



# 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**

## OBJETIVO DE LA FICHA DIDÁCTICA

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

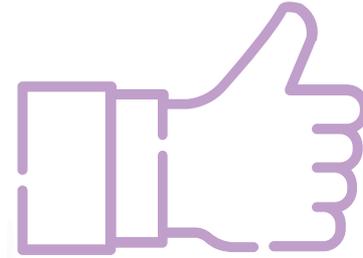
Creatividad en la acción motriz

**Aprendizajes esperados:**

- “Reconoce la cooperación, el esfuerzo propio y de sus compañeros en situaciones de juego, con el fin de disfrutar de las actividades y resolver los retos motores que se le presentan”.

## 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

“Cooperando y jugando”

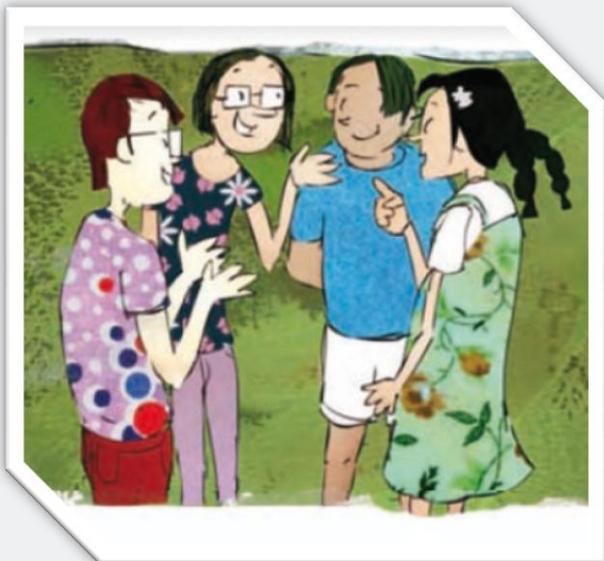


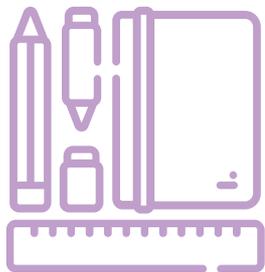
Imagen adaptada de *Educación Física. Cuarto grado* (p. 46), por *Diego Molina*, 2010, Secretaría de Educación Pública.

## Intención didáctica de la Unidad:

“Que el alumno reconozca la cooperación, el esfuerzo propio y de sus compañeros en situaciones de juego al resolver los retos motores que se le presentan”.

## ¿Qué temas conoceremos?

- Juegos cooperativos
- \* Ver definición en anexos



## ¿Qué queremos lograr?

### Sesión 1.

#### Intención Pedagógica:

“Que el alumno comprenda la lógica de las actividades cooperativas y sus implicaciones, para resolver situaciones de juego”.

**¡Para Iniciar!**



**Responde de forma breve estas preguntas :**

Menciona al menos 3 acciones de tu vida en las cuales tengas que cooperar.

¿Cómo te sientes al trabajar en equipo? ¿Por qué?

¿Creés que el trabajo en equipo es necesario? ¿Por qué?

# Sesión 1: “Terreno de Aventuras”

## Organización:

En un área amplia se distribuyen diferentes objetos que serán los obstáculos que se tendrán que esquivar durante el juego.

Se colocan 2 cubetas, cada una en un extremo del terreno de juego, una con globos y la otra sin globos, esta última será para poner los globos transportados.



## Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- 1 Toalla mediana/grande
- 2 cubetas o cajas
- 15 objetos para transportar, ejemplo: globos rellenos de agua, bolas de calcetines o peluches
- Para los obstáculos se sugiere usar: sillas, cajas, mesas, cojines, mochilas, sogas etc.

Imagen adaptada de *Educación Física. Segundo grado* (pp. 46-47), por *Julián Cícero*, 2010, Secretaría de Educación Pública.

**¡A jugar!**



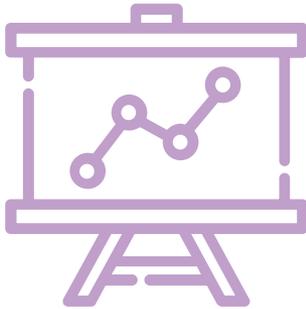
## Descripción de la actividad:

El juego consiste en transportar los globos uno a uno sobre la toalla sujeta en ambos extremos por los 2 participantes, mientras esquivan, rodean o saltan obstáculos en el camino, evitando que el globo caiga al suelo.

Deberán llegar hasta al extremo contrario del área de juego para colocar cada globo dentro de la cubeta que está al final. Se repite la acción hasta terminar con todos los globos.

**Variante:** Pueden cambiar velocidad, dificultad de obstáculos o de tamaños de toalla.

## Productos/ Retroalimentación



## De acuerdo a tu desempeño en la actividad responde:

¿Te gustó la actividad?

¿Por qué crees que es importante cooperar para realizar este juego?

Selecciona 3 acciones que haces cuando cooperas:

- Tomar acuerdos
- Desesperarse
- Respetar
- Enojarse
- Ayudar

# Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

## Orientaciones didácticas:

- Comprendan la lógica de las actividades cooperativas y sus implicaciones, individuales y grupales, mediante:

- Retos cooperativos orientados al reconocimiento de la participación individual para lograr un fin común.
- Rallies que combinen tareas colaborativas (cognitivas y motrices). Propicie que identifiquen los componentes básicos para definir una estrategia (capacidades y aptitudes de los integrantes del equipo), así como la sinergia en la participación conjunta para resolver cada situación.

## Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

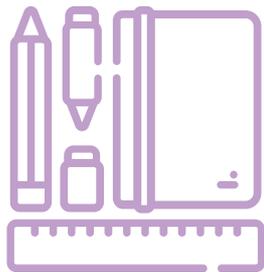
- Manifiesta interés y gusto por compartir la actividad motriz con sus compañeros.
- Explora diferentes opciones para responder a los retos motores que se plantean.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias:

- Testimonio escrito de la sesión acerca de las diferencias entre colaborar y competir con los demás, así como de las estrategias de juego utilizadas.

## ¿Qué temas conoceremos?

- Juego de reglas.
- \* ver definición en anexo



## ¿Qué queremos lograr?

### Sesión 2.

#### Intención Pedagógica:

“Que el alumno adapte sus movimientos de acuerdo a las reglas de juego y a las estrategias elaboradas de forma individual y colaborativa”.

**¡Para iniciar!**



**Responde de forma breve la siguiente pregunta:**

¿Para qué crees que sirven las reglas en los juegos?

Comparte con tu familia algunas reglas de tus juegos favoritos.

## Sesión 2: “Lluvia de objetos”

### Organización:

- Espacio libre de obstáculos.
- Invita a tu familia a participar.
- En un espacio de tu casa de preferencia cochera o patio coloca una cubeta y deposita globos con agua, osos de peluche, pelotas o calcetines.
- Al otro extremo coloca una toalla que servirá para atrapar los objetos o globos con agua y la cubeta para depositar los objetos recibidos.



### Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Una toalla.
- Objetos para lanzar: globos con agua, osos de peluche, pelotas o calcetines.
- 2 cubetas.



**¡A Jugar!**



## Descripción de la actividad:

- Un participante se coloca donde está la cubeta con los globos, pelotas, peluches o calcetines. Será el lanzador de globos u objetos.
- En el otro extremo se colocan 2 participantes sujetarán la toalla de las esquinas, su función será recibir los globos con agua u objetos que lanzará el otro participante.
- Los que atrapan únicamente lo pueden hacer con la toalla.

Continúa...

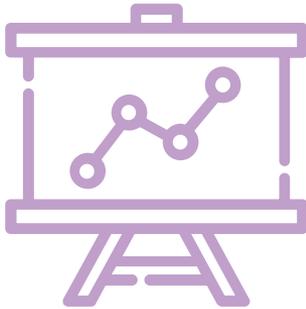
¡A Jugar!



## Descripción de la actividad:

- Los globos u objetos recibidos tendrán que ir colocándolos en la cubeta.
- No olviden cambiar de roles para que todos participen lanzando y atrapando.
- **Variante:** Lanzar los globos u objetos de diferentes maneras:
  - De espaldas
  - Con una mano
  - Sentado
  - Diferente distancia

## Productos/ Retroalimentación



### Responde estas preguntas:

- ¿Qué estrategia utilizaste cuando trabajaste de forma individual y en pareja?
- ¿Respetaste las reglas del juego?  
¿Hubo alguna que no, cuál?

# Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

## Orientaciones didácticas:

- Adapte su desempeño al identificar en juegos cooperativos, de acuerdo con acuerdos y reglas en:

- Retos cooperativos orientados al reconocimiento de la participación individual para lograr un fin común.
- Rallies que combinen tareas colaborativas (cognitivas y motrices). Propicie que identifiquen los componentes básicos para definir una estrategia (capacidades y aptitudes de los integrantes del equipo), así como la sinergia en la participación conjunta para resolver cada situación.

## Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

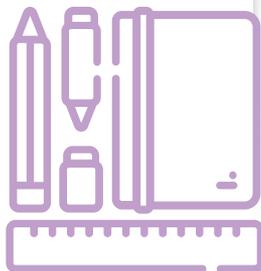
- Manifiesta interés y gusto por compartir la actividad motriz con sus compañeros.
- Explora diferentes opciones para responder a los retos motores que se plantean.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias:

- Registro del desempeño sobre las actitudes y habilidades motrices.

## ¿Qué temas conoceremos?

- Elaboración de estrategias



## ¿Qué queremos lograr?

### Sesión 3.

#### **Intención Pedagógica:**

“Que el alumno recupere las ideas y posibilidades propias y de los demás en la formulación de estrategias hacia un fin común”.

**¡Para Iniciar!**



**Responde de forma breve estas preguntas:**

¿Qué es una estrategia?

¿En qué situaciones de tu vida has necesitado hacer una estrategia?

## Sesión 3: “La catapulta”

### Organización:

- Puede realizarse en espacio pequeño o amplio, de preferencia en espacio al aire libre.
- Invita a tu familia a participar en esta actividad.
- Ten listos tus objetos para lanzar, así como la toalla la cual será tu catapulta.
- Selecciona un área de lanzamiento.
- Coloca las cubetas o cajas de manera dispersa lejos de la zona de lanzamientos.



### Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Una toalla grande
- 10 objetos para lanzar: peluches, calcetines, globos con agua, bolitas de papel, etc.
- 5 Cajas, cubetas, aros u otros objetos que sirvan para encestar los objetos a lanzar.

**¡A Jugar!**



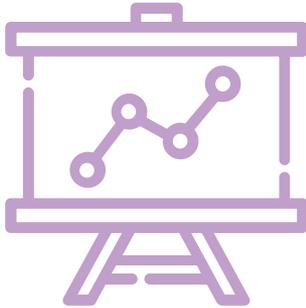
### **Descripción de la actividad:**

- Parecido a la sesión anterior, pero ahora el desafío es crear una catapulta con la toalla y con ayuda de tu familia lograr los retos.
- Dos personas se colocan en la zona de lanzamiento y sujetan la toalla por los extremos, colocan un objeto sobre ella y lo lanzan con la catapulta (toalla) para que caiga dentro de una caja o cubeta.
- Practica con los 10 objetos y después crea tus propios retos.

### **Retos sugeridos:**

- Asignar puntuación a cada cubeta.
- Competir con otras parejas a contratiempo.

## Productos/ Retroalimentación



## Responde estas preguntas:

¿Cuáles de tus habilidades ayudaron en el juego?

¿Qué estrategias propusieron para encestar los objetos en las cubetas?

# Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

## Orientaciones didácticas:

– Recuperen las ideas y posibilidades propias y de los demás en la formulación de estrategias hacia un fin común. Al completar:

- Juegos cooperativos orientados hacia la búsqueda de alternativas de solución respecto a las funciones de cada participante (uso de lluvia de ideas).

- Juegos de persecución en los que puedan formular una estrategia alternativa (plan B) que entre en práctica al momento de un desequilibrio en el juego.

## Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

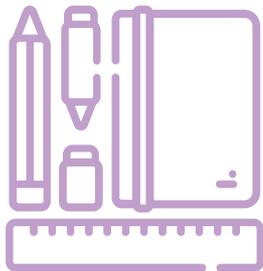
- Explora diferentes opciones para responder a los retos motores que se plantean.
- Colabora con sus compañeros en el diseño de estrategias y en el cumplimiento de las tareas.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias:

- Testimonio escrito de la sesión acerca de las diferencias entre colaborar y competir con los demás, así como de las estrategias de juego utilizadas.

## ¿Qué temas conoceremos?

- Elaboración de estrategias



## ¿Qué queremos lograr?

### Sesión 4.

#### Intención Pedagógica:

“Que el alumno diseñe de forma colaborativa y por medio de juegos modificados situaciones lúdicas donde practique el colaborar y la toma de decisiones colectivas”.

**¡Para Iniciar!**



**Responde de forma breve estas preguntas:**

¿Qué es colaboración?

¿Para qué sirve hacer estrategias y ser colaborativo?

## Sesión 4: “Voleibol toallero”

### Organización:

- Un espacio libre de obstáculos.
- Invita a tu familia a participar en la actividad.
- Juntarse en parejas
- Cada pareja toma una toalla de las esquinas.
- En equipo divide el área de juego con el lazo, resorte, conos o botellas de plástico.



### Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Una toalla por pareja.
- Un lazo, resorte o botellas de plástico para dividir el área de juego.
- Globos con agua, un balón de voleibol o pelotas.

Imagen adaptada de *Educación Física. Segundo grado* (pp. 46, 56, 57), por *Julián Cícero*, 2010, Secretaría de Educación Pública.

**¡A Jugar!**



## Descripción de la actividad:

En parejas :

- Primero se reparte un globo con agua, pelota ó balón a cada pareja permitiéndoles explorar las formas que conocen para manipular el globo con agua con su toalla.
- Después se juntan dos parejas y vuelven a explorar distintas formas de pasarse el globo con agua, pelota ó balón.
- Ejemplo:
- Una pareja lanza y la otra pareja atrapa con la toalla el globo con agua, balón o pelota..
- Ir aumentando la distancia.

Continúa...

**¡A Jugar!**



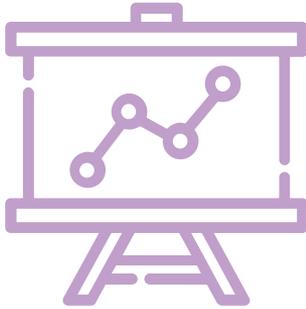
## Descripción de la actividad:

### En equipo:

- Utilizar el resorte, cuerda o botellas de plástico como red.
- Hacer dos equipos. Cada equipo en con su toalla, cada equipo en un lado de la red.
- Se coloca un globo con agua, calcetines en bola o pelota sobre la toalla y se lanza al equipo contrario quien debe atraparla con su toalla y lanzar al equipo contrario de la misma forma.
- Si a un equipo se le cae el objeto o no pasa de la red, se marca 1 punto al equipo contrario.

**Variante:** Utilizar pedazos de tela y más equipos

## Productos/ Retroalimentación



### Responde estas preguntas:

¿Por qué es importante colaborar en el juego?

¿Cuáles fueron tus aportaciones para jugar de manera colaborativa?

¿En qué actividades de tu vida no es necesario competir sino colaborar?

## Diseña otras actividades para esta sesión, conforme lo siguiente:

### Orientaciones didácticas:

- Diseñen actividades que desafíen su potencial  
acuerdo con las características lúdicas de las situaciones, implementando:
- Juegos cooperativos orientados hacia la búsqueda de alternativas de solución respecto a las funciones de cada participante (uso de lluvia de ideas).
- Juegos modificados con tiempos fuera para organizarse y consensuar el plan de acción (asumir roles determinados o alternados).
- .

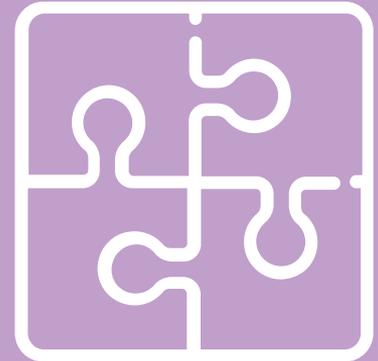
### Sugerencias de Evaluación:

- Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
- Explora diferentes opciones para responder a los retos motores que se plantean.
- Colabora con sus compañeros en el diseño de estrategias y en el cumplimiento de las tareas.
  
- Para evaluar a los alumnos pida como evidencias :
- Instrumento de autoevaluación y coevaluación que registre las estrategias de juego, así como el desempeño motor y actitudinal en las actividades.

# 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:

Indicadores	Nivel de logro		
	SIEMPRE	LA MAYORÍA DE VECES	POCAS VECES
¿Participé para generar estrategias de forma cooperativa?			
¿Las estrategias realizadas nos ayudaron a resolver los retos de las actividades?			
¿Cómo te sentiste mientras llegabas a acuerdos con los demás participantes?			
¿Fueron escuchadas todas las sugerencias de los participantes?			



## 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 adaptada de *Educación Física. Segundo grado* (p. 56), por *Julián Cícero*, 2010, Secretaría de Educación Pública

# ANEXOS.

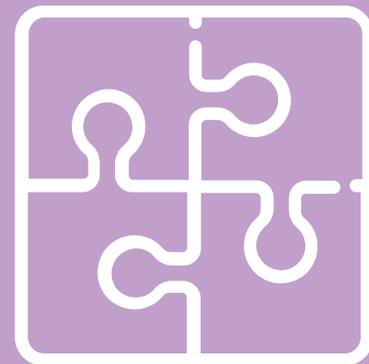
Para saber más:

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)

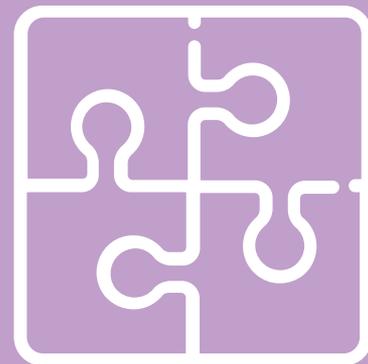


# ANEXOS.

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).

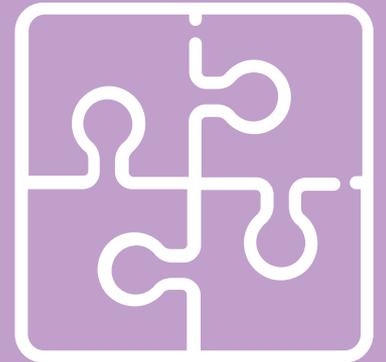


# ANEXOS.

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 Diaz 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

**Autores**

Josué Gómez González

**Diseño gráfico**





Educación

