



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 junio. 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

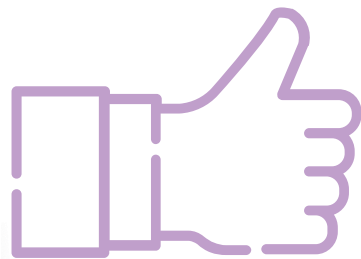
Aprendizajes esperados:

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

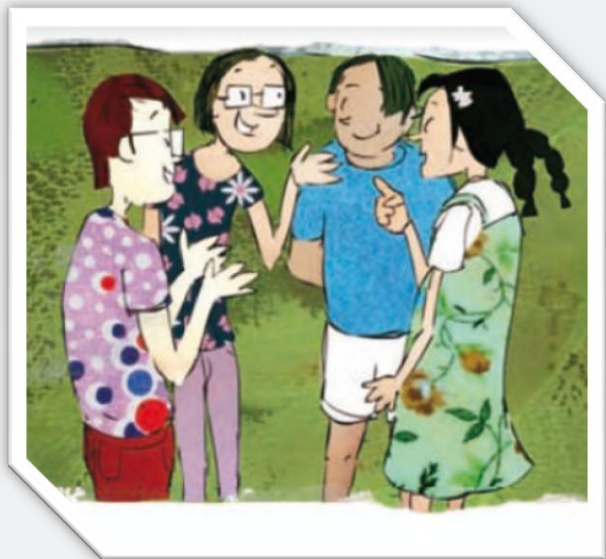
Considera las siguientes orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación que te proponemos para el diseño o adecuación de otras actividades motrices de acuerdo a las características de tu contexto, materiales e intereses de tus alumnos, que favorezcan el logro de la intención pedagógica planteada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



Las presentes fichas didácticas están orientadas al docente, por lo que encontrarás recomendaciones y aspectos técnicos del programa de Educación Física; 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.

Título de la unidad

“Desafiando a las estrategias”



Intención didáctica de la Unidad:

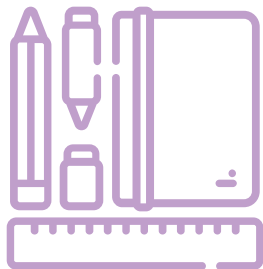
“Que el alumno participe en la elaboración de estrategias en retos motores mientras reconoce la importancia de la cooperación, el esfuerzo propio y de sus compañeros en situaciones de juego, con el fin de hacer fluida su actuación disfrutar y resolver los retos motores que se le presentan”.

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

¿Qué temas conoceremos?

- Juegos cooperativos

* Ver definición en anexos



¿Qué queremos lograr?

Sesión 1.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno ajuste su desempeño en las actividades cooperativas y sus implicaciones, para hacer uso de sus habilidades motrices”.

¡Para Iniciar!



Responde de forma breve estas preguntas:

¿Qué es cooperar?

¿Crees qué es importante cooperar?

¿Qué juegos conocen donde utilices la cooperación?

Sesión 1: “Carrera de relevos”

Organización:

- En un espacio libre de obstáculos delimitar la salida y el punto de regreso.
- Organizar los participantes en 2 equipos.
- Colocar 5 objetos por equipo en la salida.



Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- 5 objetos por equipo (zapatos, calcetines, almohadas, pelotas, cuerdas).
- 4 objetos para delimitar la salida y el punto de regreso (cubetas, sillas, cajas, entre otros).

Imagen adaptada de *Educación Física. Cuarto grado* (pp. 16, 18), por **Alfredo Aguirre**, 2010, Secretaría de Educación Pública.

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

- Coloca las sillas o cubetas para marcar la salida y el punto de regreso.
- En la salida cada equipo coloca sus 5 objetos.
- Un participante toma un objeto, corre, rodea la silla y regresa con su compañero y la choca.
- Entonces sale el segundo participante, toma otro objeto y realiza el mismo recorrido.

Gana el equipo que termine primero los 5 objetos.

¡A jugar!

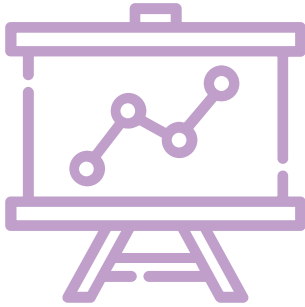


Descripción de la actividad:

Variantes:

- Modificar las distancias entre el punto de salida y el de llegada.
- Asignar una manera de hacer la carrera con cada objeto (corriendo, saltando, etcétera) o la forma de transportar los objetos.
- Agregar más objetos.

Productos/ Retroalimentación



De acuerdo a tu desempeño en la actividad responde:

¿Cuál fue tu experiencia al jugar de forma cooperativa?

¿Te pareció fácil o difícil proponer estrategias con tu equipo?

¿De cuántas formas trasladaron los objetos?

¿Qué habilidades motrices se practicaron?

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.
- Juegos cooperativos diseñados de manera grupal y que incluyan tareas encaminadas a la resolución estratégica de situaciones combinando capacidades y habilidades motrices

Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

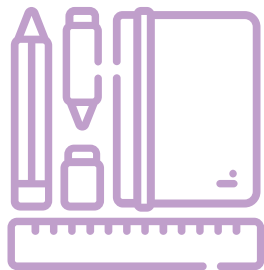
- Colabora con su equipo en la puesta en práctica de estrategias acordadas.
- Explora diferentes opciones para responder a los retos motores que se plantean.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias:

- Testimonio escrito de la sesión acerca de propuestas y acciones para mejorar su desempeño al utilizar las habilidades motrices, 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 proponga reglas de juego y estrategias en juegos cooperativos y de oposición”.

¡Para Iniciar!



Responde de forma breve estas preguntas:

¿Crees qué son útiles las reglas?

¿Respetas las reglas cuando juegas?

Escribe el nombre de un juego que conozcas y menciona dos reglas nuevas para mejorarlo.

Sesión 2: “Cachibol”

Organización:

- Los participantes se organizan en dos equipos.
- Dividen el espacio en dos con una cuerda.



Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Una cuerda para dividir el espacio a una altura.
- aproximada de 1.20 mts.
- Una pelota chica o una pelota de calcetín.

Imagen adaptada de *Educación Física. Cuarto grado* (p. 20), por **Alfredo Aguirre**, 2010, Secretaría de Educación Pública.

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

Los integrantes de la familia se dividen en dos equipos, se coloca cada equipo a un lado del area de juego dentro de casa o en el espacio libre de obstáculos.

Reglas:

- Se lanza la pelota de un lado a otro.
- Se gana un punto cuando el equipo contrario no atrapa el objeto y cae al suelo.
- Se puede realizar 3 pases dentro del mismo equipo antes de lanzar al otro lado.
- Gana el equipo que llegue a los 21 puntos.

¡A jugar!

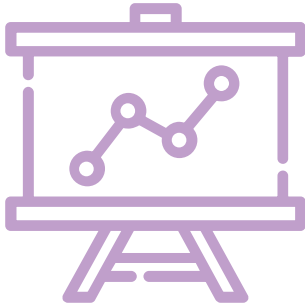


Descripción de la actividad:

Variantes:

- Puedes crear o proponer otras reglas.
- Cada 5 puntos, se hace una pausa de 1 minuto para que cada equipo se reúna y establezcan en nuevas estrategias para mejorar su desempeño, por ejemplo: lanzar de diferente forma, atrapar con una mano o alternando.

Productos/ Retroalimentación



Responde estas preguntas:

- ¿Qué estrategias se crearon en tu equipo?
- ¿Cuáles propusiste tú?
- ¿Las estrategias ayudaron para mejorar el juego?
- ¿Se respetaron las reglas?

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:

- Deportes alternativos en los cuales, después de un tiempo, se les permita reestructurar el plan de acción con base en los resultados que tienen para mejorar su desempeño.
- 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. Tomen en cuenta que las reglas son primordiales para identificar la lógica del juego y el desarrollo de estrategias.

Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

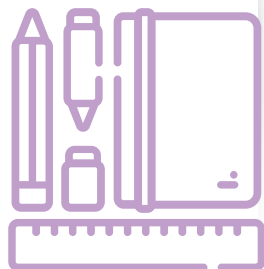
- Elabora y explica estrategias de juego.
- Colabora con su equipo en la puesta en práctica de estrategias acordadas.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias:

- 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 diseñe y participe en juegos cooperativos o de oposición donde se requiera la elaboración de estrategias individuales y/o colaborativas”.

¡Para Iniciar!



Responde de forma breve estas preguntas:

¿Cuál es el papel que hace un oponente y un adversario en los juegos?

¿Cuándo te confrontas con tu oponente en el juego ¿Cómo te sientes?

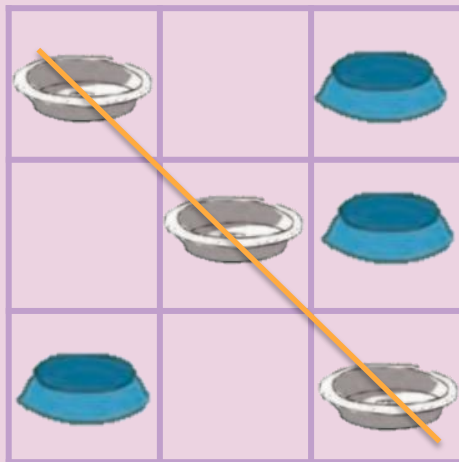
¿Cuáles actitudes crees que son importantes cuando juegas con varios jugadores?

Sesión 3: “El Gato” o “Tic, Tac, Toe Motriz”

Organización:

- Con un gis se dibuja un tablero en el piso de 9 cuadros con 2 líneas horizontales y 2 verticales, cruzadas entre sí.
- Se marca una línea de salida para los jugadores a una distancia mínima de 1 metro del tablero.
- Se reparten 3 o 4 fichas a cada jugador o a cada equipo.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:



- 1 gis.
- Las fichas para jugar en el tablero pueden ser, vasos de plástico, platos, calcetines, tapas, o botellas de pet, etc.

Imagen adaptada de *Educación Física. Cuarto grado* (pp. 45, 47), por *Diego Molina*, 2010, Secretaría de Educación Pública.

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

- El juego empieza cuando a la señal un jugador de cada equipo de la línea de salida va a poner una ficha de su color o forma en el tablero.
- Alternando turnos entre equipos ponen sus fichas, hasta que gastan las 3 o 4 que tienen.
- Si necesitan realizar más movimientos de fichas, tendrán que regresar a tocar la marca de salida antes de mover una ficha en el tablero para potenciar la actividad motriz.
- Gana quien consiga colocar sus 3 fichas del mismo color o forma en línea (vertical, horizontal o diagonal).

¡A jugar!

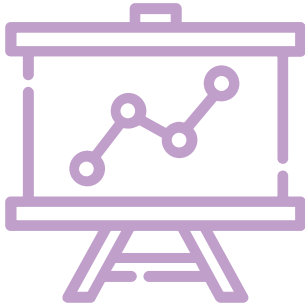


Descripción de la actividad:

Reglas:

- Sólo se puede tomar una ficha por turno.
- Hay que volver a tocar la marca de salida para poder tomar otra ficha y hacer la siguiente jugada.
- Cuando no queden fichas disponibles hay que volver a tocar la marca de salida para poder mover una ficha del tablero
- Se puede jugar 1 Vs 1 o por equipos, ejemplo 3 Vs 3 etc.

Productos/ Retroalimentación



Responde estas preguntas:

-¿Cuál fue tu mejor estrategia para para ganar?

-¿Qué fue más importante hacer?

☐ La velocidad para llegar al tablero

☐ La agilidad mental para acomodar las fichas.

-Si jugaste por equipos de varios jugadores ¿Qué fue necesario hacer para ganar y por qué?

-¿Cuál te gusto más? jugar 1 Vs 1 o por equipos? ¿Por qué?

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 motrices que promuevan el análisis conjunto de situaciones competitivas y cooperativas para transformarlas, con el fin de incrementar equitativamente la participación de todos.
- Juegos modificados con roles defensivos y principios ofensivos respecto a las características del oponente-adversario.

Sugerencias de Evaluación:

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

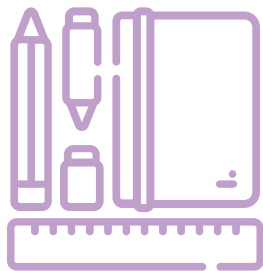
- Explora diferentes opciones para responder a los retos motores que se plantean.
- Colabora con sus compañeros en el diseño de estrategias y en el cumplimiento de las tareas.

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 de juego.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 4.

Intención Pedagógica:

“Que el alumno evalúe las estrategias de juego, así como el desempeño motor y actitudinal individual y colectivo en las actividades cooperativas o de oposición”.

¡Para iniciar!



Responde de forma breve estas preguntas:

¿Qué beneficios consideras que puedes obtener cuando realizas una estrategia de juegos?

¿Menciona 3 actividades que realizas en casa de forma individual y en colectivo?

¿Qué actitud consideras importante que debemos de tener para trabajar de forma colectiva?

Sesión 4: “Mini Olimpiada en casa”

Organización:

- Un espacio libre de obstáculos.
- Invita a tu familia a participar.
- En una hoja en blanco realiza una tabla donde tenga un espacio para los nombres de los participantes y color preferido, número de participación y otro espacio para el tiempo.

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- Hoja blanca, marcador y pluma
- Cronómetro.
- Un costal o bolsa de plástico grande.
- Sillas.
- Pelotas pequeñas, calcetines o bolitas de papel de reuso.
- Una caja de cartón o cubeta
- Vasos de plástico o cartas de baraja.
- Rompecabezas pequeño o hacerlo recortando la portada de la caja de cereal.
- Utiliza una playera de tu color preferido.

¡A jugar!



Imagen adaptada de *Educación Física. Cuarto grado* (p. 22), por *Alfredo Aguirre*, 2010, Secretaría de Educación Pública.

Descripción de la actividad:

- Se inauguran las olimpiadas en casa.
- Se colocan los participantes en la línea de salida.
- A la señal (puede ser de un silbato o sonido) salen los participante a realizar las siguientes retos:

Reto 1.- Carrera de costales

Dentro de un costal o bolsa de plástico saltar hasta una línea marcada.

Reto 2.- Carrera en zig-zag

Correr y pasar todas las sillas en zig-zag

Continúa...

¡A Jugar!



Descripción de la actividad:

Reto 3.- Formando la torre
Con los vasos formar la torre más alta.

Reto 4.- Encestes
Lanzar detrás de una líneas 5 pelotas, calcetines o bolitas de papel a la caja o cubeta.

Reto 5.- Rompecabezas
Armar el rompecabezas

Variante:

Realizar las pruebas de forma individual de acuerdo al orden de participación y tomar el tiempo.

De forma individual superar tu propia marca.

Productos/ Retroalimentación



I = Individual
C = Colaborativo (en equipo)

Marca con una “X” cómo fue el desempeño en cada prueba:

PRUEBA	Bien, sin problemas		Puedo mejorar	
	I	C	I	C
Costales				
Zig-zag				
La torre				
Encestes				
Rompecabezas				
Actitud				
Estrategias				

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 modificados con tiempos fuera para organizarse y consensuar el plan de acción (asumir roles determinados o alternados).
 - Rallies que combinen tareas colaborativas (cognitivas y motrices), donde identifiquen los componentes para definir una estrategia (capacidades y aptitudes de los integrantes del equipo), así como la sinergia en la participación conjunta para resolver cada situación

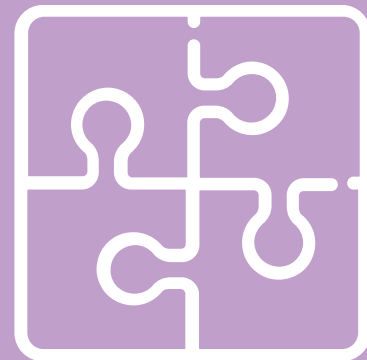
Sugerencias de Evaluación:

- Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
 - Realiza acciones motrices como desplazamientos con distintas trayectorias (lanzar-atrapar objetos),.
 - 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	 Óptimo	 Adecuado	 Suficiente
¿Cómo fue el desempeño de mis habilidades motrices en las actividades cooperativas?				
¿Propuse y cumplí reglas en los juegos cooperativos?				
¿Diseñé estrategias colaborativas en los juegos cooperativos o de oposición?				
¿Cómo fue mi actitud cuando trabajé de forma cooperativa?				



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. Cuarto grado* (p. 26), por *Alfredo Aguirre*, 2010, Secretaría de Educación Pública

ANEXOS.

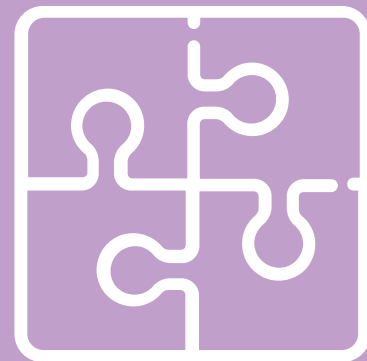
Para saber más:

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)

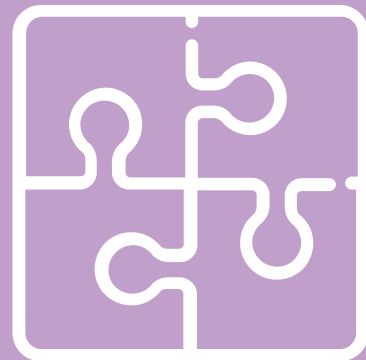


ANEXOS.

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)

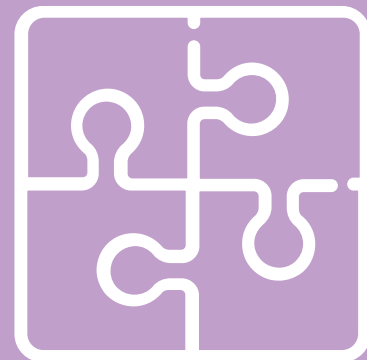


ANEXOS.

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



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

Responsables de Contenido

Josué Gómez González

Diseño gráfico





Educación

