

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 1º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Explora la combinación de los patrones básicos de movimiento en diferentes actividades y juegos, para favorecer el control de sí.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

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.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

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.

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.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Aplica los patrones básicos de movimiento al relacionar el espacio, el tiempo y los objetos que utiliza para responder a las actividades y juegos en los que participa.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Ofrecer a los alumnos escenarios que favorezcan la diversificación de sus acciones, a partir de considerar aspectos referidos al espacio, el tiempo y el manejo de los objetos, permite que, progresivamente, reconozcan las posibilidades de movimiento que pueden aplicar para afrontar tareas que promueven el control de sí. En este sentido, diseñe una unidad didáctica, en la que:

– Exploren diversas maneras de locomoción, manipulación y estabilidad al aplicarlas en:

- Circuitos de acción motriz en los que deba desplazarse (caminar, correr, reptar, gatear, saltar); manejar objetos (con distintas texturas, tamaños y formas); y controlar el cuerpo (rodar, girar, frenar, esquivar, entre otros).
- Juegos en los que compartan maneras de hacer un patrón básico de movimiento. Se sugiere incrementar paulatinamente el nivel de complejidad de las acciones.
- Terrenos de aventura que involucren decidir los patrones de movimiento que utilizarán para finalizarlo con base en las propuestas propias y de los compañeros. Es conveniente establecer diversos espacios para experimentar con los desplazamientos, lanzamientos, recepciones, así como con el control del cuerpo y los objetos.

– Busquen formas de emplear sus patrones en tareas relacionadas con la ubicación en el espacio, tales como:

- Juegos libres que les permitan aplicar los patrones básicos de movimiento en los distintos espacios de juego con variaciones en dimensiones y formas.
- Retos motores en los que adapten sus movi-

mientos de acuerdo con las características de cada tarea, modificando distancias (corta y larga); alturas (alto, medio, bajo); obstáculos (esquivar entre, a través de, sobre, de bajo de...), zonas de juego (figuras dibujadas en el piso, cajones, conos), entre otras.

- Actividades colaborativas en las que sugieran propuestas de solución a partir de las particularidades del área de juego (amplias, angostas, largas, circulares, cuadradas, etcétera).

– Apliquen acciones motrices a partir del tiempo con el que cuentan en cada actividad o juego:

- Cantos y rondas motrices en los que se coordinen los movimientos y las acciones mencionadas.
- Retos motores caracterizados por el incremento o disminución del tiempo que se dispone para cumplirlos.
- Actividades motrices que requieran manipular diversos objetos con la ayuda de otros y siguiendo un recorrido en el que se registre el tiempo utilizado para mejorar sus propias marcas.

– Empleen sus patrones básicos de movimiento al ejecutar actividades con énfasis en el espacio y el tiempo, estas serán:

- Actividades colaborativas relacionadas con cumplir una meta en un tiempo determinado y en las que combinen las acciones que se desarrollan al modificar el área de juego (organización y disposición de los materiales) y el tiempo destinado para cumplir con ellas.
- Búsquedas del tesoro que requieran ubicar las pistas y las tareas a cumplir en diversas zonas de la escuela. Es importante señalar las medidas de seguridad pertinentes.

Durante las sesiones establezca momentos de diálogo para que los alumnos puedan compartir sus experiencias referidas a:

- Posibilidades motrices que descubrieron.
- Sugerencias para afrontar las actividades.
- Cuestionamientos que les permitan expresar qué pasa cuando el área de juego es más pequeña o grande, qué sucede cuando queda poco tiempo para terminar una tarea, cómo son sus movimientos cuando participan en un espacio pequeño o en uno amplio, cómo se sintieron al utilizar dos objetos a la vez, qué acción de algún compañero les gustó, etcétera.

Con la información recopilada establezca una evaluación de sus desempeños y diseñe actividades que inviten a la participación de sus familiares.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Distingue los cambios que aplica en sus acciones a partir de las características de las actividades y los juegos.
- Propone acciones a realizar ante situaciones que se desarrollan en las actividades y juegos.

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

- Registro de observación sobre la diversidad de movimientos que usa ante situaciones de juego.
- Dibujo o explicación verbal acerca de las situaciones en las que aplica los patrones básicos de movimiento.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 1º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Emplea distintos segmentos corporales al compartir sus posibilidades expresivas y motrices en actividades y juegos, para mejorar el conocimiento de sí.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El conocimiento que adquieren los alumnos acerca del esquema corporal se favorece al complementar la información teórica (ubicación y nombre de las partes del cuerpo) con la participación en situaciones lúdicas en las que reconozcan sus movimientos de manera integral, a la vez que identifican las posibilidades de acción de cada segmento que lo conforma. Para contribuir a lo anterior, elabore una didáctica en la que los alumnos:

– Reconozcan su cuerpo al manifestar sus posibilidades motrices mediante:

- Cantos y rondas motrices que propicien la ubicación y movilización de las partes del cuerpo.
- Formas jugadas que fomenten acciones a efectuar con determinadas partes o segmentos corporales.

– Expresen diferentes estados de ánimo haciendo gestos y posturas por medio de:

- Actividades de expresión corporal en las que manifiesten sentimientos y emociones a partir de sus acciones motrices.
- Cuentos motores que representen situaciones o personajes específicos.

– Participen en tareas que fomenten la puesta en marcha del conocimiento de sí y de los demás. Para esto, implemente...

- Circuitos de acción motriz con estaciones enfocadas a emplear las posibilidades motrices y expresivas.
- Retos motores en los que tomen acuerdos respecto a la forma de mover su cuerpo en la resolución de una tarea.

– Demuestren el conocimiento que tienen de sí y de sus compañeros al superar tareas individuales o colectivas, aplicándolo en:

- Terrenos de aventura en los que combinen la utilización de diferentes partes del cuerpo con diversos tipos de desplazamiento y el manejo de objetos.
- Actividades circenses que fomenten el uso de sus posibilidades motrices y expresivas (locomoción, manipulación y estabilidad).

Establezca los espacios correspondientes durante las sesiones para que los alumnos:

- Compartan lo que son capaces de hacer, así como las formas de afrontar las tareas.
- Comenten qué pueden hacer con su cuerpo en las sesiones, cuáles partes de su cuerpo usan durante las actividades, cuáles utilizaron más,

con cuáles pueden explorar objetos, con cuáles pueden desplazarse de un lugar a otro, etcétera.

A partir de la información recopilada defina una valoración sobre el desempeño de los alumnos respecto a cómo identifican sus segmentos corporales y cómo los emplean en la resolución de las tareas.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Ubica diferentes segmentos corporales y partes del cuerpo en las actividades.
- Demuestra un mayor conocimiento de sí al emplear distintas partes y segmentos del cuerpo.
- Comparte sus propuestas y respeta las de sus compañeros.

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

- Dibujos sobre las características corporales, motrices y sociales, así como de sus gustos y sus aficiones.
- Descripción verbal mediante una presentación del dibujo.
- Instrumento de autoevaluación haciendo una descripción acerca de los logros manifestados.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 1º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Explora el equilibrio, la orientación espacio-temporal y la coordinación motriz en actividades y juegos, para impulsar la expresión y control de sus movimientos.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Desarrollar actividades lúdicas que destaquen las capacidades perceptivo-motrices relacionadas con la ubicación en el espacio y el tiempo, durante el juego, permite que los alumnos mejoren su desempeño de acuerdo con las características de cada tarea. Para contribuir a ello es conveniente elaborar una unidad didáctica en la que los alumnos:

– Identifiquen sus capacidades perceptivo-motrices al experimentar acciones que requieran ubicarse en el espacio, coordinar sus movimientos y equilibrar su cuerpo en la práctica de:

- Juegos sensoriales donde realicen diversas acciones motrices y expresivas sin usar alguno de los sentidos (oído, tacto, olfato, gusto o vista).
- Actividades de expresión corporal que representen situaciones relacionadas con el equilibrio y la coordinación de sus movimientos.

– Empleen el equilibrio y la coordinación en actividades en las que se ubiquen en el espacio. Para esto, implemente:

- Circuitos de acción motriz con estaciones en las que deban equilibrarse y controlar su cuerpo, así como manipular y equilibrar objetos.
- Cuentos motores en los que representen situaciones que involucren la coordinación, el equilibrio y la orientación espacio-temporal.

– Reconozcan objetos, personas y espacios de juego mediante:

- Rondas motrices y cantos dirigidos a la búsqueda de posibilidades expresivas y de movimiento interactuando con los compañeros y utilizando el área de juego.

- Tareas motrices basadas en la toma de decisiones respecto a las acciones que pueden realizar, de acuerdo con el espacio y los objetos que disponen.

– Pongan a prueba la percepción de su entorno en las siguientes tareas colaborativas:

- Circuitos de acción motriz que impulsen actividades relacionadas con la coordinación de movimientos y la manipulación de objetos, de manera individual y colectiva.
- Juegos cooperativos que involucren el descubrimiento de las posibilidades motrices y expresivas de los objetos (equilibrar, manipular o transportar), las personas (encontrar o esquivar) y el espacio de juego (ocupar o modificar).
- *Rallies* que incluyan acciones motrices a superar donde utilicen sus capacidades perceptivo-motrices, la expresión corporal y el control de los movimientos.

Durante las actividades fomente de manera permanente el diálogo grupal para que:

- Distingan y expliquen las acciones que llevan a cabo.
- Compartan las propuestas que desarrollaron para superar las tareas.
- Intercambien ideas al responder cómo es el lugar donde juegan en la escuela o fuera de ella, qué objetos hay en el área de juego, en qué lugar se encuentra un objeto, cómo y cuándo emplean el equilibrio, cómo utilizan su coordinación, y qué actividades proponen para poner a prueba el equilibrio y la coordinación.

Con base en la información que proyecten los alumnos, propicie una autoevaluación de sus desempeños y dé adecuaciones a las próximas actividades con la intención de responder a las propuestas y necesidades que manifiestan.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Ajusta sus movimientos a partir de consignas de juego (espacio y tiempo).

- Plantea acciones que implican utilizar sus capacidades perceptivo-motrices (equilibrio, coordinación y orientación espacio-temporal).

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

- Testimonios de la sesión acerca de las acciones expresivas y motrices que realizan.
- Instrumento de autoevaluación que muestre los indicadores motrices, expresivos y actitudinales del alumno.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 1º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	•Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	•Pone a prueba sus respuestas motrices en actividades y juegos, individuales y colectivos, con la intención de canalizar y expresar el gusto por moverse.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Trabajar en las posibilidades de movimiento e interacción de los alumnos y en su gusto por participar en distintas situaciones lúdicas, contribuye a generar ambientes de aprendizaje participativos e incluyentes que favorecen el interés por superar, de manera creativa, desafíos cada vez más complejos; con este fin, organice una unidad didáctica que promueva acciones en las que:

– Exploren respuestas motrices y expresivas en tareas que requieran retomar y enriquecer sus experiencias previas. Implemente:

- Formas jugadas relacionadas con sugerir maneras de utilizar los objetos al interactuar con sus compañeros (por parejas, tercias, equipos, y de manera grupal).
- Actividades circenses que permitan descubrir modos de desplazarse, manipular objetos y controlar el cuerpo en espacios diversos.

– Propongan diferentes respuestas motrices que consideren los desempeños propios y los de sus compañeros y que apliquen estas a:

- Circuitos de acción motriz con estaciones que pongan a prueba dos o más patrones de movimiento (lanzar-cachar y correr-saltar; reptar-gatear y controlar objetos, entre otras).
- Terrenos de aventuras que les permitan reconocer las acciones que representan un reto a superar y las asuman con gusto.

– Empleen sus posibilidades motrices al tomar decisiones colectivas que favorezcan el cumplimiento de metas y las pongan en marcha:

- Retos motores donde intercambien alternativas de solución y elijan la que consideren más conveniente.
- Juegos cooperativos que prioricen la participación y el gusto de jugar, por encima del resultado que obtengan.

Permita que los alumnos:

- Expresen las dificultades que afrontaron para resolver diversas tareas.
- Expliquen las acciones que desarrollaron y los resultados que obtuvieron.
- Reconozcan cómo fue su desempeño al compartir qué actividades les agradaron más, qué acciones motrices pudieron lograr, qué retos tuvieron que superar, qué pasó cuando participaron por equipos, y qué reto no superaron y les gustaría volver a intentar

A partir del diálogo establecido, retome los puntos de vista de los alumnos para ofrecerles experiencias futuras que trabajen sobre aquellos aspectos en que consideran pueden mejorar.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Emplea formas de resolver las tareas propuestas por sus compañeros.
- Sugiere tareas a resolver de manera individual y colectiva.

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

- Testimonio de la sesión enfocado en la manera de solucionar cada tarea trabajada.
- Descripción verbal sobre respuestas motrices propuestas en las actividades.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 1º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Identifica las normas de convivencia en actividades y juegos, con el propósito de asumir actitudes que fortalecen el respeto y la inclusión de los demás.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La posibilidad de impulsar en los alumnos una formación en valores desde este espacio curricular se manifiesta a partir de vivenciar permanentemente actitudes vinculadas con el respeto, la colaboración y la inclusión al interactuar con los demás en el juego y la sesión. En este sentido, planifique una unidad didáctica, donde los alumnos:

– Exploren distintas maneras de interacción motriz con sus compañeros, en el juego y la sesión llevando a cabo:

- Un juego libre que propicie la toma de decisiones respecto a las formas de jugar, de manera individual y colectiva.

- Cantos y rondas motrices que canalicen expresiones corporales al realizar imitaciones.
- Retos motores relacionados con compartir el material con los demás.
- Actividades colaborativas dirigidas a organizarse en equipos y tomar acuerdos.

– Participen en juegos con reglas sencillas que promuevan la interacción y convivencia con los demás poniendo en práctica:

- Formas jugadas basadas en el intercambio y aplicación de diversas acciones.
- Juegos de reglas, que destaquen la necesidad de seguir las consignas de juego (la interacción

y la convivencia con los compañeros), así como las implicaciones de no cumplir con ellas.

- Circuitos de acción motriz en los que se organicen por equipos para diseñar las tareas a completar por sus compañeros, así como explicar las reglas y acciones a desarrollar.

– Tomen acuerdos relacionados a las normas de convivencia que se establecen en el juego y la sesión, al poner en marcha:

- Ferias de la motricidad que propicien acciones individuales y en equipo a partir de normas básicas de convivencia asociadas con el respeto y la inclusión.

Durante las sesiones establezca momentos de diálogo para que los alumnos:

- Mencionen los aspectos que permiten asumir actitudes asertivas en el juego y promover ambientes respetuosos e incluyentes.
- Destaquen la importancia de las reglas del juego, las normas de convivencia y las implicaciones que tienen en la sesión y la vida diaria, a partir de cuáles reglas aplicaron en los juegos, cuáles son las normas de convivencia que tenemos en la sesión y

en la escuela, qué pasa cuando no se respetan las reglas, y qué podemos hacer cuando algún compañero no cumple con las normas de convivencia.

Luego de conocer las opiniones que los alumnos externan, retome sus comentarios y propuestas para diseñar una estrategia colectiva que propicie la mejora en las relaciones y formas de interacción, en la escuela y en las sesiones, bajo las premisas del respeto y la inclusión.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Reconoce y aplica reglas y normas de convivencia que se establecen en el juego y la sesión.
- Propone formas de interacción, basadas en el respeto y la inclusión de los demás.

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

- Dibujo en el que representa las actividades y formas de interacción que propuso.
- Dibujo sobre las situaciones de respeto a las normas de convivencia.