



Recrea

Educación para refundar 2040





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

Recrea
Educación para refundar 2040



Educación





Primaria

Educación Física

Cuarto Grado

En la presente ficha didáctica encontrarás una propuesta para el desarrollo de una unidad didáctica para el mes de abril. Incluimos las intenciones pedagógicas de cada sesión que la conforman.

Se considera una actividad específica por sesión y las orientaciones didácticas y las sugerencias de evaluación para la integración de otras actividades que promuevan el logro de la intención pedagógica.



UNIDAD DIDÁCTICA:

Eje:

Competencia motriz.

Componente pedagógico didáctico:

Creatividad en la acción motriz

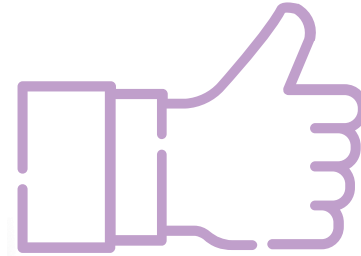
Aprendizajes esperados:

“Propone acciones estratégicas en retos motores de cooperación y oposición, con el propósito de hacer fluida su actuación y la de sus compañeros”.



Recomendaciones Generales

Considera las siguientes orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación que te proponemos para el diseño o adecuación de otras actividades motrices de acuerdo a las características de tu contexto, materiales e intereses de tus alumnos, que favorezcan el logro de la intención pedagógica planteada para todas las sesiones.



Las presentes fichas didácticas están orientadas al docente, por lo que encontrarás recomendaciones y aspectos técnicos del programa de EF; sin embargo, en las actividades y productos, encontrarás un lenguaje dirigido a los alumnos, para facilitarte el compartir las actividades de cada sesión, tanto a padres de familia, como a los mismos alumnos.

Titulo de la unidad

“Del juego a la estrategia”

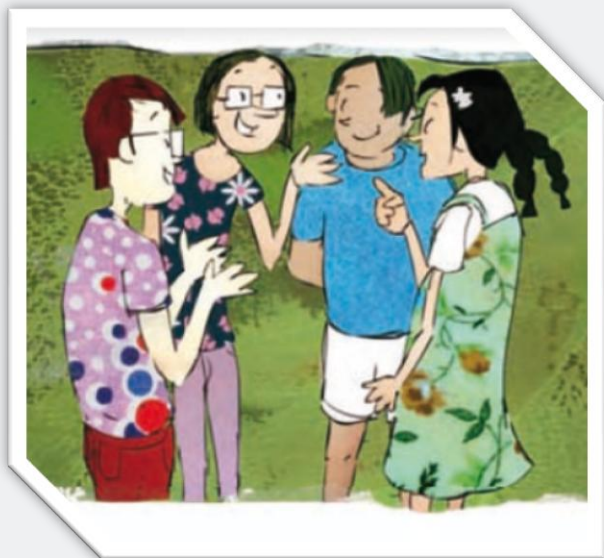


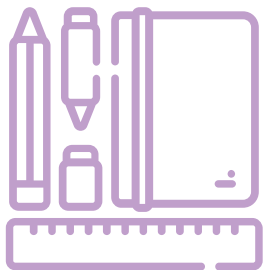
Imagen 1. Nota: adaptada de *Educación Física. Cuarto grado* (p. 46), por *Diego Molina*, 2010, Secretaría de Educación Pública.

Intención didáctica de la Unidad:

“Que el alumno proponga acciones estratégicas en retos motores de cooperación y oposición, con el propósito de hacer fluida su actuación y la de sus compañeros”

¿Qué temas conoceremos?

- Juegos cooperativos
- * ver definición en anexos



¿Qué queremos lograr?

Sesión 1.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno participe en actividades o juegos de cooperación u oposición haciendo uso de sus habilidades motrices”.



¡Para iniciar!



Responde de forma breve estas preguntas:

¿Porqué es importante el trabajo cooperativo?

En tu familia, ¿qué actividades hacen juntos cooperando cada quien con algún rol?

Sesión 1: “Rescatemos el tesoro”

Organización:

- Invita por lo menos a una persona a jugar
- Marcar con el gis un círculo grande en el piso, después colocar objetos dispersos dentro del círculo.
- Recuerda:
- El círculo es el estanque
- y los objetos el tesoro.



Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Gis
- 1 soga
- 20 objetos como:
- Calcetines, zapatos, cojines, vasos de plástico, juguetes, peluches etc.

Imagen 2. Nota: adaptada de *Educación Física. Cuarto grado* (p. 68), por *Víctor Vélez*, 2010, Secretaría de Educación Pública.

¡A jugar!



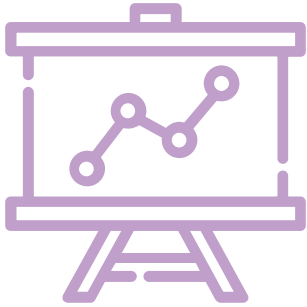
Descripción de la actividad:

Para iniciar colóquense fuera del círculo, sin pisar la línea marcada con gis.

Luego tomen la soga y traten de hacer algún tipo de nudo que les permita lanzar la soga y sacar los objetos uno a uno, ya que ésta será la red.

La intención es que de forma cooperativa logren confeccionar un tipo de nudo y crear una estrategia que les permita usar la soga como una red y sacar la totalidad de objetos del círculo.

Productos/ Retroalimentación



De acuerdo a tu desempeño en la actividad responde las siguientes preguntas en tu cuaderno:

¿Cuál fue la mejor estrategia que usaste para sacar los objetos del estanque?

¿De qué forma cooperaste para lograr sacar mas rápido los objetos?

¿Propusiste alguna idea para lograr el objetivo?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

– Identifiquen la lógica de las actividades de cooperación y oposición y modifiquen las acciones practicando las siguientes actividades:

- Juegos cooperativos diseñados de manera grupal y que incluyan tareas encaminadas a la resolución estratégica de situaciones combinando capacidades y habilidades motrices.
- Juegos motrices que promuevan el análisis conjunto de situaciones competitivas y cooperativas para transformarlas, con el fin de incrementar equitativamente la participación de todos.

Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Realiza acciones motrices como desplazamientos con distintas trayectorias (lanzar-atrapar objetos), así como anticiparse a distintas acciones.
- Colabora con su equipo en la puesta en práctica de estrategias acordadas.

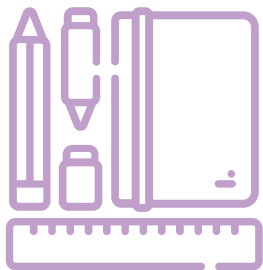
Para evaluar a los alumnos pida como evidencias

los siguientes materiales:

- Listado de propuestas y acciones para mejorar su desempeño al utilizar las habilidades motrices.

¿Qué temas conoceremos?

- Juego de reglas.
- * ver definición en anexo



¿Qué queremos lograr?

Sesión 2.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno ajuste su desempeño de acuerdo a las reglas de juego y a las estrategias elaboradas de forma individual y colaborativa”.



¡Para iniciar!



Responde de forma breve estas preguntas:

Describe una anécdota sobre una situación en la que tuviste que elaborar o participar en una estrategia para lograr un objetivo.

Sesión 2: “Transportador espacial”

Organización:

- Colocar los objetos en el punto de inicio.
- Designar el punto de llegada, puede ser de la habitación hasta la sala, utiliza el espacio que tengas en casa.
- Se inicia de manera individual y después se invita a practicar en familia.
- Cada vez que se complete una misión regresa los objetos al punto de inicio

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- 10 objetos (zapatos, pelotas, peluches, almohadas, cajas de cartón, entre otros).



Imagen 3. Nota: adaptada de *Educación Física. Segundo grado* (p. 40), por **Rodrigo Serna**, 2010, Secretaría de Educación Pública.

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

¡A bordo! Tu cuerpo se convierte en el transportador y tu casa en el espacio.

Completa las siguientes misiones:

- **Misión 1.** Lleva cada objeto del punto de inicio al punto de llegada, cada vez utiliza una parte distinta del cuerpo.
- **Misión 2.** Ahora invita a un familiar para crear un transportador más grande, los objetos no pueden caer en el espacio y se llevan de manera distinta cada vez.
- **Misión 3.** Crear un transportador aún más grande (invita a otra persona).
- **Misión 4.** Crear competencia de transportadores en el espacio (1 contra 1 o 2 contra 2).

Productos/ Retroalimentación



Responde estas preguntas:

¿Qué estrategias utilizaste para lograr las misiones?

¿Cómo fue la competencia de transportadores?

¿Qué reglas se establecieron?

Elige una opción, durante el juego tú:

- Compartes ideas nuevas para jugar.
- Sólo escuchas las ideas de los demás.

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- Ajusten sus estrategias al analizar y reflexionar respecto a las capacidades y desempeños individuales y en equipo, con base en:

- Retos cooperativos que faciliten pausas para identificar el potencial motriz de todos los participantes y ajustar las estrategias.
- Juegos motrices que promuevan el análisis conjunto de situaciones competitivas y cooperativas para transformarlas, con el fin de incrementar equitativamente la participación de todos.

Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

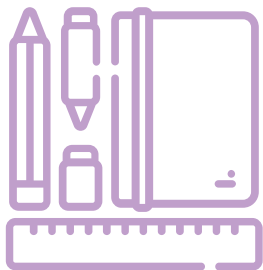
- Elabora y explica estrategias de juego.
- Colabora con su equipo en la puesta en práctica de estrategias acordadas.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

- Testimonios grupales sobre los logros individuales y colectivos alcanzados al aplicar estrategias.
- Descripción escrita de situaciones que se presentan en actividades con y sin reglas establecidas.

¿Qué temas conoceremos?

- Elaboración de estrategias.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 3.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno participe en la elaboración de estrategias de juegos de cooperación u oposición”.



¡Para iniciar!



Responde de forma breve estas preguntas:

Menciona algunos beneficios que te pueden dejar los juegos cooperativos.

Sesión 3: “El Pantano”

Organización:

- Invita a tu familia a jugar
- Hagan dos equipos
- Asignen un lugar de la casa para iniciar y otro lugar de llegada.
- A cada equipo se le entrega el material, que sea la mitad de participantes (si son 4 participantes, entregar 2 objetos)
- Los integrantes de cada equipo se colocan en hilera para iniciar el juego

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Espacio libre de obstáculos
- Objetos que puedan pisar (trapos, toallas pequeñas, paliacates...)



Imagen 4. Nota: adaptada de *Educación Física. Cuarto grado* (p. 54), por **Víctor Vélez**, 2010, Secretaría de Educación Pública.

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

Se delimita el espacio de juego, en cada extremo marcar una línea (inicio y meta), todo el espacio que está entre las líneas es el “pantano”.

Inicia el primero de la fila poniendo un objeto y lo pisa para no tocar el pantano, el siguiente jugador le da otro objeto para ponerlo enfrente y seguir avanzando.

La intención es que todos los jugadores lleguen al otro extremo (meta) pisando únicamente los objetos, sin tocar el pantano.

Variantes: Hacerlo un equipo contra otro, contrarreloj o individual.

Productos/ Retroalimentación



Responde en tu cuaderno a las siguientes preguntas:

¿Qué hiciste para cooperar con tu equipo y lograr el objetivo?

¿Qué estrategia utilizaron en equipo para llegar al otro extremo?

¿Qué dificultades encontraron al realizar la actividad? ¿Cómo lo resolvieron?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

– Ajusten su desempeño al identificar la lógica de juegos individuales y colectivos, de acuerdo con las reglas en:

- Juegos modificados que fomenten la incorporación progresiva de reglas simples. Se sugiere generar un momento de diálogo en el grupo para identificar qué elementos mejoran la forma de jugar. Las reglas son primordiales para identificar la lógica del juego y el desarrollo de estrategias.

- Juegos modificados que promuevan la formulación de estrategias, individuales y colectivas.

Sugerencias de Evaluación:


Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Elabora y explica estrategias de juego.
- Colabora con su equipo en la puesta en práctica de estrategias acordadas.




Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

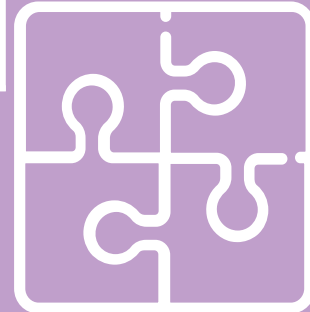
- Descripción escrita de situaciones que se presentan en actividades con y sin reglas establecidas.

Evaluación del desempeño del alumno:

Después de haber realizado todas las actividades. Marca con una  el Nivel que coincide con tu respuesta a las siguientes preguntas:



Nivel de logro Indicadores	 NOTABLE	 SUFICIENTE	 INSUFICIENTE
¿Logré trabajar de forma colaborativa?			
¿Participé en la elaboración de estrategias?			
¿Me gustaron los retos colaborativos?			



Ideas para la familia:

- Procuren hacer las actividades y juegos en familia.
- Comenten las experiencias y emociones vividas durante los juegos
- Agrega al calendario familiar el día y hora para hacer las actividades de Educación Física y así puedan participar todos.



Imagen 5. Nota: adaptada de *Educación Física. Quinto grado* (p. 72), por **Herenia González**, 2010, Secretaría de Educación Pública.

ANEXOS.

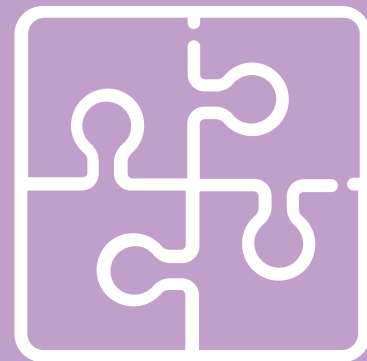
Para saber más:

Glosario:

Juegos cooperativos: Según Velázquez Callado (2004) son aquellos juegos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. Se considera una actividad liberadora de la competición, eliminación y con la posibilidad para crear sus propias reglas (SEP, 2009, p.326)



Juegos modificados: Según Davis (1992) Posee reglas de inicio, pero ofrece un gran margen de cambio y modificación sobre la marcha, así como la posibilidad de construir y crear nuevos juegos (...) mantiene en esencia la naturaleza del juego deportivo. (SEP, 2009, p. 326)

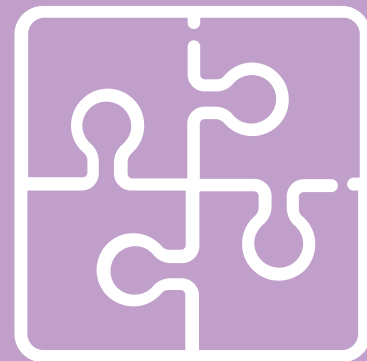


ANEXOS.

Para saber más:

Glosario:

Juego de reglas: Según Navarro Adelantado (2002), la regla introduce una forma de juego organizado a partir de la interrelación entre los jugadores y describe un lógica de comportamientos que es la del propio juego como sistema. (p. 327. SEP, 2009)

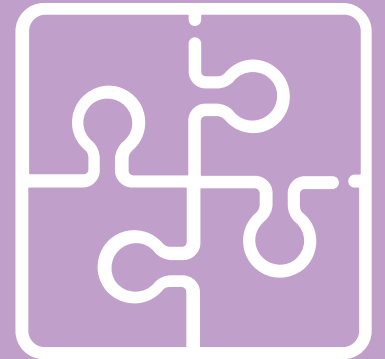


ANEXOS.

Para saber más:

Referencias:

- Secretaría de Educación Pública, (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. SEP
- Secretaría de Educación Pública, (2009). Programa de estudio: Cuarto grado. Primaria. SEP
- Secretaría de Educación Pública, (2010). Educación Física. Cuarto grado. SEP
- Secretaría de Educación Pública, (2010). Educación Física. Segundo grado. SEP



DIRECTORIO

Enrique Alfaro Ramírez

Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco

Juan Carlos Flores Miramontes

Secretario de Educación del Gobierno del Estado de Jalisco

Pedro Díaz Arias

Subsecretario de Educación Básica

Juan Chávez Ocegueda

Director de Formación Integral

Emma E. Solórzano Carrillo

Encargada del Despacho de la Dirección de Educación Física y Deporte

Gabriela López Figueroa

Guadalupe Rivera Saucedo

María de Jesús González Cervantes

María de Lourdes Ruelas López

Mirna Michel Rodríguez

Responsables de contenido

Josué Gómez González

Diseño gráfico





Educación

