



# Recrea

Educación para refundar 2040



# ¡Eduquemos tanto la mente, como el corazón!

Mayo 2022

**Recrea**  
Educación para refundar 2040



Educación





# Educación Física

## Unidad didáctica:

“Diseño estrategias y me adapto al juego”

**Sexto grado de Primaria**



# ¿Qué voy a aprender?

**Eje:**

Competencia motriz

**Componente pedagógico:**

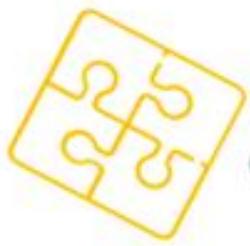
Creatividad en la acción motriz

## **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.

## **Intención didáctica:**

En esta unidad construirás estrategias y planes de acción durante el juego, diversificando posibilidades y buscando soluciones individuales y colectivas en la modificación de los elementos estructurales del juego.



# ¿Qué necesito?

## Recomendaciones generales:

En la presente ficha didáctica encontrarás una propuesta para el desarrollo de actividades para el mes de mayo. 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.

## Materiales:

- ✓ Pelotas de diferentes tamaños.
- ✓ Gises.
- ✓ 1 aro.
- ✓ 1 globo.
- ✓ 1 balón de fut bol.
- ✓ 1 balón de básquet.
- ✓ 4 conos para las bases.

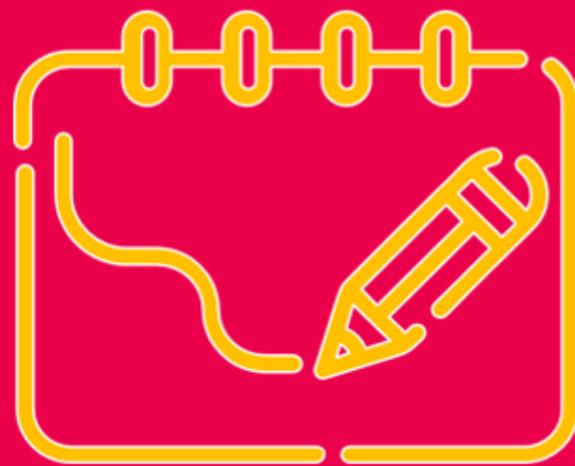


## Organizador de actividades:

Marca con una  las actividades realizadas.

Sesión	Actividad	Actividad Realizada
1	“La traes con pelota”	
2	“Que no caiga al suelo”	
3	“Stop invertido”	
4	“Fut base encestado”	

**¡Manos a la obra!**



## Sesión 1: La traes con pelota

### Intención pedagógica:

En esta sesión identificarás los elementos del juego en actividades de persecución para buscar soluciones y adaptarte al juego.

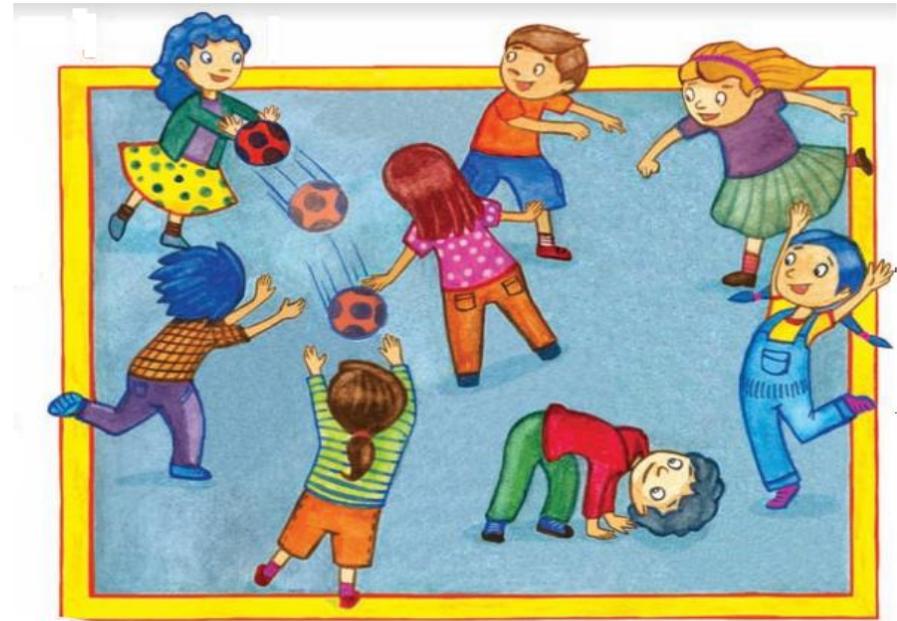
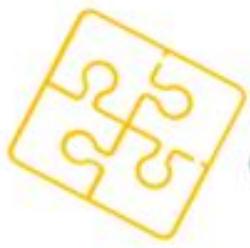


Imagen adaptada de *Educación Física Tercer grado* (p 87), por I. Huesca 2010. Secretaría de Educación.



# ¿Qué necesito?

## Recomendaciones generales:

Utiliza espacios libres de objetos que representen riesgos.

Utiliza ropa adecuada para realizar las actividades.

Participa con todo el grupo.

### **Organización:**

Se debe jugar en un espacio amplio.

## Materiales:

- ✓ Pelota de diferentes tamaños.
- ✓ Aro.

# Actividades de desarrollo:

Delimita un espacio amplio para realizar la actividad. Un integrante tendrá la pelota, quién será el que perseguirá a los demás, intentando tocarlos con el implemento pasándole la “traes”, quien tomará el rol de perseguir a los demás.

Después de 5 cambios de rol, se deberá modificar uno de los siguientes elementos estructurales del juego: tiempo, espacio, implemento y regla. Tomando los acuerdos en colectivo, considerando algunos ejemplos de la modificación de los elementos del juego:

- 1.- Reducir el área de juego.
- 2.- Cambiar el implemento (el aro u otra pelota).
- 3.- Lanzar la pelota para tocar a los compañeros.
- 4.- Poner bases para evitar ser tocados.
- 5.- Definir un tiempo de 2 minutos para ver cuantos logras tocar con el implemento.

# Productos y retroalimentación

Realiza en tu cuaderno las siguientes preguntas de acuerdo a tu desempeño en la actividad:

## Preguntas de reflexión

¿Qué elementos básicos del juego modifiqué?

¿Busqué soluciones y me adapte al juego?

¿Respeté los acuerdos de las modificaciones de la actividad?

¿Participé de manera activa en cada una de las modificaciones?

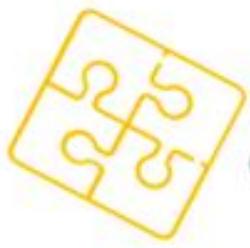
## Intención pedagógica:

En esta sesión, modificarás los elementos estructurales del juego en actividades de iniciación deportiva y pondrás a prueba tu desempeño.

## Sesión 2: Que no caiga al suelo



Imagen adaptada de *Educación Física Sexto grado* (p 84), por I. Huesca 2010. Secretaría de Educación.



# ¿Qué necesito?

## Recomendaciones generales:

Utiliza espacios libres de objetos que representen riesgos.

Participa con tus compañeros de manera activa.

### **Organización:**

Para realizar la actividad se requiere jugar en parejas o en equipos.

## Materiales:

- ✓ 1 pelota.
- ✓ 1 globo.
- ✓ 1 balón de fútbol.

# Actividades de desarrollo:

Organízate por parejas, delimita un espacio en el cual puedas desplazarte con seguridad. Con cualquier parte de tu cuerpo, tendrás que golpear un globo con el objetivo de pasárselo a tu compañero sin que caiga al suelo. Esta actividad la realizarás durante 3 minutos. Enseguida tendrás que modificar un elemento estructural del juego: tiempo, espacio, implemento, compañero o regla, ésta decisión se tomará en colectivo y en común acuerdo con tus compañeros; así mismos deberás proponer estrategias para adaptar tu desempeño a las modificaciones que realizaste. Algunos ejemplos de modificación de los elementos del juego:

- 1.- Aumentar o disminuir el tiempo del juego.
- 2.- Aumentar o disminuir el espacio entre tú y tu compañero.
- 3.- Cambio de implemento (pelota o balón).
- 4.- Cambio de regla (golpear el implemento con alguna o algunas partes del cuerpo).
- 5.- Cambio de compañero, aumentar o disminuir la cantidad de participantes.

# Productos/Retroalimentación

En tu cuaderno registra y contesta las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué elementos modificaste en la actividad?
- ✓ ¿Qué modificación del elemento del juego se te dificultó más?, ¿por qué?
- ✓ ¿En qué momentos de tu vida diaria has diseñado o implementado estrategias?
- ✓ ¿Qué fue lo que más te gustó del juego de hoy?

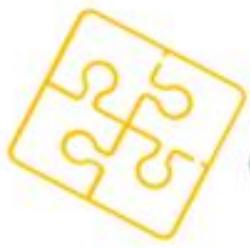
## Intención pedagógica:

En esta sesión, pondrás en práctica nuevas estrategias mediante un juego tradicional para ajustarte a la lógica del juego.

## Sesión 3: Stop invertido



Imagen adaptada de *Educación Física Sexto grado* (p 43), por I. Huesca 2010. Secretaría de Educación.



# ¿Qué necesito?

## Recomendaciones generales:

Utiliza espacios libres de objetos que representen riesgos.

### **Organización:**

Deben de participar mínimo 5 integrantes para poder realizar la actividad.

Se dibuja con gis, el círculo “stop” en el suelo.

## Materiales:

- ✓ Gises.
- ✓ 1 pelota.

# Actividades de desarrollo:

Dibuja un círculo grande de aproximadamente de 2 metros de diámetro en el centro de éste dibuja otro círculo de 30 centímetros de diámetro. Divide en partes iguales de acuerdo a la cantidad de participantes.

Cada participante deberá escribir su nombre en una parte del círculo y pararse en ella colocando un pie y en el círculo pequeño del centro se para quien iniciará el juego diciendo la siguiente frase: “Declaro la paz a mi peor enemigo que es...” y aquí se menciona el nombre de uno de los participantes; todos corren a excepción de quien mencionaron, el cual deberá pararse en el centro del círculo y dirá ¡Stop!, en éste momento ya nadie puede desplazarse.

Quien gritó ¡Stop!, observará a sus compañeros y decidirá quien deberá de calcular la distancia en pasos chicos, medianos y grandes de regreso al círculo del stop, si acierta se le da un punto.

Posteriormente el compañero que le tocó calcular la distancia, pasará al centro del stop a continuar el juego.

En cada ronda se sugiere que se elijan diferentes participantes.

Después de 5 rondas de participación, se utilizará una pelota, la cual se lanzará al compañero del centro tratando de tocarlo en vez de calcular los pasos. Si lo logra se le da 1 punto.

Podrán modificar la actividad de acuerdo a la creatividad y acuerdos en colectivo, respetando las reglas.

# Productos/Retroalimentación

En tu cuaderno responde las siguientes preguntas.

- ✓ ¿Qué estrategias utilizaste en el juego para adaptarte a las nuevas reglas?
- ✓ Menciona 3 acciones de la vida cotidiana donde diseñes estrategias para resolver un reto.
- ✓ ¿Qué me gustó de lo que hice hoy?

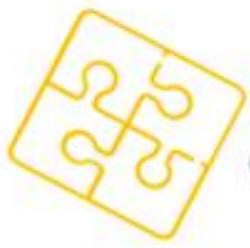
## Intención pedagógica:

En esta sesión construirás planes de acción mediante un juego de iniciación deportiva para ajustarse a la lógica del juego.

## Sesión 4: Fut base encestado



Imagen adaptada de *Educación Física Segundo grado (p. 38) J*,  
Platas 2010, Secretaría de Educación Pública.



# ¿Qué necesito?

## Recomendaciones generales:

Utiliza espacios libres de objetos que representen riesgos.

Utiliza ropa adecuada para realizar las actividades.

Participa con todo el grupo.

### **Organización:**

Se divide el grupo en dos equipos.

## Materiales:

- ✓ Balón de futbol o pelota.
- ✓ 1 balón de básquet.
- ✓ 4 conos para las bases.
- ✓ 1 aro para la carrera.

# Actividades de desarrollo:

Primero se acondiciona el área de juego, colocando los conos a 15 metros de distancia alrededor del espacio formando un cuadrado y se coloca el aro de carrera a un costado de donde se patea. Se divide al grupo en dos equipos con el mismo número de integrantes, con un volado deciden quien patea y quien picha.

El equipo que patea se coloca a un lado del aro, el equipo que picha se distribuye por toda la zona de juego, la persona que comienza a pichar lanza el balón de fut bol para que patee uno del equipo contrario, al patear, sale corriendo a tocar todas las bases o conos, el equipo que picha deberá tomar el balón para quemar al corredor lanzándole el mismo, si logra correr y tocar todos los conos hasta llegar al aro es “carrera” o punto para el equipo. Siguen pateando hasta lograr 3 carreras y cambiar de rol.

# Actividades de desarrollo:

Ahora podrás modificar dos elementos estructurales del juego: el implemento y las reglas, utiliza un balón de fut bol para patear mientras que el equipo que picha tendrá bajo la canasta un balón de básquet, solo hasta que el equipo reúna ambos balones después de patear, el pichador podrá comenzar a intentar encestar, si encesta es out y ya no podrá correr el pateador.

Cada equipo deberá diseñar su plan de acción para lograr su objetivo, ya sea hacer carreras o quemar al equipo contrario.

# Productos/Retroalimentación

En tu cuaderno responde las siguientes preguntas.

- ✓ ¿Participaste en colectivo para diseñar el plan de acción en el juego?
- ✓ ¿Les funcionó su plan de acción?, ¿por qué?
- ✓ ¿Qué podrías modificar en tu plan de acción para mejorar tu desempeño?
- ✓ ¿Qué me gustó de lo que hice hoy?

# ¿Qué aprendí?



## En tu cuaderno responde las siguientes preguntas:

- ¿Cómo me sentí al realizar las actividades?
- ¿Qué fue lo que más me gustó?
- ¿Qué se me dificultó?
- ¿Adapté mis habilidades motrices de acuerdo a las modificaciones de los elementos estructurales de cada juego?
- ¿Qué aprendí?

**Para aprender  
más...**



- Para que conozcas más, recuerda que los elementos estructurales del juego son: tiempo, espacio, implemento, móvil, artefacto, oponente, adversario, regla, compañero, jugador y meta.
- Diseña con tus compañeros diversas actividades y juegos donde modifiquen los elementos estructurales y pongan a prueba su desempeño, practíquenlos y ¡diviértanse!

- **Referencias**

Secretaría de Educación pública (2010). *Educación Física Sexto Grado*. SEP

# ¿Cómo apoyar en las tareas desde casa?



# Recomendaciones para acompañar al alumno en las actividades sugeridas.

- ✓ Fomenten la motivación por el esfuerzo realizado y sus logros.
- ✓ El apoyo de la familia es totalmente necesario.
- ✓ Consideren que el alumno aprende a partir del error.
- ✓ Se invita al familiar a precisar y corregir de ser necesario.

# 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**

Emma Eugenia Solórzano Carrillo

**Encargada del Despacho de la Dirección de Educación Física y Deporte del Estado de Jalisco**

## **Responsables de contenido**

Abraham Fernández Zarate

Adriana Hernández Chávez

Julio Guillermo Maurin Salcedo

Liliana Isabel Silva Ramos

## **Diseño gráfico**

Liliana Villanueva Tavares

Jalisco, ciclo escolar 2021-2022

