Gobierno del Estado Coahuila

SE SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

LA UNIDAD DIDÁCTICA Y LA PLANEACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

DOCUMENTO DE APOYO PARA EL DOCENTE DE EDUCACIÓN FÍSICA

AUTOR: DR. C. NELSON NICANOR PIÑA TOVAR

Con Educación ¡Fuerte, Coahuila es!

“La enseñanza que deja huella no es la que se hace de cabeza a cabeza, sino de corazón a corazón”

Howard G. Hendricks

Estimadas compañeras y compañeros docentes de Educación Física, es muy grato para mí dirigirme a ustedes por este medio, reiterándoles mi más sincero agradecimiento por la labor que realizan día a día con la niñez coahuilense.

Para todos aquellos que somos educadores, es un hecho que la adecuada intervención pedagógica por parte del docente de educación física, contribuye de forma importante al desarrollo armónico y a la formación de niñas, niños y adolescentes fuertes y sanos, principal aspiración de la Nueva Escuela Mexicana.

La Educación física, es piedra angular para lograr todo lo anterior, ya que no se pueda hablar de una verdadera educación integral sin que ésta exista; por ello, los docentes de esta especialidad en nuestro estado, a través de la enseñanza y la práctica, desarrollan en los alumnos su motricidad, por medio del ejercicio físico, el juego, los deportes y la motivación para adoptar una nueva cultura que promueva la sana alimentación, utilizando los componentes pedagógicos y didácticos que fortalezcan este proceso.

En virtud de todo lo anterior, considero que para poder desarrollar su labor profesional con más eficiencia y eficacia, es necesario contar con herramientas de apoyo que les permitan enriquecer al máximo su planeación, por medio de una adecuada dosificación de contenidos, que les brinde una visión más completa de los aprendizajes esperados. Es por esta razón, que hoy pongo en sus manos el presente documento: Unidades Didácticas, que aporta elementos de gran importancia para el diseño de las sesiones a programar, con la esperanza de que les sea de utilidad, para conducir a nuestros alumnos a la consolidación de los objetivos marcados en el Programa de Educación Física.

Profr. Jorge Alberto Salcido Portillo
Subsecretario de Educación Básica

Índice

Presentación……1

La Unidad Didáctica y sus características……2

Componentes de la Unidad Didáctica……4

Datos Generales……...4

Introducción……..4

Propósito……4

Intención pedagógica……..4

Componente curricular……4

Enfoque pedagógico……4

Componente pedagógico-didáctico……...5

Aprendizajes esperados ……5

Técnicas o Estilos de Enseñanza……..5

Estrategias Didácticas……7

Procedimientos Organizativos de la Sesión……...9

Evaluación……..15

Técnicas e instrumentos de evaluación……..19

Propuesta de dosificación de Planeación Anual de acuerdo al Documento Aprendizajes Clave para la Educación Integral…….31

Elaboración de la Unidad Didáctica…….41

Modelo Elaboración de Unidad Didáctica……...44

Bibliografía……..76

Presentación

La Unidad Didáctica y la Planeación en Educación Física es un documento de apoyo diseñado por la Dirección de Educación Física de Coahuila, con la finalidad de proporcionar al docente una herramienta que lo guie en el proceso de la elaboración de su planificación en el transcurso del ciclo escolar. En el podemos encontrar como enlazar los elementos del proceso docente educativo para su integración en la Unidad Didáctica y de esta manera alcanzar los aprendizajes esperados enmarcados en el libro Aprendizajes Clave para la Educación Integral.

Siendo el proceso de planeación una herramienta fundamental de la práctica docente ya que le permite al profesor anticipar cómo llevará a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, consideramos esta obra de suma importancia. En el cuerpo del documento podemos encontrar los elementos que debe contener una Unidad Didáctica: datos generales, introducción, propósito, intención pedagógica, componente curricular, enfoque pedagógico, componente pedagógico-didáctico, aprendizajes esperados, técnicas o estilos de enseñanza, estrategias didácticas, procedimientos organizativos de la sesión y evaluación, así como la descripción de cada uno de ellos y la forma en que se pueden desarrollar, también se incluye un ejemplo de elaboración de una Unidad Didáctica la cual fue diseñada por un docente de nuestro estado, así como una propuesta de planificación anual.

Esperamos que te sea de utilidad y que sea un elemento real para mejorar tu labor práctica como profesional de la Educación Física, hay que destacar que como todo documento es perfectible, este estará en permanente proceso de revisión a través de las propuestas de quienes participan activamente en su aplicación.

La Unidad Didáctica y sus características

De acuerdo con el libro Aprendizajes Clave para la Educación Integral 2017, para planificar se debe tomar en cuenta el diseño de Unidades Didácticas ya que estas atienden el proceso de construcción de experiencias y aprendizajes que motiven el interés más que el resultado.

La Unidad Didáctica es uno de los elementos de programación de la enseñanza, que se lleva a cabo en un periodo determinado, en esta se incluyen y plasman los componentes del proceso enseñanza aprendizaje: propósito, intención pedagógica, componente curricular, enfoque pedagógico, componente pedagógico didáctico, aprendizajes esperados, técnicas o estilos de enseñanza, estrategias didácticas, procedimientos organizativos de la sesión y aspectos o instrumentos de evaluación, estos últimos encaminados a verificar el lograr los aprendizajes esperados, de acuerdo al currículo del plan de estudios de los diferentes niveles educativos.

Según De Pablo y Cols, (1992), citado por Moreira, Manuel (1993) una Unidad Didáctica se caracteriza por:

a) Ser una unidad de trabajo que articula los objetivos, los contenidos, la metodología y la evaluación en torno a un eje o tema organizador.
b) Ser un instrumento de trabajo que permite al profesor organizar su práctica educativa para articular unos procesos de enseñanza-aprendizaje de calidad y ajustados al grupo y al alumno.
c) Ser coherente con una determinada concepción de la enseñanza y el aprendizaje, guardar un equilibro y cuidar que exista una verdadera interacción entre éstos, y responder a las características concretas y a la diversidad de los alumnos a los que se dirige.
d) Mantener estrechas relaciones con otras que la preceden, la siguen o se desarrollan paralelamente en el tiempo y con otros diseños de diferente nivel de concreción (proyecto curricular, proyecto educativo, diseños curriculares de Canarias).

e) Dos Unidades Didácticas sobre un mismo eje temático o centro de interés pueden ser diferentes entre sí. No existe un tipo único e ideal de Unidad Didáctica.

f) Las Unidades Didácticas pueden tener diferentes duraciones, autores, lugares, ejes organizadores, grados de especificidad disciplinar, ambientes o grados de definición o terminación de su diseño. Estos aspectos no son independientes entre sí, sino que las decisiones tomadas respecto a cada uno de ellos condicionan en menor o mayor medida a los demás.

Este autor menciona que “conocer diferentes posibilidades en el diseño de Unidades Didácticas es útil, si favorece que cada uno pueda identificar las características que tienen las Unidades Didácticas propias, reflexionar en torno a las razones que las justifican, discutir acerca de ello con otros y, finalmente, introducir modificaciones para mejorarlas, evitando la rutina y la repetición”.

Componentes de la Unidad Didáctica

Después de realizar una revisión en la abundante literatura referida a la elaboración y desarrollo de las Unidades Didácticas en Educación Física, además de los ya vistos en párrafos anteriores consideramos que se debe añadir, datos generales, introducción, componente curricular, enfoque pedagógico, componente pedagógico didáctico y aprendizaje esperado para ir en concordancia con los contenidos del documento Aprendizajes Clave para la Educación Integral.

A continuación, y de manera más detallada, procederemos a desplegar cada uno de los elementos enunciados:

Datos Generales: se debe plasmar, nivel (preescolar, primaria, secundaria), nombre del profesor, nombre de la escuela, turno, grado, grupo, área (Educación Física), número de periodo, número de Unidad Didáctica, fecha, número de sesión.

Introducción: se describe de manera general la forma en que se va a trabajar la Unidad Didáctica, de acuerdo a los elementos del proceso docente – educativo.

Propósito: hace referencia y tiene una estrecha relación con los aprendizajes esperados que los alumnos deben haber adquirido al finalizar una Unidad Didáctica, además de estar redactados pertinentemente ya que constituyen una guía del proceso de enseñanza-aprendizaje y en su enunciado llevan la obligación de actuar, se redactarán siempre con un verbo en infinitivo. En las páginas 161 y 162 de libro Aprendizajes Clave para la Educación Integral podemos encontrar los propósitos de Educación Física por nivel educativo.

Intención pedagógica: las podemos encontrar en las orientaciones didácticas y nos guían en las actividades que se desarrollan en pos de alcanzar el aprendizaje esperado.

Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social.

Enfoque pedagógico: La Educación Física se sustenta en una orientación sistémica e integral de la motricidad. **Sistémica** porque ocurre en un contexto determinado y

responde de manera organizada a satisfacer los intereses, necesidades y expectativas, por lo que el desarrollo corporal y motor se comparte y vivencia de forma colectiva, e incide en el aprendizaje de todos los estudiantes, reafirmando su carácter incluyente; **integral** porque dichas acciones responden también a procesos de crecimiento y maduración, en los que cada estudiante explora de manera global sus capacidades, habilidades y destrezas, ya que estas no se estimulan de manera aislada. Secretaria de Educación Pública (2017)

Componente pedagógico-didáctico: Se debe incluir el que se vaya a desarrollar de acuerdo al libro Aprendizajes Clave para la Educación Integral, estos son: desarrollo de la motricidad, integración de la corporeidad o creatividad en la acción motriz.

Aprendizajes esperados: Es un descriptor de logro que define lo que se espera de cada estudiante, en el libro Aprendizajes Clave para la Educación Integral se contemplan para Preescolar dos aprendizajes esperados para cada componente pedagógico – didáctico y en primaria y secundaria dos aprendizajes esperados para cada componente pedagógico por grado.

Técnicas o Estilos de Enseñanza: El estilo de enseñanza utilizado por el profesor establece la relación de éste con los elementos del acto de enseñanza aprendizaje, para realizar su labor más eficiente. El profesor eficaz deberá conocer y dominar los diferentes estilos de enseñanza para de esta manera saber aplicarlos y combinarlos de acuerdo a los objetivos planteados.

De acuerdo con Brunner, R. y Hill, D. (1992) el empleo de los diferentes estilos de enseñanza en las sesiones de Educación Física es importante, ya que posibilita una mejor planificación, aprendizaje técnico y enseñanza de conocimientos.

Goldberger, M. y Howarth, K., (1993) añaden que los estilos de enseñanza son fundamentales ya que permiten alcanzar una amplia variedad de habilidades motoras, además de que su puesta en práctica permite un acercamiento a la enseñanza efectiva.

A continuación presentamos algunos estilos de enseñanza basados en Mosston M. y Ashworth S. (1993), con el objeto de que sirvan de orientación para que el docente realice más atractivas y variadas las sesiones de trabajo con los alumnos.

Mando directo: se caracteriza por un total protagonismo del profesor, es decir, las decisiones son tomadas por el profesor, y el alumno acata y ejecuta. El alumno sólo recibe feedback del profesor y su función consiste en ejecutar, seguir, obedecer. El aspecto esencial de este estilo de enseñanza es la directa e inmediata relación entre el estímulo del profesor y la respuesta del alumno, (el primero) la señal de mando, (el segundo) la ejecución de cada movimiento según modelo presentado. Así toda decisión acerca del lugar, postura, momento inicial, ritmo, intervalos etc. es tomada por el profesor.

Enseñanza basada en la tarea: se distingue por el traspaso de decisiones específicas del profesor a los alumnos. Con su aplicación se pretende introducir a los participantes en el inicio de la toma de decisiones específicas. Se le orienta determinadas tareas a los alumnos para su práctica individual, el profesor controla y retroalimenta.

Enseñanza recíproca: el trabajo se concibe por parejas fundamentalmente aunque pueden estar implicado tres: se trasladan más decisiones a los alumnos, generalmente de retroalimentación (feedback) esto implica que mientras uno ejecuta, el otro observa, y viceversa, comunicándole a su pareja estos criterios. La base de este estilo es la retroalimentación inmediata y el comportamiento de cooperación.

Auto evaluación: brinda a los alumnos una mayor responsabilidad, pues éste se retroalimenta a sí mismo, partiendo de la práctica de tareas diseñadas y orientadas por el profesor, realiza la evaluación según sus propios criterios. Su fundamento estriba en la precisión para comparar los contrastes y el desarrollo de la honestidad. Este estilo, debe aplicarse cuando los participantes han pasado por el estilo enseñanza recíproca, pues conocen los criterios para dar feedback a otros.

Descubrimiento guiado: como estilo persigue la participación de los alumnos en el proceso dirigido a indagar, desarrollando destrezas para la búsqueda secuencial que lleven al lógico descubrimiento, sus consecuencias, principios y conceptos. Además de que se establece una relación particular entre el profesor y el alumno en un proceso convergente.

Resolución de problemas: consiste en hacer que los participantes descubran alternativas de solución de problemas o situaciones planteadas por el profesor, ("ejercitar" el pensamiento para encontrar soluciones). Por supuesto en cada operación cognitiva específica (comparar, contrastar, establecer hipótesis, resolver problemas, etc.) se producen descubrimientos divergentes.

Estrategias didácticas: en el diseño de las Unidades Didácticas es importante que el docente diferencie el uso de estrategias didácticas para potencializar los diversos ritmos de aprendizaje, esto permitirá que cada alumno tenga la posibilidad de utilizar todo su bagaje motor. El docente debe utilizar diversas estrategias didácticas como juegos cooperativos, juegos modificados, circuitos de acción motriz, cuentos motores, formas jugadas, entre otras; las cuales se deben complejizar y diversificar de acuerdo con la capacidad de los alumnos para resolver diversas situaciones. A continuación se plasman en qué consisten algunas estrategias didácticas extraídas de los Programas de Estudio 2009 que el docente puede utilizar en el diseño de su Unidad Didáctica:

Juegos cooperativos: pueden definirse como aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. Por ello se considera al juego cooperativo una actividad liberadora, ya que libera de la competición, de la eliminación; libera para crear sus propias reglas (Velázquez Callado 2001).

Juegos modificados: son juegos que se encuentran en la encrucijada del juego libre y el juego deportivo estándar o deporte. Por una parte, el juego modificado, aunque posea unas reglas de inicio, ofrece un gran margen de cambio y modificación sobre la marcha, así como la posibilidad de revivir e incluso construir y crear juegos nuevos. Por otra parte, mantendrá en esencia la naturaleza problemática del juego deportivo estándar (por lo

tanto también su táctica). Ahora bien, no pertenecerá a ninguna institución deportiva ni estará sujeto a la formalización y estandarización del juego deportivo de los adultos" (Devis, J: Peiro, C. 1997).

Juego motor: Se explica a través de su significación motriz, entendiendo por ésta el grado motriz suficiente de empleo de sistemas de movimiento que impliquen paralelamente intención, decisión y ajuste de la motricidad a su contexto, sus situaciones fluctuantes en el medio o con otros. La característica principal: que la motricidad que promueve sea significativa (Navarro V. 2002).

Deporte: conjunto de elementos objetivos y subjetivos que caracterizan la acción motriz de una o más personas que, en un medio físico determinado realizan una tarea motriz en forma de competición e institucionalizada (Parlebas P. 2001).

Deporte educativo: constituye una verdadera actividad cultural que permite la formación básica y continua a través del movimiento, éste postula la búsqueda de una metas más educativas y pedagógicas aplicadas al deporte iniciación, olvidándose de la concepción competitiva del deporte para dirigirse hacia una visión global del proceso de enseñanza e iniciación, donde la motricidad sea el común denominador y el niño el protagonista del proceso educativo (Blázquez D. 1995).

Formas jugadas: se fundamentan en la transformación de los ejercicios confiriéndoles cierto carácter lúdico a través de un componente de reto o de una estructura competitiva, por ejemplo, mediante un sistema de puntuaciones o un oponente real. Están orientadas, principalmente, al aprendizaje técnico y al desarrollo de cualidades físicas y motrices. Entre otras, señalamos las tareas del tipo ¿quién es capaz de...? (Méndez A. 1999).

Iniciación deportiva: dicho proceso no debe entenderse como el momento en que se empieza la práctica deportiva, sino como una acción pedagógica, que teniendo en cuenta las características del niño o sujeto que se inicia, y los fines a conseguir, va evolucionando progresivamente hasta llegar al dominio de cada especialidad deportiva. El proceso de iniciación debe de hacerse de forma paulatina y acorde a las posibilidades y necesidades de los individuos, con prácticas simplificadas y polivalentes, para ir de

forma progresiva. Una buena iniciación se caracteriza por la máxima inclusión y participación (Blázquez D. 1995).

Juego motor: se explica a través de su significación motriz, entendiendo por ésta el grado motriz suficiente de empleo de sistemas de movimiento que comporten paralelamente intención, decisión y ajuste de la motricidad a su contexto, sus situaciones fluctuantes en el medio o con otros. La característica principal: que la motricidad que promueve sea significativa (Navarro V. 2002).

Juego psicomotor: juego deportivo correspondiente a las situaciones psicomotrices. Carecen de interacciones motrices esenciales, se practican en solitario, desde el punto de vista de la resolución operatoria de la tarea (Parlebas, P. 2001).

Tarea motriz: conjunto objetivamente organizado de condiciones materiales y de obligaciones que definen un objetivo cuya realización requiere de la intervención de las conductas motrices de uno o más participantes. Las condiciones objetivas que presiden la realización de la tarea motriz son impuestas a menudo por consignas y reglamentos. En el caso de los juegos deportivos, son efectivamente las reglas las que definen la tarea prescribiendo las obligaciones en que deben someterse las conductas motrices de los practicantes (Parlebas, P. 2001).

Procedimientos Organizativos. Organización del espacio y el tiempo, (sesión Educación Física).

Para lograr un mejor aprendizaje en los alumnos resulta fundamental que el docente conozca y aplique los procedimientos organizativos en la sesión de Educación Física, los cuales cobran una gran importancia en la organización, aprovechamiento del tiempo, utilización de los recursos con que se dispone y rendimiento de los alumnos.

De acuerdo a diversos autores como López, A. y Vega, C. (1985), Ménéndez, S. y Pol, L. (1988), Colectivo A. ISCF. (1996), existen dos formas de organizar la sesión de Educación Física, estas son individual o en grupos (parejas, tríos, cuartetos, frontal, área,

onda, recorrido, estaciones, circuito), los cuales son utilizados en dependencia del propósito y los contenidos programados.

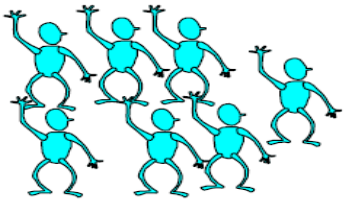
A continuación se explica en que consiste cada uno de ellos de acuerdo a los autores mencionados en el párrafo anterior.

Individual: se utiliza por lo general en la atención a las diferencias individuales o bien cuando se tiene que preparar a un alumno, para algún evento por ejemplo juegos deportivos nacionales.

Parejas, tríos, cuartetos: en esta forma de organización se pueden agrupan a los alumnos por: edad, sexo, talla, peso, rendimiento, o bien por afinidad. La característica principal de este procedimiento organizativo es la relación de trabajo que tienen entre ellos, ya que el trabajo de uno depende de la interacción con el otro.

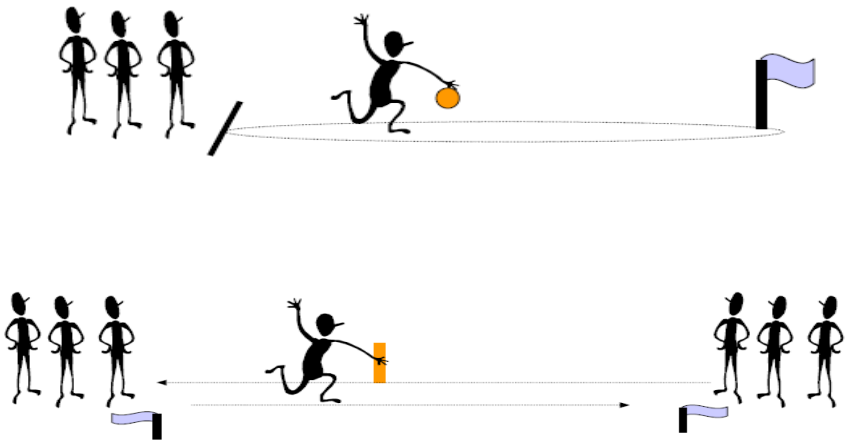
Frontal: se realiza con el grupo completo, todos los alumnos efectúan simultáneamente los mismos ejercicios, se utiliza fundamentalmente en los lugares que tienen un espacio reducido. Con este procedimiento el profesor puede dominar visualmente, sin gran esfuerzo, a todo el grupo, lo que facilita la corrección de errores y control de la actividad. El procedimiento frontal puede aplicarse en cualquiera de las partes de la clase, las formaciones que se realizan

pueden ser variadas (filas, círculos, semicírculos, hileras) o con los alumnos dispersos en el área. No se recomienda, para actividades donde se requieran implementos, a menos que se cuente con uno para cada participante.



Área: se distribuye a los alumnos por deportes como basquetbol o eventos como en atletismo, para ellos se debe tomar en cuenta los medios disponibles, el espacio e instalaciones deportivas. En su desarrollo se asemeja al trabajo en estaciones por cuanto en su organización ya que hay que asignarle un tiempo equiparado a cada área y efectuar la rotación de los participantes. El profesor para su utilización deberá auxiliarse de monitores y alumnos mayores aventajados para brindar una mayor diversificación de actividades a los participantes.

Onda: es un procedimiento organizativo que consiste en la realización de ejercicios de forma alternada utilizando la formación de hileras, este proporciona un uso más racional de los implementos, la regulación de la carga y la relación trabajo descanso. Para una organización efectiva y obtención de un mayor rendimiento de los alumnos se debe tener en cuenta igual cantidad de participantes en cada onda, correspondencia del número de alumnos con los medios de enseñanza disponibles, que la organización del trabajo garantice la mayor cantidad de repeticiones de los ejercicios por cada alumno y que la explicación de los ejercicios sea en forma clara y breve. También se deben colocar delante de las hileras los alumnos más aventajados y del mismo sexo y emplear la demostración de los ejercicios a realizar, garantizando la precisión en la ejecución de los movimientos.



Recorrido: el recorrido es un procedimiento organizativo muy útil para el desarrollo de las capacidades físicas de los alumnos, ya que permite la ejecución de diferentes ejercicios, además de que el profesor puede efectuar combinaciones a los efectos de la dosificación adecuada de la cargas de trabajo. Su organización se da por medio de la distribución de los medios de enseñanza con que se cuenten. El profesor deberá seleccionar la mayor cantidad posible de ejercicios de manera que se pueda alternar adecuadamente al tiempo de trabajo con el tiempo de descanso para todos los alumnos, para esto es vital el conocimiento del profesor, de los diversos usos que se le puede dar a los implementos, así como, su creatividad en la elaboración o utilización de otros medios. Entre las recomendaciones que existen para llevar a cabo de manera adecuada el recorrido se encuentran:

1. - Determinado el recorrido, los participantes se formarán en hilera y a la orden del profesor saldrán uno detrás del otro, con un intervalo adecuado entre cada uno para evitar golpes y aglomeraciones innecesarios entre ellos.

2. - La distancia y las repeticiones del recorrido, serán determinadas por el profesor teniendo en consideración el material, la distancia, el tiempo de trabajo, las características y posibilidades de los alumnos.

Estaciones: se divide al grupo en subgrupos de preferencia de 2 a 5 integrantes, (para no perder el control de trabajo con los participantes), distribuyéndolos en el espacio

donde se llevará a cabo la sesión. Cada subgrupo realizará las actividades que le sean indicadas en un área determinada (estación). El profesor debe indicar el procedimiento de cada tarea en los diferentes grupos, recomendándose la rotación en sentido de las manecillas del reloj. De acuerdo con el número de actividades y materiales con que se cuenten se realizará la conformación de estaciones, recomendándose no sobrepasar de cinco.

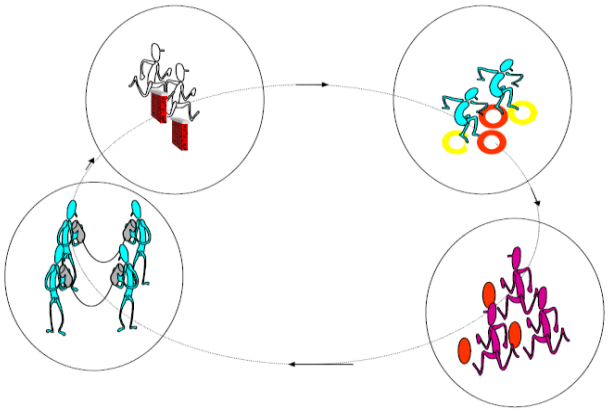
Se debe garantizar que el tiempo de trabajo, la edad, el rendimiento y la cantidad de participantes en cada estación sea el mismo, de esta manera se logra la intervención de todos en igualdad de condiciones. En la selección y ordenamiento de los ejercicios se debe considerar lo siguiente:

Los ejercicios de mayor intensidad deben alternarse con los ejercicios que requieran menos esfuerzo.

Se debe tener en cuenta un aproximado entre el tiempo para la ejecución de los ejercicios y para el cambio de estación, de forma tal, que permita un trabajo armónico y fluido.

Cuando sea necesario realizar ejercicios muy difíciles, la cantidad de ellos, en cada estación, debe ser la mínima.

En la medida en que la carga que provoca el ejercicio sea mayor, la pausa debe estar en correspondencia con ella.



Circuito: este procedimiento tiene la misma estructura de las estaciones, se divide al grupo en subgrupos (entre 6 y 9), según la cantidad de alumnos, espacio y medios disponibles, existiendo como diferencia en que en este procedimiento entre cada rotación existe una pausa para repetir cada serie del circuito, la misma estará en correspondencia con el tiempo de trabajo descanso que se planifique.

Los participantes, llevan a cabo los ejercicios programados, ejecutando una cantidad de repeticiones consecutivas, según la dosificación planificada, los ejercicios se pueden realizar en una o varias series al circuito. Al seleccionar los ejercicios se deben tener en cuenta que sean sencillos para que puedan ser realizados por todos los alumnos y que garanticen un nivel de intensidad media.

Existen dos tipos básicos de circuito uno cuya dosificación está determinada por cantidad de repeticiones y otro que está regulado por tiempo. El primero es reglamentado por el profesor mediante la explicación y demostración del ejercicio a efectuar en cada estación, la información de la cantidad de repeticiones, el tiempo de pausa, la forma de rotación, así como la señal de comienzo y terminación de cada ejercicio. En el circuito que tiene programada la dosificación por tiempo el profesor, utilizando un cronómetro controla la duración de cada serie de ejercicios.

Para cumplir con exactitud el tiempo fijado el profesor se auxilia de diferentes voces de mando, por ejemplo, al iniciar el ejercicio: comiencen; al terminar: alto; preparen para el cambio y de inmediato plantea: rotando, y así sucesivamente. El profesor debe tomar las medidas pertinentes para lograr que los alumnos realicen el mayor número de repeticiones posibles en el tiempo fijado, para ello se puede apoyar en un monitor que puede dar orientaciones técnicas, corregir errores, controlar el tiempo y dar las voces de mando.

Evaluación

Existen diferentes criterios acerca de la concepción de la evaluación. Según Lobo (1999), citado por Rojas Hidalgo M. y Cols. (2013), esta constituye un elemento y proceso fundamental en la práctica educativa formando una unidad con ella, al posibilitar en cada momento, obtener la información y realizar los juicios de valor necesarios para la orientación y toma de decisiones, respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje. Para Lafourcade P., (1973) es una etapa del proceso educativo que tiene por fin comprobar, de modo sistemático, en qué medida se han logrado los resultados previstos con los objetivos especificados con antelación.

De acuerdo a lo anterior podemos señalar que la evaluación constituye un proceso fundamental, pues se entiende como una actividad que planeada y ejecutada adecuadamente contribuye a la toma de decisiones importantes y oportunas para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Muñoz Díaz, Juan Carlos (2003) cuando el docente visiona la evaluacion dentro de un marco de ayuda o mejora del proceso de enseñanza, puede definir los aspectos que le son útiles al aplicarla este autor señala los siguientes:

El rendimiento del alumno: se trata de que el niño reconozca sus capacidades y habilidades y su desarrollo con respecto a sí mismo y a los demás.

Diagnosticar: el conocimiento del nivel inicial del alumno es clave para describir su progreso o desarrollo. Deberemos prever diagnósticos genéricos a principio de un curso y específicos al inicio de una unidad didáctica.

Valorar la eficacia del sistema de enseñanza: lo cual implica que se han de evaluar todas las fases de la acción didáctica.

Pronosticar las posibilidades reales de los alumnos: aspecto muy importante si no se quieren planificar propósitos difíciles de lograr o bien comparar el logro de un niño con los otros.

Corregir y motivar a los alumnos: cuando un niño es informado sobre sus logros y sus errores siente que el profesor está atento a la marcha de su trabajo. La corrección constructiva es el elemento de evaluación inmediata más potente que poseemos. La alabanza mesurada constituye un elemento muy motivador para el niño.

Agrupamientos: la gran variedad de tipos de agrupamientos que se generan con las actividades que realizamos con nuestros alumnos nos permiten múltiples situaciones convivenciales que deben ser observadas y evaluadas.

La calificación: su objeto es el informar a los padres y a los alumnos sobre el proceso de aprendizaje. Si bien la boleta que se entrega a los padres suelen aparecer expresiones concretas, en él se han de dar al menos la información de todos los aspectos evaluados y que dé pie para que en una labor de tutoría el profesor pueda posteriormente completar dicha información.

Los alumnos deben participar en la evaluación: de forma que se sientan partícipes de su propio proceso de enseñanza y le permita adquirir una actitud crítica y responsable. Aprovechamos este momento para desarrollar una capacidad más, porque la evaluación constituye otra situación de aprendizaje y no un elemento cerrado dentro de nuestras programaciones.

La evaluación ha de ser continua: consiste en una atención continuada a todas las manifestaciones de los alumnos, que nos sirva para comprobar y mejorar la acción educativa. Se parte de una situación inicial y se pretende conseguir cambios en la conducta del alumno. Pero a estos cambios no se llega de forma inmediata, sino por etapas, cada etapa presenta unos propósitos concretos y el logro de estos condiciona los propósitos finales.

Es importante que para lograr lo descrito anteriormente el docente tome en cuenta, conozca y considere los diferentes tipos evaluación entre estas se encuentran:

La evaluación diagnóstica: Se enfoca en el tipo y nivel de conocimientos que tienen los alumnos antes de iniciar el ciclo escolar o Unidad Didáctica, se recomienda realizarla de nuevo (utilizando los mismos instrumentos) al final del ciclo escolar o Unidad Didáctica para de esta manera comparar los conocimientos de los estudiantes antes y después del aprendizaje y percatarse de su progreso.

La evaluación formativa: Se basa en el alumno, es un seguimiento de carácter informativo y orientador que permite al docente y al alumno conocer los avances de estos últimos. Se centra en el progreso y en la superación de dificultades que tiene lugar durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, y su propósito es mejorar el aprendizaje haciendo al estudiante consciente de sus logros y de sus dificultades (Martínez-Melis 2001, citado por Orozco-Jutorán, Mariana 2006).

La evaluación sumativa: Este tipo de evaluación, es la más tradicional, es un balance que se realiza al final de un periodo del proceso enseñanza aprendizaje y su objetivo es conocer el logro de aprendizaje de los alumnos en ese espacio de tiempo concreto. La evaluación sumativa conlleva otorgar una calificación final y para lograrlo pone énfasis en la recogida de información y en la elaboración de instrumentos que posibiliten medidas fiables de los conocimientos a evaluar.

Heteroevaluación: consiste en la evaluación que realiza una persona de algún aspecto de otra persona: su trabajo, su actitud, su rendimiento, etc. y es la que comúnmente realiza el docente a sus alumnos. La característica principal de esta evaluación es que por lo general el o los agentes evaluadores (docentes) están en un rango superior que el evaluado (alumno), cabe señalar que en algún momento del proceso docente – educativo el alumno puede evaluar al docente, por lo cual también se estará llevando una heteroevaluación.

Autoevaluación: el propósito de esta es que el alumno tome conciencia de su propio proceso de aprendizaje, y se responsabilice de él, ya que al autoevaluarse tiene que ser crítico consigo mismo, con su actitud, esfuerzo, sus logros, sus posibles frustraciones, además es una forma de autoconocimiento de sí mismo y de sus capacidades.

Coevaluación o evaluación entre iguales: consiste en la evaluación del desempeño de un alumno a través de la observación y determinaciones de sus propios compañeros de estudio. Al trabajar de forma cooperativa y grupal los compañeros tienen una percepción distinta del compañero que van a evaluar, además se enriquece el conocimiento del aprendizaje del evaluado con las aportaciones que le hace su compañero sobre su desempeño.

Para fortalecer lo mencionado en los párrafos precedentes hacemos alusión al cuadernillo "*Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo" el cual* tiene como objetivo ofrecer orientaciones a los docentes para la elaboración y el uso de diferentes instrumentos de evaluación, que pueden usarse en los tres niveles de Educación Básica, en este documento se señala que por medio de la evaluación para el aprendizaje se puede valorar el nivel de desempeño y el logro de los aprendizajes esperados; además, identifica los apoyos necesarios para analizar las causas de los aprendizajes no logrados y tomar decisiones de manera pertinente. Por esto se hace necesario que la evaluación en el contexto del enfoque formativo recolecte, sistematice y analice la información recopilada de diversas fuentes, con el propósito de mejorar el aprendizaje de los alumnos y la intervención docente.

En este documento se plasma que la evaluación no puede depender de una sola técnica o instrumento, porque de esta forma se estarían evaluando únicamente conocimientos, habilidades, actitudes o valores de manera no contatenada. Si en la planificación el docente elige diferentes aprendizajes esperados, debe evaluar los aprendizajes logrados por medio de la técnica o el instrumento adecuado. De este modo, permitirá valorar el proceso de aprendizaje y descifrarlo en nivel de desempeño y/o referencia numérica cuando se requiera.

A continuación presentamos algunas técnicas instrumentos de evaluación los cuales han sido extraídos de este cuadernillo, con la finalidad que el docente de Educación Física los utilice para optimizar el proceso docente educativo al momento de elaborar su planeación.

Técnicas e instrumentos de evaluación

Las técnicas de evaluación son los procedimientos utilizados por el docente para obtener información acerca del aprendizaje de los alumnos; cada técnica de evaluación se acompaña de sus propios instrumentos, definidos como recursos estructurados diseñados para fines específicos.

Tanto las técnicas como los instrumentos de evaluación deben adaptarse a las características de los alumnos y brindar información de su proceso de aprendizaje.

Dada la diversidad de instrumentos que permiten obtener información del aprendizaje, es necesario seleccionar cuidadosamente los que permitan lograr la información que se desea.

Cabe señalar que no existe un instrumento mejor que otro, debido a que su pertinencia está en función de la finalidad que se persigue; es decir, a quién evalúa y qué se quiere saber, por ejemplo, qué sabe o cómo lo hace.

Técnicas de observación

Las técnicas de observación permiten evaluar los procesos de aprendizaje en el momento que se producen; con estas técnicas, los docentes pueden advertir los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que poseen los alumnos y cómo los utilizan en una situación determinada.

Existen dos formas de observación: la sistemática y la asistemática. En la primera, el observador define previamente los propósitos a observar; por ejemplo, decide que observará a un alumno para conocer las estrategias que utiliza o las respuestas que da ante una situación determinada. Otro aspecto puede ser observar las actitudes de los alumnos ante diferentes formas de organización en el aula o con el uso de materiales educativos. La observación sistemática se vale de dos instrumentos de evaluación de mayor utilidad: la guía de observación y el registro anecdótico.

La observación asistemática, en cambio, consiste en que el observador registra la mayor cantidad de información posible de una situación de aprendizaje, sin focalizar algún aspecto en particular; por ejemplo, se registra todo lo que sucedió durante la clase o en alguna situación didáctica. Posteriormente, para sistematizar la información, se recuperan los hallazgos y se analizan con base en las similitudes, diferencias y correlaciones que puedan existir.

En cualquier tipo de observación que se decida realizar, es fundamental cuidar que el registro sea lo más objetivo posible, ya que permitirá analizar la información sin ningún sesgo y, de esta manera, continuar o replantear la estrategia de aprendizaje.

Guía de observación

La guía de observación es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse ya sea como afirmaciones o bien como preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula, señalando los aspectos que son relevantes al observar. Esta guía puede utilizarse para observar las respuestas de los alumnos en una actividad, durante una semana de trabajo, una secuencia didáctica completa o en alguno de sus tres momentos, durante un bimestre o en el transcurso del ciclo escolar.

Finalidad

La guía de observación como instrumento de evaluación permite:

º Centrar la atención en aspectos específicos que resulten relevantes para la evaluación del docente.

º Promover la objetividad, ya que permite observar diferentes aspectos de la dinámica al interior del aula.

º Observar diferentes aspectos y analizar las interacciones del grupo con los contenidos, los materiales y el docente.

º Incluir indicadores que permitan detectar avances e interferencias en el aprendizaje de los alumnos.

Procedimiento

Para elaborar una guía de observación es necesario definir los siguientes aspectos:

º Propósito(s): lo que se pretende observar.

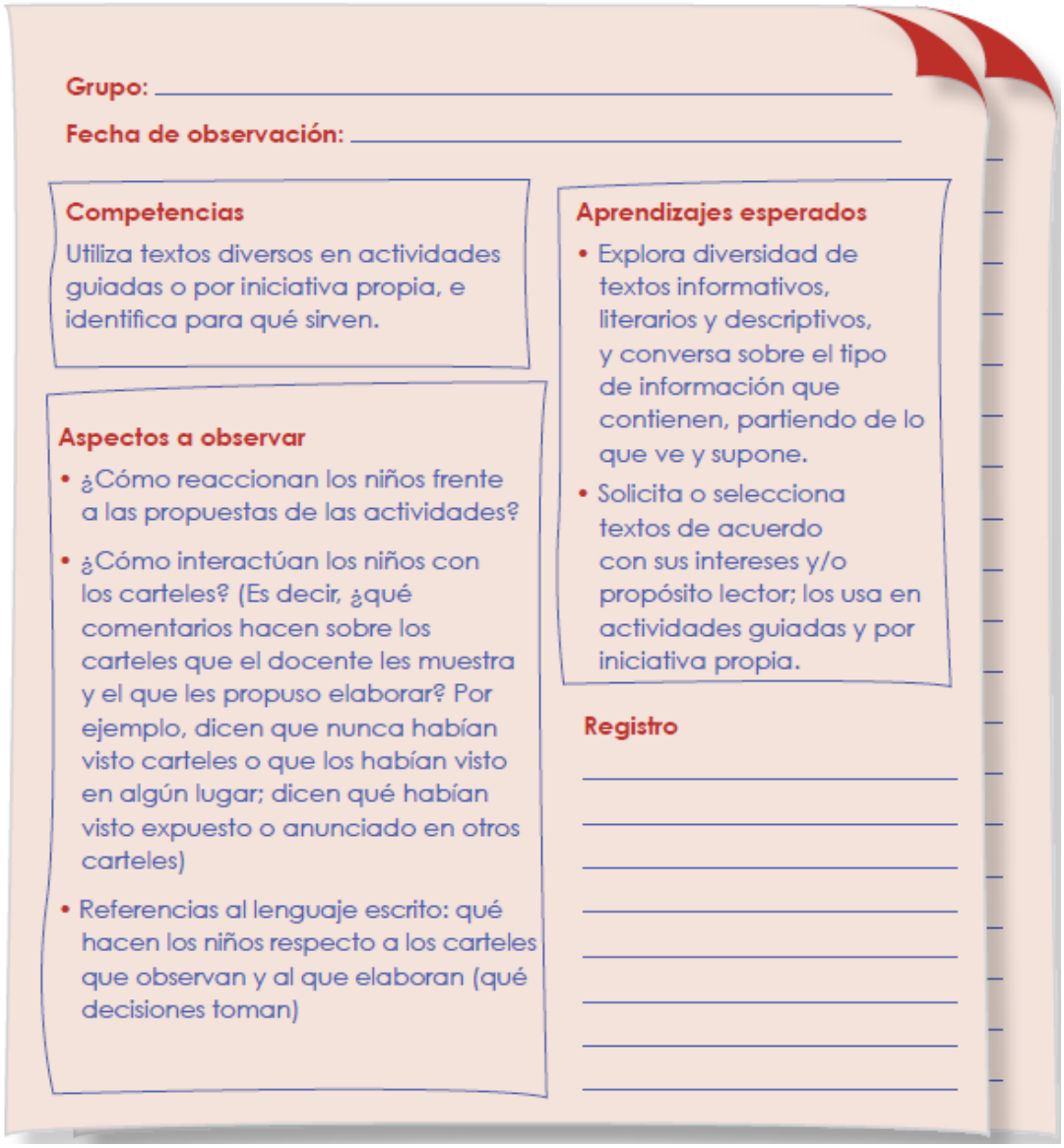
º Duración: tiempo destinado a la observación (actividad, clase, semana, secuencia, bimestre, ciclo escolar); puede ser parcial, es decir, centrarse en determinados momentos.

º Aspectos a observar: redacción de indicadores que consideren la realización de las tareas, la ejecución de las actividades, las interacciones con los materiales y recursos didácticos, la actitud ante las modalidades de trabajo propuestas, las relaciones entre alumnos, y la relación alumnos-docente, entre otros.

Ejemplos

En educación preescolar, para saber qué observar es fundamental considerar las competencias y los aprendizajes esperados que el docente se propuso favorecer en sus alumnos, y luego realizar el registro.

En los siguientes ejemplos que se retoman del *Programa de estudio 2011. Guía para la educadora. Educación Básica*. *Preescolar,* se muestran aspectos importantes relacionados con las competencias y los aprendizajes esperados que un docente seleccionó:



Grupo: _____

Fecha de observación: _____

Competencias

Utiliza textos diversos en actividades guiadas o por iniciativa propia, e identifica para qué sirven.

Aprendizajes esperados

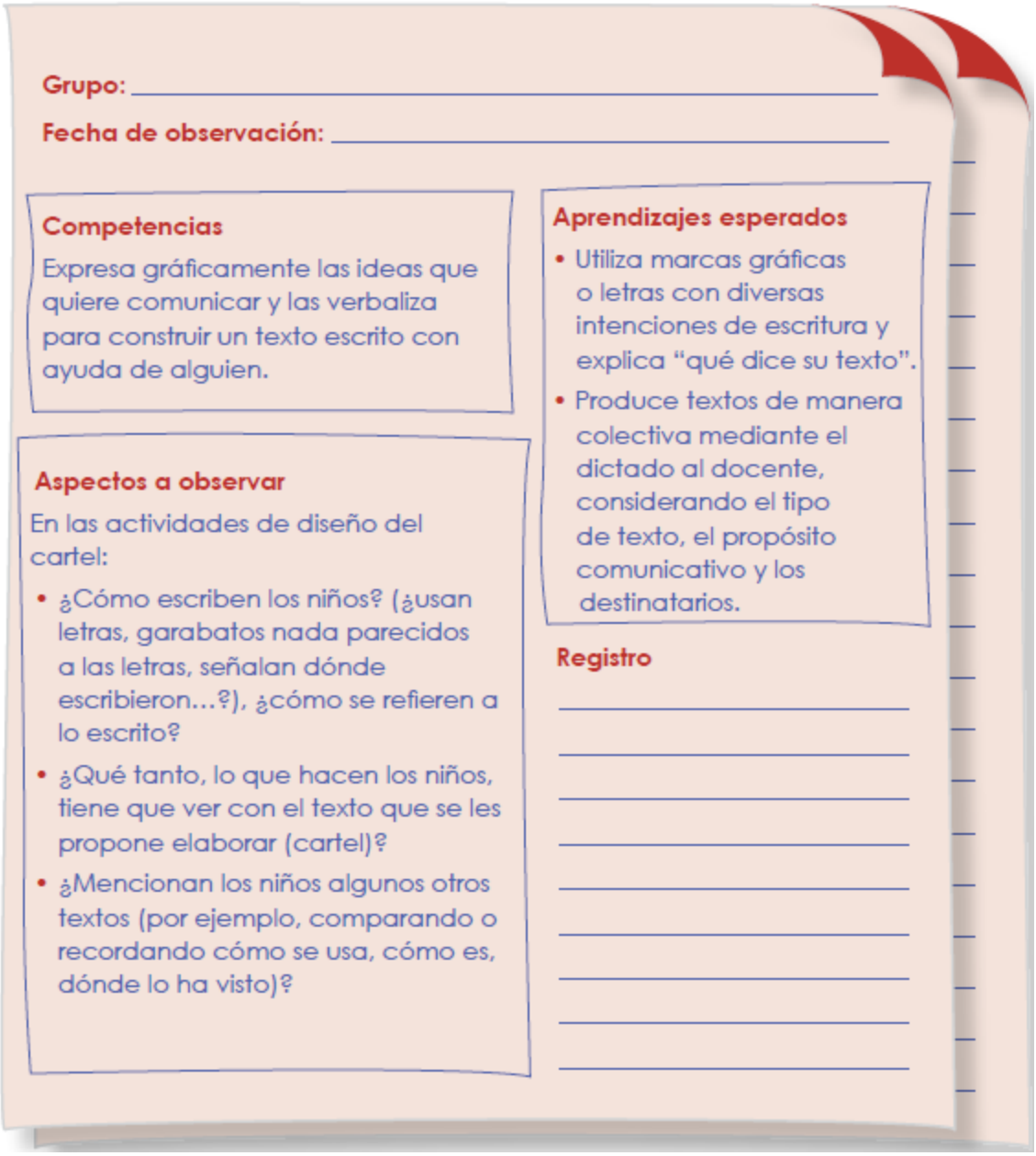
- Explora diversidad de textos informativos, literarios y descriptivos, y conversa sobre el tipo de información que contienen, partiendo de lo que ve y supone.
- Solicita o selecciona textos de acuerdo con sus intereses y/o propósito lector; los usa en actividades guiadas y por iniciativa propia.

Aspectos a observar

- ¿Cómo reaccionan los niños frente a las propuestas de las actividades?
- ¿Cómo interactúan los niños con los carteles? (Es decir, ¿qué comentarios hacen sobre los carteles que el docente les muestra y el que les propuso elaborar? Por ejemplo, dicen que nunca habían visto carteles o que los habían visto en algún lugar; dicen qué habían visto expuesto o anunciado en otros carteles)
- Referencias al lenguaje escrito: qué hacen los niños respecto a los carteles que observan y al que elaboran (qué decisiones toman)

Registro

Lo que los niños comenten acerca del cartel y otros que han visto permitirá saber si usan o no este tipo de texto y en qué condiciones; la información que se obtenga será un dato importante para tomar decisiones respecto a las actividades que pueden realizarse posteriormente con el grupo.



Grupo: _____

Fecha de observación: _____

Competencias

Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien.

Aprendizajes esperados

- Utiliza marcas gráficas o letras con diversas intenciones de escritura y explica "qué dice su texto".
- Produce textos de manera colectiva mediante el dictado al docente, considerando el tipo de texto, el propósito comunicativo y los destinatarios.

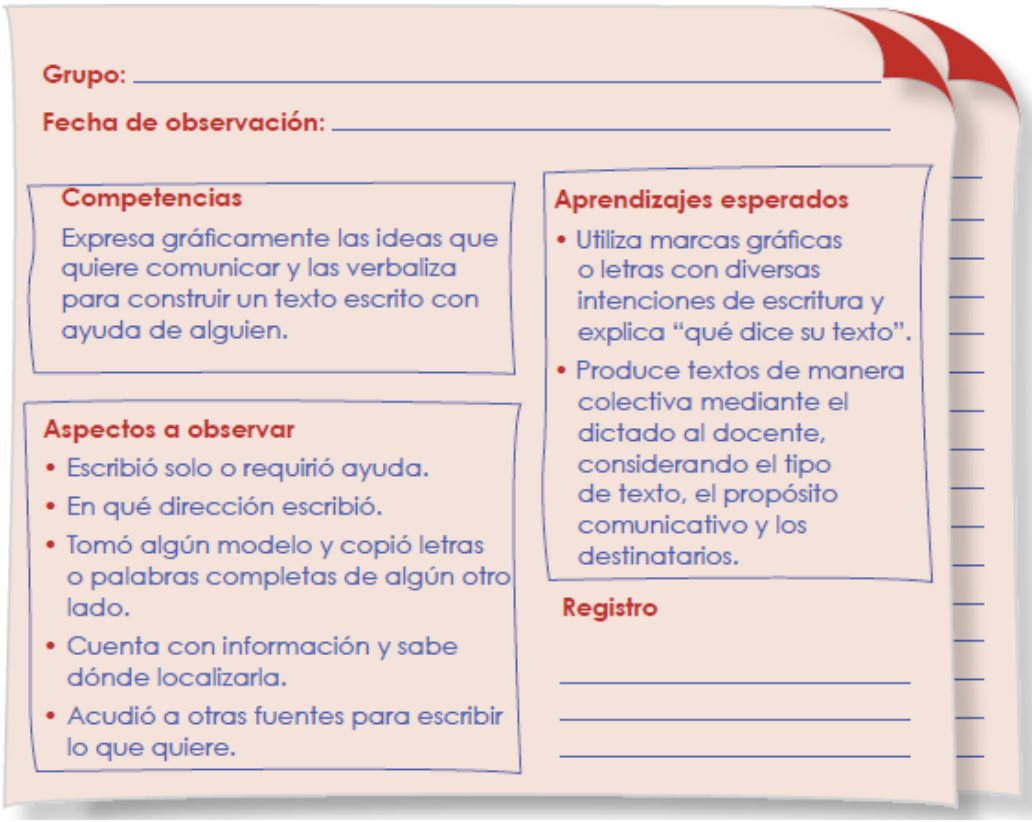
Aspectos a observar

En las actividades de diseño del cartel:

- ¿Cómo escriben los niños? (¿usan letras, garabatos nada parecidos a las letras, señalan dónde escribieron...?), ¿cómo se refieren a lo escrito?
- ¿Qué tanto, lo que hacen los niños, tiene que ver con el texto que se les propone elaborar (cartel)?
- ¿Mencionan los niños algunos otros textos (por ejemplo, comparando o recordando cómo se usa, cómo es, dónde lo ha visto)?

Registro

Los aspectos a observar tienen relación con la competencia, porque cuando se elabora un texto se toman decisiones acerca de qué, cómo, dónde y a quién se dirige. Cuando los niños aprenden esto se vuelven partícipes de la cultura escrita.



Grupo: _____

Fecha de observación: _____

Competencias

Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien.

Aprendizajes esperados

- Utiliza marcas gráficas o letras con diversas intenciones de escritura y explica "qué dice su texto".
- Produce textos de manera colectiva mediante el dictado al docente, considerando el tipo de texto, el propósito comunicativo y los destinatarios.

Aspectos a observar

- Escribió solo o requirió ayuda.
- En qué dirección escribió.
- Tomó algún modelo y copió letras o palabras completas de algún otro lado.
- Cuenta con información y sabe dónde localizarla.
- Acudió a otras fuentes para escribir lo que quiere.

Registro

_____

_____

_____

Cuando se observa que los alumnos elaboran un producto, por ejemplo, un cartel, es fundamental que el docente anote la fecha de la producción y tome nota de las circunstancias en que los niños mostraron lo que se documenta.

Otro elemento importante para evaluar los aprendizajes de los alumnos, es interpretar las producciones y valorarlas con las notas que el docente va haciendo en los expedientes de sus alumnos.

La guía de observación también puede usarse en primaria y secundaria. La guía de observación tiene como propósito recuperar información acerca del proceso de aprendizaje de los alumnos, para orientar el trabajo del docente en las decisiones posteriores que debe considerar. Por ser un instrumento de corte más cercano a lo cualitativo, no deriva en la asignación de calificación, sino en la observación y registro de actitudes que forman parte de los aprendizajes de la asignatura.

Rúbrica

Finalidad

La rúbrica es un instrumento de evaluación con base en una serie de indicadores que permiten ubicar el grado de desarrollo de los conocimientos, las habilidades y actitudes o los valores, en una escala determinada.

El diseño de la rúbrica debe considerar una escala de valor descriptiva, numérica o alfabética, relacionada con el nivel de logro alcanzado. Generalmente, se presenta en una tabla que, en el eje vertical, incluye los aspectos a evaluar y, en el horizontal, los rangos de valoración.

Procedimiento

Para elaborar una rúbrica es necesario:

º Redactar los indicadores con base en los aprendizajes esperados.

º Establecer los grados máximo, intermedio y mínimo de logros de cada indicador para la primera variante.

Redactarlos de forma clara.

º Proponer una escala de valor fácil de comprender y utilizar

Ejemplos:

Rúbrica para evaluar la realización de un Museo histórico

Nivel: Primaria

Asignatura: Historia

Grado: Quinto

Aprendizajes esperados	Excelente	Satisfactorio	En proceso	Sugerencias para mejorar el desempeño
Investiga aspectos de la cultura y la vida cotidiana del pasado, y valora su importancia.	La investigación se fundamentó en diferentes fuentes de información y sintetizó los aspectos más importantes del contenido estudiado.	La investigación no se fundamentó en varias fuentes de información, pero sintetizó los aspectos más relevantes.	La investigación no sintetizó los aspectos más relevantes del contenido estudiado.	
Comprende el contexto histórico del periodo estudiado.	Comprende la importancia de la herencia de Mesoamérica y la relación con los pueblos indígenas actuales.	Identifica aspectos de la importancia de la herencia de Mesoamérica y de los pueblos indígenas actuales.	Identifica con dificultad aspectos de las culturas mesoamericanas y de los pueblos indígenas en la actualidad.	
Elabora reproducciones y cédulas del Museo histórico.	Elabora con creatividad en fondo y forma las reproducciones y cédulas del Museo histórico.	Elabora las reproducciones y cédulas del museo histórico con algunas equivocaciones en el apego a la información.	Elabora, con poco apego al periodo histórico, las reproducciones del museo. Se le dificulta la selección de información de las cédulas.	
Comunica apropiadamente sus ideas al presentar su trabajo a otros.	Presenta sus ideas de manera ordenada y completa, comunica con claridad sus ideas. Escucha las exposiciones de los otros.	Presenta sus ideas de manera clara u ordenada (pero no ambas), lo que dificulta la claridad de sus ideas. No siempre escucha las exposiciones de los otros.	Le falta claridad para presentar sus ideas. No suele escuchar las exposiciones de los otros.	
Valora la importancia del proceso histórico estudiado.	Relaciona el proceso histórico estudiado con su vida cotidiana y reconoce su influencia hasta nuestros días.	Reconoce la influencia del periodo histórico estudiado, pero no lo relaciona con su vida cotidiana.	No logra comprender la influencia del proceso histórico estudiado.	

Rúbrica para evaluar el aprendizaje esperado: *Utiliza la expresión corporal para comunicar ideas y sentimientos*

Nivel: Primaria

Asignatura: Educación Artística

Grado: Primero

Nombre del evaluado:	**Fecha:**		
Contenidos (categorías)	**Indicadores de logro**		
	Muy bueno	Bueno	Regular
Identificación de las partes del cuerpo que permiten comunicar ideas y sensaciones para relacionarse con otras personas.	Logra transmitir ideas y sensaciones a los demás, al menos con tres partes diferentes de su cuerpo.	Logra comunicar una idea o una sensación con todo su cuerpo.	Logra identificar las partes de su cuerpo que le permitirían comunicarse sin hablar con los demás.
Exploración de las posibilidades de su cuerpo para expresar una idea, un sentimiento o una sensación, comparándolos con los de un compañero, creando así una forma de comunicación.	Logra comunicarse con un compañero sin hablar y también comprende la idea que le están transmitiendo.	Logra comunicarse con un compañero, pero no comprende el mensaje que le están transmitiendo.	Logra comprender los mensajes de los demás sin lograr transmitir sus propios mensajes.
Distinción del cuerpo como emisor y receptor de mensajes.	Logra argumentar que, además de la voz, puede comunicarse a través de su cuerpo.	Logra señalar la forma en que su cuerpo envía mensajes sin hablar.	Logra describir las diferencias entre emitir un mensaje y recibirlo.

Rúbrica para evaluar la elaboración de una representación gráfica (plano)

Nivel: Secundaria

Asignatura: Tecnología, con énfasis en Diseño arquitectónico

Grado: Primero

Criterios	Muy bien	Bien	Por mejorar
Elaboración de planos con referencia a la propuesta	Elaboraron el plano con la propuesta arquitectónica, tomando en cuenta los requerimientos del usuario.	Elaboraron el plano con la propuesta arquitectónica, pero no cumple con los elementos definidos por el usuario.	Elaboraron el plano sin tomar en cuenta la propuesta arquitectónica, ni los requerimientos del usuario.
Dimensiones del espacio	Establecieron las dimensiones del terreno tomando en cuenta todas las características de la propuesta arquitectónica.	Establecieron las dimensiones del terreno tomando en cuenta la mayoría de las características de la propuesta arquitectónica.	Establecieron las dimensiones del terreno tomando en cuenta sólo algunas de las características de la propuesta arquitectónica.
Distribución de los espacios	Definieron la distribución de todos los espacios de acuerdo con la función de los mismos.	Definieron la distribución de la mayoría de los espacios de acuerdo con la función de los mismos.	Definieron la distribución de algunos espacios de acuerdo con la función de los mismos.
Comunicación de los resultados	Presentaron al grupo el proceso y los resultados describiendo todos los problemas enfrentados, los retos superados y los logros alcanzados.	Presentaron al grupo el proceso y los resultados describiendo la mayoría de los problemas enfrentados, los retos superados y los logros alcanzados.	Presentaron al grupo el proceso y los resultados describiendo algunos de los problemas enfrentados, los retos superados y los logros alcanzados.

Listas de cotejo

Es una lista de palabras, frases u oraciones que señalan con precisión las tareas, las acciones, los procesos y las actitudes que se desean evaluar.

La lista de cotejo generalmente se organiza en una tabla que sólo considera los aspectos que se relacionan con las partes relevantes del proceso, y los ordena según la secuencia de realización.

Ejemplos

Lista de cotejo para evaluar el trabajo en equipo

Nivel: Primaria
Asignatura: Exploración de la Naturaleza y la Sociedad
Grado: Segundo
Bloque V

Aprendizajes esperados	Contenidos
Reconoce que quemar objetos y arrojar basura, aceites, pinturas y solventes al agua o al suelo, así como desperdiciar el agua, la luz y el papel, afectan a la naturaleza.	Cuidado de la naturaleza

Evaluar habilidades, actitudes y valores a partir del trabajo en equipo con base en una lista de cotejo.

Criterios	Insuficiente	Suficiente	Satisfactorio	Destacado
Observan las acciones que afectan a la naturaleza, durante el recorrido.				
Registran en una lista las acciones identificadas.				
Plantean distintas acciones que ayudan a mitigar el daño a la naturaleza.				
Participan en la implementación del juego.				
Reconocen, durante el desarrollo del juego, las acciones que afectan a la naturaleza, así como las actividades que ayudan a su cuidado.				
Explican por qué es importante cuidar la naturaleza del lugar donde viven.				
Respetan las opiniones de los demás.				

Lista de cotejo empleada para evaluar las acciones en el desarrollo de un proyecto

Nivel: Secundaria
Asignatura: Tecnología
Grados: Primero, segundo y tercero
Bloque V

Criterios	Sí	No
Propuso alternativas de solución al problema técnico planteado.		
Elaboró los bocetos para definir las características técnicas de la alternativa de solución seleccionada.		
Planificó las tareas y su consecución para la implementación de la alternativa seleccionada.		
Participó en las actividades definidas para trabajar en equipo y colaboró de forma activa en ellas.		
Empleó de manera eficiente los materiales en la realización de su prototipo o modelo.		
Evaluó el producto elaborado mediante la comparación de la situación que originó el problema.		
Expuso el proceso de trabajo y los resultados obtenidos.		

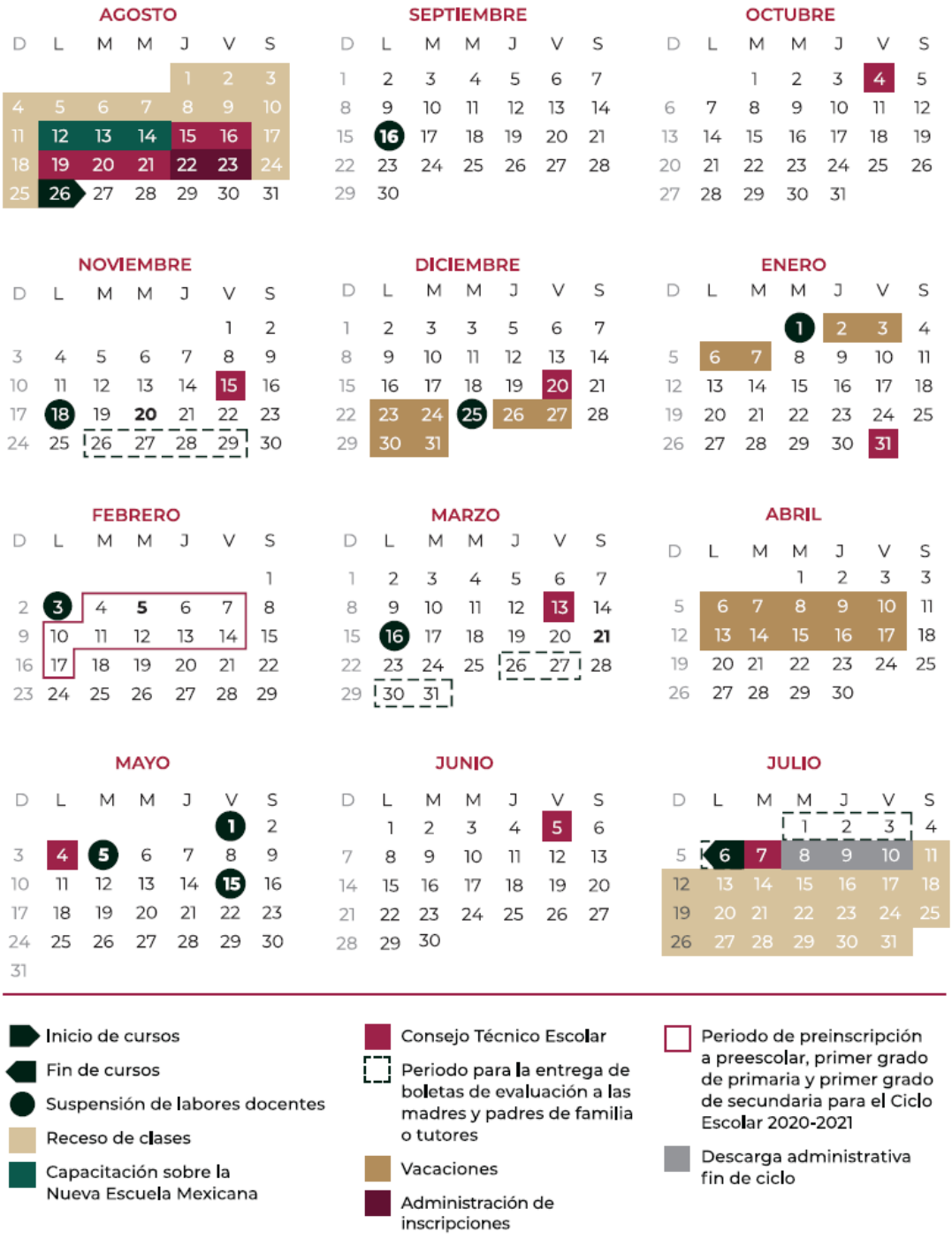
Propuesta de dosificación de Planeación Anual de acuerdo al Documento Aprendizajes Clave para la Educación Integral

Adquirir una metodología para diseñar y utilizar una planeación anual, requiere un adecuado conocimiento de los componentes del proceso de enseñanza aprendizaje. De acuerdo al documento los aprendizajes clave para la Educación integral estos aprendizajes se desarrollaran en el transcurso de cada ciclo escolar de la Educación Básica, en Educación Física deben ser estudiados minuciosamente, conociendo las relaciones que generan entre sí, para lograr la finalidad formativa de esta, que es la edificación de la competencia motriz por medio del desarrollo de la motricidad, la integración de la corporeidad, y la creatividad en la acción motriz.

Para lograr lo anterior el docente debe antes del inicio del ciclo escolar confeccionar su planeación anual, la cual debe reflejar, a simple vista, con claridad, rapidez y evidencia, un panorama global de los contenidos a desarrollar. En el ejemplo que presentamos a continuación, explicamos nuestra propuesta para elaborar una planeación anual.

El ejemplo lo desarrollaremos tomando como referencia el calendario escolar de 2019 - 2020 e iremos explicando sistemáticamente los elementos que vayamos incorporando a medida que confeccionemos la propuesta. Iniciaremos señalando la fecha de inicio de clases y la fecha final del ciclo escolar.

Determinación de la fecha de inicio y fecha final del ciclo escolar, para la dosificación de la planeación anual:


AGOSTO
SEPTIEMBRE
OCTUBRE
NOVIEMBRE
DICIEMBRE
ENERO
FEBRERO
MARZO
ABRIL
MAYO
JUNIO
JULIO
Inicio de cursos
Fin de cursos
Suspensión de labores docentes
Receso de clases
Capacitación sobre la Nueva Escuela Mexicana
Consejo Técnico Escolar
Periodo para la entrega de boletas de evaluación a las madres y padres de familia o tutores
Vacaciones
Administración de inscripciones
Periodo de preinscripción a preescolar, primer grado de primaria y primer grado de secundaria para el Ciclo Escolar 2020-2021
Descarga administrativa fin de ciclo

Como podemos apreciar en el calendario escolar 2019 – 2020, inician formalmente las clases el 26 de Agosto de 2019 y finalizan el 6 de Julio de 2020.

Marcando un total de 42 semanas, quitando las semanas de vacaciones de invierno y Semana Santa en Abril.

A continuación lo desglosamos detalladamente.

Numero de semanas:

Agosto: una semana, no se va a tomar en cuenta ya que la última semana es cuando inician las clases, y esta semana se utiliza para la organización o diagnóstico de los docentes con sus alumnos y autoridades, para definir los pormenores de cómo se va a trabajar en el ciclo escolar

Septiembre: cuatro semanas

Octubre: cinco semanas

Noviembre: cuatro semanas

Diciembre: tres semanas, se quita una semana por vacaciones, invierno

Enero: cuatro semanas, se quita una semana por vacaciones, invierno

Febrero: cuatro semanas

Marzo: cuatro semanas

Abril: tres semanas, se quitan dos semanas por vacaciones de semana santa

Mayo: cuatro semanas

Junio: cuatro semanas

Julio: dos semanas, no se van a tomar en cuenta la última semana del ciclo escolar por ser el cierre de año escolar.

Total de semanas: 42, menos una de Agosto y una de Julio, nos dan un total de 40 para la planeación anual.

A continuación las podemos apreciar en el siguiente gráfico, en el cual en el apartado calendario, se pone el día en que inicia cada semana y en anual el mes que corresponde, de acuerdo al calendario escolar. Ejemplo, Septiembre en el primer mes se pone nueve en anual, porque es el número de mes que le corresponde de acuerdo al calendario.

MESES		SEPTIEMBRE				OCTUBRE					NOVIEMBRE				DICIEMBRE			ENERO			
CALENDARIO	DIA	2	9	16	23	1	7	14	21	28	4	11	18	25	2	9	16	8	13	20	27
ANUAL	MES	9	9	9	9	10	10	10	10	10	11	11	11	11	12	12	12	1	1	1	1

MESES		FEBRERO				MARZO				ABRIL			MAYO				JUNIO				JUL
CALENDARIO	DIA	4	10	17	24	2	9	17	23	1	20	27	4	11	18	25	1	8	15	22	1
ANUAL	MES	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	7

FECHA DE INICIO Y FINALIZACION DEL CICLO ESCOLAR PARA EL TRABAJO EN EDUCACION FÍSICA	COLOR PARA MARCAR INICIO Y FINAL DEL CICLO ESCOLAR PARA EL TRABAJO EN EDUCACIÓN FISICA.
SEMANAS: 2 SEPTIEMBRE – 3 JULIO	

Una vez que hemos concluido con este primer paso, de enumerar las semanas que comprenden el ciclo escolar, a partir de este momento las denominaremos semana de trabajo en Educación Física, por lo cual tenemos 40 semanas de trabajo en Educación Física.

Determinación de las fechas para el desarrollo de los componentes pedagógicos didácticos: desarrollo de la motricidad, integración de la corporeidad y creatividad en la acción motriz.

Después de verificar las fechas de inicio y finalización del ciclo escolar ahora pasaremos a determinar cuantas semanas de trabajo en Educación Física por periodo le corresponden a cada componente para su desarrollo. Para esto utilizaremos regla de tres simple, por lo cual si son 40 semanas de trabajo.

40 semanas de trabajo.

Regla de tres: 40 – 100 %

X - 33.33 %

Total = 13.33 semanas de trabajo para cada periodo, por cuestiones metodológicas serian 14 semanas para los dos primeros periodos y 12 para el tercer periodo.

En el siguiente grafico se indica la fecha de inicio y finalización de cada periodo y componente.

PERIODO		UNO													DOS						
COMPONENTE		DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD													INTEGRACION CORPOREIDAD						
MESES		SEPTIEMBRE				0CTUBRE					NOVIEMBRE				DICIEMBRE			ENERO			
CALENDARIO	DIA	2	9	16	23	1	7	14	21	28	4	11	18	25	2	9	16	8	13	20	27
# SEMANA		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	1	2	3	4	5	6
ANUAL	MES	9	9	9	9	10	10	10	10	10	11	11	11	11	12	12	12	1	1	1	1

PERIODO		DOS								TRES											
COMPONENTE		INTEGRACION CORPOREIDAD								CREATIVIDAD ACCION MOTRIZ											
MESES		FEBRERO				MARZO				ABRIL			MAYO				JUNIO				JUL
CALENDARIO	DIA	4	10	17	24	2	9	17	23	1	20	27	4	11	18	25	1	8	15	22	1
# SEMANA		7	8	9	10	11	12	13	14	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ANUAL	MES	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6

FECHA	DESARROLLO COMPONENTE	COLOR PARA MARCAR INICIO Y FINAL DE LAS SEMANAS DE TRABAJO CONTEMPLADAS PARA EL DESARROLLO DE CADA COMPONENTE.
2 SEPTIEMBRE – 29 NOVIEMBRE	DESARROLLO MOTRICIDAD	
2 DICIEMBRE – 27 MARZO	INTEGRACIÓN DE LA CORPOREIDAD	
1 ABRIL – 3 JULIO	CREATIVIDAD EN LA ACCIÓN MOTRIZ	

Planeación anual: desarrollo de los componentes pedagógicos didácticos y aprendizajes esperados por semanas de trabajo en Educación Física.

Ahora pasaremos a la distribución de semanas de trabajo en Educación Física que le corresponderían a cada periodo y componente para el desarrollo de los aprendizajes esperados.

Para los componentes, desarrollo de la motricidad e integración de la corporeidad se contemplan 14 semanas de trabajo.

Para el componente, creatividad en la acción motriz se contemplan 12 semanas de trabajo.

Cada componente está integrado por dos aprendizajes esperados, por lo tanto:

Para los componentes desarrollo de la motricidad e integración de la corporeidad: siete semanas para cada aprendizaje esperado, por lo cual un docente con doble sesión elaborara para cada aprendizaje esperado una Unidad Didáctica de 14 sesiones y un docente con una sesión por semana elaborara una Unidad Didáctica de siete sesiones para cada aprendizaje esperado.

Para el componente creatividad en la acción motriz: seis semanas de trabajo para los aprendizajes esperados, por lo tanto un docente con doble sesión elaborara para cada aprendizaje esperado una Unidad Didáctica de 12 sesiones y un docente con una sesión por semana elaborara, una Unidad Didáctica de seis sesiones para cada aprendizaje esperado.

En el siguiente grafico se indica la fecha de inicio y finalización para el desarrollo de los aprendizajes esperados por medio de la elaboración de una Unidad Didáctica por cada aprendizaje.

PERIODO		UNO													DOS						
COMPONENTE		DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD													INTEGRACION CORPOREIDAD						
APREND. ESPERADO		UNO (UNIDAD DIDACTICA 1)						DOS (UNIDAD DIDACTICA 2)							UNO (UNIDAD DIDACTICA 1)						
MESES		SEPTIEMBRE				OCTUBRE					NOVIEMBRE				DICIEMBRE			ENERO			
CALENDARIO ANUAL	DIA	2	9	16	23	1	7	14	21	28	4	11	18	25	2	9	16	8	13	20	27
	# SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6
	MES	9	9	9	9	10	10	10	10	10	11	11	11	11	12	12	12	1	1	1	1

PERIODO		DOS								TRES									
COMPONENTE		INTEGRACION DE LA CORPOREIDAD								CREATIVIDAD EN LA ACCION MOTRIZ									
APRENDIZAJE ESPERADO		UNO	DOS (UNIDAD DIDACTICA 2)							UNO (UNIDAD DIDACTICA 1)						DOS (UNIDAD DIDACTICA 2)			
MESES		FEBRERO				MARZO				ABRIL			MAYO			JUNIO				JUL
CALENDARIO ANUAL	DIA	4	10	17	24	2	9	17	23	1	20	27	4	11	18	25	1	8	15	22	1
	# SEMANA	7	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
	MES	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	7

FECHA	DESARROLLO COMPONENTE	# DE APRENDIZAJE CLAVE Y UNIDAD DIDACTICA	COLOR PARA MARCAR INICIO Y FINAL DE LAS SEMANAS DE TRABAJO CONTEMPLADAS PARA EL DESARROLLO DE CADA APRENDIZAJE CLAVE.
2 SEPTIEMBRE – 18 OCTUBRE	DESARROLLO MOTRICIDAD	1	
21 NOVIEMBRE – 6 DICIEMBRE		2	
9 DICIEMBRE – 7 FEBRERO	INTEGRACIÓN DE LA CORPOREIDAD	1	
10 FEBRERO – 27 MARZO		2	
1 ABRIL – 22 MAYO	CREATIVIDAD EN LA ACCIÓN MOTRIZ	1	
25 MAYO – 3 JULIO		2	

Ahora pasaremos a la elaboración de la Unidad Didáctica, lo cual lo veremos en el siguiente apartado.

Elaboración de la Unidad Didáctica

Después de haber presentado el ejemplo de cómo realizar la dosificación de una planeación anual, ahora pasaremos a explicar que elementos se deben contemplar para elaborar una Unidad Didáctica, de acuerdo al documento Aprendizajes clave para la Educación Integral, para esto tomaremos como ejemplo el **primer grado de primaria** con el **componente pedagógico didáctico:** desarrollo de la motricidad y su primer aprendizaje esperado: Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

Para esto lo primero que debemos considerar son las **orientaciones didácticas** que vienen enmarcadas para este aprendizaje, ya que de estas se deben desglosar las actividades y estrategias a desarrollar en el transcurso de la unidad didáctica diseñada, lo cual nos va a llevar al logro del aprendizaje esperado al finalizar la Unidad Didáctica. A continuación las presentamos:

Permitir que los alumnos participen en situaciones lúdicas que impliquen combinar desplazamiento con intensidad o direccionalidad; mantener el cuerpo en alguna posición, así como utilizar objetos con diferentes características, promoverá la exploración y el reconocimiento de sus posibilidades para afrontar las tareas cotidianas. En este sentido, diseñe una unidad didáctica que canalice la puesta en marcha de dos o más patrones básicos con el fin de propiciar que los alumnos:

– Identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad, esto será en actividades como:

• Manipular y explorar libremente distintos objetos.

• Dinámicas colaborativas en las que realicen diferentes movimientos.

• Representaciones de cuentos motores que impliquen acciones de personajes con diferentes características y en las que demuestren el control que adquieren de sus movimientos.

– Pongan a prueba distintos patrones de movimiento de manera simultánea en:

• Tareas motrices o juegos de diana que requieran ajustar la intensidad y el esfuerzo, y en los que se modifiquen aspectos como el tiempo, la velocidad o la distancia.

• Terrenos de aventura que favorezcan el desarrollo de acciones como: frenar, acelerar, cambiar de dirección, esquivar, lanzar con precisión, entre otros elementos vinculados con el control de sí.

– Propongan diversas acciones en situaciones de juego que favorezcan el control y ajuste de sí:

• Juegos tradicionales, populares y autóctonos que impulsen la coordinación de sus movimientos.

• Formas basadas en la utilización de objetos.

– Combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación en:

• Circuitos de acción motriz con estaciones que permitan elegir libremente qué movimientos realizar: saltar, correr, atrapar, lanzar, entre otras.

• Retos motores que se solucionen modificando el manejo de los objetos, el espacio de juego y el tiempo.

Durante la sesión, propicie que los alumnos:

• Consideren las medidas de seguridad para prevenir accidentes, como respetar turnos y las zonas de juego.

• Retomen sus experiencias al compartir con el grupo qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera.

Con base en la información anterior, guíe a los alumnos en la elaboración de sus propias actividades, a partir de considerar sus intereses y aquellas acciones que les representen mayores desafíos.

Igualmente las **sugerencias de evaluación** que se mencionan en el documento, nos permiten verificar el logro del aprendizaje esperado estas son, pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño como:

• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.

• Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.

Para evaluar a los alumnos pida como evidencias los siguientes materiales:

• Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento.

• Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.

Por medio de estas sugerencias podemos elaborar las técnicas e instrumentos que creamos necesarios, para constatar el logro alcanzado del aprendizaje esperado.

No hay que olvidar que las orientaciones y sugerencias son solo unas guías, ya que la flexibilidad del documento aprendizajes clave para la educación básica nos permite implementar nuestras propias estrategias para elaborar las unidades didácticas que consideremos pertinentes, siempre y cuando se logre el aprendizaje esperado de cada componente pedagógico didáctico.

Modelo elaboración de Unidad Didáctica

A continuación presentamos un modelo de elaboración de Unidad Didáctica tomando como referencia un primer grado de primaria en el periodo uno, en la cual se toman todos los elementos que hemos venido señalando en este documento, la cual fue elaborada por el profesor Jesús Humberto Riojas de la Serna, supervisor de Educación Física de la región centro de nuestro Estado.

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre del profesor:</td><td>Escuela: Turno:</td></tr>
<tr><td>Grado: 1°</td><td>Grupo:</td><td rowspan="2">Introducción: En la presente unidad didáctica se pretende permitir que los alumnos participen en situaciones lúdicas que impliquen combinar desplazamiento con intensidad o direccionalidad; mantener el cuerpo en alguna posición, así como utilizar objetos con diferentes características, promoverá la exploración y el reconocimiento de sus posibilidades para afrontar las tareas cotidianas.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Educación Física Periodo: 1

Unidad didáctica: 1 Temporalidad: Agosto –Noviembre

Número de Sesiones: 15

Materiales y Recursos: Pañuelos, bastones, aros, cajas, tarjetas, gises, hojas de papel, pelotas chicas, maracas, cuerdas, globos.

Interdisciplinariedad: Educación socioemocional.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social

Enfoque pedagógico: Sistémico e integral de la motricidad

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico-didáctico: Desarrollo de la motricidad

Aprendizajes esperados:
• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.</td><td>Propósitos de la unidad didáctica:

- Que el alumno reconozca e integre sus habilidades y destrezas motrices en situaciones de juego motor.

-Demuestre y distinga actitudes para preservar su salud mediante la práctica de actividades físicas y la toma de decisiones informadas sobre hábitos de higiene, alimentación y prevención de riesgos.

- Asuma y perciba actitudes asertivas y valores que favorecen la convivencia sana y pacífica, y el respeto a los demás en situaciones de juego e iniciación deportiva.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Técnicas y/ o Estilos de Enseñanza:

- Descubrimiento Guiado

- Resolución de Problemas

- Argumentación y Diálogo</td><td>Estrategias Didácticas:
Manipulación de objetos, Dinámicas colaborativas, cuentos motores, Tareas motrices o juegos de diana, Terrenos de aventura, Juegos tradicionales, populares y autóctonos, Circuitos de acción motriz, Retos motores,</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.
• Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.</td><td>Evaluación y Evidencias:
-Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento y sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego
-Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ética del Cuidado:
- Reconocimiento de uno mismo y del otro
- Cuidado de sí mismo y de los otros
- Solidaridad y Tolerancia</td><td>Observaciones:</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre del profesor:</td><td>Escuela: Turno:</td></tr>
<tr><td>Grado: 1°</td><td>Grupo:</td><td rowspan="2">Introducción: En la presente unidad didáctica se pretende permitir que los alumnos participen en situaciones lúdicas que impliquen combinar desplazamiento con intensidad o direccionalidad; mantener el cuerpo en alguna posición, así como utilizar objetos con diferentes características, promoverá la exploración y el reconocimiento de sus posibilidades para afrontar las tareas cotidianas.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Educación Física Periodo: 1

Unidad didáctica: 1 Temporalidad: Agosto –Noviembre

Número de Sesiones: 15

Materiales y Recursos: Pañuelos, bastones, aros, cajas, tarjetas, gises, hojas de papel, pelotas chicas, maracas, cuerdas, globos.

Interdisciplinariedad: Educación socioemocional.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social

Enfoque pedagógico: Sistémico e integral de la motricidad

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico-didáctico: Desarrollo de la motricidad

Aprendizajes esperados:
• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.</td><td>Propósitos de la unidad didáctica:

- Que el alumno reconozca e integre sus habilidades y destrezas motrices en situaciones de juego motor.

-Demuestre y distinga actitudes para preservar su salud mediante la práctica de actividades físicas y la toma de decisiones informadas sobre hábitos de higiene, alimentación y prevención de riesgos.

- Asuma y perciba actitudes asertivas y valores que favorecen la convivencia sana y pacífica, y el respeto a los demás en situaciones de juego e iniciación deportiva.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Técnicas y/ o Estilos de Enseñanza:

- Descubrimiento Guiado

- Resolución de Problemas

- Argumentación y Diálogo</td><td>Estrategias Didácticas:
Manipulación de objetos, Dinámicas colaborativas, cuentos motores, Tareas motrices o juegos de diana, Terrenos de aventura, Juegos tradicionales, populares y autóctonos, Circuitos de acción motriz, Retos motores,</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.
• Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.</td><td>Evaluación y Evidencias:
-Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento y sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego
-Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ética del Cuidado:
- Reconocimiento de uno mismo y del otro
- Cuidado de sí mismo y de los otros
- Solidaridad y Tolerancia</td><td>Observaciones:</td></tr>
</table>

Periodo : 1 Unidad didáctica: 1 Sesión N°: 1 Tiempo Total: 50 min

*Explicación de los aprendizajes esperados, diagnostico de aprendizajes previos y explicación de formas de evaluar.

ACTIVIDAD 1.- PISANDO LÍNEAS.
Formados en una fila con el profesor como guía al frente, caminar sobre las líneas del piso de las siguientes formas: normal, puntitas, talones, lateral, hacia atrás, cruzando pies. Posteriormente se ubica cada alumno en una línea y les pedimos que busquen distintas manera de trasladarse.
-Momento de Reflexión: ¿De cuantas maneras me puedo desplazar sobre la línea?
Tiempo:10min
Propósito: (conceptual) Que los alumnos identifiquen la manera correcta de caminar y las diferentes formas de desplazarse.

ACTIVIDAD 2.- RELEVOS.

En grupo de 4 o 5 alumnos recorren una distancia de 20 mts aprox.

-Corriendo	-Saltando con pies juntos
-A patita coja	-En cuclillas
-Cuadrupedia	-Girando
-De espaldas	-De forma libre

-Momento de Reflexión: ¿Qué reto motriz se les dificulto más?
Tiempo:25min
Propósito: (procedimental) Que los alumnos exploren los diferentes cambios de velocidad y desplazamiento.

ACTIVIDAD 3.- JUEGO TRADICIONAL ENCANTADOS. Uno o varios alumnos intentan tocar al resto del grupo para que éstos permanezcan inmóviles, para recuperan la posibilidad de moverse tienen que ser tocados por un compañero que no está encantado. Para evitar ser encantado los alumnos deberán utilizar uno de los patrones básicos de movimiento como modo de salvación. (Desplazarse en cuadrupedia, cuclillas, etc.)

-Momento de Reflexión: ¿Respetaste las reglas del juego?
Tiempo:15min
Propósito: (actitudinal y/o valorar) Que los alumnos valoren las habilidades propias y de los demás compañeros durante el desarrollo del juego.
EVIDENCIA: Pedirles a los alumnos que dibujen en su cuaderno de E.F los movimientos que combinaron durante la sesión.

*Los alumnos podrán proponer una actividad acorde a los aprendizajes esperados.

Análisis - reflexión de situaciones - aprendizajes durante la sesión y evaluación de los mismos.

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre del profesor:</td><td>Escuela: Turno:</td></tr>
<tr><td>Grado: 1°</td><td>Grupo:</td><td rowspan="2">Intención Pedagógica:
–Que los alumnos identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad
– Que los alumnos pongan a prueba distintos patrones de movimiento de manera simultánea
– Que los alumnos propongan diversas acciones en situaciones de juego que favorezcan el control y ajuste de sí
– Que los alumnos combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Educación Física Periodo: 1

Unidad didáctica: 1 Fecha:

Número de Sesión: 2

Materiales y Recursos: colchonetas

Interdisciplinariedad: Educación socioemocional</td></tr>
<tr><td colspan="2">Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social

Enfoque pedagógico: Sistémico e integral de la motricidad

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico-didáctico: Desarrollo de la motricidad

Aprendizajes esperados:
• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.</td><td>Estrategias Didácticas:
Manipulación de objetos, dinámicas colaborativas, cuentos motores, tareas motrices, terrenos de aventura, juegos tradicionales, retos motores.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Técnicas y/ o Estilos de Enseñanza:

- Descubrimiento Guiado

- Resolución de Problemas</td><td>Momentos de Diálogo y Reflexión:
• Retomen sus experiencias al compartir con el grupo qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.
• Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.</td><td>Evaluación y Evidencias:
- Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento y sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego
- Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ética del Cuidado:
- Reconocimiento de uno mismo y del otro
- Cuidado de sí mismo y de los otros</td><td>Observaciones:</td></tr>
</table>

Periodo : 1 **Unidad didáctica: 1** **Sesión N°: 2** **Tiempo Total: 50 min**
*Explicación de los aprendizajes esperados, diagnostico de aprendizajes previos y explicación de formas de evaluar. **ACTIVIDAD 1.- LA TRAES**. Se selecciona a un alumno que sea el que inicia el juego tratando de tocar al compañero para que este sea el que la "trae", ¿Por dónde podemos correr para evitar un accidente? ¿Qué patrón básico de movimiento estamos utilizando? Preguntarles ¿de que manera pueden jugar a la misma actividad pero usando una pelota? ¿Qué movimiento estamos combinando en este juego? **-Momento de Reflexión:** ¿Qué actividad tuvo mayor dificultad? Tiempo:10 min **Propósito**: (conceptual) Que el alumno analice su bagaje motriz de locomoción, manipulación y estabilidad para proponer nuevas formas de ejecución. **ACTIVIDAD 2.- EL TÚNEL.** Formados en dos equipos se colocan con piernas abiertas, el compañero de atrás de cada fila a la señal sale pasando por debajo de las piernas de todos los de su equipo en cuadrupedia, al terminar se coloca al frente de la fila y se repite la actividad con todos los integrantes del equipo. Gana el equipo cuyos integrantes terminen primero de hacer la actividad. Se realiza la misma actividad variando la forma de desplazarse (cuadrupedia y reptando) **-Momento de Reflexión:** ¿Qué fue lo que les gusto más del juego? Tiempo:25 min **Propósito**: (procedimental) Que el alumno realicen de manera correcta las formas de desplazarse y que cada alumno desarrolle al máximo su potencial para la realización de las mismas. **ACTIVIDAD 3.- EL TAPETE.** Formados en una sola línea y acostados boca abajo como tronquitos, el primer compañero pasará rodando por encima del tapete que formaron sus demás compañeros con sus cuerpos hasta llegar al final del tapete. **-Momento de Reflexión:** ¿Todos respetaron las indicaciones de la actividad? Tiempo:15 min **Propósito:** (actitudinal y/o valorar) Que el alumno valore la importancia del trabajo colaborativo para el desarrollo exitoso de las actividades. **EVIDENCIA:** Que los alumnos den Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí. *Los alumnos podrán proponer una actividad acorde a los aprendizajes esperados. Análisis - reflexión de situaciones - aprendizajes durante la sesión y evaluación de los mismos.

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre del profesor:</td><td>Escuela: Turno:</td></tr>
<tr><td>Grado: 1°</td><td>Grupo:</td><td rowspan="2">Intención Pedagógica:
–Que los alumnos identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad
– Que los alumnos pongan a prueba distintos patrones de movimiento de manera simultánea
– Que los alumnos propongan diversas acciones en situaciones de juego que favorezcan el control y ajuste de sí
– Que los alumnos combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Educación Física Periodo: 1

Unidad didáctica: 1 Fecha:

Número de Sesión: 3

Materiales y Recursos: cuerdas, tiras de papel crepé o pañuelos

Interdisciplinariedad: Educación socioemocional</td></tr>
<tr><td colspan="2">Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social

Enfoque pedagógico: Sistémico e integral de la motricidad

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico-didáctico: Desarrollo de la motricidad

Aprendizajes esperados:
• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.</td><td>Estrategias Didácticas:
Manipulación de objetos, dinámicas colaborativas, cuentos motores, tareas motrices, terrenos de aventura, juegos tradicionales, populares, retos motores.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Técnicas y/ o Estilos de Enseñanza:

- Descubrimiento Guiado

- Resolución de Problemas</td><td>Momentos de Diálogo y Reflexión:
• Retomen sus experiencias al compartir con el grupo qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal. • Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.</td><td>Evaluación y Evidencias:
-Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento y sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego
-Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ética del Cuidado:
- Reconocimiento de uno mismo y del otro
- Cuidado de sí mismo y de los otros
- Solidaridad y Tolerancia</td><td>Observaciones:</td></tr>
</table>

Periodo : 1 Unidad didáctica: 1 Sesión N°: 3 Tiempo Total: 50 min

*Explicación de los aprendizajes esperados, diagnostico de aprendizajes previos y explicación de formas de evaluar.

ACTIVIDAD 1.- CUNITA.
Dos alumnos sostienen una cuerda larga con movimientos laterales lentos asemejando una mecedora o cuna y el resto del grupo pasará de un lado al otro saltando la cuerda sin tocarla, se repite la actividad pasando en duplas o tercias.
-Momento de Reflexión: ¿Cómo se realizó más fácil el juego?
Tiempo: 15 min

Propósito: (conceptual) Que los alumnos identifiquen los patrones básicos de movimiento.

ACTIVIDAD 2.- CUERDA MOVEDIZA.
Dos alumnos sostienen una cuerda larga de cada extremo, a una altura de 20 cm del piso, en seguida saldrán corriendo de extremo a extremo de la cancha y el resto del grupo deberá brincar la cuerda sin tocarla, los alumnos que sostienen la cuerda pueden ir y venir las veces que quieran atravesando la cancha y obligando a que el resto del grupo brinque una y otra vez la cuerda, pierden los niños que no brinque a tiempo y sean tocados por la cuerda.
-Momento de Reflexión: ¿Qué tuvieron que realizar para saltar con más facilidad la cuerda?
Tiempo:25 min

Propósito: (procedimental) Que los alumnos pongan en práctica su ubicación espacio-tiempo en relación a la cuerda para identificar el momento correcto de saltar.

ACTIVIDAD 3.- PISALE LA COLA A LA RATA.
En parejas, un compañero es la rata y se coloca como cola una cuerda metida en su short y empieza a desplazarse por toda la cancha, el segundo compañero trata de pisarle la cola a la rata y al conseguirlo cambian de roles.
-Momento de Reflexión: ¿Qué habilidades utilizaron en el del juego?
Tiempo: 10 min

Propósito: (actitudinal y/o valorar) Que los alumnos valoren sus esfuerzos realizados para lograr el objetivo lo antes posible.

EVIDENCIA: Dibujo de los patrones básicos de movimiento que se usaron en las diferentes situaciones de juego.

*Los alumnos podrán proponer una actividad acorde a los aprendizajes esperados.
Análisis - reflexión de situaciones - aprendizajes durante la sesión y evaluación de los mismos.

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre del profesor:</td><td>Escuela: Turno:</td></tr>
<tr><td>Grado: 1°</td><td>Grupo:</td><td rowspan="2">Intención Pedagógica:
–Que los alumnos identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad
– Que los alumnos pongan a prueba distintos patrones de movimiento de manera simultánea
– Que los alumnos propongan diversas acciones en situaciones de juego que favorezcan el control y ajuste de sí
– Que los alumnos combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Educación Física Periodo: 1

Unidad didáctica: 1 Fecha:

Número de Sesión: 4

Materiales y Recursos: hojas de maquina

Interdisciplinariedad: Educación socioemocional</td></tr>
<tr><td colspan="2">Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social

Enfoque pedagógico: Sistémico e integral de la motricidad

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico-didáctico: Desarrollo de la motricidad

Aprendizajes esperados:
• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.</td><td>Estrategias Didácticas:
Manipulación de objetos, dinámicas colaborativas, cuentos motores, terrenos de aventura, juegos tradicionales, circuitos de acción motriz, retos motores.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Técnicas y/ o Estilos de Enseñanza:

- Descubrimiento Guiado

- Resolución de Problemas</td><td>Momentos de Diálogo y Reflexión:
• Retomen sus experiencias al compartir con el grupo qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.
• Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.</td><td>Evaluación y Evidencias:
-Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento y sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego
-Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ética del Cuidado:
- Reconocimiento de uno mismo y del otro
- Cuidado de sí mismo y de los otros
- Solidaridad y Tolerancia</td><td>Observaciones:</td></tr>
</table>

Periodo : 1 **Unidad didáctica: 1** **Sesión N°: 4** **Tiempo Total: 50 min**

*Explicación de los aprendizajes esperados, diagnostico de aprendizajes previos y explicación de formas de evaluar.

ACTIVIDAD 1.- EL BARCO SE HUNDE.
Cada alumno con una hoja de papel distribuidos por toda la cancha y encima de su barco (hoja), el docente da la indicación que se desplacen por la cancha y quita dos barcos, a la señal de "El Barco se Hunde" los alumnos deberán buscar un barco y salvarse colocándose encima de la hoja.
El docente quitara una o dos hojas durante la actividad, hasta que quede un solo barco y un solo participante ganador.
Puede utilizar variantes de desplazamientos como: caminar, correr y saltar.
-Momento de Reflexión: ¿Qué estrategia tuvieron que realizar para no quedar fuera del juego?
Tiempo:15 min

Propósito: (conceptual) Que los alumnos identifiquen su ubicación espacio tiempo y utilicen sus capacidades motrices

ACTIVIDAD 2.- MANIPÚLACIÓN.
Cada alumnos con su hoja de papel reciclada del juego anterior, hacen una pelota y cuando ésta tome dicha forma, empezar a manipularla y realizar lanzamientos a distintas alturas con una y dos manos, posteriormente, lanzar aplaudir y cachar y después que ellos propongan una manera distinta de lanzar y cachar.
Los alumnos proponen un juego con el material utilizado
-Momento de Reflexión: ¿Con que mano tuvieron mejor control de las pelotas?
Tiempo:25 min

Propósito: (procedimental) Que los alumnos pongan a prueba distintos patrones de movimiento.

ACTIVIDAD 3.- MASAJE DE PELOTAS.
En duplas un compañero es el masajista y da masajes a su pareja utilizando la pelota, se cambian roles después cambian de pareja.
-Momento de Reflexión: ¿Respetaron las indicaciones del profesor?
Tiempo:10 min

Propósito: (actitudinal y/o valorar) Que los alumnos realicen un trabajo colaborativo durante la actividad.

EVIDENCIA.- Describir en el cuaderno que movimientos fueron más complicados con el uso de la pelota.

*Los alumnos podrán proponer una actividad acorde a los aprendizajes esperados.

Análisis - reflexión de situaciones - aprendizajes durante la sesión y evaluación de los mismos.

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre del profesor:</td><td>Escuela: Turno:</td></tr>
<tr><td>Grado: 1°</td><td>Grupo:</td><td rowspan="2">Intención Pedagógica:
–Que los alumnos identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad
– Que los alumnos pongan a prueba distintos patrones de movimiento de manera simultánea
– Que los alumnos propongan diversas acciones en situaciones de juego que favorezcan el control y ajuste de sí
– Que los alumnos combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Educación Física Periodo: 1

Unidad didáctica: 1 Fecha:

Número de Sesión: 5

Materiales y Recursos: cuerdas, aros, pañuelos, pelotas, conos.

Interdisciplinariedad: Educación socioemocional</td></tr>
<tr><td colspan="2">Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social

Enfoque pedagógico: Sistémico e integral de la motricidad

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico-didáctico: Desarrollo de la motricidad

Aprendizajes esperados:
• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.</td><td>Estrategias Didácticas:
Manipulación de objetos, Dinámicas colaborativas, cuentos motores, Tareas motrices o juegos de diana, Terrenos de aventura, Juegos tradicionales, populares y autóctonos, Circuitos de acción motriz, Retos motores.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Técnicas y/ o Estilos de Enseñanza:

- Descubrimiento Guiado

- Resolución de Problemas</td><td>Momentos de Diálogo y Reflexión:
• Retomen sus experiencias al compartir con el grupo qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.
• Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.</td><td>Evaluación y Evidencias:
-Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento y sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego
-Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ética del Cuidado:
- Reconocimiento de uno mismo y del otro
- Cuidado de sí mismo y de los otros
- Solidaridad y Tolerancia</td><td>Observaciones:</td></tr>
</table>

Periodo : 1 Unidad didáctica: 1 Sesión N°: 5 Tiempo Total: 50 min

*Explicación de los aprendizajes esperados, diagnostico de aprendizajes previos y explicación de formas de evaluar.

ACTIVIDAD 1.- CHUCHUWA
Todos los alumnos realizan los ejercicios que la canción indica acompañando siempre con marcha la rutina.
Realizar la actividad primero en su lugar posteriormente avanzando en una sola fila.
-Momento de Reflexión: ¿Qué movimientos se pueden agregar?
Tiempo: 10 min

Propósito: (conceptual) Que los alumnos identifiquen diferentes acciones motrices.

ACTIVIDAD 2.- TERRENO DE AVENTURAS
El docente pregunta si conocen lo que es un terreno de aventuras y como se desarrolla. Con propuestas de los alumnos diseñar un recorrido de diversos obstáculos con los diferentes materiales. Los alumnos deben llevar una pelota con la cual al final del recorrido deben lanzar a un punto establecido hacia varios objetos, conos, cajas, aros y con ello estimular la combinación de diferentes patrones de movimiento y precisión al lanzar.
-Momento de Reflexión: ¿Cómo lograron cumplir con la meta del juego?
De cuantas formas pueden transportar la pelota?
Tiempo:25 min

Propósito: (procedimental) Que los alumnos incrementen el dominio del equilibrio, orientación y coordinación motriz.

ACTIVIDAD 3.- EL VIGILANTE
Todos los alumnos se desplazan en diferentes direcciones imitando movimientos de animales, robots. A la indicación del profesor se asumen distintas posiciones de equilibrio, sin moverse. Uno de ellos toma el rol de vigilante, su trabajo consiste en detectar cualquier cambio de posición de sus compañeros. El alumno que sea sorprendido en el momento de cambiar de posición pasa a ser el vigilante.
Opciones de aplicación: varios alumnos deben hacer el rol de vigilantes, solamente se pueden cambiar de posición cuando el vigilante no está observando.

-Momento de Reflexión: ¿Qué dificultad tuve al realizar la actividad?
Tiempo:15 min

Propósito: (actitudinal y/o valorar) Que los alumnos valoren sus desempeños motrices.

EVIDENCIA: Plasmar en su cuaderno las actividades en las cuales se sintieron mejor.
*Los alumnos podrán proponer una actividad acorde a los aprendizajes esperados.
Análisis - reflexión de situaciones - aprendizajes durante la sesión y evaluación de los mismos.

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre del profesor:</td><td>Escuela: Turno:</td></tr>
<tr><td>Grado: 1°</td><td>Grupo:</td><td rowspan="2">Intención Pedagógica:
–Que los alumnos identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad
– Que los alumnos pongan a prueba distintos patrones de movimiento de manera simultánea
– Que los alumnos propongan diversas acciones en situaciones de juego que favorezcan el control y ajuste de sí
– Que los alumnos combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Educación Física Periodo: 1

Unidad didáctica: 1 Fecha:

Número de Sesión: 6

Materiales y Recursos: aros, bastones pelotas, conos.

Interdisciplinariedad: Educación socioemocional</td></tr>
<tr><td colspan="2">Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social

Enfoque pedagógico: Sistémico e integral de la motricidad

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico-didáctico: Desarrollo de la motricidad

Aprendizajes esperados:
• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.</td><td>Estrategias Didácticas:
Manipulación de objetos, dinámicas colaborativas, cuentos motores, tareas motrices, terrenos de aventura, juegos tradicionales, populares y autóctonos, circuitos de acción motriz, retos motores.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Técnicas y/ o Estilos de Enseñanza:

- Descubrimiento Guiado

- Resolución de Problemas</td><td>Momentos de Diálogo y Reflexión:
• Retomen sus experiencias al compartir con el grupo qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.
• Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.</td><td>Evaluación y Evidencias:
-Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento y sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego
-Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ética del Cuidado:
- Reconocimiento de uno mismo y del otro
- Cuidado de sí mismo y de los otros
- Solidaridad y Tolerancia</td><td>Observaciones:</td></tr>
</table>

Periodo : 1 Unidad didáctica: 1 Sesión N°: 6 Tiempo Total: 50 min

*Explicación de los aprendizajes esperados, diagnostico de aprendizajes previos y explicación de formas de evaluar.

ACTIVIDAD 1.- CAMINITO ESTRECHO.
Los alumnos se desplazan sobre algunas líneas que estén pintadas en el suelo. Se puede avanzar de todas las formas que se les ocurran: hacia adelante, atrás, sobre una pierna, saltando, o corriendo. Cuando los alumnos se encuentran, colaboran para poder seguir su camino sin que ninguno abandone la línea, ejemplo: uno de ellos abre el compás y el otro pasa a gatas por debajo de él.
Opciones de aplicación: por parejas, sujetando una cuerda estirada que deben mantener tensa.

-Momento de Reflexión: ¿De qué formas podemos desplazarnos? ¿De qué formas podemos cruzar nuestros caminos sin que ninguno salga de las líneas?
Tiempo: 10 min.

Propósito: (conceptual) Que los alumnos Identifiquen y mejoren su equilibrio estático y dinámico, su orientación espacial y la coordinación motriz.

ACTIVIDAD 2.- CIRCUITO DE ACCION MOTRIZ
ESTACION 1: Colocar conos y pelotas, la indicación es que los alumnos deben elegir que patrones de movimiento combinar, por ejemplo lanzar a los conos saltando, correr en zigzag conduciendo la pelota etc.
ESTACION 2: Colocar aros y pelotas, la indicación es la misma a la anterior
ESTACION 3: Colocar conos bastones y pelotas, igual que las dos anteriores, el docente debe hacer énfasis en que deben combinar dos patrones mínimo dar 5min en cada estación para hacer el cambio.
-Momento de Reflexión: ¿Qué actividad les gusto más? ¿Qué pueden hacer con este material que combinen dos o más movimientos?
Tiempo: 20 min.

Propósito: (procedimental) Que los alumnos practiquen dos o más patrones de movimiento con uno o más materiales

ACTIVIDAD 3.- "COLOR,COLOR"
Todo el grupo forma un circulo y se elige a un alumno quien dirá.. "colo,color"…eje. Blanco y todo el grupo correrá a tocar un objeto, superficie o cualquier cosa con ese color. El que lo realice al último, pasara a tomar el rol del alumno que estaba en el centro.
-Momento de Reflexión: ¿Todos respetaron las indicaciones de ejecución de las actividades?
Tiempo: 20 min.

Propósito: (actitudinal y/o valorar) Que los alumnos respeten las reglas de las actividades.

EVIDENCIA: Explicar con palabras o dibujo que es un circuito de acción motriz.
*Los alumnos podrán proponer una actividad acorde a los aprendizajes esperados.
Análisis - reflexión de situaciones - aprendizajes durante la sesión y evaluación de los mismos.

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre del profesor:</td><td>Escuela: Turno:</td></tr>
<tr><td>Grado: 1°</td><td>Grupo:</td><td rowspan="2">Intención Pedagógica:
–Que los alumnos identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad
– Que los alumnos pongan a prueba distintos patrones de movimiento de manera simultánea
– Que los alumnos propongan diversas acciones en situaciones de juego que favorezcan el control y ajuste de sí
– Que los alumnos combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Educación Física Periodo: 1

Unidad didáctica: 1 Fecha:

Número de Sesión: 7

Materiales y Recursos: Pañuelos y conos.

Interdisciplinariedad: Educación socioemocional</td></tr>
<tr><td colspan="2">Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social

Enfoque pedagógico: Sistémico e integral de la motricidad

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico-didáctico: Desarrollo de la motricidad

Aprendizajes esperados:
• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.</td><td>Estrategias Didácticas:
Manipulación de objetos, dinámicas colaborativas, cuentos motores, tareas motrices o juegos, terrenos de aventura, juegos tradicionales, populares y autóctonos, circuitos de acción motriz, retos motores.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Técnicas y/ o Estilos de Enseñanza:

- Descubrimiento Guiado

- Resolución de Problemas

- Argumentación y Diálogo</td><td>Momentos de Diálogo y Reflexión:
• Consideren las medidas de seguridad para prevenir accidentes, como respetar turnos y las zonas de juego.
• Retomen sus experiencias al compartir con el grupo qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.
• Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.</td><td>Evaluación y Evidencias:
-Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento y sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego
-Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ética del Cuidado:
- Reconocimiento de uno mismo y del otro
- Solidaridad y Tolerancia</td><td>Observaciones:</td></tr>
</table>

Periodo : 1 Unidad didáctica: 1 Sesión N°: 7 Tiempo Total: 50 min

*Explicación de los aprendizajes esperados, diagnostico de aprendizajes previos y explicación de formas de evaluar.

ACTIVIDAD 1.- ¿Cómo se sintieron trabajando junto a sus compañeros en la sesión anterior?
"Pega ayuda" preguntarles si recuerdan la actividad de la "trae", es la misma solo que esta actividad a quien van tocando se van juntando, la actividad termina cuando el ultimo alumnos es tocado. ¿Qué deben hacer para poder atrapar a todos?, que los alumnos propongan modificaciones a la actividad.
-Momento de reflexión: ¿Cómo podemos evitar chocar con otro compañero?

Tiempo: 15 min.

Propósito: (conceptual) Que los alumnos reconozcan e incremente posibilidades de movimiento y proponga variantes durante la actividad.

ACTIVIDAD 2.- QUITALE LA COLA AL BURRO
Se divide al grupo en dos equipos, uno de ellos se colocara en la cintura un pañuelo o una tira de papel simulando la cola del burro, el otro equipo tratara de quitarle la cola al mayor número de compañeros. Siguiendo la actividad se cambian los roles.
-Momento de Reflexión: ¿cómo se sintieron al completar las actividades?

Tiempo: 20 min.

Propósito: (procedimental) Que el alumno pongan a prueba distintos patrones de movimiento.

ACTIVIDAD 3.- ¡AQUÍ ESTOY!
Los alumnos identifican un lugar, objeto o color presente en el patio o área de juego. En un primer momento el docente da una indicación para que todos corran junto con él y se coloquen: "frente, atrás, izquierda o derecha, arriba o abajo, cerca, lejos" del mismo. (Respecto a la idea de derecha o izquierda en relación con un objeto es preciso recordar que esto es relativo, en la medida en que la posición de la persona o, en su caso, del observador determina dónde estamos.

Tiempo: 15 min.

Propósito: (actitudinal y/o valorar) Que los alumnos reconozcan sus posibilidades y de sus compañeros.

EVIDENCIA: Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.

*Los alumnos podrán proponer una actividad acorde a los aprendizajes esperados.
Análisis - reflexión de situaciones - aprendizajes durante la sesión y evaluación de los mismos.

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre del profesor:</td><td>Escuela: Turno:</td></tr>
<tr><td>Grado: 1°</td><td>Grupo:</td><td rowspan="2">Intención Pedagógica:
–Que los alumnos identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad
– Que los alumnos pongan a prueba distintos patrones de movimiento de manera simultánea
– Que los alumnos propongan diversas acciones en situaciones de juego que favorezcan el control y ajuste de sí
– Que los alumnos combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Educación Física Periodo: 1

Unidad didáctica: 1 Fecha:

Número de Sesión: 8

Materiales y Recursos: Tarjetones de colores, pelotas y conos.

Interdisciplinariedad: Educación socioemocional</td></tr>
<tr><td colspan="2">Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social

Enfoque pedagógico: Sistémico e integral de la motricidad

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico-didáctico: Desarrollo de la motricidad

Aprendizajes esperados:
• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.</td><td>Estrategias Didácticas:
Manipulación de objetos, dinámicas colaborativas, tareas motrices, terrenos de aventura, circuitos de acción motriz, retos motores.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Técnicas y/ o Estilos de Enseñanza:

- Descubrimiento Guiado

- Resolución de Problemas</td><td>Momentos de Diálogo y Reflexión:
• Qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.
• Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.</td><td>Evaluación y Evidencias:
-Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento y sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego
-Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ética del Cuidado:
- Reconocimiento de uno mismo y del otro
- Cuidado de sí mismo y de los otros
- Solidaridad y Tolerancia</td><td>Observaciones:</td></tr>
</table>

Periodo : 1 Unidad didáctica: 1 Sesión N°: 8 Tiempo Total: 50 min

*Explicación de los aprendizajes esperados, diagnostico de aprendizajes previos y explicación de formas de evaluar.

ACTIVIDAD 1.- POLICIAS Y LADRONES
Se forman dos equipos. Los policías persiguen a los ladrones y los llevan a una zona previamente determinada. Los ladrones deben intentar rescatar a sus compañeros. Cuando un policía toca a un ladrón, este se considera detenido. Cuando un ladrón toca a un detenido, este puede huir. Cuando todos los ladrones han sido capturados se invierten los papeles.
-Momento de Reflexión: ¿Fue fácil alcanzar al compañero? y ¿Por qué?
Tiempo: 15 minutos

Propósito: (conceptual) Que los alumnos identifiquen las acciones motrices utilizadas en la actividad.

ACTIVIDAD 2.- LA SALIDA RAPIDA
Los alumnos se colocan en fila por equipo, tumbados en el suelo con una línea delante de ellos, cuando el profesor tire la pelota al aire y esta toque tierra, deben levantarse los primeros de cada equipo e ir corriendo a recogerla. Acto seguido, correr para colocarse al final de la fila gana el equipo que más balones recoja.
-Momento de Reflexión: ¿Qué dificultad tuvieron al realizar la actividad?
Tiempo: 20 minutos

Propósito: (procedimental) Que el alumno demuestre su velocidad de reacción al responder al estímulo visual y/o auditivo

ACTIVIDAD 3.- EL CARRITO LOCO.
Los participantes, dispersos en el área de juego simulan la conducción del carro con su cuerpo (aro) portando un timón en sus manos. A la señal del semáforo ejecutan la acción correspondiente al color. Rojo: pararse Amarillo: caminar Verde: Correr
Esta orientación puede ejecutarse vía oral, o visual.
-Momento de Reflexión: ¿Se respetaron todas las reglas del juego?
Tiempo: 15 minutos

Propósito: (actitudinal y/o valorar) Que el alumno respete las formas de desplazamiento en la actividad.

EVIDENCIA: Dibujar un semáforo y describir la acción de cada color.
*Los alumnos podrán proponer una actividad acorde a los aprendizajes esperados.
Análisis - reflexión de situaciones - aprendizajes durante la sesión y evaluación de los mismos.

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre del profesor:</td><td>Escuela: Turno:</td></tr>
<tr><td>Grado: 1°</td><td>Grupo:</td><td rowspan="2">Intención Pedagógica:
–Que los alumnos identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad
– Que los alumnos pongan a prueba distintos patrones de movimiento de manera simultánea
– Que los alumnos propongan diversas acciones en situaciones de juego que favorezcan el control y ajuste de sí
– Que los alumnos combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Educación Física Periodo: 1

Unidad didáctica: 1 Fecha:

Número de Sesión: 9

Materiales y Recursos: tarjetas, mesas, cajas de cartón, conos, pelotas, aros, cuerdas.

Interdisciplinariedad: Educación socioemocional</td></tr>
<tr><td colspan="2">Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social

Enfoque pedagógico: Sistémico e integral de la motricidad

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico-didáctico: Desarrollo de la motricidad

Aprendizajes esperados:
• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.</td><td>Estrategias Didácticas:
Manipulación de objetos, dinámicas colaborativas, cuentos motores, tareas motrices, terrenos de aventura, juegos tradicionales, circuitos de acción motriz, retos motores.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Técnicas y/ o Estilos de Enseñanza:

- Descubrimiento Guiado

- Resolución de Problemas

- Argumentación y Diálogo</td><td>Momentos de Diálogo y Reflexión:
• Qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.
• Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.</td><td>Evaluación y Evidencias:
-Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento y sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego
-Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ética del Cuidado:
- Reconocimiento de uno mismo y del otro
- Cuidado de sí mismo y de los otros
- Solidaridad y Tolerancia</td><td>Observaciones:</td></tr>
</table>

Periodo : 1 **Unidad didáctica: 1** **Sesión N°: 9** **Tiempo Total: 50 min**

*Explicación de los aprendizajes esperados, diagnostico de aprendizajes previos y explicación de formas de evaluar.

ACTIVIDAD 1.- LIBRANDO OBSTACULOS
Distribuidos en grupos de seis alumnos, los estudiantes cruzaran el patio sorteando los obstáculos que dispone el profesor, se devuelven de la misma forma. El siguiente compañero sale cuando el anterior ha realizado completamente el recorrido.
Se cuestiona a los alumnos, ¿De qué otra forma podemos realizar el recorrido utilizando un materia?
Se implementan variantes realizando el recorrido con un balón entre las piernas, saltando los obstáculos con un pie, etc.
-Momento de Reflexión: ¿Qué obstáculo fue el más fácil y cuál fue el más difícil?
Tiempo:15 min

Propósito: (conceptual) Que el alumno reconozca y amplíe sus capacidades de movimiento al realizar una actividad y utilizando un material.

ACTIVIDAD 2.- IDENTIFICAR OBJETOS
Dos equipos de igual cantidad de participantes a la señal, el primer niño de cada equipo corre a través de diferentes obstáculos al llegar al final del mismo se colocara una caja pequeña, que contiene objetos de diferentes colores y formas; debe tomar una de ellas y continuar la carrera, hasta el área final (mesa). Al llegar, el niño debe expresar de forma oral el nombre del objeto. Variante las tarjetas pueden contener números o palabras.
-Momento de Reflexión: ¿Qué sintieron durante la ejecución de la actividad?
Tiempo: 20 min

Propósito: (procedimental) Que los alumnos combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación.

ACTIVIDAD 3.- FORMAS Y NUMEROS CON TU CUERPO
En equipos de igual número de participantes, a la señal del profesor, cada equipo formará la letra, numero o figura que se les indique. Se le da punto al equipo que realice más rápido y mejor la consigna.
-Momento de Reflexión: ¿Cómo se lograba conseguir el objetivo más rápido?
Tiempo: 15 min

Propósito: (actitudinal y/o valorar) Que los alumnos valoren el trabajo en equipo, compartir y respetar las opiniones de los demás.

EVIDENCIA: Dibujo de la actividad que más les haya gustado.
*Los alumnos podrán proponer una actividad acorde a los aprendizajes esperados.
Análisis - reflexión de situaciones - aprendizajes durante la sesión y evaluación de los mismos.

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre del profesor:</td><td>Escuela: Turno:</td></tr>
<tr><td>Grado: 1°</td><td>Grupo:</td><td rowspan="2">Intención Pedagógica:
–Que los alumnos identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad
– Que los alumnos pongan a prueba distintos patrones de movimiento de manera simultánea
– Que los alumnos propongan diversas acciones en situaciones de juego que favorezcan el control y ajuste de sí
– Que los alumnos combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Educación Física Periodo: 1

Unidad didáctica: 1 Fecha:

Número de Sesión: 10

Materiales y Recursos: Globos, pelotas y cajas.

Interdisciplinariedad: Educación socioemocional</td></tr>
<tr><td colspan="2">Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social

Enfoque pedagógico: Sistémico e integral de la motricidad

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico-didáctico: Desarrollo de la motricidad

Aprendizajes esperados:
• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.</td><td>Estrategias Didácticas:
Manipulación de objetos, dinámicas colaborativas, tareas motrices o juegos de diana, terrenos de aventura, juegos tradicionales, populares y autóctonos, circuitos de acción motriz, retos motores.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Técnicas y/ o Estilos de Enseñanza:

- Descubrimiento Guiado

- Resolución de Problemas

- Argumentación y Diálogo</td><td>Momentos de Diálogo y Reflexión:
• Qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.
• Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.</td><td>Evaluación y Evidencias:
-Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento y sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego
-Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ética del Cuidado:
- Reconocimiento de uno mismo y del otro
- Cuidado de sí mismo y de los otros
- Solidaridad y Tolerancia</td><td>Observaciones:</td></tr>
</table>

Periodo : 1 Unidad didáctica: 1 Sesión N°: 10 Tiempo Total: 50 min

*Explicación de los aprendizajes esperados, diagnostico de aprendizajes previos y explicación de formas de evaluar.

ACTIVIDAD 1.- MONO SALTO
Ubicados en fila cada alumno toma el empeine del compañero de adelante, quien mantiene la rodilla flexionada en 90°. El último de la fila, toma además el empeine de su pierna libre. En esta posición deben trasladarse por el espacio. A la voz de cambio, el último de la fila pasa al frente. Variantes: Cambiar el pie con el que se está trabajando. Aumentar la cantidad de niños en cada grupo. Desplazarse hacia atrás. Deben trasladar objetos (balones, conos, aros) a cierto sector de la cancha.
-Momento de Reflexión: ¿Qué otra posición se puede poner en el juego?
Tiempo: 15 min

Propósito: (conceptual) Que el alumno reconozca los elementos del salto.

ACTIVIDAD 2.- LANZAR AL CESTO.
Se organiza al grupo en dos hileras, a una distancia moderada se coloca un cesto o caja frente a cada una de ellas, el primer niño tendrá una pelota en la mano. A la señal el niño lanzará la pelota para encestarla en la caja, al terminar el lanzamiento va por la pelota y se la da al compañero que sigue. Gana el equipo que más pelotas enceste.
Los alumnos proponen distintas formas de lanzar.
-**Momento de Reflexión:** ¿Cómo fueron sus lanzamientos al ejecutar la actividad?
Tiempo:20 min

Propósito: (procedimental) Que el alumno ejecute la actividad con agilidad y precisión.

ACTIVIDAD 3.- EL GLOBO.
En grupos de seis alumnos mantener en el aire un globo; tocándolo sólo con el segmento que indique alternadamente el profesor. Cualquier parte del cuerpo: manos, hombros, muslo, pies, cabeza. En cada caso, la meta de movimiento es mantener el globo en el aire durante veinte toques consecutivos. Un alumno no puede tocar 2 veces seguidas el globo.
-Momento de Reflexión: ¿Se respetaron las reglas del juego?
Tiempo:15 min

Propósito: (actitudinal y/o valorar) Que el alumno respete las capacidades de cada compañero.

Evidencia: Describe o dibuja en su cuaderno como realiza el salto.

*Los alumnos podrán proponer una actividad acorde a los aprendizajes esperados.

Análisis - reflexión de situaciones - aprendizajes durante la sesión y evaluación de los mismos.

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre del profesor:</td><td>Escuela: Turno:</td></tr>
<tr><td>Grado: 1°</td><td>Grupo:</td><td rowspan="2">Intención Pedagógica:
–Que los alumnos identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad
– Que los alumnos pongan a prueba distintos patrones de movimiento de manera simultánea
– Que los alumnos propongan diversas acciones en situaciones de juego que favorezcan el control y ajuste de sí
– Que los alumnos combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Educación Física Periodo: 1

Unidad didáctica: 1 Fecha:

Número de Sesión: 11

Materiales y Recursos: Aros, conos y pelotas.

Interdisciplinariedad: Educación socioemocional</td></tr>
<tr><td colspan="2">Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social

Enfoque pedagógico: Sistémico e integral de la motricidad

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico-didáctico: Desarrollo de la motricidad

Aprendizajes esperados:
• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.</td><td>Estrategias Didácticas:
Manipulación de objetos, dinámicas colaborativas, tareas motrices o juegos de diana, terrenos de aventura, retos motores.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Técnicas y/ o Estilos de Enseñanza:

- Descubrimiento Guiado

- Resolución de Problemas

- Argumentación y Diálogo</td><td>Momentos de Diálogo y Reflexión:
• Qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.
• Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.</td><td>Evaluación y Evidencias:
-Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento y sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego
-Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ética del Cuidado:
- Reconocimiento de uno mismo y del otro
- Cuidado de sí mismo y de los otros
- Solidaridad y Tolerancia</td><td>Observaciones:</td></tr>
</table>

Periodo : 1 Unidad didáctica: 1 Sesión N°: 11 Tiempo Total: 50 min

*Explicación de los aprendizajes esperados, diagnostico de aprendizajes previos y explicación de formas de evaluar.

ACTIVIDAD 1.- BOMBA.
Se forman grupos de 10 alumnos. En un círculo se van pasando un objeto con pases continuos de mano en mano, mientras uno queda en el centro en cuclillas. El que queda al centro debe taparse los ojos y contar mentalmente hasta 15. Una vez que llega a este número debe gritar "Bomba" y el que tiene la pelota pasa al medio.
-Momento de Reflexión: ¿Cuál es la mayor dificultad durante el juego?
Tiempo: 10 min

Propósito: (conceptual) Que los alumnos identifiquen las acciones motrices utilizadas en el juego.

ACTIVIDAD 2.- PASILLO DE BALONES.
Se forman 2 equipos proporcionales según la cantidad de alumnos. Se marca un pasillo de conos. Uno de los equipos debe ubicarse con balones por fuera del pasillo, a ambos lados. Mientras el otro equipo se ubica al comienzo del pasillo para tratar de pasar al otro extremo sin ser quemado. El juego comienza al dar una señal y poner el cronómetro en marcha y acabará cuando hayan pasado todos los integrantes del equipo al otro lado, parando el cronómetro. A la siguiente vez se invierten los papeles y si quieren ganar, deben rebajar el tiempo que hizo el equipo anterior. Si un alumno es quemado debe volver al principio, para intentarlo nuevamente.
-Momento de Reflexión: ¿Qué se necesita para ganarle al equipo contrario?
Tiempo:25 min

Propósito: (procedimental) Que los alumnos combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación.

ACTIVIDAD 3.- LA CASITA
Los niños formados en parejas y sosteniendo un aro entre ambos, se desplazan por todo el patio, a la señal del profesor, colocan el aro en el piso y se colocan dentro de él. Gana la dupla que se coloque más rápido dentro de su casita.
Se dan variantes como mantenerse en un solo pie, espalda con espalda, rodilla con rodilla etc.
-Momento de Reflexión: ¿Cómo se sintieron trabajando por parejas?
Tiempo:15 min

Propósito: (actitudinal y/o valorar) Que el alumno valore el trabajo en equipo para un resultado eficiente.

Evidencia: Describe en el cuaderno que patrón básico de movimiento se le facilitó más de acuerdo a las actividades.
*Los alumnos podrán proponer una actividad acorde a los aprendizajes esperados.
Análisis - reflexión de situaciones - aprendizajes durante la sesión y evaluación de los mismos.

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre del profesor:</td><td>Escuela: Turno:</td></tr>
<tr><td>Grado: 1°</td><td>Grupo:</td><td rowspan="2">Intención Pedagógica:
–Que los alumnos identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad
– Que los alumnos pongan a prueba distintos patrones de movimiento de manera simultánea
– Que los alumnos propongan diversas acciones en situaciones de juego que favorezcan el control y ajuste de sí
– Que los alumnos combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Educación Física Periodo: 1

Unidad didáctica: 1 Fecha:

Número de Sesión: 12

Materiales y Recursos: Gises, tarjetas, conos y maracas.

Interdisciplinariedad: Educación socioemocional</td></tr>
<tr><td colspan="2">Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social

Enfoque pedagógico: Sistémico e integral de la motricidad

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico-didáctico: Desarrollo de la motricidad

Aprendizajes esperados:
• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.</td><td>Estrategias Didácticas:
Manipulación de objetos, dinámicas colaborativas, terrenos de aventura, juegos tradicionales, populares y autóctonos, circuitos de acción motriz, retos motores.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Técnicas y/ o Estilos de Enseñanza:

- Descubrimiento Guiado

- Resolución de Problemas

- Argumentación y Diálogo</td><td>Momentos de Diálogo y Reflexión:
• Qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.
• Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.</td><td>Evaluación y Evidencias:
-Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento y sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego
-Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ética del Cuidado:
- Reconocimiento de uno mismo y del otro
- Cuidado de sí mismo y de los otros
- Solidaridad y Tolerancia</td><td>Observaciones:</td></tr>
</table>

Periodo : 1 **Unidad didáctica: 1** **Sesión N°: 12** **Tiempo Total: 50 min**

*Explicación de los aprendizajes esperados, diagnostico de aprendizajes previos y explicación de formas de evaluar.

ACTIVIDAD 1.- LOS PARES.
Colocados en dos hileras, al extremo de la cancha y de espaldas, se les reparte una tarjeta con un número o letra a los integrantes de cada hilera, a la señal correrán todos al centro de la cancha y deberán encontrar a su par.
Variantes: pueden buscar a su par de forma visual, haciendo señas o diciendo la letra o número que les tocó.
-Momento de Reflexión: ¿cómo lograron cumplir con la meta del juego?
Tiempo: 15 min.

Propósito: (conceptual) Que los alumnos identifiquen las acciones motrices que responden a la actividad.

ACTIVIDAD 2.- LOS TRENES.
Se forman dos grupos organizados en hileras. Se dibujan en el suelo dos líneas paralelas a una distancia aproximada una de otra de 30 cm que son las líneas del tren y con una longitud de 10 mts de largo delante de cada equipo. Los equipos se colocan en hileras detrás de la línea de partida. A la señal del profesor saldrán caminando sobre el borde externo del pie entre las dos líneas hasta llegar a la meta que es un rectángulo dibujado en el suelo que significa la terminal del tren. Gana el equipo que logren pasar todos sus integrantes a la meta. No se pueden pisar las líneas paralelas. Cada vez que un niño pise una línea su equipo pierde un punto.
Variante: desplazarse con talones, con puntas de los pies etc.
-Momento de Reflexión: ¿cómo lograron cumplir con la meta del juego?
Tiempo: 20 min.

Propósito: (procedimental) Que el alumno ejecute patrones motores según el contexto y la necesidad dentro de la actividad.

ACTIVIDAD 3.- EL CARACOL.
Se colocan los alumnos en hileras agarrados uno detrás del otro con ambas manos por los hombros, delante de ellos se dibuja en el suelo con un gis un caracol y en el centro de éste se ubica una maraca. A la señal del profesor los niños saldrán caminando apoyando la parte anterior del pie siguiendo la línea dibujada en el suelo, hasta llegar al centro del caracol para recoger la maraca y hacerla sonar. No se pueden soltar las manos de los hombros de sus compañeros. Es obligatorio pisar la línea. Gana el equipo que su primer integrante logre sonar la maraca.
-Momento de Reflexión: ¿cómo se sintieron al completar las actividades?
Tiempo: 15 min.

Propósito: (actitudinal y/o valorar) Que el alumno reconozca la importancia del trabajo en equipo.

Evidencia: Describe que forma de caminar sobre las líneas se complicó más.
*Los alumnos podrán proponer una actividad acorde a los aprendizajes esperados.
Análisis - reflexión de situaciones - aprendizajes durante la sesión y evaluación de los mismos.

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre del profesor:</td><td>Escuela: Turno:</td></tr>
<tr><td>Grado: 1°</td><td>Grupo:</td><td rowspan="2">Intención Pedagógica:
–Que los alumnos identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad
– Que los alumnos pongan a prueba distintos patrones de movimiento de manera simultánea
– Que los alumnos propongan diversas acciones en situaciones de juego que favorezcan el control y ajuste de sí
– Que los alumnos combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Educación Física Periodo: 1

Unidad didáctica: 1 Fecha:

Número de Sesión: 13

Materiales y Recursos: Gises y tarjetas.

Interdisciplinariedad: Educación socioemocional</td></tr>
<tr><td colspan="2">Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social

Enfoque pedagógico: Sistémico e integral de la motricidad

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico-didáctico: Desarrollo de la motricidad

Aprendizajes esperados:
• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.</td><td>Estrategias Didácticas:
Dinámicas colaborativas, cuentos motores, terrenos de aventura, juegos tradicionales, populares y autóctonos, circuitos de acción motriz, retos motores.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Técnicas y/ o Estilos de Enseñanza:

- Descubrimiento Guiado

- Resolución de Problemas

- Argumentación y Diálogo</td><td>Momentos de Diálogo y Reflexión:
• Qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.
• Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.</td><td>Evaluación y Evidencias:
-Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento y sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego
-Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ética del Cuidado:
- Reconocimiento de uno mismo y del otro
- Cuidado de sí mismo y de los otros
- Solidaridad y Tolerancia</td><td>Observaciones:</td></tr>
</table>

Periodo : 1 Unidad didáctica: 1 Sesión N°: 13 Tiempo Total: 50 min

*Explicación de los aprendizajes esperados, diagnostico de aprendizajes previos y explicación de formas de evaluar.

ACTIVIDAD 1.- ¿QUÉ HORA ES SEÑOR LOBO?

Los alumnos estarán dispersos por el área limitada. Un alumno hace del lobo. Se delimitara otra área que será la jaula de los corredores que sean casados por el lobo. El niño que hace de lobo se pasea por el área de juego. El resto de los alumnos le siguen y le preguntan ¿qué hora es señor lobo? El lobo contesta una hora cualquiera (en varias ocasiones) y cuando estime conveniente a la pregunta de la forma siguiente: es hora de almorzar, es hora de desayunar, de merendar o de comer (una de ellas), esa es la señal de aviso para que el resto de los jugadores corran ya que el lobo tratará de casar el mayor número posible de ellos. Los corredores no tienen lugar donde refugiarse y tienen que huir hasta que den las 12 horas. Para ello el profesor va marcando con palmadas hasta contar las doce horas. Se va designando a otro lobo. Todo alumno que no haya sido atrapado es ganador y los alumnos que salgan fuera del área se consideran atrapados.

Variante: colocar refugios (círculos con conos, se podrán colocar dentro de éstos solo cuando el profesor indique la palabra refugios.

-Momento de Reflexión: ¿Cómo lograron escapar del lobo?

Tiempo: 15 min.

Propósito: (conceptual) Que los alumnos identifiquen los límites de sus capacidades.

ACTIVIDAD 2.- ¿QUÉ COLOR ES?

Se colocan en equipos formados en hileras, a un lado de la línea de partida se dibuja un circulo en el suelo que estará vacío, a una distancia de tres o cuatro metros se dibuja otro circulo y dentro se colocan distintas figuras de diferentes colores. Se dibujan en el suelo tantos círculos como equipos halla. Al sonido del silbato los primeros de cada hilera saldrán caminando, corriendo, saltando, llegarán al círculo donde están las figuras de colores y escogerán una y regresarán a colocarla en el círculo que está a un costado de la línea de partida a la vez que dirán en voz alta el color y regresan a dar una palmada al compañero que le sigue, el cual realiza el mismo recorrido. Debe decir el color de la figura correctamente. La figura hay que depositarla en el círculo, no se puede tirar. Si no es capaz de identificar correctamente el color otro niño del equipo lo mencionara y perderá un punto el equipo. El juego culmina cuando uno de los dos equipos logre que pasen todos sus integrantes.

Variante: Las figuras pueden ser sustituidas por otros objetos de la vida cotidiana o juguetes que ellos sepan identificar, así como tarjetas con operaciones básica.

-Momento de Reflexión: ¿Qué se les dificulto más en la actividad?

Tiempo: 25 min.

Propósito: (procedimental) Que el alumno ejecute la actividad con agilidad y rapidez.

ACTIVIDAD 3.- CARRITO DE VERDURAS.

Se sientan en círculo quedando un alumno de pie y al centro del círculo. En parejas elegir una verdura y los dos que la han elegido intercambiar de lugar corriendo en sentido contrario por fuera del círculo, cuando el compañero del centro la nombre. Al que se queda sin lugar le toca estar en el centro para mencionar otra verdura distinta. Cuando el del centro dice carrito de verduras, todos deberán de cambiar de lugar.

-Momento de Reflexión: ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad?

Tiempo: 10 min.

Propósito: (actitudinal y/o valorar) Que el alumno respete las reglas del juego.

Evidencia: Describe o dibuja que actividad te pareció más divertida.

*Los alumnos podrán proponer una actividad acorde a los aprendizajes esperados.

Análisis - reflexión de situaciones - aprendizajes durante la sesión y evaluación de los mismos.

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre del profesor:</td><td>Escuela: Turno:</td></tr>
<tr><td>Grado: 1°</td><td>Grupo:</td><td rowspan="2">Intención Pedagógica:
–Que los alumnos identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad
– Que los alumnos pongan a prueba distintos patrones de movimiento de manera simultánea
– Que los alumnos propongan diversas acciones en situaciones de juego que favorezcan el control y ajuste de sí
– Que los alumnos combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Educación Física Periodo: 1

Unidad didáctica: 1 Fecha:

Número de Sesión: 14

Materiales y Recursos: Pelotas, conos y porterías.

Interdisciplinariedad: Educación socioemocional</td></tr>
<tr><td colspan="2">Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social

Enfoque pedagógico: Sistémico e integral de la motricidad

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico-didáctico: Desarrollo de la motricidad

Aprendizajes esperados:
• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.</td><td>Estrategias Didácticas:
Manipulación de objetos, dinámicas colaborativas, tareas motrices o juegos de diana, terrenos de aventura, circuitos de acción motriz, retos motores.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Técnicas y/ o Estilos de Enseñanza:

- Descubrimiento Guiado

- Resolución de Problemas

- Argumentación y Diálogo</td><td>Momentos de Diálogo y Reflexión:
• Qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.
• Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.</td><td>Evaluación y Evidencias:
-Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento y sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego
-Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ética del Cuidado:
- Reconocimiento de uno mismo y del otro
- Cuidado de sí mismo y de los otros
- Solidaridad y Tolerancia</td><td>Observaciones:</td></tr>
</table>

Periodo : 1 Unidad didáctica: 1 Sesión N°: 14 Tiempo Total: 50 min

*Explicación de los aprendizajes esperados, diagnostico de aprendizajes previos y explicación de formas de evaluar.

ACTIVIDAD 1.-OCUPA TU LUGAR.
Se forman varios círculos con los alumnos y fuera de éstos se coloca un niño. A la señal del maestro, el alumno que se encuentra fuera de cada círculo corre alrededor de éste, toca a un compañero y continúa la carrera. El niño que ha sido tocado sale corriendo en dirección contraria al que lo tocó. Cada uno tratará de llegar primero al lugar que quedó desocupado. El alumno que quede sin lugar continúa corriendo para tocar a otro jugador. Resultarán vencedores todos aquellos que logren ocupar sin ser capturados.
Variante: Colocar a los niños en hileras
-Momento de Reflexión: ¿Qué habilidad se necesitaba para ocupar el lugar primero que el compañero?
Tiempo:15 min

Propósito: (conceptual) Que los alumnos identifiquen las habilidades que se utilizan en la actividad

ACTIVIDAD 2.- GOLPEA Y ANOTA.
Se colocan en equipos formados en hileras, el primer niño de cada equipo tendrá una pelota, a una distancia de 4 a 5 metros se pintará la portería al silbatazo cada niño golpeará la pelota con un pie hacia la portería, luego irá a recogerla y regresará y la entregará al próximo compañero. Cada vez que se anote un gol el equipo tiene un punto adicional. Ganará el equipo que anote más goles.
Variante: El juego se podrá realizar golpeando con las manos y desplazándose de diferentes maneras.
-Momento de Reflexión: ¿Cómo lograron meter gol?
Tiempo:20 min

Propósito: (procedimental) Que los alumnos practiquen sus habilidades motrices básicas.

ACTIVIDAD 3.- EL DOCTOR.
Se elige un alumno para ser el doctor. (Se esconde para no ver la manera en que se enredan) El resto del grupo se toma de las manos, sin soltarse comienzan a enredarse, a una sola voz gritan "doctor ayuda". El doctor tratará de desenredarlos sin que éstos se suelten de las manos.
-Momento de Reflexión: ¿Cómo se sintieron al completar las actividades?
Tiempo: 15 min.

Propósito: (actitudinal y/o valorar) Que los alumnos le den importancia y valoren el trabajo en equipo y cooperación.
Evidencia: Escribe en tu cuaderno 2 patrones básicos de movimiento realizados durante la sesión.
*Los alumnos podrán proponer una actividad acorde a los aprendizajes esperados.
Análisis - reflexión de situaciones - aprendizajes durante la sesión y evaluación de los mismos.

<table>
<tr><td colspan="2">Nombre del profesor:</td><td>Escuela: Turno:</td></tr>
<tr><td>Grado: 1°</td><td>Grupo:</td><td rowspan="2">Intención Pedagógica:
–Que los alumnos identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces y las que les representan alguna dificultad
– Que los alumnos pongan a prueba distintos patrones de movimiento de manera simultánea
– Que los alumnos propongan diversas acciones en situaciones de juego que favorezcan el control y ajuste de sí
– Que los alumnos combinen la locomoción, la estabilidad y la manipulación.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Asignatura: Educación Física Periodo: 1

Unidad didáctica: 1 Fecha:

Número de Sesión: 15

Materiales y Recursos: Aros, pelotas y música.

Interdisciplinariedad: Educación socioemocional</td></tr>
<tr><td colspan="2">Componente curricular: Área de Desarrollo Personal y Social

Enfoque pedagógico: Sistémico e integral de la motricidad

Eje: Competencia motriz

Componente pedagógico-didáctico: Desarrollo de la motricidad

Aprendizajes esperados:
• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.</td><td>Estrategias Didácticas:
Manipulación de objetos, dinámicas colaborativas, cuentos motores, tareas motrices o juegos de diana, terrenos de aventura, juegos tradicionales, populares y autóctonos, circuitos de acción motriz, retos motores.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Técnicas y/ o Estilos de Enseñanza:

- Descubrimiento Guiado

- Resolución de Problemas

- Argumentación y Diálogo</td><td>Momentos de Diálogo y Reflexión:
• Qué juego les gustó más, en qué actividades tuvieron mayor dificultad, cómo lograron cumplir con la meta del juego, cómo se sintieron al completar las actividades, etcétera.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:
• Explora formas de movimiento, de manera individual y grupal.
• Reconoce las diferencias al efectuar y combinar diversos patrones básicos de movimiento.</td><td>Evaluación y Evidencias:
-Registro de observación sobre la combinación de los patrones básicos de movimiento y sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego
-Testimonios de la sesión acerca de las acciones que lograron completar con mayor control de sí.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ética del Cuidado:
- Reconocimiento de uno mismo y del otro
- Cuidado de sí mismo y de los otros
- Solidaridad y Tolerancia</td><td>Observaciones:</td></tr>
</table>

Periodo : 1 Unidad didáctica: 1 Sesión N°: 15 Tiempo Total: 50 min

*Explicación de los aprendizajes esperados, diagnostico de aprendizajes previos y explicación de formas de evaluar.

ACTIVIDAD 1"EL OGRO"
Uno la queda, es el ogro, con un balón de goma-espuma .debe dar un balonazo con las manos a alguien. Si alguno es alcanzado debe quedarse quieto (estatua). Siempre la queda el mismo. Si se cansa el maestro asignará otro ogro.
-Se pueden variar las posturas de estatuas favoreciendo el equilibrio

Tiempo:15 min

Propósito: (conceptual) Que los alumnos identifiquen las acciones motrices que los hagan sentirse capaces

ACTIVIDAD 2.- AROS MUSICALES COOPERATIVOS
Se disponen tantos aros como jugadores sean. Los jugadores forman un círculo y se sitúan de pie fuera de los mismos. Mientras suena la música, todos se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todos buscan un aro en el cual meterse y se va retirando un aro cada que la música deja de oírse. El objetivo del juego es ver en cuántos aros es capaz de meterse el grupo entero. Varios alumnos pueden compartir un mismo aro. Los alumnos proponen distintas formas de desplazarse.
Opciones de aplicación:• Cada alumno toma uno o dos compañeros de la mano y no pueden soltarse.• Se puede realizar sobre bancos, paliacates o periódico.
-Momento de Reflexión: ¿Qué sintieron al bailar al ritmo de la música?

Tiempo:20 min

Propósito: (procedimental) Que los alumnos ejecuten las acciones mencionadas en el cuento motor.

ACTIVIDAD 3.- ZORROS, GALLINAS Y SERPIENTES
Se divide la clase en tres grupos distintos: los zorros, las gallinas y las serpientes. Cada grupo tiene una casa asignada, alejada de la casa de los otros grupos. Los zorros persiguen a las gallinas, las gallinas a las serpientes y las serpientes a los zorros. Cuando un animal captura a otro (por ejemplo, un zorro a una gallina) ha de llevarlo a casa y, mientras lo lleva, nadie puede capturarlo. El animal capturado solo puede ser liberado si un compañero de su mismo equipo le libera tocándole la mano. Gana el equipo que antes capture al equipo que persigue
-Momento de Reflexión: ¿Qué se necesitaba hacer para capturar a los contrarios?

Tiempo:15 min

Propósito: (actitudinal y/o valorar) Que los alumnos respeten y valoren las participaciones de los compañeros.

Evidencia: dibujar los personajes principales del cuento motor.

*Los alumnos podrán proponer una actividad acorde a los aprendizajes esperados.

Análisis - reflexión de situaciones - aprendizajes durante la sesión y evaluación de los mismos.

Vo. Bo.

_____

SUPERVISOR(A) DE EDUCACION FISICA

Vo. Bo.

_____

ASESOR TECNICO PEDAGOGICO

Vo. Bo.

_____

DIRECTOR(A) DE LA ESCUELA

Vo. Bo.

_____

DOCENTE

FECHA:

Bibliografía

Blázquez, D. (1995) *La iniciación deportiva y el deporte escolar.* Barcelona: Inde.

Brunner, R. y Hill, D. (1992). *Using Learning Styles Research in Coaching. Journal of Physical Education, Recreation and Dance*.

De Pablo, P. y otros (1992): *Diseño del currículo en el aula. Propuesta de autoformación*. Madrid: Mare Nostrum Ediciones.

Devís, J.; Peiró, C. (1997). *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: 2.ª ed. Inde

Goldberger, M. y Howarth, K. (1993). *The National Curriculum in Physical Education and the Spectrum of Teaching Styles.* The British Journal of Physical Education.

Lafourcade, P (2008), *Evaluación de los Aprendizajes.* Argentina: Editorial Kapelusz, S.A.

Menéndez, S., Pol, L. (1988). ¨*Influencia de los procedimientos organizativos en la actividad de la educación física en la escuela primaria¨.* T.D. La Habana. Cuba: ISCF Manuel Fajardo.

Méndez, A. (1999). *Análisis comparativo de las técnicas de enseñanza en la iniciación a dos deportes de invasión: el floorball patines y el baloncesto*. Tesis Doctoral Inédita.

Moreira, M. (1993), *Unidades Didácticas e Investigación en el Aula, Un Modelo Colaborativo entre Profesores, Colección: Cuadernos Didácticos, Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias,* Las Palmas de Gran Canaria: Librería Nogal Ediciones.

Mosston, M. y Ashworth, S. (1993). *"La enseñanza de la Educación Física" "La reforma de Los estilos de enseñanza".* Barcelona, España: Editorial Hispano Europea.

Muñoz Díaz J. C. (2003), *Evaluación en Educación Física en enseñanza primaria*, ef *deportes Revista Digital* (N° 61). Recuperado de: http://www.efdeportes.com/

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores,* Barcelona: INDE.

Orozco Jutorán, M. (2006) *"La evaluación diagnóstica, formativa y sumativa en la enseñanza de la traducción",* Sevilla: Bienza.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, Deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz.* Barcelona: Paidotribo.

Rojas Hidalgo M., y otros (2013), *La Educación Física en niños de edad preescolar y su correspondiente evaluación sistemática*, *e*f deportes Revista Digital (N° 180). Recuperado de: http://www.efdeportes.com/

Secretaria de Educación Pública (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: Primera edición

Secretaría de Educación Pública (2013), *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo 4*, Ciudad de México: Primera edición

Secretaria de Educación Pública (2009), *Programas de Estudio* México: Primera edición

Velázquez, C. (2001): *"Las actividades físicas cooperativas en un programa de Educación Física para la paz"*, en: "*Actas del I Congreso Estatal de Actividades Físicas Cooperativas. Medina del Campo, 9 - 12 de julio"*. Valladolid: La Peonza Publicaciones.