

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 2º	
EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Coordina patrones básicos de movimiento en actividades y juegos que implican elementos perceptivo-motrices, con el propósito de fomentar el control de sí y la orientación en el espacio.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Establecer las características particulares de las situaciones motrices que afrontan los alumnos mediante estímulos visuales, auditivos o consignas enfocadas al espacio y al tiempo de desarrollo, contribuye a la exploración y al ajuste constante de sus desempeños concernientes a la locomoción, la estabilidad y la manipulación de objetos, con lo que incrementan y afianzan el control de sí. Para este aprendizaje diseñe una unidad didáctica en la que los alumnos:

- Exploren movimientos respondiendo a las siguientes consignas relacionadas con algunos elementos perceptivo-motrices:
 - Tareas motrices en las que ajusten sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos (rápidos-lentos) y espacios de juego.
 - Actividades de expresión corporal en las que imiten las acciones de diversos animales.
 - Formas jugadas que requieran la coordinación de acciones, percusiones y sonidos de manera secuencial (lanzar-aplaudir-atrapar-girar, entre otras). Al finalizar el ejercicio, propicie que los alumnos lo modifiquen de acuerdo con sus propuestas y con las de sus compañeros.
- Ajusten sus acciones motrices al emplear sus sentidos en las tareas que requieran reaccionar ante una señal (auditiva o visual).
 - Retos motores que impliquen usar los patrones básicos de movimiento mediante señales auditivas.
 - Tareas motrices basadas en seguir indicadores visuales, los cuales efectuarán a partir de coordinar sus acciones y orientarse en el área de juego (seguir un mapa, dibujos o símbolos).

- Juegos de persecución con acciones a desarrollar a partir de consignas visuales (desplazarse, atrapar o esquivar al observar determinado objeto, color, movimiento, entre otras).
- Cuentos motores que fomenten representar acciones y sonidos de personajes que se desplazan por diversas áreas.
 - Empleen la memoria visual, auditiva y motriz al coordinar sus movimientos y ubicarse en el espacio ejecutando:
 - Cantos y rondas motrices que propicien la exploración de sonidos y secuencias de acciones.
 - Juegos sensoriales en los que ubiquen objetos o lugares en el menor tiempo posible.
 - Activaciones físicas que impliquen moverse a diferentes ritmos e imitar animales o representar situaciones.
 - Distingan la velocidad de sus movimientos al realizar:
 - Actividades circenses basadas en la representación de distintos actos y personajes (malabares, equilibrios, acrobacias sencillas, entre otras), en las cuales combinarán y modificarán la velocidad de sus acciones.

Establezca, antes, durante y después de las actividades, momentos de diálogo para que los alumnos:

- Identifiquen los estímulos que pueden seguir con facilidad (visuales o auditivos).
- Compartan maneras para coordinar mejor los movimientos.

- Comenten qué movimientos utilizan, qué sucede cuando aumenta o disminuye la velocidad de sus movimientos, cómo logran tener mayor control sobre estos, qué sonidos produjeron con su cuerpo, qué propuesta pueden hacer para combinar sus movimientos y utilizar algún objeto.

Con la información recabada, identifique y ajuste el tipo de consignas a emplear en sesiones posteriores. Asimismo, disponga de los espacios correspondientes para que los alumnos diseñen sus propias propuestas de expresión corporal o actividades circenses (con énfasis en establecer el tiempo y la velocidad para completarlas) asociadas con la puesta en marcha de sus acciones motrices.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Identifica los objetos y su ubicación.
- Ajusta sus movimientos al seguir consignas visuales o auditivas.

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

- Dibujo referente a las situaciones relacionadas con la coordinación de sus movimientos.
- Mapa en el que identifique las formas de llegar a su casa considerando los referentes visuales que hay en su recorrido.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 2º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Ajusta la combinación de distintos patrones básicos de movimiento en actividades y juegos individuales y colectivos, con el objeto de responder a las características de cada una.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La combinación de acciones de locomoción, manipulación y estabilidad que hacen los alumnos para reconocer en los juegos aspectos como el área a ocupar, el tiempo destinado para su participación, así como las características de los objetos que se utilizan, contribuye a fortalecer su base motriz, pues dichos aspectos propician la adaptación de sus desempeños. Al diseñar la unidad didáctica de este aprendizaje se deben incluir situaciones en las que:

– Reconozcan combinaciones que pueden hacer con los patrones básicos de movimiento en las actividades y los juegos siguientes:

- Retos motores con acciones relacionadas con los desplazamientos y el manejo de objetos, a partir

de aspectos como la precisión, la fuerza o la velocidad que requieren emplear.

- Juegos de persecución que requieran acciones de locomoción, manipulación y estabilidad (desplazarse, esquivar personas y mantener el control de un objeto; conservar el equilibrio al lanzar y desplazarse por un recorrido, entre otras).

– Apliquen patrones básicos de movimiento en tareas que reconozcan y valoren las posibilidades individuales y colectivas. Esto será por medio de:

- Concursos de talentos motrices en los que demuestren distintas combinaciones de acción al utilizar objetos con características particulares (dimensiones, pesos, formas, etcétera).

- Circuitos de acción motriz que promuevan combinar movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad (seguir un recorrido, mantener el control de un objeto o explorar distintos niveles).
- Desafíos de habilidades que requieran organizarse en equipos y decidir quién participa en cada prueba, de acuerdo con el reconocimiento que hacen de sus posibilidades motrices.

– Adapten sus movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad a las características de las actividades siguientes:

- Retos motores en los que busquen superar marcas propias, puntajes, tiempos, entre otros.
- *Rallies* enfocados a ajustar continuamente sus acciones, teniendo en cuenta direcciones, trayectorias, distancias y objetos que usan en cada tarea.

– Reconozcan la conveniencia de sumar esfuerzos en la resolución de problemas a partir de:

- Juegos cooperativos en los que diferencien las características de la tarea y acuerden las acciones a efectuar, de manera individual y colectiva, basados en el potencial propio y de los compañeros.

Ofrezca oportunidades durante las sesiones, para que los alumnos:

- Compartan y expliquen las acciones que realizan.
- Valoren los resultados que obtuvieron respecto a la combinación de sus movimientos.

- Identifiquen qué acciones se les facilitan, cuáles representan un mayor reto y por qué, qué podrían presentar en un concurso de talentos motrices, y qué acciones motrices pueden enseñarle a realizar a otros compañeros.

Con base en la información que recopile, organice actividades recreativas, como un concurso de talentos o un *rally* en el que los alumnos muestren cómo ajustan sus acciones motrices para dar respuesta a diversas tareas.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Combina patrones básicos de movimiento en las tareas que se presentan.
- Colabora con sus compañeros en la organización y resolución de tareas, que implican la combinación de acciones motrices.

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

- Registro de su desempeño que indique los logros y las dificultades identificados en la combinación de los patrones básicos.
- Listado personal de actividades y propuestas complementarias en las que ajustan sus acciones motrices.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Explora el control postural y respiratorio en actividades y juegos, con la intención de mejorar el conocimiento y cuidado de sí.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La mejora del conocimiento y cuidado de sí se favorece cuando los alumnos experimentan situaciones en las que ponen en marcha el control postural y respiratorio para ajustar el cuerpo y los movimientos según las características de las tareas y el reconocimiento de las limitaciones que de manera personal afrontan (respecto a la intensidad o velocidad de las acciones). Para propiciar lo anterior, diseñe una unidad didáctica en la que los niños:

– Identifiquen acciones en las que requieran adoptar distintas posturas y mantener el tono muscular al participar en:

- Retos motores en los que controlen su cuerpo al equilibrar y transportar objetos con distintas características (pesados, ligeros, suaves, etcétera); y utilicen determinadas partes o segmentos del cuerpo.
- Cuentos motores enfocados en representar historias que propicien adaptar el cuerpo a acciones, situaciones o lugares, así como ajustar el tono muscular (relajado o rígido) y experimentar los cambios en su respiración.

– Reconozcan cambios en su respiración durante distintos momentos de las siguientes sesiones:

- Juegos de persecución en los que identifiquen cómo es su respiración al iniciar y culminar la actividad.
- Retos motores en los que experimenten diversas intensidades y tiempos de participación (breves o prolongados); deberá dialogar respecto a las formas en las que se facilita o dificulta respirar al efectuar una actividad.

– Controlen su respiración y ajusten su postura al participar en distintas actividades y juegos:

- Actividades motrices en las que exploren diversas posturas corporales al desplazarse, ocupar un lugar en el área de juego y manipular objetos.
- Terrenos de aventura donde identifiquen cambios en su respiración (al inicio, durante y al final de la actividad) y adopten diversas posturas al sortear obstáculos.

– Experimenten diferentes puntos de apoyo al desplazarse y controlar su cuerpo experimentando:

- Circuitos de acción motriz donde ajusten las acciones motrices a ejercicios con énfasis en la posición que adopta el cuerpo, las formas de desplazamiento que se establecen y las partes o segmentos corporales que se utilizan.
- Retos motores que impliquen poner a prueba el control de los movimientos al emplear distintos puntos de apoyo al desplazarse de un lugar a otro, o transportar objetos.

Es fundamental que los niños generen espacios de diálogo antes, durante y después de las actividades, para que:

- Identifiquen y compartan los cambios que sienten en su respiración.
- Reciban información, por parte del docente, encausada al cuidado de la salud a partir del control postural y respiratorio.
- Dialoguen en relación con lo que pasa con su cuerpo cuando juegan por mucho tiempo, qué actividades requieren del control corporal, cómo ajustan sus movimientos para cumplir

una tarea, qué cambios en su respiración sienten cuando corren o caminan, etcétera.

Con base en los comentarios hechos por los alumnos, dé seguimiento durante las sesiones, a partir de un registro personal, en el que describan cómo se sienten en distintos momentos de la sesión (relajados, agitados, con más energía, cansados, etcétera).

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Reconoce los cambios en su respiración en relación con las tareas que efectúa.
- Demuestra control postural y respiratorio ante las demandas de las situaciones.

- Identifica aspectos a considerar en el cuidado de la salud a partir del control postural y respiratorio.

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

- Registro de observación en el que describa el control postural y respiratorio manifestado en las actividades.
- Explicación verbal o escrita de qué son la respiración y la relajación, para qué sirven y cómo se llevan a cabo.
- Instrumento de autoevaluación sobre los aspectos perceptivo-motrices y actitudinales empleados durante las actividades.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 2º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Expresa ideas y emociones al comunicarse verbal, corporal y actitudinalmente en distintas actividades motrices, para asignarles un carácter personal.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El reconocimiento y la proyección que hacen los alumnos de sí se vincula con la posibilidad de participar en situaciones lúdicas que destacan la construcción de las formas de interacción y comunicación al utilizar el cuerpo como recurso expresivo. Con la intención de favorecer este aprendizaje es necesario que planifique una unidad didáctica que propicie situaciones para que los alumnos:

- Exploren formas de expresarse con su cuerpo mediante:
 - Cantos y rondas motrices que sustituyan palabras por gestos y movimientos.

- Actividades de expresión corporal en las que representen acciones relacionadas con estados de ánimo, sensaciones o situaciones.

– Comuniquen una idea con el cuerpo otorgando un propósito a los movimientos que efectúan al poner en práctica:

- Juegos de imitación en los que transmitan o adivinen un mensaje mediante gestos y mímica.
- Cuentos motores en los que representen y desarrollen acciones o situaciones sólo con el movimiento, además de modificarlas de acuerdo con sus propuestas.

– Establezcan un código de comunicación no verbal que permita interpretar mensajes y resolver tareas por equipos en:

- Circuitos de acción motriz en los que requieran acordar, colectivamente, las tareas a cumplir y las ejemplifiquen únicamente con movimientos.
- Terrenos de aventura basados en la búsqueda de opciones para sortear obstáculos a partir de señas y gestos.

– Adapten su desempeño al usar un código de comunicación verbal y otro no verbal en:

- Juegos de imitación en los que, de manera individual y por equipos, representen situaciones sin hablar y, posteriormente, sus compañeros expliquen qué entendieron.
- Juegos de persecución con reglas no verbales que indiquen las acciones a desarrollar (correr, escapar, rescatar, mantenerse en una zona, etcétera).

Propicie un ambiente de aprendizaje en todas las sesiones con el fin de que los alumnos se puedan desenvolver con confianza y dialoguen respecto a:

- Sus posibilidades expresivas al comunicar ideas y emociones.

- Qué formas de comunicación conocen, cómo se sienten cuando se comunican sólo con el cuerpo, qué pueden expresar con el cuerpo, qué códigos de comunicación establecieron en el juego, etcétera.

A partir de estas reflexiones, pida que los alumnos elaboren dibujos personales en los que plasmen sus experiencias al utilizar su cuerpo como recurso comunicativo en las sesiones; es conveniente retomarlos para conformar un periódico mural.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Manifiesta ideas o emociones por medio del cuerpo.
- Demuestra sus posibilidades expresivas y motrices al afrontar diferentes actividades.

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

- Registro de observación del nivel de desinhibición que logran en las actividades.
- Instrumento de autoevaluación sobre la expresión y comunicación con el cuerpo.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Elabora alternativas de solución ante retos y problemas que se presentan en actividades y juegos, para cumplir con la meta que se plantea.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La práctica de diversas actividades y juegos permite que los alumnos exploren las posibles respuestas motrices y expresivas disponibles y que seleccionen aquellas que consideran convenientes, además de que las modifiquen para cumplir con la meta o mejorar su desempeño. En este sentido es recomendable organizar una unidad didáctica en la que:

– Identifiquen las características de cada tarea y las soluciones que pueden implementar al practicar:

- Cuentos motores en los que se busque resolver situaciones de acuerdo con la historia que se narra.
- Concursos de talentos que premien el esfuerzo personal, sus acciones y decisiones al representar un personaje o canción.

– Reconozcan las alternativas que tienen para solucionar situaciones de juego en:

- Circuitos de acción motriz que permitan seleccionar las formas de resolver las tareas o retos en cada estación.
- Juegos tradicionales, populares y autóctonos que favorezcan la búsqueda de distintas soluciones.

– Valoren los logros que obtienen al poner en práctica sus alternativas de solución ante retos y problemas en:

- Actividades colaborativas que requieran establecer funciones (individuales o en equipo) para lograr una meta en común.
- Juegos cooperativos en los que tomen decisiones respecto a las acciones a completar de manera conjunta.

- *Rallies* que impulsen la búsqueda de soluciones en equipo acordes a cada reto.

Establezca momentos durante la sesión para que los alumnos:

- Descubran las acciones que pueden tomar al afrontar una tarea.
- Intercambien puntos de vista sobre cómo solucionar un problema.
- Respondan qué tuvieron en cuenta para lograr la meta de juego, qué actividad les representó un mayor reto, qué pasa cuando tienen que resolver una situación de manera individual, cómo es al resolverla en equipo.

Retome sus ideas y experiencias para hacer una autoevaluación y coevaluación del desempeño y la actuación que manifestaron al desarrollar este aprendizaje.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Aplica soluciones, individuales o colectivas, a partir de la meta de juego.
- Explica las acciones que le permiten cumplir con la meta.

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

- Descripción escrita de los problemas afrontados y las alternativas de solución.
- Instrumento de autoevaluación y coevaluación sobre la creatividad motriz manifestada durante las actividades.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Distingue distintas actitudes asertivas que se manifiestan en las actividades y juegos para promover ambientes de colaboración y respeto.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La interacción motriz que los alumnos manifiestan de manera natural en el juego y las sesiones representa una oportunidad para conocer los puntos de vista, gustos, aficiones y modos de actuar, propios y de los demás, al tiempo que posibilita el desarrollo de vínculos y lazos de amistad y de respeto, aspectos que favorecen el entendimiento mutuo. Por lo anterior, se propone diseñar una unidad didáctica en la que:

– Exploren formas de jugar e interactuar con sus compañeros, efectuando:

- Juegos libres cuyo fin sea decidir las acciones a emprender y los objetos a utilizar, así como las formas de participación (individuales, por parejas, tercias, por equipos o grupales).
- Retos motores que propicien tomar acuerdos sobre las formas de cumplir las tareas (de manera individual y en equipo).
- Cuentos motores que representen situaciones o conflictos a resolver mediante el diálogo, la colaboración y el respeto.

– Participen en las siguientes tareas que requieren de colaboración y ayuda mutua:

- Juegos cooperativos relacionados con establecer tareas a cumplir por todos los integrantes del grupo.
- Circuitos de acción motriz que en cada estación presenten tareas a superar de manera colectiva.
- Yincanas con pruebas que requieran la colaboración entre equipos (dar y recibir apoyo) y así obtener determinado puntaje.

– Valoren las acciones que emprenden y los logros que obtienen al jugar e interactuar con sus compañeros en:

- Búsquedas del tesoro colectivas que favorezcan la colaboración de todos los integrantes del grupo en la resolución de las tareas.
- Miniolimpiadas que organicen la participación de todos los integrantes del equipo en cada prueba (que decidan quién es el que participa para sumar los puntos o que todos los integrantes colaboren durante la prueba).

Es necesario propiciar momentos de intercambio de opiniones, para que los alumnos:

- Indiquen las actitudes que se manifiestan en el juego y la sesión.
- Reconozcan los aspectos que promueven la participación, colaboración y convivencia de todos.
- Compartan sus experiencias sobre la toma de acuerdos a partir de qué ventajas encuentran al resolver tareas de manera individual o colectiva, con qué compañeros participaste hoy, qué acordaron para resolver las actividades, qué podemos hacer para lograr que todos participen, y qué hacen para solucionar algún conflicto entre compañeros.

Con lo anterior, recabe la información que permita valorar, de manera constante, el desempeño de los alumnos y organice, posteriormente, actividades recreativas, como una miniolimpiada o yincana, que les permita poner a prueba su desempeño al formar parte de un equipo.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Reconoce actitudes que le permiten interactuar con sus compañeros y favorecer la participación.

- Comparte sus ideas y respeta las de sus compañeros.

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

- Registro de observación de las actitudes manifestadas en el juego y la sesión.

- Registro sobre su desempeño y las formas de organización e interacción que acuerdan.
- Dibujo y presentación que respondan a cómo es la sesión, además de mostrar las actitudes manifestadas de manera individual y colectiva.

