



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 octubre. Incluimos las intenciones pedagógicas de cada sesión que la conforman.

Se considera una actividad específica por sesión que promoverá el logro de la intención pedagógica.



UNIDAD DIDÁCTICA:

Eje: Competencia motriz.

Componente pedagógico didáctico:

Desarrollo de la motricidad.

Aprendizaje esperado:

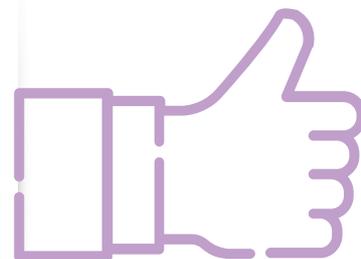
“Reconoce sus habilidades motrices en juegos que practican o practicaban en su comunidad, estado o región, para participar en distintas manifestaciones de la motricidad”.



Recomendaciones Generales

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

Se considera una actividad específica por sesión que promoverá el logro de la intención pedagógica.



Título de la unidad

“El juego en las tradiciones”



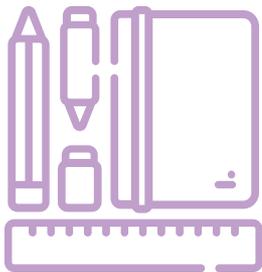
Imagen adaptada de *Educación Física. Cuarto grado* (p. 89), por Alejandro Herrerías, 2010, Secretaría de Educación Pública.

Intención didáctica de la Unidad:

“Que los alumnos reconozcan sus habilidades motrices por medio de juegos tradicionales y autóctonos para participar en distintas manifestaciones de la motricidad”.

¿Qué temas conoceremos?

- Juegos tradicionales
- Juegos autóctonos



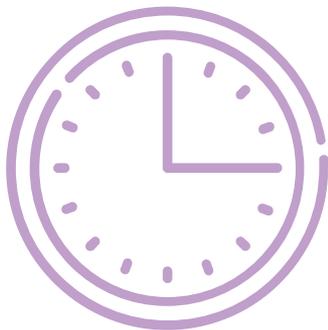
¿Qué queremos lograr?

Sesión 1.

Intención Pedagógica:

“Que los alumnos conozcan la definición de juegos tradicionales y autóctonos por medio de la aplicación de los mismos para reconocer su valor cultural”.

¡Para iniciar!



Sesión 1: “Palillo (Ra´Chuela)”

Reúnete con tu familia y organícense en dos equipos con igual número de integrantes. Preparen lo siguiente:

- Inserten un extremo del palo a la boquilla de la botella de plástico y sujétenlo bien con la cinta adherible o cuerda delgada. Éste será su implemento o bastón.
- Hagan una pelota con el trapo y enrédénla con cinta adhesiva o con cuerda, debe quedar de aproximadamente 10 centímetros de diámetro.

Sesión 1: “Palillo (Ra´Chuela)”

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

Palos (puede ser de escoba).

Botellas de plástico

Cinta adhesiva o cuerda delgada.

Trapo(s).



Adaptado de *Educación Física Cuarto grado* (p 94), por A. Herrerías, 2010, Secretaría de Educación Pública

¡A jugar!



Sesión 1: “Palillo (Ra´Chuela)”

Tracen dos líneas paralelas, separadas unos 25 pasos entre sí. Serán las líneas de meta que delimitarán el área del juego.

Dibujen en el suelo un círculo de 20 centímetros de diámetro, justo entre las dos líneas de meta.

Cada equipo elige su línea de meta.

El juego comienza cuando un integrante de cada equipo se coloca en el punto central del terreno de juego, donde también está la pelota de trapo.

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

A la señal, los dos equipos comienzan a disputar la pelota e intentan llevarla hasta su meta golpeándola con el implemento.

Las reglas son las siguientes:

- Evitar golpear y/o empujar a los contrincantes.
- Golpear la pelota sólo con el implemento.
- Mantener el bastón a nivel del suelo o separado unos 20 centímetros aproximadamente.
- Cuando la pelota llega a la meta, se reanuda el juego nuevamente en el centro.

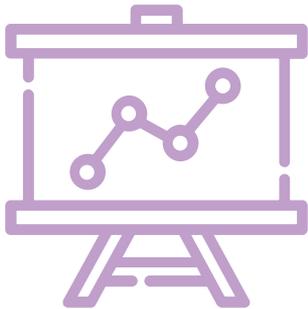
¡A jugar!



Descripción de la actividad:

Pueden darle variantes divertidas al juego, para esto cambie su estructura: el área de juego, el móvil u otros aspectos.

Productos/ Retroalimentación



¿Qué nos gustó de lo que hicimos hoy?

Responde estas preguntas en tu cuaderno:

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

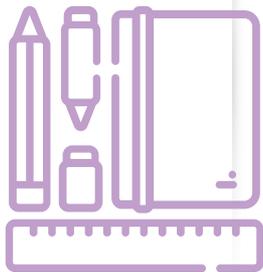
¿Por qué es importante seguir practicando este tipo de juegos?

Escribe otros juegos tradicionales que conozcas y hayas jugado antes.

¿Qué te gustó de lo que hicimos hoy?

¿Qué temas conoceremos?

- Diferencia entre Juegos tradicionales y juegos autóctonos.



¿Qué queremos lograr?

Sesión 2.

Intención Pedagógica:

“Que los alumnos distingan entre juegos tradicionales y autóctonos por medio de la aplicación y práctica de los mismos para reconocer su valor cultural”.

¡Para iniciar!



Sesión 2: “Un, dos, tres ¡calabaza!”

Invita a dos o más integrantes de la familia. Tracen una línea paralela a unos 30 pasos de la pared. Uno de los participantes será “calabaza”, puede ser elegido al azar.

Sesión 2: “Un, dos, tres ¡calabaza!”

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- ✓ Gis (para trazar la línea)



Adaptado de *Educación Física Cuarto grado* (p 96), por A. Herrerías, 2010, Secretaría de Educación Pública

¡A jugar!



Descripción de la actividad:

Para iniciar, el jugador al que le tocó ser “calabaza” se coloca frente a la pared, de espalda a los demás jugadores.

Los demás se colocan en la línea de salida e intentan avanzar hasta donde está la “calabaza”, siempre y cuando ésta se encuentre viendo la pared.

Reglas del juego:

- La “calabaza” cuenta y aplaude al mismo tiempo que dice: “un, dos, tres, calabaza”, al terminar, voltea rápidamente y ve a los demás.
- Nadie debe moverse mientras es observado por “calabaza”. Quien lo haga debe regresar a la línea de salida. La “calabaza” debe repetir el conteo varias veces, para que los demás puedan acercarse.
- El que llegue primero a la pared es la “calabaza” en la siguiente ronda.

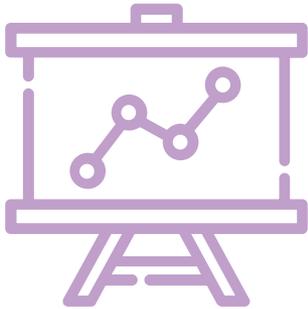
¡A jugar!



Descripción de la actividad:

En esta actividad el respeto y la honestidad son importantes, si alguien se mueve sin que la “calabaza” se dé cuenta, es importante que lo reconozca y regrese a la línea de salida.

Productos/ Retroalimentación



Responde estas preguntas en tu cuaderno:

¿En la región donde vives existe un juego igual o similar a éste? Si es así, descríbelo.

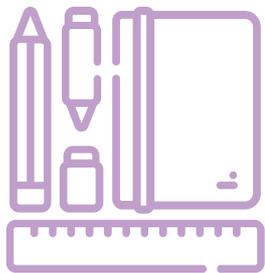
¿Para qué sirvieron las reglas en el reto?

¿Cuál es la importancia del compañerismo?

¿Qué les gustó de lo que hicimos hoy?

¿Qué temas conoceremos?

- Habilidades motrices
- Juegos tradicionales



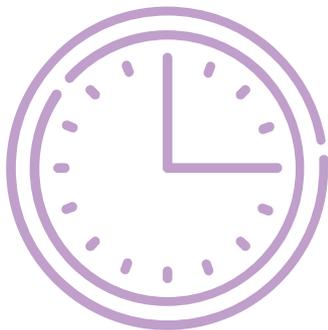
¿Qué queremos lograr?

Sesión 3.

Intención Pedagógica:

“Que los alumnos empleen sus habilidades motrices en juegos y ejercicios de otras épocas por medio de juegos motores para reconocer su desempeño y conocimiento de los juegos tradicionales”.

¡Para iniciar!



Sesión 3: “Papalote”

Invita a tu familia al encuentro de papalotes.

Para volar los papalotes se requiere estar al exterior en un lugar libre de obstáculos.

Tengan cuidado con los árboles y postes o cables de luz.

Salvaguardar en todo momento la integridad física de los participantes.

Sesión 3: “Papalote”

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- ✓ Un pliego de papel China o plástico delgado de 60 x 60 cm
- ✓ Tijeras,
- ✓ Marcadores,
- ✓ Pegamento,
- ✓ Dos varitas delgadas de unos 60 cm,
- ✓ Retazos largos de tela y un carrete de hilo resistente (para controlar el papalote)



Adaptado de *Educación Física Cuarto grado* (p 103), por A. Herrerías, 2010, Secretaría de Educación Pública

¡A jugar!



Sesión 3: “Papalote”

Para comenzar:

1. Amarra y pega las dos varas con un pedazo de hilo como se muestra en la figura A de la actividad.
2. Ata un hilo para unir las cuatro puntas de las varas, como si formarás un rombo.
3. Corta el papel como se muestra en la imagen B.
4. Dobla los sobrantes de papel y pégalos sobre el hilo de la estructura.
5. Elabora una tira larga, ligera y delgada de trapo, de por lo menos 2 metros de largo, y pégala como lo muestra la imagen C.

¡A jugar!



Sesión 3: “Papalote”

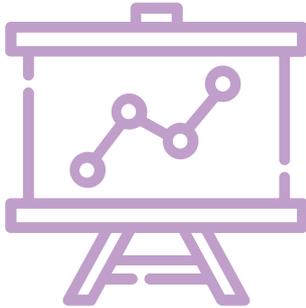
6. Por último, amarra firmemente el hilo como se muestra en la figura D.

¡A volar!

Definan un lugar apropiado, debe ser un espacio abierto en el que sople el viento y no haya cables. Observa a qué hora del día el viento sopla con más fuerza.

Puedes observar los intentos de otros para mejorar. De ser necesario realiza varios ensayos y ¡a volar!

Productos/ Retroalimentación



Responde estas preguntas en tu cuaderno, este será tu primer producto.

¿Qué habilidades motrices utilizaste para realizar este reto?

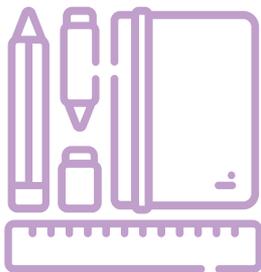
¿Cómo resolviste el reto?

¿Por qué es importante realizar actividades con tus familiares o con amigos?

Dibuja tu experiencia volando tu papalote.

¿Qué temas conoceremos?

- Habilidades motrices.
- Juegos tradicionales



¿Qué queremos lograr?

Sesión 4.

Intención Pedagógica:

“Que los alumnos empleen sus habilidades motrices en juegos y ejercicios de otras épocas por medio de juegos motores para reconocer su desempeño y conocimiento de los juegos tradicionales.”

¡Para iniciar!



Sesión 4: “Gul Tara ”

Se requiere un espacio al interior o exterior de la casa, libre de obstáculos para evitar accidentes.

Puedes invitar a tres o más familiares.

Salvaguarden en todo momento la integridad física de los participantes.

Sesión 4: “Gul Tara ”

Recursos didácticos y materiales a utilizar:

- ✓ Pelota de vinil o de papel de reuso.



Adaptado de *Educación Física Cuarto grado* (p 100), por A. Herrerías, 2010, Secretaría de Educación Pública.

¡A jugar!

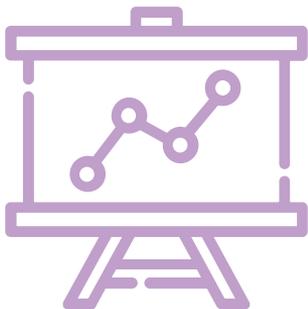


Sesión 4: “Gul tara”

La palabra -gul tara- significa “lanza a las estrellas”. El juego consiste en que uno de los jugadores lance la pelota lo más alto que pueda, los demás intentan atraparla, si lo consiguen la vuelven a lanzar pero si no, y ésta toca el suelo, tienen que correr, pues quien la lanzó debe recogerla e intentar atinarle a alguien con ella.

Si alguien es tocado, será su turno de lanzarla de nuevo siguiendo el mismo procedimiento.

Productos/ Retroalimentación



Responde estas preguntas en tu cuaderno, este será tu primer producto.

¿El juego que tarea a qué juego de tu región se parece?

Explica las similitudes.

¿Cómo puedes fomentar el compañerismo y el respeto en los juegos?

Comenta el juego con un adulto, platicuen y registra sobre lo que él solía jugar cuando era niño.

Busquen similitudes con lo que te gusta jugar a ti.

Rúbrica de Evaluación

Marca con una  tus respuestas

Indicadores	Excelente	Bien	Por Mejorar
¿Cómo fue el desempeño de mis habilidades motrices en las actividades?			
¿Logré cumplir los retos propuestos en los juegos tradicionales?			
¿Disfruté practicar los juegos tradicionales?			

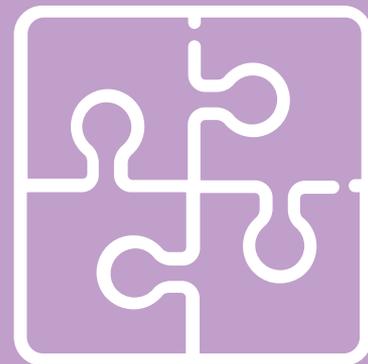
Evaluación del desempeño del alumno:

Responde las siguientes preguntas.

¿Qué son los juegos tradicionales?

¿Cuáles son las habilidades motrices que utilizaste en los diferentes juegos tradicionales?

¿Nombra los juegos tradicionales que más te gusta practicar?



Ideas para la familia:

- Procuren hacer las actividades y juegos en familia.
- Comenten las experiencias y emociones vividas durante los juegos tradicionales y autóctonos.
- 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. Tercer grado* (p. 104), por Tania Juárez, 2010, Secretaría de Educación Pública.

Investiguen más juegos tradicionales y practíquenlos en familia.

Algunos ejemplos:

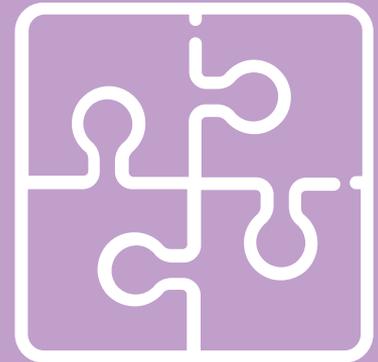
- Resorte
- Canicas
- Rondas: Doña Blanca, La víbora de la mar, Rueda de san Miguel...
- Juegos de mesa: Serpientes y escaleras, Juego de la Oca, Damas chinas, Lotería, Etc.

ANEXOS.

Para saber más:

Glosario:

- Juego tradicional: Son los que van perdurando de generación en generación (...) manteniendo su esencia aunque vayan teniendo ciertas modificaciones, (...) en ellos se descubren importantes aspectos histórico-culturales de nuestra raíces. (...) son universales y generalmente anónimos. (p. 327, SEP, 2009)
- Juego motor. Actividades y tareas que implican la movilización de grandes grupos musculares. Tiene su origen en la estructura muscular, ósea y ligamentosa del cuerpo. (p. 296, SEP, 2017)

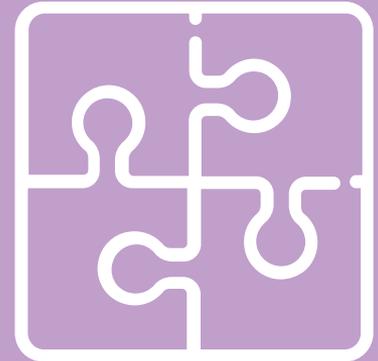


ANEXOS.

Para saber más:

Glosario:

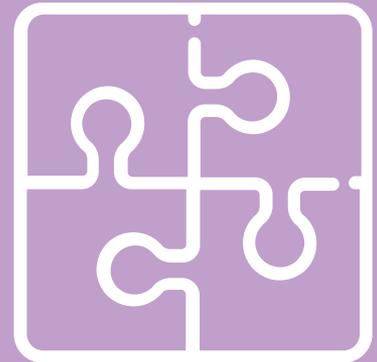
- Juego autóctono: Los que están muy ligados a una(s) región(es) y solo se practican en ella(s), llegando a formar parte de las tradiciones histórico-culturales. (326, SEP, 2009)
- Matatena: (Del náhuatl matetema [idea implícita: llenar la mano con piedras], del maitl 'mano' + tetl 'piedra' + tema 'llenar'.) <https://www.lamatatena.org/>
- Habilidades motrices: Correr, saltar, lanzar, son habilidades motrices básicas porque son comunes a todos los individuos y son el fundamento de posteriores aprendizajes motrices. Dentro de las habilidades motrices básicas se encuentran: de locomoción, manipulación y estabilidad (321, SEP, 2009)



REFERENCIAS

SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Física. Educación Básica. Plan y Programas de estudio, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación. Ciudad de México: CONALITEG.

https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/basica-educ-fisica/1LpMEducacion-Fisica_Digital.pdf



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

