



Recrea

Educación para refundar 2040





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

Recrea
Educación para refundar 2040



Educación





Primaria

Educación Física

Sexto Grado

Introducción de la ficha didáctica

En la presente ficha didáctica encontrarás una propuesta para el desarrollo de una unidad didáctica para el mes 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:

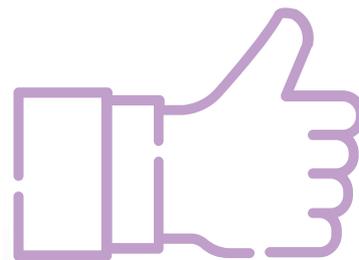
Creatividad en la acción motriz.

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”.

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

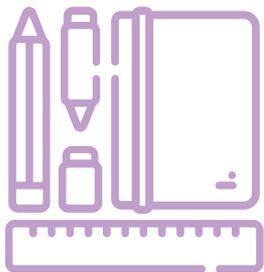
“Modifico, diseño estrategias y adapto mi desempeño en los juegos.”

Intención didáctica de la Unidad:

“El alumno diseña estrategias durante el juego, modificando los elementos básicos y adaptando su desempeño para ajustarse a la lógica del juego”.

¿Qué temas conoceremos?

- Juegos de persecución.
- Elementos básicos del juego.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 1.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno modifique los elementos básicos del juego en actividades de persecución y explore como esto afecta su desempeño”.



¡Para Iniciar!



En tu cuaderno de trabajo, realiza la siguiente actividad.

¿Conoces cuáles son los elementos estructurales del juego? Menciónalos.

Ahora investiga cuales son los elementos estructurales y complementa tu respuesta anterior para que logres identificarlos.

Sesión 1: Quítale la cola al zorro.

Organización:

Se realiza en un espacio libre de obstáculos de al menos de 3 x 3 metros.

Se realiza en parejas.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- 10 pañuelos, listones, calcetines largos, agujetas, trapos, etcétera.
- Cronómetro.



Imagen 1: adaptada de *Educación Física Tercer grado* (p. 52) por González, C. Huesca, Israel. (2011) Secretaría de Educación Pública.

¡A Jugar!



Descripción de la actividad

Antes de iniciar la actividad, es importante que recuerdes cuáles son los elementos estructurales del juego. (Puedes consultar en el glosario anexo).

Se delimita el espacio para desarrollar el juego con medidas de 3 x 3 metros.

Uno de los integrantes se coloca los 10 pañuelos a la altura de la cintura (visibles), quien se colocará dentro del cuadro; a la señal el otro integrante tratará de quitarle los pañuelos en el menor tiempo posible durante 1 minuto, sin meterse al área delimitada.

¡A jugar!



Descripción de la actividad

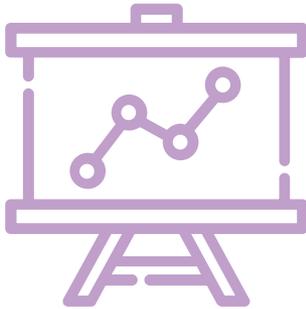
Una vez que finalice el juego los jugadores contarán los pañuelos que logro quitar y sumarán 1 punto por cada pañuelo obtenido de su compañero de juego. Posteriormente se intercambian los roles.

El juego se realiza en 3 rondas, en cada ronda se deberá de modificar un elemento del juego:

RONDA	ELEMENTO
1	Espacio, es el lugar donde se da la interacción.
2	Tiempo, define el límite y duración del juego.
3	Reglas, normas pautas de conducta que establece permisos y prohibiciones durante el juego.

Al finalizar las 3 rondas se contabilizan los pañuelos que cada quien logró quitar.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Comparte con tu familia las respuestas a las siguientes preguntas :

¿Qué elementos básicos del juego modificaste?

¿Cómo afectó tu desempeño las modificaciones que hicieron?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

La construcción de estrategias que los alumnos realizan durante el juego, implica diversificar posibilidades, buscar soluciones, individuales y colectivas y reestructurar permanentemente la actuación, de acuerdo con las modificaciones de los elementos estructurales del juego.

Con el propósito de construir planes de acción para ajustarse a la lógica del juego, se recomienda elaborar una unidad didáctica en el cual los alumnos modifiquen los elementos del juego y exploren como esto afecta su desempeño.

Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño, contestando la siguiente rúbrica: :

Nivel de logro	SIEMPRE 	CASI SIEMPRE 	POCAS VECES 
Indicadores			
¿Logré modificar el elemento estructural del juego de manera eficaz?			
¿Adapté mis habilidades motrices en las modificaciones de los juegos?			
¿Colaboré con los demás en la resolución de los retos motores?			

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

La construcción de estrategias que los alumnos realizan durante el juego, implica diversificar posibilidades, buscar soluciones, individuales y colectivas y reestructurar permanentemente la actuación, de acuerdo con las modificaciones de los elementos estructurales del juego.

Con el propósito de construir planes de acción para ajustarse a la lógica del juego, se recomienda elaborar una unidad didáctica en el cual los alumnos modifiquen los elementos del juego y exploren como esto afecta su desempeño.

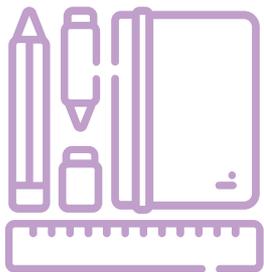
Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Adapta sus habilidades motrices de acuerdo con las modificaciones de los elementos estructurales de cada juego o actividad.
- Colabora con su equipo en la resolución de retos motores.

¿Qué temas conoceremos?

- Estrategias.
- Elementos estructurales del juego.
- Juegos tradicionales.



¿Qué queremos lograr?

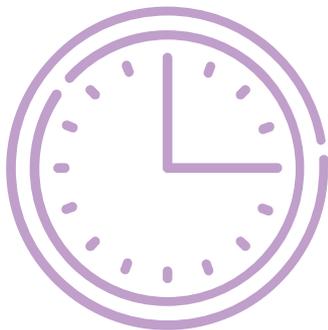
Sesión 2.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno modifique los elementos del juego en juegos tradicionales y explore como esto afecta su desempeño.”



¡Para Iniciar!



En tu cuaderno, realiza la siguiente actividad:

- Diseña un mapa mental sobre los elementos estructurales del juego.
- Menciona 3 juegos tradicionales que hayas jugado con tu familia o en la escuela.

Sesión 2: Bebeleche modificado.

Organización:

Se realiza en un espacio de la casa, patio, cochera, donde se pueda pintar el bebeleche.

La actividad se realiza individual, en parejas o toda la familia.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Bolita de papel higiénico mojado o piedras.
- Gis, cinta adhesiva u hojas de papel con el número marcado para formar el bebeleche.



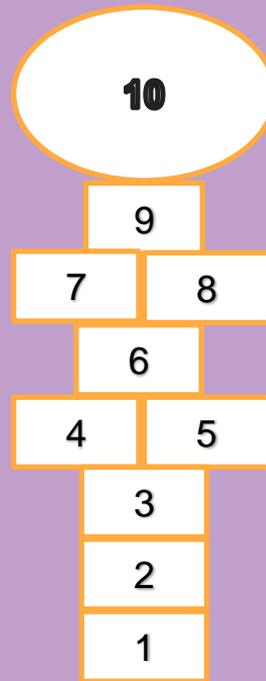
Imagen 2: adaptada de *Educación Física. Primer grado* (p. 66), por Esmeralda Ríos, 2010, Secretaría de Educación Pública.

¡A Jugar!



Descripción de la actividad

Se pinta el bebeleche en el piso y se enumeran las casillas del 1 al 10, como se muestra a continuación.



¡A Jugar!



Descripción de la actividad

Cada jugador inicia tirando la piedra al cuadro con el número 1 y saltará hasta el 2, pero en un sola pierna. Solo podrá usar las dos piernas en los dos cuadros juntos (por ejemplo: 4 y 5) y en la punta (número 10), sin pisar las líneas, regresando al inicio donde recoge su piedra, así es como termina la vuelta.

Enseguida continua el siguiente integrante y así sucesivamente hasta repetir la dinámica en cada casilla. Si el jugador pisa línea o no atina su piedra en la casilla correspondiente pierde su turno.

¡A Jugar!



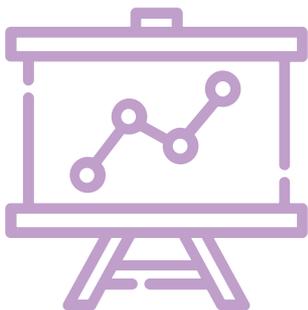
Descripción de la actividad

Se realizan 3 rondas y se modifica un elemento del juego tradicional y se sigue jugando, de la misma manera pasan 3 rondas y se vuelve a modificar otro elemento del juego, así sucesivamente hasta que logren llegar hasta el número 10.

Elementos a modificar en cada ronda:

RONDA	ELEMENTO ESTRUCTURAL DEL JUEGO
1	Regla, pueden ser saltos con pies juntos.
2	Implemento, puedes utilizar un calcetín o moneda para lanzar.
3	Espacio, puedes modificar el tamaño de los cuadros.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Comparte con tu familia la experiencia que tuviste al realizar la actividad y marca con una “X” tu actuación en la siguiente tabla:

Excelente	Bueno	Regular
No tuve dificultad para modificar los elementos estructurales del juego y logré adaptar mis movimientos.	Se me dificultó un poco, modifiqué el elemento estructural pero no logré adaptar mis movimientos.	Tuve dificultad, no logré modificar ningún elemento y no adapte mis movimientos a ningún cambio.

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

Pongan en práctica nuevas estrategias para adaptar su desempeño a los cambios propuestos en los elementos estructurales en actividades:

- Circuitos de acción motriz que requieran adaptar su desempeño individual a varios cambios que se proponen en cada tarea.
- Juegos tradicionales, populares y autóctonos de la región, así como otras partes del mundo que impliquen cambiar algunos de sus elementos después de cierto tiempo; propicie que explore la nueva estructura de juego y las estrategias que pueda crear.

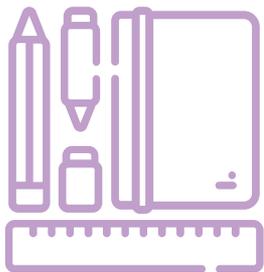
Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño, en el siguiente recuadro elige el que consideras como fue tu actuación en la actividad:

Excelente	Bueno	Regular
No tuve dificultad para modificar los elementos estructurales del juego y logré adaptar mis movimientos.	Se me dificultó un poco, modifiqué el elemento estructural pero no logré adaptar mis movimientos.	Tuve dificultad, no logré modificar ningún elemento y no adapte mis movimientos a ningún cambio.

¿Qué temas conoceremos?

- Diseño de estrategias.
- Actividades de iniciación deportiva.
- Elementos estructurales del juego.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 3.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno modifique los elementos del juego en actividades de iniciación deportiva y ponga en práctica nuevas estrategias para adaptar su desempeño”.



¡Para iniciar!



En un breve texto, responde las siguientes preguntas en tu cuaderno:

- ¿Sabes qué es una estrategia? Defínelo con tus palabras.
- Menciona 3 acciones de la vida cotidiana donde tengas que diseñar una estrategia para poder llevarla a cabo.

Sesión 3: Sin tocar el suelo.

Organización:

Se realiza en un espacio libre.

Puede ser individual, binas o en equipos.



Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Raqueta de plástico o se pueden usar círculos de cartón o platos de plástico.
- Pelotas, pelotitas de calcetín, de periódico, etcétera).
- Cualquier otro material que se pueda golpear sin romperse.
- Cronómetro.

Imagen 3: adaptada de *Educación Física Quinto grado* (p. 49)
por Platas Amparo 2011. Secretaría de Educación Pública.

¡A jugar!



Descripción de la actividad

Esta actividad comprende dos retos motrices encaminados a la iniciación deportiva del tenis o bádminton:

En el primer reto el alumno utilizará una raqueta (puede ser con un plato de plástico o bastón) deberá de golpear varias veces la pelota desplazándose lateralmente en una distancia de 3 a 4 metros, sin que la pelota caiga al suelo durante 1 minuto. Si lo logra obtendrá 1 punto. Continúa el siguiente participante.

Se harán 3 rondas más y en cada una se modificará un elemento del juego.

¡A Jugar!



Descripción de la actividad

RONDAS	ELEMENTO A MODIFICAR
1ra. Ronda	Espacio (más o menos distancia entre jugadores)
2da. Ronda	Tiempo (contra reloj)
3ra. Ronda	Móvil (gallito, bola de calcetín)

El segundo reto se realiza en parejas (si se realiza de manera individual se utiliza la pared) consiste en utilizar la raqueta y golpeando la pelotita hacia el otro compañero quien tendrá también una raqueta. Deberán de golpear la pelotita sin parar y que no caiga al suelo (si cae se resta 1 punto).

¡A Jugar!



Descripción de la actividad

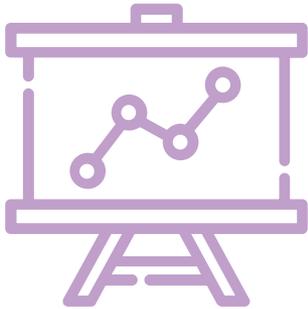
Después de 1 minuto, se vuelve a modificar un elemento del juego:

RONDAS	ELEMENTO A MODIFICAR
1ra. Ronda	Reglas
2da. Ronda	Adversario
3ra. Ronda	Meta

Se obtendrá 1 punto por cada ronda lograda. Al finalizar se suman los puntos obtenidos de los dos retos motrices.

Variantes: Cuando hay más integrantes se puede hacer por equipos.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Comparte con tu familia tus respuestas a las siguientes preguntas :

¿Cómo modificaste tus movimientos al variar la estructura del juego?

Explica que estrategias utilizaste para lograr el reto?

¿Cómo te ayuda el diseñar estrategias en la vida cotidiana?

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- Ajusten su actuación estratégica con el desempeño motor de sus compañeros, en juegos cooperativos que permitan coordinar acciones individuales o grupales para resolver las tareas propuestas y acordar estrategias.
- Adapten su actuación estratégica a las lógicas de los siguientes juegos:
 - Retos motores que incluyan tiempos establecidos para cumplir tareas específicas y mejorar su actuación.

Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar el alumno en su desempeño:

- Adapta sus habilidades motrices de acuerdo con las modificaciones de los elementos estructurales de cada juego o actividad.
- Reconoce avances personales relacionados con sus capacidades, habilidades y destrezas.

Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

Orientaciones didácticas:

- Juegos cooperativos que fomenten alcanzar la meta cuando todos los compañeros superen los retos.
- Deportes alternativos que requieran adaptar el desempeño y las estrategias en situaciones de ventaja o desventaja, defensivas u ofensivas.

Sugerencias de Evaluación:

Para evaluar a los alumnos pida como evidencia:

- Testimonio escrito de las modificaciones a los elementos estructurales de los juegos o actividades, así como las estrategias utilizadas en distintos momentos.

Evaluación del desempeño

Marca en la siguiente tabla el nivel de logro con una 

Es importante que el alumno realice una autoevaluación al haber terminado todas las actividades de ésta secuencia, así se dará cuenta del nivel de logro alcanzado, de acuerdo a su desempeño en los retos propuestos.

Indicadores	Nivel de logro 		
¿Adapté mis habilidades motrices de acuerdo a la modificación de los elementos básicos de cada juego?			
¿Logré identificar los elementos básicos del juego?			
¿Mejoré mi actuación estratégica en las adaptaciones de los juegos?			
¿Integré aprendizajes propios y de los demás para diseñar estrategias?			

Ideas para la familia:

- Organicen un horario en familia para las actividades de educación física.
- Procuren participar todos, así será más divertido y enriquecedor el aprendizaje.
- Reconozcan el esfuerzo y participación de cada integrante de la familia en las actividades.
- Realicen actividad física para que se mantengan en movimiento.



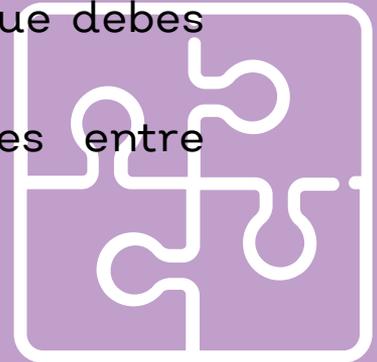
Imagen 4: adaptada de *Educación Física. Tercer grado* (p. 79), por González, C. Huesca, Israel. 2011. Secretaría de Educación Pública.

ANEXOS.

Para saber más:

Glosario:

- Elementos estructurales del juego: son aquellos que se caracterizan por la motricidad y actividad social, su valor formativo favorece el mejor desarrollo de las facultades física y psíquicas.
1. Espacio: es el lugar donde se da la interacción de los jugadores.
 2. Tiempo: Define el límite y duración del juego.
 3. Meta: la situación que se debe alcanzar o el logro que debes conseguir.
 4. Móvil: es el vehículo de comunicaciones motrices entre jugadores (puede ser una pelota).



ANEXOS.

Para saber más:

Glosario:

5. Implemento, es el objeto que colabora la acción y ocupa un espacio próximo de los jugadores sin desprenderse, regula la distancia entre cada jugador.
6. Artefacto es el dispositivo que permite la meta que se busca, por ejemplo, una red.
7. Jugador, es el sujeto de la acción.
8. Compañero, se trata de poner lo que uno sabe al servicio de los demás en busca de un fin compartido.
9. Adversario, aquel que se anticipa a las acciones de los contrarios.



ANEXOS.

Para saber más:

Glosario:

10.- Oponente, aquel que ha de vencer la dependencia del contrario que intenta llevar la iniciativa (Navarro, 2002)

11.- Reglas, se somete a la idea de diversión-obligación dentro del sistema de juego (Navarro, 2002)

(p. 64, Dávila Sosa, La enseñanza de la educación física, propuesta para desarrollar competencias en la escuela, 2014)

Estrategia: Conjunto de acciones planeadas y ordenadas que se llevan a cabo para lograr un objetivo. (p. 106, SEP, Educación Física Cuarto grado, 2011).

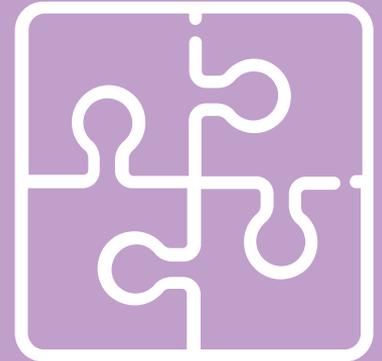


ANEXOS.

Para saber más:

Referencias bibliográficas:

- Secretaría de Educación Pública, (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral*. SEP
- https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-educ-fisica/1LpMEducacion-Fisica_Digital.pdf Secretaría de Educación Pública, (2011). *Programa de estudio: Sexto grado. Primaria*. 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

Abraham Fernández Zarate

Adriana Hernández Chávez

Julio Guillermo Maurin Salcedo

Liliana Isabel Silva Ramos

Responsables de Contenido

Josué Gómez González

Diseño gráfico





Educación

