|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **GRADO** | | | [**DIDACTICOSMX.COM**](http://www.didacticosmx.com) | | | | **FASE** | |
| TERCERO | | | 4 | |
| **CAMPO** | | | | | **EJES ARTICULADORES** | | | |
| De lo humano y lo comunitario | | | | | Inclusión, Pensamiento crítico, Interculturalidad crítica, Vida saludable | | | |
| **NOMBRE DEL PROYECTO** | | | | | **ESCENARIO** | | | |
| **Taller de juegos tradicionales mexicanos** | | | | | Escolar | | | |
| **METODOLOGÍA** | | Aprendizaje Servicio (AS) | | | | **TIEMPO DE APLICACIÓN** | | Un mes |
| **CAMPO** | **CONTENIDOS** | | | **PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJES** | | | | |
| De lo humano y lo comunitario | Capacidades y habilidades motrices. | | | Adapta sus movimientos, de acuerdo con los elementos básicos de los juegos, para responder a las condiciones que se presentan. | | | | |
| La comunidad como espacio en el que se vive y se encuentra la escuela. | | | Indaga acerca de ideas, conocimientos, prácticas culturales, formas de organización y acuerdos familiares, escolares y comunitarios, para compartir su importancia en la socialización. | | | | |
| Ética, naturaleza y sociedades | Origen histórico de algunos símbolos (territorio, lugares sagrados, figuras y colores, banderas, escudos, himnos, entre otros), que identifican a las comunidades, pueblos, la entidad y a México como país, en tanto referentes que dan sentido de identidad y pertenencia. | | | Indaga acerca de los símbolos de identidad y pertenencia en la comunidad, localidad o pueblo y en la entidad federativa, para comprender que la identidad nacional es un conjunto de identidades plurales, que pueden convivir respetuosamente, en la medida que exista igualdad de condiciones sociales, culturales, educativas, entre otras. | | | | |
| Lenguajes | Búsqueda y manejo reflexivo de información. | | | Usa variadas fuentes de consulta, entre ellas medio de comunicación y personas, recupera información pertinente, en función del propósito de búsqueda: resolver dudas, profundizar en un tema, escribir un texto, preparar una exposición, generar contenido en las redes sociales, etcétera. | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **↓ SECUENCIA DIDÁCTICA ↓** | | |
| **Actividades** | | **MATERIAL Y RECURSOS** |
| Al iniciar la sesión, charlar con el alumnado sobre el conocimiento que tienen de sobre los juegos tradicionales, ¿Qué son?, ¿Por qué la importancia?, ¿Qué juegos conocen?  Complementar las respuestas de NN, los juegos tradicionales forman parte inseparable de las comunidades y de las personas que las integran, de su historia y las prácticas que realizan.  Los juegos tradicionales son una expresión social y cultural que reflejan las costumbres de los pueblos y las familias, convirtiéndose en un símbolo que manifiesta la identidad de la comunidad, la entidad y el país.  Invitar a los alumnos, formar parte del siguiente juego tradicional.  **Temalacachtli o juego de la piedra redonda**   * Explicar a los estudiantes, el juego Temalacachtli, este juego de origen chichimeca, que aún es practicado en algunas regiones del país sobre todo en algunas partes de la ciudad de México. * Este juego tradicional no tiene límite de participantes. * El juego consiste en dibujar un tablero en el piso, con forma cuadrada que contiene 13 casillas. * En dicho tablero la primera línea será utilizada como marca, para que desde ese punto se efectúen los tiros. * El juego consiste, en patear una piedra o teja pequeña desde atrás de la línea de tiro, el jugador en todo momento deberá mantenerse con un solo pie. * El estudiante que se encuentre realizando la actividad, no podrá bajar el pie hasta que llegue a las casillas 12 y 13 donde si podrá hacerlo, de lo contrario perderá su turno y deberá volver al inicio del juego y el siguiente jugador tomará su lugar. * Si la teja al ser pateada sale de la zona de tiro o de cualquiera de las casillas deberá reiniciar el juego y ahí podrá comenzar otro jugador. * Después de dar la patada de inicio, la teja deberá ir recorriendo una casilla a la vez, por ejemplo, puede pasar de la casilla 1 a la 3, pero el pateador, si deberá realizar en orden el salto en las casillas del 1 al 2, posteriormente al 4 o del 1 al 3 y después al 4, los participantes deberán de recordar el orden de las casillas en donde estuvo la teja, porque ese será el orden que tome al regreso del circuito. * El jugador también deberá recordar la dirección que tomó al patear la teja en la casilla 2 o 3 que representan la izquierda y la derecha porque al llegar a las casillas 12 y 13 deberán tomar la misma dirección. * Al llegar a la casilla 13 los jugadores podrán descansar antes de emprender el retorno. * Cuando el alumno llega a la casilla 1 aún deberá patear la teja a la línea de salida para poder terminar el circuito, pero solo se considerará ganador hasta que corra alrededor del tablero 13 vueltas.       ***Variantes:*** Formar varias pequeñas comunidades para que el juego sea fluido, las que NN propongan.  Al finalizar la actividad, reunir a NN en plenaria, comentar acerca de su experiencia durante el desarrollo del juego, posteriormente cuestionar a los alumnos, ¿Habían jugado este juego?, ¿Tiene similitud a algún otro juego que conozcan?  Reflexionar, sobre la importancia que tiene el conocer los juegos tradicionales de tu comunidad, para valorar nuestras raíces y nuestra identidad como mexicanos.  Invitar a los alumnos a participar en la siguiente actividad.  **El caracol**   * Formar comunidades por afinidad, preferentemente de igual número de integrantes. * Explicar, que el juego del caracol es un juego tradicional que se recorre varias veces en doble dirección. * Se comienza echando una piedra a la primera casilla y se va empujando casilla por casilla con uno de los pies que es también con el que va saltando el participante, hasta llegar al paraíso. * Una vez que el jugador llega al paraíso retorna de la misma manera al punto de inicio. * Si el jugador logra hacer el recorrido ida y vuelta sin fallar, podrá elegir una de las casillas y asignarle su nombre o inicial, esta casilla ahora le pertenecerá y nadie podrá volverla a usar exceptuándolo a él. * Las casillas que tienen dueño deberán ser saltadas, mientras que el dueño si podrá usarlas incluso descansar en ella.   ***Variantes:***El caracol puede tener todas las casillas que deseen, puede tener las dimensiones que los participantes decidan, pueden agregar u omitir reglas, incluso pueden hacer la forma que más les agrade, etc.    Al finalizar la actividad, formar un círculo de dialogo, ¿Cuál fue su experiencia?, ¿Qué similitudes encuentran?, comentar que los juegos tradicionales tienen muchas variantes, esto porque cada comunidad ha modificado al paso del tiempo, pero esto no hace que ningún juego o variante sea mejor que la otra.  Charlar con los alumnos acerca del proyecto del mes, que llevará por nombre **Taller de juegos tradicionales**, y que tiene por intención indagar y conocer los juegos de dónde venimos y reconocerlos como un símbolo de nuestra identidad, así como nuestras costumbres y tradiciones.  Solicitar a NN, en su libreta realizar un registro de los juegos en los que participaron, tomar en cuenta el nombre del juego y las reglas.  **Tarea:**  Investigar, los juegos tradicionales de su comunidad, indagar con sus padres y familiares sobre los juegos que ellos jugaban. | | -Piedra pequeña y gis o tiza.  -Piedra pequeña y gis o tiza.  -Libreta y lápiz. |
| Al comenzar la sesión, reunirse en plenaria, invitar a NN a comentar el resultado de su investigación.  **Juegos de los padres, juegos míos**   * Charlar sobre los juegos que realizaban sus padres o familiares. * Solicitar a los estudiantes, analizar y reconocer el valor de estas actividades y juegos como parte del patrimonio cultural. * Facilitar el material correspondiente para el desarrollo de la actividad. * Posteriormente, adaptar y aplicar estas actividades de acuerdo con su contexto escolar (materiales o implementos, cantidad de jugadores, tiempo, espacio, etc.). * Indicar a NN, organizarse en por turnos para exponer los juegos que investigaron.   Realizar propuestas para incentivar a los estudiantes.  ***Actividades sugeridas:***   1. **Enanos y gigantes:** Indicar a NN, colocarse en una línea, cuando se mencione, enanos todos se agachan, si se menciona gigantes todos se ponen de pie, el alumno que se equivoque sale momentáneamente del juego. 2. **Mar y tierra:** Los Participantes se ubicarán en una línea, al frente tendrán el mar y atrás tendrán la tierra, cuando el profesor diga mar, todos saltarán adelante, si se menciona tierra deberán ir hacia atrás. 3. **Encantados:** Un voluntario será el congelador, a la señal, éste debe tocar a todos los compañeros que pueda, el jugador que es tocado debe permanecer inmóvil y con las piernas abiertas, para que un compañero pase por debajo de sus piernas y de esa manera ser descongelado. 4. **Los gallitos:** Reunirse en parejas, cada jugador se coloca frente a su compañero, a la señal, los participantes de cada pareja intentarán tocar con un pie los tobillos de su compañero, el niño que haya tocado más veces el tobillo del otro compañero gana.   ***Variantes:*** Cambiar todas las propuestas hechas por el docente, agregar más juegos de su estado, región o comunidad, permitir que NN realicen cambios en las reglas que consideren, etc.  Al finalizar las actividades, analizar la importancia de conocer los juegos de la comunidad, de nuestros padres y nuestros antepasados, rescatarlos e impulsarlos para para que se practiquen de manera habitual.  Invitar a NN, realizar en la libreta el registro de las actividades.  **Tarea:**  Investigar sobre los juguetes tradicionales, solicitar a NN, si les es posible llevarlos a la próxima sesión de educación física. | | -Todos los materiales disponibles.  -No requiere material.  -Libreta y lápiz. |
| Al iniciar la sesión, reunir a los estudiantes en un círculo de dialogo, cuestionar ¿Qué son las prácticas culturales?  Complementar, que las prácticas culturales se conforman por varias características, entre ellas las costumbres y tradiciones y los juegos autóctonos o tradicionales.  Recapitular sobre lo ya indagado.  Invitar a NN a formar parte de la siguiente actividad.  **Juguetes de mi comunidad o región**   * Comentar con los estudiantes que, México es una gran nación rica en cultura con una gran diversidad y variedad de juegos antiguos, modernos, pero siempre divertidos. * También, hacer mención que en los diferentes estados de la república suelen haber variantes del mismo juego, que pueden ser de tiempo, de jugadores, implementos y más diferencias. * También existen juegos que ya no identificamos como juegos sino como tradiciones, como lo es el caso de la piñata que se lleva a cabo en los cumpleaños y en algunas festividades. * Indicar a los NN, que en el orden que ellos decidan, cada alumno expondrá su juguete. * La forma en cómo se utiliza o se utilizaba. * Que representa el juguete, si es el caso. * Posterior a la presentación, invitar a los alumnos a realizar los juegos tradicionales que impliquen el uso del juguete.   Realizar propuestas para motivar a los estudiantes.  ***Actividades sugeridas:***   1. **Las sillas:** se coloca una hilera de sillas, siempre una menos de la cantidad de participantes, intercalando cada silla en dirección contraria, al ritmo de la música o los aplausos los participantes comienzan a desplazarse alrededor de la hilera, una vez que el sonido cesa los participantes deberán intentar sentarse en una silla, el que no consiga silla saldrá del juego. 2. **El resorte:** Dos jugadores se posicionan deteniendo el resorte con las piernas, dejando un espacio en el centro para que, a su vez, uno o dos de los alumnos puedan realizar saltos rítmicos dentro y fuera del espacio del resorte, siempre siguiendo una rutina. 3. **Saltar la soga (el reloj):** Dos de los participantes cogen la soga de cada extremo, mientras que el resto de los jugadores se forman en una fila, mientras la soga está dando vueltas los participantes que están en la fila van entrando en el punto donde la soga gira y dan los saltos correspondientes a las horas iniciando con el número uno.   ***Variantes:***Todas las que NN deseen.  Invitar a NN, realizar en la libreta el registro de las actividades.  Realizar una plenaria con NN, ¿Cuál fue su experiencia al participar en los juegos tradicionales?  Solicitar a los participantes, por comunidades o de manera individual, decidir que juego tradicional realizar en el taller de juegos tradicionales, tomar en cuenta la necesidad de contar con materiales o implementos suficientes y el espacio adecuado.  Gestionar con el director de la escuela, permiso para ejecutar el proyecto con la comunidad escolar, acordar el día y la hora de la realización, invitar a la comunidad escolar. | | -Los juguetes, implementos o materiales que se les solicitó a NN.  -Sillas.  -Resortes.  -Sogas.  -Libreta y lápiz.  -Gestionar espacio con el director de la escuela. |
| Para iniciar la sesión charlar acerca de la organización que en comunidades o de manera individual se realizó.  **Taller de juegos tradicionales**   * Elegir un espacio dentro de la escuela, las canchas, patio, la explanada o algún área verde. * Iniciar el taller de juegos. * En cada espacio o modulo inviten a los participantes de otros grados a aprender y disfrutar del juego que se oferta. * Explicar las reglas y los implementos del juego, si es el caso. * Cuestionar a los participantes, si ellos conocen otros juegos tradicionales, si es el caso, agregarlos a su registro de juegos tradicionales. * Si consideran pertinente, realizar dinámicas para dar continuidad al tema de implementación de este tipo de actividades durante el recreo o fuera de la escuela.   ***Variantes:*** Elegir solo dos o tres juegos tradicionales, las que NN deseen, etc.  Mencionar el registro en la libreta de juegos tradicionales al resto de los participantes, comentar, que dicho material se agregará a la biblioteca escolar para las futuras consultas. | | -Todos los materiales disponibles.  -Libreta y lápiz. |
| **PRODUCTO FINAL DEL PROYECTO** | **EVALUACIÓN** | |
| * Registro de juegos tradicionales. * Taller de juegos tradicionales. | * Adapta sus movimientos, de acuerdo con los elementos básicos de los juegos. * Indaga acerca de ideas, conocimientos, prácticas culturales, formas de organización y acuerdos. * Indaga acerca de los símbolos de identidad y pertenencia en la comunidad, localidad o pueblo y en la entidad federativa, entendiendo que los juegos son una manifestación de la cultura y la identidad. | |
| **ADECUACIONES** | **OBSERVACIONES** | |
|  |  | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EVALUACIÓN MENSUAL – 3ER GRADO** | | | | | | | | | |
| **NOMBRE DEL ALUMNO** | | **CONTENIDOS** | | | | | | | |
| Capacidades y habilidades motrices. | | | | | La comunidad como espacio en el que se vive y se encuentra la escuela. | | |
| **PROCESO DE DESARROLLO DE APRENDIZAJES** | | | | | | | |
| Adapta sus movimientos, de acuerdo con los elementos básicos de los juegos para responder a las condiciones que se presentan. | | | | | Indaga acerca de ideas, conocimientos, prácticas culturales, formas de organización y acuerdos familiares, escolares y comunitarios, para compartir su importancia en la socialización. | | |
| L | EP | MD | | L | | EP | MD |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
|  | |  |  |  | |  | |  |  |
| **L = LOGRADO** | **EP = EN PROCESO** | | | | **MD = MUESTRA DIFICULTAD** | | | | |