



**Profesor(a): Garay Garrido Adrián
Antonio**

**Coordinación de Área:
F028**

Fecha de elaboración: 27 de mayo de 2020.

UNIDAD DIDÁCTICA TERCER GRADO DE PREESCOLAR

JUEGO Y APRENDO CON EL OLOTL PATLANI (OLOTE VOLADOR)

MARCO TEÓRICO

La educación física es una forma de intervención pedagógica que contribuye a la formación integral de niñas, niños y adolescentes al desarrollar su motricidad e integrar su corporeidad. Para lograrlo, motiva la realización de diversas acciones motrices, en un proceso dinámico y reflexivo a partir de estrategias didácticas que se derivan del juego motor, la expresión corporal, la iniciación deportiva y el deporte educativo, entre otras. (Programa Aprendizajes Clave 2017, pág. 329)

La Unidad Didáctica que se presenta está fundamentada en el Programa Aprendizajes Clave 2017 del nivel preescolar, el cual pretende favorecer con su aplicación bases motrices sólidas y las herramientas necesarias que permitan al alumno desarrollar y consolidar competencias acordes a su etapa escolar para enfrentar y solucionar problemas en su vida cotidiana.

El programa de educación preescolar se organiza en tres componentes pedagógicos denominados así porque en sus planteamientos se destaca no solo la interrelación entre el desarrollo y el aprendizaje, sino el papel relevante que tiene la intervención docente para lograr que los tipos de actividades en que participan las niñas y los niños constituyan experiencias educativas exitosas.

El Componente pedagógico enfatiza la intervención educativa en relación con el desarrollo físico la cual debe propiciar que los alumnos amplíen sus capacidades de control y conciencia corporal proponiendo actividades de juego que demanden un mayor compromiso motor.

Con ello se involucra el movimiento y la locomoción, la estabilidad y el equilibrio, la manipulación, la proyección y la recepción consideradas como capacidades motrices básicas.

Por lo tanto, el Componente Pedagógico - Didáctico en el que se incide es "Desarrollo de la Motricidad" dicho componente atiende la motricidad como el conjunto de acciones motrices que engloban una intención y un alto nivel de decisión; implica potenciar la capacidad de cada persona para darle sentido y significado a los movimientos a partir de sus intereses, expectativas, necesidades y motivaciones. (Programa de Educación Física Aprendizajes Clave)

Se considera esta competencia con base a las características de los alumnos de 3er. grado ya que "...entre los 4 y 5 años, tienen ya movimientos un poco más coordinados, el equilibrio es más marcado y la fuerza es la necesaria para saltar con un pie a lo largo de cierta distancia y a razonable velocidad, se forma de manera aparente la preferencia en uno de los lados de su cuerpo (mano, pie, oído, ojo), que inicia la adopción de características de movimiento que tienden a perdurar incluso en la edad adulta.

En esta etapa el juego tiene una importancia vital ya que por medio de él empieza a manifestar su interacción social, busca la compañía por lo menos de otro niño y si le hace falta tenderá a crear amigos imaginarios que satisfagan esa aparente necesidad. Hacia los 5 años de edad tratan de asociarse con mayor frecuencia con miembros del sexo opuesto; a medida que crecen tienden a observar menos y a participar más, utilizan menos la imitación juegan más en grupo" (programa de educación física 1993, p. 39)



Por lo anterior el Aprendizaje Esperado de esta secuencia didáctica es “**Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos**” el cual fue seleccionado pensando en los gestos motrices que los niños realizan a diario, como lo menciona el autor Hernández José en su obra (Corporeidad, Tono muscular Capacidades motrices y gesto motor 1997) por lo que con las actividades propuestas, en los planes de sesión, se podrá observar el dominio y control que los niños tienen al ejecutar dichas tareas motrices.

Es importante mencionar que las estrategias didácticas a utilizar en esta Unidad Didáctica son el Juego autóctono que se define como una actividad clásica y lúdica que se realiza sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (Juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México, Ed. Trillas) tal es el caso del **OLOTL PLATANI** el cual con un sentido pedagógico busca recuperar la esencia del juego de la huasteca potosina que es donde se practica y las formas jugadas que es una estrategia didáctica que se pone a disposición de la práctica de actividades lúdicas para la realización de un juego que permiten incursionar, conocer y practicar los distintos desempeños motrices que se exigen del mismo siendo el medio para el trabajo de contenidos y favorecer con ello los aprendizajes esperados de la secuencia didáctica.

Los estilos de enseñanza de los cuales se hará uso son el mando directo y al inicio de la clase ya que resulta efectivo cuando no se tiene un referente concreto de los alumnos y su contexto además de que es un recurso para organizar la sesión.

El descubrimiento guiado es otro estilo de enseñanza a utilizar durante la sesión con el fin de que el niño reflexione y reestructure su acción motriz.

El material seleccionado para esta clase se llama **Olotl Patlani** (Oloote que vuela), está elaborado con el corazón de la mazorca de maíz seco, en cuya base se insertan varias plumas de guajolote o gallina, que se anudan al olote con cinta de algodón, mismo que por la naturaleza del material permite que vuele; otro material a utilizar son cajas de cartón forradas, con perforaciones en sus extremos además de conos y carteles con imágenes lo que propiciará variabilidad a la sesión.

El nombre de la Unidad Didáctica, es **JUEGO Y APRENDO CON EL OLOTL PATLANI (OLOTE QUE VUELA)** ya que los alumnos por medio del material podrán jugar en la sesión con un sentido pedagógico que los lleve a la adquisición de un aprendizaje significativo, por ello es que la secuencia didáctica al estar estructurada por cuatro sesiones, permite a los alumnos que el conocimiento sea gradual, empezando por una clase que permita a los alumnos conocer el nombre y origen del material, tener dominio sobre él, y conocer que podrán trabajar con el mismo, posteriormente tenemos otras dos sesiones en las cuales los alumnos ya realizarán actividades de mayor complejidad, y por último en la cuarta sesión los alumnos ya mostrarán un dominio mayor sobre el olote, podrán trabajar situaciones de aprendizaje mucho más complejas, sin embargo la sesión uno es la que se presentará por la importancia que tiene dentro de la secuencia didáctica.

La unidad didáctica propone que toda participación de los alumnos durante la sesión sea motivo de evaluación.

Siendo el primer momento, identificar los saberes previos de los alumnos.

Como segundo momento, la autoevaluación la cual permitirá al niño reorganizar su propio movimiento, así como proponer variantes de las actividades propuestas.

El tercer momento de evaluación, se realiza al finalizar la clase mediante una lista de cotejo que permitirá al docente determinar si el alumno logró la intención pedagógica.

Para lograr lo antes señalado hago mención que dichas sesiones deberán realizarse en un espacio que permita a los alumnos desplazarse libremente sin riesgo de accidentes, enfatizando que la sesión se realiza



con un tiempo de compromiso motor constante que evite que los alumnos estén estáticos ya que trabajarán de manera individual, parejas y equipos, corriendo, caminando, saltando, girando; dándole respuesta a las actividades propuestas en la sesión.

UNIDAD DIDÁCTICA PREESCOLAR
TERCER GRADO

Nombre del Profesor: Adrián Antonio Garay Garrido		Coordinación de área: F028	
Título de la Unidad Didáctica: Juego y Aprendo con el Olotl Patlani (Orote que Vuela)			
Número de sesiones: 4		Tiempo por sesión: 30 min.	
Componente Pedagógico Didáctico: Desarrollo de la motricidad			
Aprendizajes Esperados: Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.			
Contenidos: Coordinación y locomoción			
Estrategias Didácticas: Juego autóctono Formas jugadas.		Estilos de Enseñanza: Mando directo Asignación de tareas	
Acciones con las que se promoverá la participación de los alumnos: Mediante preguntas detonadoras como: ¿Sabes que son los patrones básicos de movimiento? ¿Qué movimientos pueden hacer con su cuerpo? ¿Creen que con este material podemos trabajar los patrones básicos de movimiento?		Materiales Didácticos: Olotl Patlani (Orote volador) Cajas de cartón forradas Conos Carteles Silbato Etiquetas adheribles Caritas adheribles Manta con orificios Traga bolas Globos	
Rasgos a evaluar en la unidad didáctica de los aprendizajes esperados: - Combina eficazmente acciones que implican niveles complejos de coordinación - Participa en juegos donde pone a prueba sus patrones de locomoción			
Lista de cotejo grupal “Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo” (SEP. 2013)			
Reflexiones hechas por los alumnos.			

Desglose didáctico

Sesión 1		
Intención Pedagógica: Estimular en el alumno mediante la manipulación del “OLOTL PATLANI” los patrones de locomoción que le permitan experimentar ejecuciones combinadas como correr y lanzar, correr y saltar, correr y girar, correr – lanzar y cachar.		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Al inicio de la sesión el docente realiza el rescate de conocimientos previos mediante las siguientes preguntas detonadoras: ¿Saben que son los patrones básicos de movimiento? ¿Qué movimientos pueden hacer con su cuerpo? (Primer momento de evaluación) A continuación, se hace la presentación del material mediante imágenes (carteles). Posteriormente se plantea la siguiente pregunta ¿Creen que con este material podemos trabajar los patrones básicos de locomoción? En seguida los alumnos caminan por el área de trabajo, al tiempo que mueven cabeza al frente – atrás, aun lado – al otro, mueven brazos arriba – abajo, al frente y laterales, tocan talones y piernas de acuerdo a la indicación del profesor y otras formas que el alumno proponga. A continuación, se indica a los alumnos tomar un “olotl patlani” previamente colocado en el contorno del área de trabajo dentro de un cono y regresar donde se encuentra el docente.</p>	<p>Con el olotl platani los alumnos caminan por el área de trabajo lo lanzan hacia arriba y dejan que caiga. Lanzar hacia arriba, dejarlo caer y saltarlo con pies juntos hacia adelante. Dejar el olotl patlani en el piso desplazarse por el área de trabajo corriendo, saltar el olote volador en las diferentes formas propuestas por el alumno. Lanzarlo hacia arriba y atraparlo. Como siguiente actividad los alumnos corren lanzan hacia arriba saltan y atrapan. Corriendo lanzarlo hacia arriba y antes de que caiga tocar alguna parte del cuerpo que ellos propongan e intentaran atraparlo. Otras acciones que proponga el alumno. Los alumnos se colocan sentados junto a un cono, para que el docente valore mediante la reflexión si se han apropiado y reconocen haber logrado estimular los patrones básicos de movimiento (Segundo momento de Evaluación) Como siguiente actividad de pie los alumnos toman el cono lanzan hacia arriba el olotl patlani y tratan de que caiga dentro. Se distribuyen 8 cajas con orificios dentro del área de trabajo y los alumnos se tendrán que desplazar de diversas maneras para lanzar el olote volador intentando meterlo a las cajas, a esta actividad se le aplicarán variantes como lanzarlo sentado, acostado etc. y otras que proponga el alumno.</p>	<p>Por último, los alumnos sentados comentan sus logros en esta sesión guiados por el docente quien a través de una lista de cotejo registra los aprendizajes alcanzados. (Tercer momento de evaluación).</p>

Sesión 2

Intención Pedagógica:

El alumno experimenta el control corporal al ejecutar diferentes patrones de locomoción a través de juegos.

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Al inicio de la sesión el docente realiza el rescate de conocimientos previos mediante las siguientes preguntas detonadoras:</p> <p>¿Recuerdan los movimientos de la clase pasada?</p> <p>¿Quién puede lanzar el otl patlani más alto?</p> <p>¿Qué movimientos pueden hacer con el otl patlani?</p> <p>¿Alguien propone un juego en el que podamos utilizar el otl patlani?</p> <p>(Primer momento de evaluación)</p> <p>A continuación, los niños y niñas proponen un ejercicio con el otl patlani utilizando la extremidad superior de menor dominio motriz. Posteriormente se plantea la siguiente pregunta ¿Consideras que el otl patlani puede ser utilizado con otra parte del cuerpo?</p> <p>Utilizando los conocimientos de la sesión anterior los alumnos propondrán ejercicios de calistenia sin dejar el material principal.</p>	<p>Con el otl patlani los alumnos recuerdan cuáles son los patrones de locomoción para utilizarlos como en breve repaso de la clase anterior.</p> <p>Se les pregunta con qué parte del cuerpo que no sean extremidades inferiores o superiores podrían proyectar el otl patlani.</p> <p>El alumno propone la forma de desplazamiento para poder saltar el otl patlani de una manera diferente a la sesión anterior. Pero en esta ocasión competir con otro compañero a ver quién logra lanzarlo más alto.</p> <p>Con la pareja anterior ahora deben proponer no lanzarlo hacia arriba sino, un juego en el que implique el gesto motriz de rodada de leño.</p> <p>El profesor pregunta qué otro gesto motor conoce y sugiere que bajo su contestación utilicen el otl patlani implicando que la cabeza sostenga el mismo.</p> <p>Los alumnos se colocan sentados junto a un cono para que valoren mediante la reflexión para que sirven los patrones de locomoción en su vida cotidiana (Segundo momento de Evaluación)</p> <p>Cada alumno utilizará el gesto motor que más le guste, manipulando a la vez el otl patlani, es decir, el alumno hará una elección del gesto motriz de su agrado e inventará el ejercicio.</p> <p>Se distribuyen las cajas con orificios dentro del área de trabajo dividiendo por mitad el espacio de trabajo y los alumnos tendrán que lanzar el olote volador intentando meterlo a las cajas.</p>	<p>Los alumnos comentan entre pares si lograron los ejercicios propuestos tanto por el profesor como por ellos mismos. (Tercer momento de evaluación).</p>



Sesión 3		
Intención Pedagógica: Lograr que los alumnos se apropien de diferentes gestos motrices para ejecutar con mayor precisión los patrones de locomoción en juegos tradicionales y autóctonos.		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Realizar preguntas sobre lo que se trabajó en sesiones anteriores. (¿qué material se utilizó?, ¿cómo se movieron?, etc)</p> <p>Continuar con movimiento de articulaciones mediante desplazamientos el patio como caminar por todas direcciones mientras que mueven: la cabeza, los brazos, los hombros, etc.</p> <p>Tomando su olote y tratamos de realizar un control del mismo colocándolo sobre la cabeza moviéndonos por distintas partes del área de trabajo.</p> <p>Realizamos la actividad anterior, pero intercalando brazos, pies, hombros.</p>	<p>Juego “Tiro al blanco”: con una manta previamente pintada y con orificios en ella de diferentes tamaños; los alumnos tendrán que lanzar el implemento hacia la manta intentado meterlo en un orificio.</p> <p>Juego “Carrera de olote volador”: cada alumno con su implemento se colocará en un espacio del área de trabajo, a la señal del docente los alumnos tendrán que lanzarlo lo más lejos que puedan sin pegarle a algún compañero; posteriormente se colocan por parejas y realizan lo mismo pero esta vez observaran quien lo lanzo más lejos.</p>	<p>Por medio de preguntas los alumnos darán información al docente para saber cuáles fueron sus logros y de esta manera compartir con sus compañeros valorando cuales fueron los Patrones de locomoción que más se estimularon.</p>



Sesión 4		
Intención Pedagógica: Demostrar el dominio adquirido de los patrones de locomoción y su combinación de un circuito de acción motriz		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Al inicio de la sesión el docente realiza el rescate de conocimientos previos mediante las siguientes preguntas detonadoras: ¿Sabén que son los patrones de locomoción? ¿Qué movimientos pueden hacer con su cuerpo? (Primer momento de evaluación) A continuación, se hace la presentación del material recordándoles a los niños que el olotl patlani ya se ha utilizado en las sesiones anteriores Posteriormente se les explica a los alumnos que se trabajará en un circuito, y darles a conocer en que consiste. En seguida cantar la canción de “las estatuas de marfil” y los alumnos tendrán que caminar por el área de trabajo realizando varias acciones, por ejemplo, al ir cantando vamos marchando, correr, brincar en dos pies, brincar en un pie, algunas que el alumno proponga</p>	<p>A continuación, se realiza el juego de pares y nones para realizar los equipos los cuales deberán de quedar con el mismo número de integrantes. La siguiente actividad será explicar a los alumnos lo que se va a realizar en cada una de las estaciones y que tendrán que cambiar de estación al sonar el silbato. Estación 1: Olote al traga-bolas. Colocar el traga bolas a cierta distancia de una línea que será el indicador de donde los niños tendrán que lanzar el “olotl patlani” para insertarlo en los agujeros Estación 2: Olote al blanco. Colocar una línea de inicio y a cierta distancia colocar los aros los niños tendrán que lanzar su “olotl patlani” para pasarlo por el aro Estación 3: Corre, salta y encesta. Los niños deberán correr y saltar su olotl patlani, posteriormente lo tomaran y lo lanzaran para encestarlo a una canasta. Estación 4: Lanza, atrapa y poncha un globo. Colocar los globos a cierta distancia de un punto de partida, los niños lanzaran y atraparan su “olotl patlani” y enseguida correrán a los globos y poncharan uno, regresaran al área de partida y realizaran la misma acción hasta que suene el silbato.</p>	<p>Por último, los alumnos sentados comentan sus logros en esta sesión guiados por el docente quien a través de una lista de cotejo registra los aprendizajes alcanzados. (Tercer momento de evaluación).</p>

Sello del coordinador de área	Nombre de quien elabora
	<p>Profr. Adrián Antonio Garay Garrido</p>

