

EDUFISICA / MÉXICO



EDUCACIÓN FÍSICA

PRIMARIA

FASES 3 · 4 · 5



Planeaciones de Educación Física

Planeación docente editable | EDUFISICA



Segundo de primaria Fase 3

Unidad 7 Diseñamos juegos que podemos explicar

Componente	Orientación para aplicar
Uso	Doce sesiones originales, con ruta principal estimada de 60 minutos y reserva de 25 minutos por sesión.
Alcance curricular	Integrar combinaciones motrices y propuestas de solución al diseñar juegos con acuerdos de participación; recuperar evidencias del proceso anual. Síntesis editorial vinculada con los PDA de segundo grado, fase 3. Contribución de Educación Física a De lo Humano y lo Comunitario; no sustituye el programa analítico ni representa todo el campo.
Referencia	SEP, Programa Sintético de la Fase 3, apartado De lo Humano y lo Comunitario, pp. 67 a 70. La relación anterior es una síntesis editorial, no una transcripción del PDA. Fuente completa al final de la unidad.
Contexto de diseño	24 participantes, organizados habitualmente en doce parejas o seis grupos de cuatro. Es un escenario ajustable, no el tamaño real de todas las escuelas. Fechas de aplicación: _____. Duración disponible: _____.
Tiempo real	Los tiempos incluyen explicación, cambios de función, agua y transiciones. Para una clase más breve, reduzca rondas y conserve cierre; la reserva se utiliza solo si el grupo dispone de tiempo y condiciones. No cuenta como sesión adicional.

Dosificación editable de la unidad

Sesión	Propósito de trabajo	Fecha
73 Elegimos un problema para nuestro juego	Reconocer un problema motor conocido y construir una tarea que permita resolverlo.	_____
74 El espacio también tiene reglas	Modificar límites y entradas para que un recorrido ofrezca decisiones comprensibles.	_____
75 Dos formas de enviar en un mismo juego	Diseñar una regla que permita elegir modalidad de envío según la recepción disponible.	_____
76 Repartimos las acciones de una misión	Organizar un reto cooperativo donde cada función tenga acción y decisión.	_____
77 Señales que explican el juego	Crear señales corporales o gráficas que permitan comprender una secuencia motriz.	_____
78 La elección cambia lo que sucede	Comprobar que una opción del juego tiene una consecuencia motriz diferente.	_____
79 Rotaciones que no se olvidan	Diseñar un sistema visible para cambiar funciones sin depender de órdenes continuas.	_____
80 Una versión para distintas necesidades	Adaptar un juego manteniendo su propósito y evitando funciones excluyentes.	_____
81 Probamos la ficha antes de compartirla	Verificar que una descripción permite montar y aplicar un juego sin información omitida.	_____
82 Volvemos al inicio para reconocer cambios	Comparar decisiones actuales con evidencias iniciales en tareas recuperadas deliberadamente.	_____
83 Compartimos juegos y escuchamos a visitantes	Aplicar una propuesta de juego y revisarla mediante observación de participantes externos al grupo autor.	_____
84 Cerramos con evidencias y nuevas preguntas	Sintetizar aprendizajes motrices y acuerdos mediante una práctica elegida y un registro de continuidad.	_____

Sesión 73 Elegimos un problema para nuestro juego

Componente	Orientación para aplicar
Propósito	Reconocer un problema motor conocido y construir una tarea que permita resolverlo.
Preparación y material	Seis grupos de cuatro. Material disponible por grupo: una pelota suave, un aro o círculo de gis y una cuerda en el piso; solo se usa el objeto necesario para la propuesta.
Ruta principal	Encuadre y preparación 10 min; problema motor 18 min; transferencia 20 min; recuperación y reflexión 7 min; transiciones e hidratación 5 min. Total 60 min.
Actividad 1: Preparación con propósito · 7 min	Cada pareja recupera un enlace de dos acciones que conoce y lo demuestra a otra; el visitante identifica dónde cambia la acción. Haga dos ensayos breves con una pausa de observación entre ambos; no añada una competencia de rapidez.
Actividad 2: Problema motor · 18 min	Diga: «Elijan qué tendrá que decidir quien juegue: por dónde pasar, a quién enviar o cómo responder a una señal». El grupo escoge una decisión y una tarea conocida que la haga visible. Como punto de partida, puede recuperar la sesión 1: llegar a una primera marca y elegir entre dos destinos de gis; dos integrantes recorren y dos observan. Si eligen otro juego, el docente anota su nombre y demuestra el inicio antes de la prueba. Dos proponen y dos prueban durante tres ciclos; después cambian. No mezclen las tres decisiones en la primera versión. El docente comprueba que la propuesta incluye acción motriz y una oportunidad real de elección.
Cómo distribuir la actividad 2	3 min para demostrar y comprobar comprensión; 10 min de rondas breves con cambios de papel previstos; 2 min para identificar una dificultad y 3 min para probar un ajuste. Si el montaje requiere más tiempo, reduzca rondas, no la explicación.
Actividad 3: Transferencia con decisión · 20 min	Los visitantes explican qué decisión tomaron y cuándo. Si solo siguieron una instrucción sin elegir, los autores agregan dos opciones claras y vuelven a probar. Mantengan el material y el espacio para comparar el efecto de la regla nueva. Cada integrante debe proponer o seleccionar una opción durante la prueba. Registre la diferencia entre el propósito declarado y lo que realmente exige el juego, sin corregir todo por los autores.
Actividad 4: Reserva de ampliación · 25 min, opcional	El grupo crea una segunda solución al mismo problema sin usar el objeto inicial. Puede sustituir aro por gis, pelota por entrega gestual o cuerda por referencia de dirección, aclarando qué aprendizaje cambia y cuál conserva. Dos prueban y dos observan; roten tras dos ciclos. Comparen si la decisión sigue existiendo y si la nueva versión ofrece suficiente movimiento. Guarden ambas descripciones como alternativas, sin afirmar que son idénticas en todas sus demandas.
Actividad 5: Registro y cierre · 7 min	Recupere una acción observada, una condición y un apoyo. Permita responder mostrando, hablando o señalando; ofrezca agua y deje anotada la próxima oportunidad. La reserva no se suma a esta duración.

Sesión 73 Transferencia y cierre

Componente	Orientación para aplicar
Nueva situación 20 min	Los visitantes explican qué decisión tomaron y cuándo. Si solo siguieron una instrucción sin elegir, los autores agregan dos opciones claras y vuelven a probar. Mantengan el material y el espacio para comparar el efecto de la regla nueva. Cada integrante debe proponer o seleccionar una opción durante la prueba. Registre la diferencia entre el propósito declarado y lo que realmente exige el juego, sin corregir todo por los autores.
Distribución orientativa	3 min para organizar; 6 min de ensayo; 3 min de comparación; 6 min con el ajuste acordado y 2 min para describirlo. Los cambios de función y reinicios propios están explicados en la situación.
Evidencia a observar	Relaciona un propósito con una decisión observable dentro de una tarea motriz.
Recuperación 3 min	Dejen objetos detenidos y vuelvan a una acción suave o postura cómoda. Ofrezca agua y compruebe cómo se siente el grupo antes de conversar.
Reflexión 4 min	Muestre un ejemplo observado relacionado con esta evidencia: Relaciona un propósito con una decisión observable dentro de una tarea motriz. Pregunte qué decisión o apoyo permitió esa acción. La pareja puede responder mostrándola; recoja también una dificultad que requiera otra oportunidad.
Registro breve	Estudiante o grupo focal: _____. Acción observada: _____. Condición y apoyo: _____. Próxima intervención: _____. Complete después de la tarea si escribir compromete la supervisión.

Sesión 73 Reserva y ajustes

Componente	Orientación para aplicar
Reserva desarrollada 25 min	El grupo crea una segunda solución al mismo problema sin usar el objeto inicial. Puede sustituir aro por gis, pelota por entrega gestual o cuerda por referencia de dirección, aclarando qué aprendizaje cambia y cuál conserva. Dos prueban y dos observan; roten tras dos ciclos. Comparen si la decisión sigue existiendo y si la nueva versión ofrece suficiente movimiento. Guarden ambas descripciones como alternativas, sin afirmar que son idénticas en todas sus demandas.
Distribución orientativa	3 min de organización, 7 min para la primera prueba, 3 min de comparación, 9 min para aplicar el ajuste descrito y 3 min de recuperación. Las rondas y funciones específicas aparecen en la propuesta.

Componente	Orientación para aplicar
Selección	Aplicar cuando la situación principal se comprende y el grupo dispone de tiempo y condiciones. Puede sustituir una parte de la ruta o conservarse para otra oportunidad; no cuenta como una sesión adicional completa.
Apoyo concreto	Ofrezca tres opciones visibles de problema y permita elegir por demostración; reduzca las reglas iniciales sin decidir la propuesta por el grupo.
Contextualización	Consulte en la guía los criterios de espacio, material y participación. Antes de aplicar, anote el ajuste concreto necesario para esta tarea: _____.
Después de aplicar	Qué conservar: _____ Qué modificar: _____ Material y tiempo real: _____ Apoyos acordados: _____

Sesión 74 El espacio también tiene reglas

Componente	Orientación para aplicar
Propósito	Modificar límites y entradas para que un recorrido ofrezca decisiones comprensibles.
Preparación y material	Seis grupos de cuatro, sin implementos de juego. Marque con gis dos entradas y dos salidas en cada zona; caminos amplios y regreso exterior. Cada grupo elige un enlace de desplazamiento y llegada estable.
Ruta principal	Encuadre y preparación 10 min; problema motor 18 min; transferencia 20 min; recuperación y reflexión 7 min; transiciones e hidratación 5 min. Total 60 min.
Actividad 1: Preparación con propósito · 7 min	Prueben entrar a una zona amplia, elegir una salida y volver por fuera; observen qué límites necesitan ver antes de moverse. Haga dos ensayos breves con una pausa de observación entre ambos; no añada una competencia de rapidez.
Actividad 2: Problema motor · 18 min	Diga: «Entren por una opción, cambien una acción dentro y salgan por un lugar libre». Dos personas recorren y dos observan las decisiones; cambien tras tres trayectos. El grupo decide dónde ocurre el cambio de acción, usando una marca visible. Si todos eligen siempre una sola salida, pregunten si la otra se comprende y es accesible. No cierren el paso para obligar a usarla; revisen la disposición.
Cómo distribuir la actividad 2	3 min para demostrar y comprobar comprensión; 10 min de rondas breves con cambios de papel previstos; 2 min para identificar una dificultad y 3 min para probar un ajuste. Si el montaje requiere más tiempo, reduzca rondas, no la explicación.
Actividad 3: Transferencia con decisión · 20 min	Muevan una entrada con todos detenidos y mantengan las demás reglas. Realicen dos rondas y comparen si aparecen cruces o nuevas posibilidades. Cada observador describe un caso concreto. El grupo selecciona una ubicación y prueba un ajuste de señal antes de decidir. Si la nueva entrada queda cerca de otra zona, vuelva a la ubicación anterior o reduzca el recorrido. El objetivo es diseñar espacio compartido, no ocupar más cancha.
Actividad 4: Reserva de ampliación · 25 min, opcional	Intercambien el dibujo del recorrido con otro grupo, que lo reproduce con gis en su zona y hace dos pruebas por participante. Los visitantes devuelven una pregunta sobre límites o sentido de circulación. Los autores corrigen el dibujo y lo prueban también. Cierren señalando qué información necesita un docente que no estuvo en la creación para montar la actividad sin adivinar por dónde se entra o regresa.
Actividad 5: Registro y cierre · 7 min	Recupere una acción observada, una condición y un apoyo. Permita responder mostrando, hablando o señalando; ofrezca agua y deje anotada la próxima oportunidad. La reserva no se suma a esta duración.

Sesión 74 Transferencia y cierre

Componente	Orientación para aplicar
Nueva situación 20 min	Muevan una entrada con todos detenidos y mantengan las demás reglas. Realicen dos rondas y comparen si aparecen cruces o nuevas posibilidades. Cada observador describe un caso concreto. El grupo selecciona una ubicación y prueba un ajuste de señal antes de decidir. Si la nueva entrada queda cerca de otra zona, vuelva a la ubicación anterior o reduzca el recorrido. El objetivo es diseñar espacio compartido, no ocupar más cancha.
Distribución orientativa	3 min para organizar; 6 min de ensayo; 3 min de comparación; 6 min con el ajuste acordado y 2 min para describirlo. Los cambios de función y reinicios propios están explicados en la situación.
Evidencia a observar	Ajusta límites o entradas a partir de decisiones y cruces observados.
Recuperación 3 min	Dejen objetos detenidos y vuelvan a una acción suave o postura cómoda. Ofrezca agua y compruebe cómo se siente el grupo antes de conversar.
Reflexión 4 min	Muestre un ejemplo observado relacionado con esta evidencia: Ajusta límites o entradas a partir de decisiones y cruces observados. Pregunte qué decisión o apoyo permitió esa acción. La pareja puede responder mostrándola; recoja también una dificultad que requiera otra oportunidad.
Registro breve	Estudiante o grupo focal: _____. Acción observada: _____. Condición y apoyo: _____. Próxima intervención: _____. Complete después de la tarea si escribir compromete la supervisión.

Sesión 74 Reserva y ajustes

Componente	Orientación para aplicar
Reserva desarrollada 25 min	Intercambien el dibujo del recorrido con otro grupo, que lo reproduce con gis en su zona y hace dos pruebas por participante. Los visitantes devuelven una pregunta sobre límites o sentido de circulación. Los autores corrigen el dibujo y lo prueban también. Cierren señalando qué información necesita un docente que no estuvo en la creación para montar la actividad sin adivinar por dónde se entra o regresa.
Distribución orientativa	3 min de organización, 7 min para la primera prueba, 3 min de comparación, 9 min para aplicar el ajuste descrito y 3 min de recuperación. Las rondas y funciones específicas aparecen en la propuesta.
Selección	Aplicar cuando la situación principal se comprende y el grupo dispone de tiempo y condiciones. Puede sustituir una parte de la ruta o conservarse para otra oportunidad; no cuenta como una sesión adicional completa.

Componente	Orientación para aplicar
Apoyo concreto	Use referencias contrastantes, trazos amplios y rutas accesibles; permita recorrer primero con acompañamiento acordado y luego elegir.
Contextualización	Consulte en la guía los criterios de espacio, material y participación. Antes de aplicar, anote el ajuste concreto necesario para esta tarea: _____.
Después de aplicar	Qué conservar: _____ Qué modificar: _____ Material y tiempo real: _____ Apoyos acordados: _____

Sesión 75 Dos formas de enviar en un mismo juego

Componente	Orientación para aplicar
Propósito	Diseñar una regla que permita elegir modalidad de envío según la recepción disponible.
Preparación y material	Seis grupos de cuatro, seis pelotas suaves y cuatro bases por grupo. Una persona envía, otra recibe y dos observan señales y trayectorias; funciones rotativas después de dos envíos.
Ruta principal	Encuadre y preparación 10 min; problema motor 18 min; transferencia 20 min; recuperación y reflexión 7 min; transiciones e hidratación 5 min. Total 60 min.
Actividad 1: Preparación con propósito · 7 min	Con pelota suave, alternen un envío rodado y una entrega directa; acuerden qué señal distingue ambas opciones. Haga dos ensayos breves con una pausa de observación entre ambos; no añada una competencia de rapidez.
Actividad 2: Problema motor · 18 min	Diga: «El receptor ofrece dos posibilidades y quien envía elige una que ambos puedan realizar». Las modalidades son rodado o entrega directa, conocidas por el grupo. El receptor indica dónde estará y confirma; el emisor decide y lo anuncia. Tras dos envíos roten. Si la elección obliga al receptor a improvisar una acción que no puede controlar, vuelvan al acuerdo y modifiquen la opción. Observe si la regla genera una elección compartida.
Cómo distribuir la actividad 2	3 min para demostrar y comprobar comprensión; 10 min de rondas breves con cambios de papel previstos; 2 min para identificar una dificultad y 3 min para probar un ajuste. Si el montaje requiere más tiempo, reduzca rondas, no la explicación.
Actividad 3: Transferencia con decisión · 20 min	El grupo decide quién elige modalidad en la segunda versión: ahora el receptor propone según su necesidad y el emisor confirma. Prueben una vuelta completa de funciones y comparen con la primera. Cada persona describe qué información le ayudó. No se determina una versión universalmente mejor; elijan cuál usarán en el juego y expliquen cuándo podría convenir la otra. Mantengan la posibilidad de pedir pausa antes del envío.
Actividad 4: Reserva de ampliación · 25 min, opcional	Añadan un cambio de lugar después de confirmar la recepción, utilizando una quinta base vacía dibujada. Solo quien envió se mueve, por fuera de la trayectoria. Dos autores prueban con dos visitantes y luego roten. Si la combinación de modalidad y cambio de lugar confunde, separen primero cada regla y vuelvan a enlazarlas. Cierren con una explicación breve que indique quién decide, cuándo se mueve y qué hace si la otra persona no está lista.
Actividad 5: Registro y cierre · 7 min	Recupere una acción observada, una condición y un apoyo. Permita responder mostrando, hablando o señalando; ofrezca agua y deje anotada la próxima oportunidad. La reserva no se suma a esta duración.