



Recrea

Educación para refundar 2040



¡Eduquemos tanto la mente, como el corazón!

Mayo 2022

Recrea
Educación para refundar 2040



Educación





Educación Física

¡Activo mi cuerpo y aprendo a tomar decisiones!

Preescolar



¿Qué voy a aprender?

Aprendizaje esperado:

Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas.

Intención didáctica:

Que el alumno reconozca sus posibilidades expresivas y motrices al proponer movimientos creativos ante diferentes situaciones, demostrando mayor confianza.



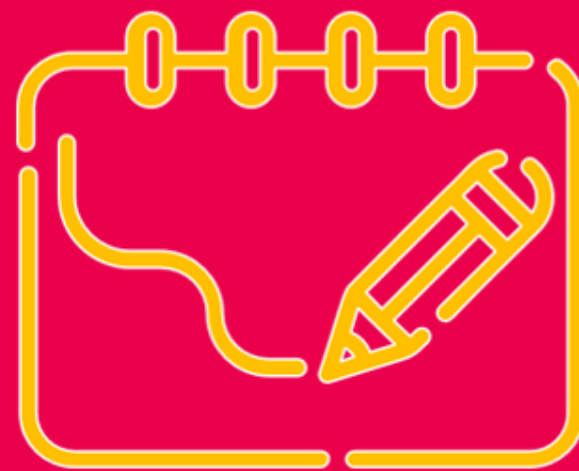
Organizador de actividades:

Título de la Sesión	Actividades	Productos a entregar
Sesión 1: ¡Elijo cómo imitarlo!	Juegos de imitación, cantos, rondas y/o recorridos, que permitan al alumno identificar partes de su cuerpo.	Hoja de retroalimentación de la sesión 1.
Sesión 2: ¡Lanzo mi dado y la actividad hago!	Circuito de acción motriz, que permita al alumno buscar alternativas de solución.	Hoja de retroalimentación de la sesión 2.
Sesión 3: ¡Modifico para ser mejor!	Juegos de persecución, actividades colaborativas, que permitan al alumno hacer propuestas variadas.	Hoja de retroalimentación de la sesión 3.
Sesión 4: ¡Aprendo a tomar decisiones!	Retos motores, que permitan tomar decisiones en su ejecución y demostrar la confianza en sí mismo.	Hoja de retroalimentación de la sesión 4.

¡Manos a la obra!



<https://mamay1000cosasmas.com/memorytexturas/>



Sesión 1: ¡Elijo cómo imitarlo!

Intención pedagógica:

Que el alumno manifieste ideas al representar objetos, animales o personas por medio de gestos, posturas y movimientos, que contribuyan a fortalecer su seguridad y confianza.



Imagen 1. Alusiva a la sesión.

20292865_1491464434247905_4395634149422642539_n.jpg (960x754)
(bp.blogspot.com)



¿Qué necesito?

Recomendaciones generales:

Enfocada a los alumnos, familias, tutores o cuidadores en caso necesario.

Organización:

Espacio libre de obstáculos que representen riesgos.

Materiales:

- ✓ Gis.
- ✓ Ruleta elaborada en casa, o papeletas con imágenes o nombres de 6 o más animales: perro, chango, elefante, culebra, tortuga, rana, conejo, pingüino, pájaro, garza, perico, cangrejo, etc.
- ✓ Botella de plástico.
- ✓ Papeletas con imágenes de jardín o campo, cielo o nubes y río o mar.

Actividad de inicio

Me desplazo cómo...

¿Conoces cómo se mueven y/o desplazan (de un lugar a otro) los siguientes animales?

- Perro.
- Cangrejo.
- Pájaro.
- Chango.

Si tu respuesta es sí, imítalos, haciendo un gesto y desplazándote como ellos.

Nota: Si lograste imitar a los animales, recibe un fuerte abrazo de tu familiar.

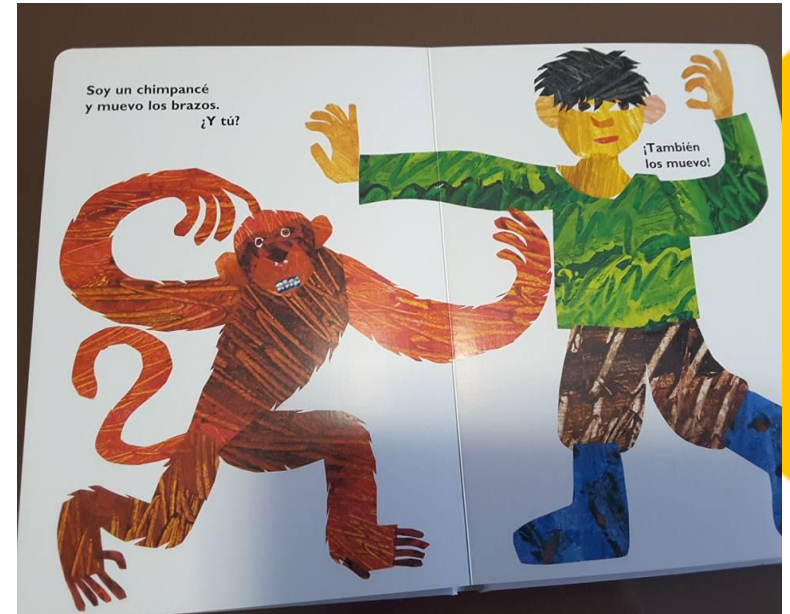


Imagen 2. Niño imitando a un animal.
14344968_1171987112862307_7602724800692453494_n.jpg
(960x720) (bp.blogspot.com)

Actividades de desarrollo

La ruleta de los animales

- Delimita con tu familiar un recorrido de 3 metros de distancia con inicio y final.
- En caso de no contar con la ruleta, coloquen las papeletas de los animales en círculo, con la botella horizontalmente sobre el piso y al centro de las boletas.
- Tu familiar gira la flecha de la ruleta o botella, para seleccionar un animal.
- Tú harás el recorrido, imitando cómo se desplaza el animal seleccionado.
- Repite esta actividad, hasta que imites al menos a 6 animales.

Nota: Celebra con tu familiar de manera espontánea en cada animal que imites.

¿Adivina quién soy y dónde vivo?

Tu familiar revuelve las papeletas de los diferentes lugares donde viven los animales. Tú con los ojos cerrados, eliges una de las papeletas sin que la vea tu familiar.

Te desplazas por el recorrido, imitando al animal que vive en el lugar de la papeleta seleccionada. Tu familiar adivina qué animal es el que imitaste y te dice el lugar dónde vive.

Cambien de roles, tu familiar selecciona la papeleta e imita al animal y tú adivinas.

Si tu familiar o tú no adivinan, deberán elegir otro animal hasta que lo logren.



Imágenes que muestra diferentes lugares donde viven o se desplazan algunos animales: cielo, tierra y agua. [Estas fotos](#) de Autor desconocido están bajo licencia [CC BY-SA](#)

Nota: Expresen el logro chocando sus manos.

Actividades de cierre: Productos y retroalimentación

Con ayuda de tu familiar
dibuja cuáles animales
imitaste más fácilmente.



Con ayuda de tu familiar
escribe cuáles animales se te
hizo más difícil de imitar.



Señala cómo te sentiste al
desplazarte como los
animales:



Seguro y
Confiado



Inseguro y
Desconfiado

Sesión 2: ¡Lanzo mi dado y la actividad hago!

Intención pedagógica:

Que el alumno busque alternativas de solución, ante tareas que implican utilizar sus posibilidades expresivas y motrices, mostrando mayor autonomía.



Imagen 6 . Esta imagen muestra un par de dados, necesarios para realizar la actividad.
<http://elblogdearcicarmen.blogspot.com>



¿Qué necesito?

Recomendaciones generales:

Enfocada a los alumnos, familias, tutores o cuidadores según la necesidad del alumno.

Organización:

Espacio libre de obstáculos.

Materiales:

- ✓ 5 Globos.
- ✓ Agujetas.
- ✓ Bolitas de papel.
- ✓ Pinzas para la ropa.
- ✓ Palo de escoba.
- ✓ Diversos juguetes pequeños.
- ✓ 5 Prendas de vestir.
- ✓ Bote de plástico grande o cubeta.
- ✓ 2 Dados.

Actividades de inicio

Con ayuda de tu familiar, responde las siguientes consignas:

Señala las formas en que puedes desplazarte:

- | | | | |
|---------|-----------------------|-------------|-----------------------|
| Caminar | <input type="radio"/> | Reptar | <input type="radio"/> |
| Correr | <input type="radio"/> | De cangrejo | <input type="radio"/> |
| Gatear | <input type="radio"/> | Cuadrupedia | <input type="radio"/> |

¿Con qué parte del cuerpo te parece más fácil golpear un globo?

- Con las manos
- Con los pies
- Con los codos

Actividades de desarrollo

Cuadrupedia

Señala con tu familiar un recorrido de 3 metros de distancia con inicio (A) y final (B).

Cada cara del dado representa una tarea a realizar.

- Número del dado: 1
- Acción: Cuadrupedia.

Consigna a realizar:

Desde el punto A hasta el B, desplázate en cuadrupedia (4 puntos de apoyo), llevando una agujeta sobre la cabeza, sin dejarla caer.



Imagen 7. Nota: Esta imagen muestra a una niña en cuadrúpeda, desplazándose en la actividad. Elaboración propia Barrón, T. 2021

Manipulación

- Número del dado: 2
- Acción: Manipulación.

Consigna a realizar:

Desde el punto A, en pareja, trasladen un globo a la vez, sin dejarlo caer, golpeándolo con la parte del cuerpo que elijas (brazos, codos, manos, pies...), hasta llegar al punto B, donde estará el bote o cubeta para dejar el globo.

Nota: Si al lanzar el dado se repite en dos ocasiones el número 2, cambiar la parte del cuerpo que elige para golpear el globo (brazos, codos, manos, pies, etc.).



Imagen 8 y 9 Nota: Imágenes que muestra a una pareja, manipulando un globo en la actividad a realizar, Elaboración propia Barrón, T. 2021

Estabilidad

- Número del dado: 3
- Acción: Estabilidad

Consigna a realizar:

Tu familiar se coloca en el piso con 6 puntos de apoyo (caballito) de apoyo (caballito).

En el punto A, toma con las pinzas de ropa una bolita de papel, te subes en el “caballito” y éste te lleva al bote que está en el punto B, para dejar la bolita de papel.

El “caballito” se mueve ligeramente al desplazarse, para que logres equilibrar tu cuerpo.



Imagen 10 y 11: muestran a una pareja, manteniendo la estabilidad a realizar.. Elaboración propia Barrón, T. 2021

Manipulación

- Número del dado: 4
- Acción: Manipulación

Consigna a realizar:

Lleva una agujeta en la mano desde el punto A y desplázate reptando hasta el punto B, donde estará el familiar de pie, sosteniendo el palo de escoba de manera vertical; sube por éste colocando una mano arriba de la otra, trepando sobre el palo, hasta quedar de pie y anuda la agujeta en la parte más alta que puedas del palo.



Imagen 12. Esta imagen muestra a una pareja, en la actividad a realizar. Elaboración propia Barrón, T. 2021

Cangrejo

- Número del dado: 5
- Acción: Cangrejo

Consigna a realizar:

Desplázate en 4 puntos de apoyo con el abdomen hacia arriba (cangrejo), desde el punto A hasta el punto B, llevando sobre tu ombligo algún juguete pequeño, sin dejar que éste caiga al piso.



Imagen 13. Esta imagen muestra a una niña, en la actividad a realizar. Elaboración propia Barrón, T. 2021

Combinación de acciones

- Número del dado: 6
- Acciones: Caminar, correr, gatear, manipular.

Consigna a realizar:

Desplázate desde el punto A de la manera que elijas (caminar, correr o gatear) hasta el punto B, toma una prenda y dóblala (si no logras hacerlo, tu familiar te mostrará cómo se hace), y regresa de otra forma llevando la prenda sin que se desdoble hasta el punto A.

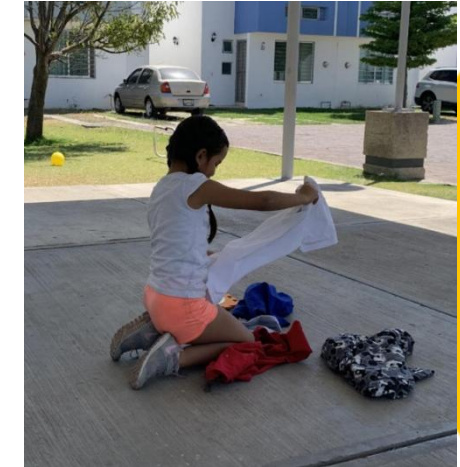


Imagen 14 y 15. Estas imágenes muestra a una niña, en la actividad a realizar. Elaboración propia Barrón, T. 2021

Nota: Las prendas de vestir estarán en el punto B desdobladas. Si al lanzar el dado se repite en dos ocasiones el número 6, cambia la forma de desplazarte (caminar, correr, gatear).

Actividades de cierre: Productos y retroalimentación

Menciona la actividad que te gustó más realizar:

¿Lograste combinar acciones con materiales diferentes?

Si No

Menciona cómo lo hiciste:

¿Cómo te sientes después de proponer actividades nuevas?



Sesión 3: ¡Modifico para ser mejor!

Intención pedagógica:

Que el alumno proponga la modificación gradual del espacio y la interacción entre los participantes.



_Imagen 15. Imagen alusiva a la sesión.

<https://www.conmishijos.com/uploads/educacion/ninos-reflexionar-art.jpg>



¿Qué necesito?

Recomendaciones generales:

Enfocada a los alumnos, familias, tutores o cuidadores en caso necesario.

Organización:

Espacio libre de obstáculos que representen riesgos (cuidar que el piso no sea resbaloso).

Participación de varios familiares.

Materiales:

✓ Gis.

Actividades de inicio

Cambiando reglas

¿Conoces un juego de atrapar?

Si _____ No _____

Menciona alguno que conozcas:

¿Podrías hacerle algún cambio al juego?,

¿cuál se te ocurre?

Nota: Si lograste mencionar algún cambio al juego, ponte de acuerdo con tu familiar y corre por tu casa hasta que te atrape.



Imagen 17. imagen alusiva a la sesión.
<https://pequelia.republica.com/files/2013/02/comportamiento.jpg>

Actividades de desarrollo

Los Encantados

Puedes invitar a varias personas a jugar. Entre todos establezcan las reglas del juego y recuerden la importancia de respetarlas.

Tu familiar indica cuando inicia el juego; tú tendrás que “encantar” a los participantes, hasta que no quede nadie sin tocar.

Realiza el cambio de roles y continúa “encantando” la persona que se te facilitó más atrapar.

Haz varias propuestas para modificar el juego, por ejemplo:

- Que los jugadores que no han sido “encantados” salvan a los demás, tocando la espalda.
- El juego se realiza en un espacio pequeño, mediano o grande; marcando el espacio con un gis.
- Los jugadores “encantados” se mantienen en la posición indicada por quien los tocó: avión- garza-hincado, etc.
- Jugadores encantados se toman de la mano y se va formando una viborita, etc.

Nota: Celebra con tu familiar cuando logren encantar a todos dando aplausos.

Actividades de cierre: Productos y retroalimentación

¿Cuáles propuestas lograste sugerir para modificar el juego?

1.- _____

2.- _____

3.- _____

4.- _____

¿Te fue difícil hacer modificaciones al juego?

Si _____ No _____

¿En cuál opción te colocas cuando propusiste cambios al juego?

(a) Lo hice muy fácil.

(b) Lo hice fácil.

(c) Me costó trabajo.

Sesión 4: ¡Aprendo a tomar decisiones!

Intención pedagógica:

Que el alumno tome decisiones en las formas de ejecución, respecto a las situaciones de juego, propiciando mayor confianza en sí mismos.



Imagen 18 y 19. Imágenes que muestra a una pareja en la actividad a realizar. Elaboración propia Hernández, C. 2021



¿Qué necesito?

Recomendaciones generales:

Enfocada a los alumnos, familias, tutores o cuidadores según la necesidad del alumno.

Organización:

Espacio libre de obstáculos.

Materiales:

- ✓ Péndulo: Cuerda, listón o lazo de 2 metros, que en un extremo tiene amarrada una bolsa de plástico que contiene 1 pelota pequeña o 3 bolas de calcetín.
- ✓ 3 Pinzas para tender la ropa.
- ✓ 1 Cubeta o bote de plástico.
- ✓ 1 Gis o cinta adhesiva.

Actividades de inicio

¡Cuando tomo decisiones!

Con apoyo de tu familiar, contesta las siguientes preguntas:

¿Sabes cómo tomar decisiones? Si_____ No_____

Si invitaras a jugar a alguien a tu casa...
¿A quién invitarías?

En una mesa tienes comida chatarra y frutas de tu gusto..
¿Cuál decides comerte?

¿Por qué?

Actividades de desarrollo

Retos motores

1. El péndulo: Tu familiar, estando de pie, mueve el péndulo al frente de él, de izquierda a derecha haciendo medio círculo sin tocar el piso.

Para iniciar el reto colócate en la marca del piso, 2 metros al frente de tu familiar.

El reto consiste en que tú cruces el péndulo sin ser tocado hasta llegar atrás de tu familiar y regreses de nueva cuenta a tu lugar de inicio.

Repítelo 4 veces.

Por cada vez que logres hacer el recorrido completo (ida y vuelta) esquivando el péndulo, ganas un punto.

Registra los puntos ganados para sumarlos al final del reto.

Retos motores

2. El brinca-brinca: utilizar el péndulo, (material de la actividad anterior).

Para iniciar el reto colócate en la marca del piso, 2 mts. al frente de tu familiar.

Tu familiar hincado, mueve el péndulo al frente de él, de un lado a otro (izquierda-derecha-izquierda), al ras del piso.

El reto consiste en que logres saltar 3 veces el péndulo sin ser tocado por éste. Ganas un punto cada vez que lo logres.

Registra los puntos ganados para sumarlos al final del reto.

Retos motores

3. El cometa: se utiliza el péndulo de la actividad anterior. Se presan en la ropa de tu familiar 3 pinzas y se coloca un bote fuera del alcance del péndulo.

Para iniciar el reto colócate en la marca del piso, 2 mts. al frente de tu familiar.

Tu familiar estando de pie, gira el péndulo en círculo pasando por arriba de su cabeza, tratando de que el extremo del péndulo (pelota) pase a la altura de tus rodillas o tu cintura.

El reto consiste en que llegues hasta tu familiar sin ser tocado por el péndulo; toma sólo una pinza y la lanzas intentando meterla al bote que esta afuera; regresa al punto de inicio esquivando el péndulo; repite la actividad hasta terminar con las pinzas.

Registra los puntos ganados para sumarlos al final de los retos (entrar y salir sin ser tocado y encestar las pinzas al bote).

A sumar

Registra los puntos ganados.

Retos	Puntos a ganar	Puntos obtenidos
1. El péndulo	4	
2. Brinca brinca	3	
3. El cometa	9	
Total de puntos	16	

Suma con ayuda de tu familiar los puntos obtenidos en los 3 retos.

Los puntos logrados son producto de tu esfuerzo y toma de decisiones aumentando la confianza en ti mismo.

Nota: Celebra con tu familiar si lograste más de 4 puntos.

Actividades de cierre: Productos y retroalimentación

Señala en cuáles retos te fue más difícil tomar decisiones para no ser “tocado”.

- El péndulo
- El brinca brinca
- El cometa

¿Porqué? _____

¿Cuántos puntos lograste obtener durante los retos?

De 1 a 5
Puedes
mejorar en la
toma de
decisiones

De 5 a 10
Tomaste
buenas
decisiones

11 o más
Tomaste
muy buenas
decisiones

¿Qué aprendí?



Rúbrica de evaluación:

Sesión	Insuficiente	Básico	Satisfactorio	Sobresaliente
Sesión 1 ¡Elijo cómo imitarlo!	Imita con dificultad a los animales, por medio de gestos, posturas y movimientos, demostrando poca seguridad y confianza.	Imita con facilidad a 2 o 3 animales por medio de gestos, posturas y movimientos, demostrando algunas veces seguridad y confianza.	Imita con facilidad a 4 o 5 animales por medio de gestos, posturas y movimientos, demostrando la mayoría de las veces seguridad y confianza.	Imita con facilidad a 6 o más animales por medio de gestos, posturas y movimientos, demostrando en todo momento seguridad y confianza.
Sesión 2 ¡Lanzo el dado y la actividad hago!	Adapta con notoria dificultad sus movimientos del cuerpo ante tareas motrices, mostrando poca autonomía.	Adapta con dificultad algunas veces sus movimientos del cuerpo ante tareas motrices, mostrando poca autonomía.	Adapta con facilidad la mayoría de las veces sus movimientos del cuerpo ante tareas motrices, mostrando mayor autonomía.	Adapta con facilidad en todo momento sus movimientos del cuerpo ante tareas motrices, mostrando mayor autonomía.
Sesión 3 ¡Modifico para ser mejor!	Se le dificulta proponer la modificación gradual del espacio y la interacción entre los participantes en el juego.	Propone en algunas ocasiones modificación gradual del espacio y la interacción entre los participantes en el juego.	Propone la mayoría de las veces la modificación gradual del espacio y la interacción entre los participantes en el juego.	Propone en todo momento la modificación gradual del espacio y la interacción entre los participantes en el juego.
Sesión 4 ¡Aprendo a tomar decisiones!	Obtiene entre 1 y 4 puntos en sus decisiones de acuerdo a la forma de ejecución y demuestra poca confianza en sí mismo.	Obtiene entre 5 y 8 puntos en sus decisiones de acuerdo a la forma de ejecución y demuestra algunas veces mayor confianza en sí mismo.	Obtiene entre 9 y 12 puntos en sus decisiones de acuerdo a la forma de ejecución, y demuestra la mayoría de las veces mayor confianza en sí mismo.	Obtiene más de 13 puntos en sus decisiones de acuerdo a la forma de ejecución, y demuestra en todo momento mayor confianza en sí mismo.

¿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

Ana María Orendain Medrano

Cesar Hernández Martínez

Luis Agustín Díaz Fararoni

Teresa Barrón Díaz

Diseño gráfico

Liliana Villanueva Tavares

Jalisco, ciclo escolar 2021-2022

