



# Recrea

Educación para refundar 2040



# ¡Eduquemos tanto la mente, como el corazón!



Mes de Junio



# Educación Física

**Eje: Competencia motriz.**

**Componente pedagógico didáctico:  
Creatividad en la acción motriz**

**“ Conviviendo aprendo ”**

**Primero de primaria**



# ¿Qué voy a aprender?

## **Aprendizaje esperado:**

“Identifica las normas de convivencia en actividades y juegos, con el propósito de asumir actitudes que fortalecen el respeto y la inclusión de los demás”

## **Intención didáctica:**

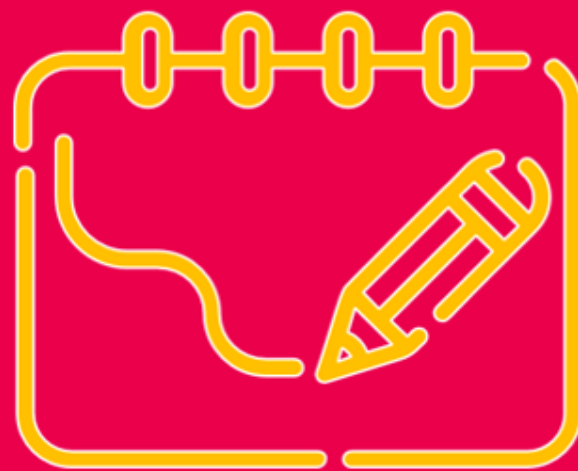
“Identificarás normas de convivencia al poner a prueba tus respuestas motrices en actividades con la intención de asumir actitudes que fortalezcan el respeto y la inclusión al los demás”.



## Organizador de actividades:

Título de la Sesión	Actividades	Productos a entregar
<b>Sesión 1: Malabares de globos</b>	Actividades circenses	Dibujo de la actividad de malabares
<b>Sesión 2: El rey</b>	Retos motores	Dibujo del reto que más le gusto
<b>Sesión 3: El oeste</b>	Formas jugadas	Fotografía de un reto hecho
<b>Sesión 4: Que no caiga</b>	Retos motores	Dibujo cómo utilizamos la inclusión durante el juego

**¡Manos a la obra!**



# Sesión 1: Malabaristas de globos

## ¿Qué queremos lograr? Intención pedagógica

“Explorarás distintas maneras de interacción motriz, para tomar de decisiones respecto a las formas de jugar, respetando la opinión de los demás”.



Fotografía 1 . Nota: Malabar. Manzo P..2022



# ¿Qué necesito?

## Recomendaciones generales:

Enfocada a los alumnos, familias, tutores o cuidadores en caso necesario.

Organización:

- ✓ Espacio libre de obstáculos que representen riesgos.
- ✓ Apoyo y participación de cualquier miembro de la familia.
- ✓ Objeto de fácil acceso.
- ✓ Aprovechar los muebles y espacios disponible, dentro y fuera de casa.

## Materiales:

- ✓ Bolitas de calcetines
- ✓ 2 Cajas de zapatos o 2 bote de plástico
- ✓ 1 Gis
- ✓ 1 Cinta maskintape
- ✓ Globos



# Sesión 1: Malabaristas de globos

- Se coloca en el piso una caja de zapatos o (bote de plástico, un círculo trazado con gis o cinta maskintape).
- Posteriormente se tendrán disponibles de 8 a 10 bolitas de calcetín y 1 globo inflado.
- A continuación el juego inicia cuando se golpea el globo con la mano hacia arriba, en ése momento el alumno deberá de recoger una bolita de calcetín y colocarla en la caja de zapatos o el otro material antes mencionado antes de que el globo toque el piso. Se realizará hasta colocar todas las bolitas en la caja.

# Sesión 1: Malabaristas de globos

## Variante:

- Utilizar cualquier otra parte del cuerpo para golpear el globo (rodilla, pie, codo, etc.)
- Al golpear el globo juntar 2 bolitas de calcetín.
- Golpear el globo lo más fuerte que puedan y tomar la mayor cantidad de bolitas de calcetín posibles antes de que caiga el globo.
- Realizar la misma actividad pero ahora compitiendo con un oponente y ver quien junta primero todas sus bolitas de calcetines.
- Proponer otras formas de hacerlo, respetando las opiniones de los demás.

## Actividades de cierre: Productos y retroalimentación

- ¿Es importante tomar en cuenta las opiniones de los demás? ¿ Por qué ?
- ¿Si no tomamos en cuenta las opiniones de los demás que puede pasar?
- ¿Menciona algunos lugares en donde haya normas de convivencia?

Producto:

Dibujo de la actividad malabares

# ¿Qué aprendí?



Interacción motriz y  
toma de decisiones



## Sesión 2: El rey

### ¿Qué queremos lograr? Intención pedagógica

“Participarás en retos motores sencillos que destaque la necesidad de seguir las consignas, así como la implicación de no cumplir con ellas”.



Fotografía 2. Nota: Consigna. Hidalgo P. 2022



# ¿Qué necesito?

## Recomendaciones generales:

Enfocada a los alumnos, familias, tutores o cuidadores en caso necesario.

Organización:

- ✓ Espacio libre de obstáculos que representen riesgos.
- ✓ Apoyo y participación de cualquier miembro de la familia.
- ✓ Objeto de fácil acceso.
- ✓ Aprovechar los muebles y espacios disponible, dentro y fuera de casa.

## Materiales:

- ✓ Pelota y almohada.
- ✓ Cualquier otro objeto que se tenga no peligroso y que se requiera usar para la implementación de la actividad.

## Sesión 2: El rey

El adulto será quién de las consignas para comenzar el juego. Dirá el: “ el rey dice...” y tendrá que poner una consigna para que se realice; por ejemplo:

- 1.- Da 5 saltos como rana
- 2.- Golpea la pelota 4 veces seguidas sin que caiga.
- 3.- Gatea de un punto a otro cargando una almohada en la espalda.
- 4.- Bota una pelota en tu lugar 5 veces seguidas
- 5.- Lleva una pelota botando con la mano más hábil hasta un punto y de regreso con la mano menos hábil.
- 6.- Cambien de roles, ahora el que manda es el niño.
- 7.- Otras que el adulto proponga.

# Actividades de cierre: Productos y retroalimentación

- ¿Para qué nos sirven las reglas en un juego?
- ¿Qué son las consignas?
- ¿Qué pasa si alguien no obedece las reglas en el juego y en la vida diaria?
- ¿Qué reglas conoces que apliquen tanto en la casa como en la escuela?

Producto:

Dibujo de la actividad que más le gusto hacer.



# ¿Qué aprendí?



## Sesión 3: El oeste

### ¿Qué queremos lograr? Intención pedagógica

“Participarás en retos motores sencillos que destaque la necesidad de seguir las consignas, así como la implicación de no cumplir con ellas”.



Fotografía 2. Nota: Consigna. Hidalgo P. 2022



# ¿Qué necesito?

## Recomendaciones generales:

Enfocada a los alumnos, familias, tutores o cuidadores en caso necesario.

### Organización:

- ✓ Espacio libre de obstáculos que representen riesgos.
- ✓ Apoyo y participación de cualquier miembro de la familia.
- ✓ Objeto de fácil acceso.
- ✓ Aprovechar los muebles y espacios disponible, dentro y fuera de casa.

## Materiales:

- ✓ Globos.
- ✓ Botellas de plástico.
- ✓ Bolsa de plástico.
- ✓ Soga.
- ✓ Cuerda.
- ✓ Gis .
- ✓ Bolitas de calcetines o algún objeto que no sea pesado.
- ✓ Tela para vendar los ojos.
- ✓

## Sesión 3: El oeste

Se realizarán diferentes actividades, comentando que están en el viejo oeste y deberán realizarlas para que se logró el objetivo y convertirse en el vaquero más rápido del oeste; hacer estas consignas con la mayor habilidad posible.

1.- Del punto A al punto B llevar 1 globo golpeándolo sin que se le caiga. Una vez logrado aumentar 1 globo más. Si no se cuenta con globos se pueden usar calcetines hechos bolita o bolsas de plástico amarradas.

2.- Equilibrar una botella del punto A al punto B con la mano. La botella debe ser de plástico y estar vacía. Si no se tiene la botella se puede usar un palo de madera.

## Sesión 3: El oeste

3.- Colocar una soga en el suelo o un lazo de tendedero, se vendarán los ojos y deberán de caminar por encima de la cuerda sin salirse de ella.

4. Otra actividad que le genere un reto, una puesta por el adulto y otra puesta por el niño.

# Actividades de cierre: Productos y retroalimentación

- ¿Qué objetos podemos manipular en casa?
- ¿En que lugares podemos manipular objetos?
- ¿En qué lugares nos desplazamos?
- ¿Por qué es importante respetar la participación de los demás?

Producto:

Fotografía del reto que él hizo.

# ¿Qué aprendí?



Respeto a las opiniones de los demás.



## Sesión 3: Que no caiga

### ¿Qué queremos lograr? Intención pedagógica

“Explorarás y propondrás actividades para controlar el cuerpo considerando los desempeños propios y el de tu compañero, fortaleciendo la inclusión”.



Fotografía 4. Nota: La cuchara. Manzo P. 2022





# ¿Qué necesito?

## Recomendaciones generales:

Enfocada a los alumnos, familias, tutores o cuidadores en caso necesario.

Organización:

- ✓ Espacio libre de obstáculos que representen riesgos.
- ✓ Apoyo y participación de cualquier miembro de la familia.
- ✓ Objeto de fácil acceso.
- ✓ Aprovechar los muebles y espacios disponible, dentro y fuera de casa.

## Materiales:

- ✓ Limón, canica, o bolita de unicel.
- ✓ Cuchara.
- ✓ Aro.

## Sesión 4: Que no caiga

Los alumnos con una cuchara de plástico en la boca tratarán de equilibrar un limón.

Mientras lo hacen deberán de pasar por diversos obstáculos que le ponga el adulto de acuerdo al espacio con el que se cuente.

Se pueden utilizar los muebles de la casa, por ejemplo:

- 1.- Pasar reptando por debajo de una silla.
- 2.- Pasar gateando por debajo de la mesa.
- 3.- Pasar caminando por encima de los sillones
4. Poner el aro vertical (que alguien lo sostenga) y el alumno pasará por medio de él, sin que se le caiga el objeto de la cuchara.

## Sesión 4: Que no caiga

- 5.- Subir las escaleras (en caso de contar con ellas).
- 6.- Colocar una fila de pares de zapatos separados entre sí y pasar por encima de ellos.
- 7.- Otro reto que el adulto o niño proponga.
- 8.- Incluir a un familiar y compañero para que realice las actividades con el niño y poder incluir sus opiniones.

## Actividades de cierre: Productos y retroalimentación

- ¿Se te hizo difícil controlar tu cuerpo?, ¿por qué?
- ¿En que situaciones de tu vida cotidiana controlas tu cuerpo?
- ¿Qué sentirán las personas cuando no son incluidas?

Producto:

Dibujo de cómo usamos la inclusión en el juego.

# ¿Qué aprendí?



Inclusión, seguir  
consignas .



# Para aprender más...



Participar en actividades de equipo para una mejor interacción al intercambiar puntos de vista con los compañeros.



# ¿Cómo apoyar en las tareas desde casa?



# Ideas para la familia:

- ✓ Su apoyo es totalmente necesario.
- ✓ Consideren que el alumno aprende a partir del error.
- ✓ Fomenten la motivación por el esfuerzo realizado y sus logros.
- ✓ Propiciar la responsabilidad conjunta en la organización y recolección de materiales utilizados.
- ✓ Acompañar al alumno a dar respuesta a las evaluaciones de cada sesión, de manera honesta.
- ✓ Enviar la información solicitada, por los conductos indicados.



# 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**

Hidalgo Peñaloza Paulina Adriana

Manzo Fregoso Marcela Paola

Dávila Gómez Marcos Abraham

Alonso Ocegüera Tania Fabiola

**Responsables de contenido**

Liliana Villanueva Tavares

**Diseño gráfico**

