



¡Así como la **vida educa**
la **educación da vida!**

Recrea
Educación para refundar 2040



Educación



Recrea
Educación para refundar 2040



Educación Física

Sexto Grado



¡Para Iniciar!



Las siguientes actividades están diseñadas para que trabajes en casa, es importante que las realices con ayuda de algún miembro de la familia.

Eje: Competencia motriz

**Componente Pedagógico-
didáctico: Creatividad en la
Acción Motriz**

Aprendizaje esperado

Diseña estrategias al modificar los elementos básicos del juego en situaciones de iniciación deportiva, con la intención de adaptarse a los cambios en la lógica interna de cada una.

Intención Pedagógica:
Que el alumno diseñe sus propias estrategias y colabore con su familia en la resolución de retos motores.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

ninguno

Espacio: Jardín o cochera

Participantes: dos equipos con el mismo número de personas.

**Variantes:
Cambiar el espacio de juego.**

Reglas: Por turnos un equipo debe intentar atrapar al otro en el menor tiempo posible, no pueden salirse del límite indicado.



Atrapados contra reloj

Antes de iniciar el juego Atrapados contra reloj, trata de contestar las siguientes preguntas en tu cuaderno. ¿Crees que si se modifica algún elemento del juego (reglas, tiempo, espacio, cambie tú desempeño? ¿Por qué crees?

Formen 2 equipos, 1 debe atrapar al otro equipo en el menor tiempo posible, cuando estén todos atrapados, se cambian de rol. En esta actividad se debe propiciar que reflexionen los niños sobre su desempeño al tener un tiempo reducido para atrapar al otro equipo.

Atrapados contra reloj

Realicen el mismo juego pero ahora utilicen un espacio diferente puede ser más reducido o más amplio que el primero.

En esta actividad se debe propiciar que reflexione el alumno sobre su desempeño, al tener un espacio más amplio o más reducido.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

Ninguno.

Espacio: Jardín o cochera

Participantes: dos equipos con el mismo número de personas.

Variantes:
Cambiar el espacio de juego.

Reglas: Por turnos un equipo debe intentar atrapar al otro en el menor tiempo posible, no pueden salirse del límite indicado.



Quemados

Marquen el espacio de juego por la mitad para separar el área de un equipo y de otro. Deberán lanzarse el balón mutuamente para intentar eliminar a los jugadores del equipo contrario, recuerden estar atentos y muy alertas para no ser tocados con la pelota y seguir con vida.

Ahora cada equipo tendrá una pelota y de manera simultánea deberán lanzar las pelotas para quemar a los integrantes del equipo contrario. Tomen dos minutos y consideren una estrategia para no ser quemados.

Recursos didácticos y materiales a

utilizar:

2 Pelotas.

Participantes: dos equipos con el mismo número de personas.

Espacio: libre de obstáculos.

Variantes:

Cambiar las reglas.

Aumentar el número de pelotas dentro del área de juego.

Al primer toque con la pelota deberás pasar al otro equipo y gana el equipo que tenga más integrantes.

Reglas: Si te toca la pelota, quemado estarás.

Reflexión para la familia



Contesta las siguientes pregunta y guárdalas en tu portafolio de evidencias:

Evaluación:

1. ¿Si se modifica la lógica de un juego, de qué manera afecta tu estrategia ?
2. ¿Cómo las modificaciones de los juegos influyen en el desempeño individual y colectivo?

