**ESCUELA SECUNDARIA TÉCNICA No. 44**

**ACAMAPICHTLI**

|  |
| --- |
|  **PROFESOR**: JESUS ROBERTO SILGUERO RIVERA **ASIGNATURA:** EDUCACION FÍSICA **PERIODO:** OCTUBRE  |
| **GRADO:**3° | **GRUPOS:**301,302,303,304,305  |  |
| **BLOQUE 2** | Te invito a jugar: acordemos las reglas  |
| **TEMA** | Planeación de un torneo  |
| **CONTENIDOS** | Reconocimiento de las actitudes que favorecen el juego limpio.La organización es responsabilidad de todos.Regla o reglamento.¿Por qué son importantes las reglas en el juego? |
| **COMPETENCIA QUE SE FAVORECE** | Expresión y realización de desempeños motrices sencillos y complejos |
| **OBSERVACIONES** |  |
| **PROPÓSITOS**Participen en contextos que favorezcan la promoción de valores, sin discriminaciones, y ajenos a la tendencia competitiva, que les permita una mejor convivencia y reconocer a los demás. | **APRENDIZAJES ESPERADOS*** Identifica la importancia del juego limpio para la planificación y realización de torneos.
* Propone códigos de ética que le permitan desempeñarse positivamente en juegos y deportes que contribuyan en la convivencia con los demás.
* • Establece metas en el contexto de la sesión que favorezcan su participación en la vida diaria.
 |

ACTIVIDADES A REALIZAR EN CASA ( Producto 1)

1.- Organización de un torneo.

* Para iniciar con esta actividad pide a tus familiares te apoyen con una lluvia de ideas para saber sobre que tipo de actividad organizaras tu torneo y por medio de la siguiente tabla, diseña una convocatoria para tu competencia.

|  |
| --- |
|  **Elementos mínimos para elaborar la convocatoria** |
|  • Quiénes serán convocados.• Áreas del evento.• Tiempos, formas de inscripción y cédulas correspondientes.• Reglamento o código de ética.• Reconocimientos. |

Estos son elementos mínimos, podrás agregarle otros si así lo deseas.

Puedes consultar en internet alguna convocatoria y tomarlas como ejemplo.

(Producto 2)

* Diseña una estrategia que lleve a tus compañeros a comprender y valorar el papel del juego limpio y la ética deportiva, con el objeto de asegurar y promover la sana convivencia en tu torneo.

ACTIVIDADES A REALIZAR EN CASA (Producto 3)

1.- Investiga las reglas y forma de juego del Shuttleball.

2.- De acuerdo a lo investigado en la actividad anterior, invita a tu familia a poner en práctica este deporte.

El Shuttleball

La puesta en marcha del Shuttleball permite:

1. Ajustar las acciones motrices a un espacio determinado y tomar distancia ante las distintas trayectorias del volante: adelante-atrás, derecha izquierda, rápido-lento
2. Percibir y conocer los elementos espacio-temporales de manera externa
3. En forma intencional dar una dirección al implemento en cuestión (volante).

El móvil consiste en pasar la pelota (volante o gallito) a la otra mitad de la cancha por arriba de las redes, procurando que caiga dentro del campo contrario con la intención de que el oponente no logre regresarla.

3 .- Realiza una bitácora de la actividad agregando lo siguiente:

* ¿Qué dificultades observe en mis compañeros de juego al realizar la actividad?
* ¿ Como me sentí al realizarlo con mi familia?

**TODAS LAS ACTIVIDADES SERAN ENTREGADAS A MANO, EN HOJAS BLANCAS Y EN UN FOLDER CON SU NOMBRE COMPLETO, GRADO Y GRUPO.**

**¡ÉXITO!**