos o mas las veces que tienen que regresar, etcétera.

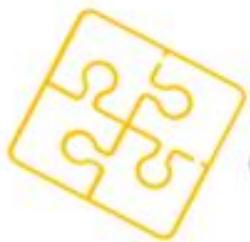
Pueden jugar las veces que quieran e igualmente, modificar las reglas que consideren necesarias.

Productos y retroalimentación

Responde estas preguntas en un texto breve en tu cuaderno.

- ¿Crees que es complicado llegar a un acuerdo?, ¿por qué?
- ¿Es fácil cambiar una regla a un juego?, ¿por qué?

Menciona ¿cuáles fueron las reglas que le modificaron a la actividad?



¿Qué necesito?

Recomendaciones generales:

En este juego se requiere un lugar libre de obstáculos, de preferencia el patio, cochera o sala, invitar uno o más integrantes de tu familia.

Por el desarrollo del juego, es importante que donde lo realices haya una pared, de no haber, no te preocupes, puedes poner una línea o imaginar un límite hasta donde llegará la garza (participante).

Materiales:

- ✓ Sin material.

Sesión 2: Un, dos, tres, garza otra vez

- **Intención pedagógica**

Que el alumno con alguien más de su familia logre establecer acuerdos para modificar las reglas del juego.



Imagen 2. Adaptada de Educación Física Cuarto grado (p96.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Actividad: Un, dos, tres, garza otra vez

Un jugador que deberá colocarse viendo hacia una pared y tu familiar se colocará a por lo menos unos 3 o 5 metros de distancia (entre más lejos estén, más divertido será).

Quien se encuentra en la pared comienza a decir la frase “Un, dos, tres, garza otra vez” mientras está diciendo la frase, el otro jugador deberá tratar de acercarse todo lo que puedan hasta dicha pared.

Cuando deje de decir la frase, se volteará y el otro jugador deberá quedarse totalmente quieto como si fuera garza (parado apoyado en un solo pie y el otro pie a la altura de la rodilla).

Esto se repetirá hasta que el otro participante logre llegar a la pared y así convertirse en el ganador o ganadora.

Cambiarán los roles y cada vez que jueguen acuerden modificar una regla. Ojalá puedan ser muchos participantes, será mas divertido.

Productos y retroalimentación

Reflexiona sobre lo que realizaste en el juego.

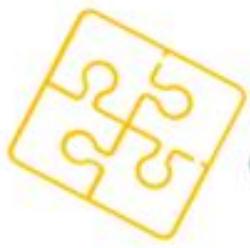
¿Cómo es la comunicación con tu familia?, ¿por qué?

¿Cuál rol del juego te gustó más?, ¿por qué?

Selecciona cuándo lograste dialogar, tomar acuerdos y modificar las reglas de juego:

Siempre 

Sólo en algunas ocasiones. 



¿Qué necesito?

Recomendaciones generales:

En este juego se requiere un lugar donde puedas desplazarte y haya muebles u objetos que tocar, un lugar que no sea peligroso como por ejemplo: evitar hacerlo en la cocina.

Solicita el apoyo de un familiar. Para el material es importante que no gastes, puedes buscar una botella de plástico de medio o un litro, ponerle poco menos de la mitad agua, no importa que no sea de garrafón y taparla.

Materiales:

- ✓ Botella de plástico con agua.

Sesión 3: A que te gano, hermano

Intención pedagógica

Que el alumno interactúe y conviva con su familia mediante retos motores, modificando las reglas de éstos.



Imagen 3. Adaptada de Educación Física Segundo grado (p47.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Actividad: A que te gano, hermano

- En esta actividad jugarás con alguien más, a quien le vas a pedir que sea quien tenga la botella.
- A ti te corresponderá realizar los siguientes retos:
- Dar 5 saltos de los que más te gusten.
- Tocar 5 muebles de casa.
- Realizar 5 giros, pueden ser tanto para la derecha o para la izquierda.

¡Empecemos!

- Pónganse de acuerdo quien da la indicación para iniciar el juego.
- A la señal, tu familiar lanzará la botella tratando que gire y cuando caiga quede parada.
- Mientras tanto, tu realizarás los retos motores sin parar.
- Si el consigue que la botella quede parada en ese momento se termina y el gana el punto.

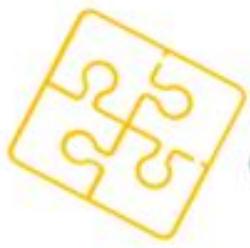
- Pero si terminas los retos y el aún no consigue que la botella quede parada, entonces el punto lo habrás ganado.
- Pueden cambiar los roles para que ahora seas tú a quien le toque lanzar la botella y tu familiar realice los retos.
- Es importante recordar, en cada vez que vuelvan a jugar, dialogar para llegar a un acuerdo, de qué reglas se pueden modificar.

Productos y retroalimentación

Reflexiona sobre lo que realizaste en el juego.

- ¿Qué rol te gustó más, lanzar la botella o realizar los otros retos?, ¿por qué?
- En tu cuaderno escribe como fue la convivencia en tu familia al realizar la actividad

Menciona cuales retos nuevos propondrías, mientras lanzan la botella:



¿Qué necesito?

Recomendaciones generales:

Para esta actividad, adecua un espacio con algunos objetos dispersos por toda el área, a manera de obstáculos. Usa objetos que no se rompan con facilidad para evitar accidentes.

Para realizar ésta actividad, necesitas la ayuda de un familiar, quien colaborará tanto para resolver la tarea, como para tomar acuerdos.

Materiales:

- ✓ Una botella de plástico.
- ✓ Pañuelo u objeto para cubrir los ojos.
- ✓ Objetos pequeños de casa.

Sesión 4: Gateando, encontrando y modificando

Intención pedagógica

- Que el alumno logre practicar la inclusión, la interacción y la convivencia con su familia a la vez que sigue modificando reglas.



Imagen 4. Adaptada de Educación Física Tercer grado (p21.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

Actividad: Gateando, encontrando y modificando

- ✓ Pídele a tu familiar que disperse los diferentes objetos en el área donde estén.
- ✓ Colócate en un extremo del lugar con la botella en la mano, de espaldas hacia los objetos y estando allí que te cubran los ojos.
- ✓ Cuando lo decidas lanza la botella hacia atrás tratando caiga entre los objetos.
- ✓ Voltéate y ponte en posición para gatear, tu familiar te irá diciendo por donde avanzar para que no toques lo obstáculos y que puedas llegar hasta donde está la botella.

Cuando la hayas encontrando, harás una de las siguientes consignas:

- ✓ Correr con la botella entre las piernas.
- ✓ Saltar con un pie y transportar la botella con la otra pierna.
- ✓ Flexionada.

Actividad: Gateando, encontrando y modificando

- ✓ Lanzar la taparrosca hacia arriba y golpearla con la botella.
- ✓ Gatear con la botella acostada o parada en la espalda.
- ✓ procurando que no se caiga.

Puedes repetir la actividad y cada que encuentres la botella elije una acción diferente.

Muy importante que dialogues y llegues a acuerdos, para cambiar las reglas. Ejemplo: caminar en lugar de gatear, otras formas de lanzar la botella y proponer otras consignas con la botella.

Productos y retroalimentación

Reflexiona sobre lo que realizaste en el juego, respondiendo a las preguntas:

- ¿Cómo te sentiste al desplazarte con los ojos cubiertos?, ¿por qué?
- ¿Tuviste seguridad al escuchar las indicaciones de tu familiar?, ¿por qué?

Menciona como fue tu experiencia al dialogar y convivir con tu familia en el juego:

¿Qué aprendí?



Rúbrica de evaluación:

Con el apoyo de un adulto, trata de ubicarte como fue tu desempeño en cada sesión, una vez que reflexionaste sobre tu actuación, puedes reconocer que necesitas practicar más para mejorarlo.

Sesión/Tema	Excelente	Bien	Por mejorar
Sesión 1 Piedra, papel y regresas	Logré construir varias y nuevas reglas al juego modificado.	Modifiqué la mayoría de las reglas del juego.	Fueron muy pocas las reglas que modifiqué del juego.
Sesión 2 Un, dos, tres, garza otra vez	Logré llegar a acuerdos para modificar las reglas del juego.	En la mayoría de las modificaciones fue con acuerdos.	Cada quien propuso modificaciones a las reglas, porque no pudimos dialogar.
Sesión 3 A que te gano, hermano	Logré interactuar, convivir con mi familia en los retos, y modificar las reglas.	Interactué y conviví con mi familia en los retos, y modificamos la mayoría de las reglas.	Interactué y conviví con mi familia en los retos, pero modificamos muy pocas reglas.
Sesión 4 Gateando, encontrando y modificando	Logré con ayuda de mi familia encontrar la botella y modificar muchas reglas.	En la mayoría de las veces con ayuda de mi familia encontré la botella y modifique reglas.	Muy pocas veces con ayuda de mi familia encontré la botella y modificamos muy pocas reglas.

**Para aprender
más...**



Sabías que...

Comunicar: Es el intercambio de ideas entre dos o más personas a través de palabras, señales, gestos o sonidos.

Juego modificado. Adaptación de las reglas, materiales y espacios de un juego determinado.

Pacto: Es un trato formal entre dos o más personas para cumplir diferentes acciones.

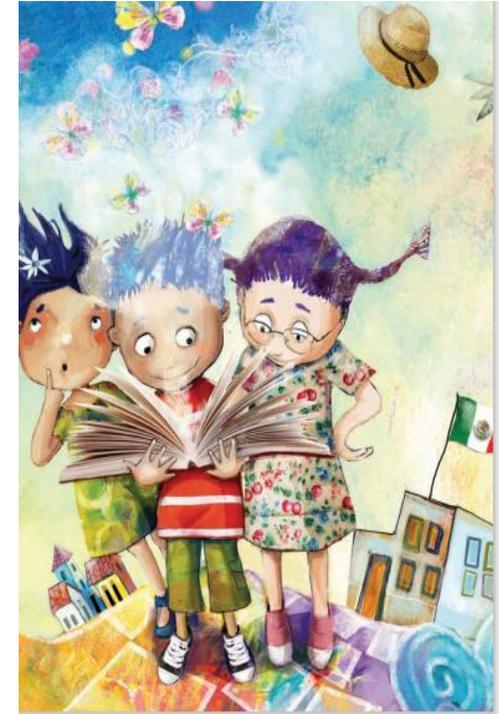


Imagen 5 Adaptada de Educación Física Tercer grado (p12.) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

¿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.
- ✓ Enviar 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 del contenido

Juan Antonio Flores Cosío

Tonanci Vargas Cantero

Diseño gráfico

Liliana Villanueva Tavares

