

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 4°

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Combina distintas habilidades motrices en retos, individuales y cooperativos, para tomar decisiones y mejorar su actuación.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El fortalecimiento de la base motriz de los alumnos se favorece cuando se emplean dos o más habilidades en diversas situaciones de juego. Estos al identificar, seleccionar, diseñar y evaluar su desempeño le otorgan un propósito y significado a sus movimientos. Para lograr lo anterior, planea una unidad didáctica en la que los alumnos:

– Experimenten la combinación de habilidades de locomoción, estabilidad y manipulación al poner en práctica:

- Formas jugadas en las que descubran opciones para combinar sus acciones (lanzar-atrapar, conducir-patear, golpear-controlar un objeto, etcétera); se sugiere emplear objetos con diversas características: formas, tamaños, texturas, pesos y colores.
- Tareas motrices que requieran ajustar sus acciones conforme a diversas reglas como: locomoción-manipulación, manipulación-estabilidad o estabilidad-locomoción.
- Juegos cooperativos que demanden la exploración simultánea de diversas formas de locomoción, manipulación y estabilidad, al emplear móviles e instrumentos, de manera individual y en conjunto.

– Combinen dos o tres habilidades que requieran del control de sí para resolver tareas individuales y colectivas, mientras practican:

- Retos motores que impliquen desplazarse en diferentes planos (alturas) y que exijan cambios constantes de velocidad y dirección.
- Tareas motrices relacionadas con la combinación de habilidades, en las que expliquen a sus compañeros cómo lograrlas.

– Diseñen tareas y las resuelvan combinando sus habilidades, mediante:

- Circuitos de acción motriz en los que las tareas de cada estación hayan sido acordadas, así como las condiciones para cumplirlas: tiempo establecido, precisión de los movimientos, número de oportunidades, entre otras.
- Juegos modificados que pongan a prueba las habilidades motrices para resolver tareas, y la toma de acuerdos para mejorar los resultados de juego (estrategias).

Propicie distintas formas de organización en el diseño de propuestas novedosas (parejas, tercias y en colectivo) mediante:

- Juegos modificados en los que los alumnos decidan qué habilidades emplear cuando cambien elementos como el espacio (ampliar o delimitar), el tiempo (mínimo o máximo), las reglas (número de acciones a realizar), los artefactos (colocación y función), entre otros.

Es indispensable que propicie espacios de discusión para que los alumnos:

- Expliquen qué acciones realizaron y las relacionen con situaciones de su vida diaria (significado e intencionalidad).
- Respondan en qué tareas tienen que combinar sus habilidades motrices con las de sus compañeros, qué efecto tiene tomar decisiones en el juego, en qué acciones de la vida diaria combinan sus habilidades motrices, entre otras.

Para fortalecer el proceso reflexivo sobre la intencionalidad de la unidad didáctica, solicite a los alumnos que investiguen la toma de decisiones, la actitud

perseverante, el esfuerzo, la sinergia y todos aquellos aspectos que involucren la mejora de la actuación individual y colectiva en situaciones sociales en las que se vean implicados.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Combina acciones de locomoción, manipulación y estabilidad, de manera individual y colectiva.
- Decide las habilidades motrices que necesita emplear en la resolución de las tareas.
- Valora el desempeño individual y colectivo al analizar su rendimiento y los resultados de juego.

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

- Registro del desempeño con base en las habilidades motrices que combinan en distintas situaciones de juego.
- Instrumento de autoevaluación de los avances obtenidos respecto al nivel de competencia motriz.
- Instrumento de coevaluación sobre las propuestas de combinación de habilidades motrices y la toma de decisiones.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 4º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Desarrollo de la motricidad
Aprendizaje esperado	• Reconoce sus habilidades motrices en juegos que practican o practicaban en su comunidad, estado o región, para participar en distintas manifestaciones de la motricidad.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La participación de los alumnos en actividades motrices, recreativas y deportivas vinculadas con la motricidad en entornos sociales, les permite valorar su potencial motor y la riqueza cultural del país, por lo que se pide elaborar una unidad didáctica encaminada a que los alumnos:

– Empleen sus habilidades en los siguientes juegos y ejercicios de distintas épocas:

- Circuitos de acción motriz en los que se adapten juegos y actividades deportivas de otros tiempos, en función de la exploración y de las habilidades que se requieren en cada una.
- Juegos tradicionales, populares y autóctonos que requieran el empleo de las habilidades de manipulación, locomoción y estabilidad. Es fundamental que destaque el valor cultural de estas actividades.

– Conozcan y participen en distintos juegos que realizaban sus antepasados, abuelos o padres, y los comparen con los que se practican actualmente. Desarrolle un proyecto didáctico para que los alumnos:

- Investiguen sobre las diferencias entre los juegos que practicaban sus padres o familiares y los que se practican en la actualidad, respecto a las reglas, el número de participantes, la duración, el área o los objetos que se utilizaban.
- Adapten y apliquen estas actividades de acuerdo con sus características y el contexto escolar en el que se desenvuelven.
- Busquen y recopilen juegos o juguetes de su región. Después identifiquen sus características para elaborarlos y emplearlos en la sesión.
- Pongan en práctica los juegos que hayan investigado.

- Compartan las experiencias derivadas del proyecto, en relación con el uso de habilidades motrices.
- Valoren el potencial individual y colectivo aplicado a las situaciones lúdicas requeridas como:
- Demostraciones pedagógicas en las que organicen y participen en distintos juegos tradicionales, populares y autóctonos; que tomen en cuenta estas actividades como alternativas para el aprovechamiento del tiempo libre y la convivencia con los compañeros, y que investiguen y propongan juegos y actividades de otras partes del mundo.
 - Talleres basados en la reinención de juegos o juguetes que retomen algunas características de los que conocen o han investigado, que sean incluyentes y que permitan establecer metas comunes.

Fomente que los alumnos reconozcan el valor de actividades que forman parte del patrimonio cultural, que conforman su identidad personal y nacional, y que aportan aprecio y respeto a la interculturalidad y a la multiculturalidad. Para reforzar tal intención es necesario que los alumnos:

- Relacionen el carácter cultural de las diferentes lógicas de juego con aspectos de la historia, la geografía y el patrimonio cultural del país.

- Den continuidad al tema al implementar este tipo de actividades durante el recreo o fuera de la escuela.
- Analicen qué importancia tiene conocer juegos de antepasados, cómo han cambiado, cómo pueden impulsar para que se practiquen de manera habitual, cómo contribuyen en la mejora de sus habilidades motrices, etcétera.

Con lo anterior, pida que realicen un compendio de juegos para que los alumnos compartan sus experiencias respecto al proyecto didáctico en el que participaron.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Investiga sobre los juegos tradicionales, populares y autóctonos.
- Propone formas de emplear sus habilidades motrices en diferentes situaciones de juego.

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

- Tríptico con dibujo y descripción escrita de las características de algunos juegos tradicionales, populares y autóctonos.
- Presentación personal de los juegos que practicaban sus padres o familiares.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Distingue sus posibilidades en retos que implican elementos perceptivo-motrices y habilidades motrices, para favorecer el conocimiento de sí.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

La conformación del esquema e imagen corporal se fortalece cuando los alumnos pueden explorar, identificar y reconocer su potencial en tareas que requieren combinar habilidades motrices y distintas capacidades perceptivo-motrices. Para favorecer la integración de su corporeidad, se sugiere planificar una unidad didáctica en la cual:

– Exploren sus posibilidades motrices y ajusten sus acciones en tareas que demanden utilizar capacidades perceptivo-motrices, mediante:

- Cantos y rondas motrices que pongan en marcha distintas habilidades de locomoción, manipulación y estabilidad a partir del ritmo y las consignas que se establezcan.
- Retos motores donde realicen cambios constantes de velocidad y dirección con base en estímulos externos.
- Actividades de expresión corporal que impliquen representar objetos o situaciones, así como adoptar posturas a un ritmo determinado.

– Adapten sus acciones motrices de acuerdo con las consignas que se presentan en:

- Actividades motrices basadas en la representación de distintos movimientos que se modifican a partir de las características del entorno: espacio (estrecho, ancho, largo, corto, alto, bajo); clima (frío, caliente, lluvioso, brumoso, obscuro); contexto (peligroso, tranquilo, transitado).

– Combinen habilidades en situaciones que requieran realizar ajustes en sus postulados al practicar:

- Formas jugadas que exploren cómo mantener una postura y equilibrar un objeto, por un tiempo establecido o con cierta parte del cuerpo,

o desplazarse sobre determinados puntos de apoyo, segmentos corporales o por un tiempo acordado, entre otras.

- Juegos de persecución en los que se diversifique el uso de las habilidades de acuerdo con las condiciones de la tarea o la función que tienen que desempeñar como desplazarse para perseguir a los demás al tiempo que manipula un objeto; equilibrar el cuerpo al permanecer en un espacio, a modo de estar en la base, etcétera.
- Actividades motrices que requieran seguir un recorrido, trayectorias, cambios de apoyo, bases, balanceos, equilibrios y desequilibrios; modificar las acciones al inhibir el uso de la vista; propiciar la manipulación de un objeto con diferentes partes del cuerpo o ajustar sus movimientos a un ritmo.

– Utilicen sus capacidades perceptivo-motrices (ubicación espacial, equilibrio, lateralidad y coordinación) para proponer y resolver tareas motrices en:

- *Rallies* que pongan énfasis en el diseño y en la participación en pruebas a superar, de manera individual y colectiva, relacionadas con equilibrio, lateralidad y coordinación.

Dentro de las sesiones, es primordial que los alumnos cuenten con espacios de diálogo para que:

- Compartan sus experiencias, logros y dificultades al combinar sus habilidades motrices y sus capacidades perceptivo-motrices; y reflexionen de qué manera influye el tamaño o la forma del espacio de juego en la manera en que se desempeñan, así como qué necesitan tener en cuenta para coordinar sus movimientos en las tareas o mantener el equilibrio.

- Comenten situaciones de la vida diaria basadas en el empleo del equilibrio, control postural, coordinación o ubicación espacial.

Concluya la unidad didáctica mediante un “examen recreativo” en el cual los alumnos, por equipos, diseñen y compartan actividades que aborden los aspectos experimentados en las sesiones.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Reconoce cómo ajusta su postura en las tareas que se presentan.

- Demuestra control de sus movimientos al participar en situaciones simples que requieren mantener el equilibrio o recuperarlo.

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

- Registro de observación de las acciones relacionadas con mantener el equilibrio o ajustar la posición del cuerpo en función de las tareas o retos motores que afrontan.
- Registro del desempeño sobre cómo adaptaron las acciones de acuerdo con aspectos perceptivo-motrices o expresivos.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 4º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Integración de la corporeidad
Aprendizaje esperado	• Experimenta emociones y sentimientos al representar con su cuerpo situaciones e historias en retos motores y actividades de expresión, con la intención de fortalecer su imagen corporal.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Los alumnos mejoran su autopercepción al identificar, experimentar y valorar sus posibilidades motrices y expresivas, mediante la proyección de emociones y sentimientos en actividades que impliquen jugar e interactuar con los demás. Para lograr lo anterior, se sugiere diseñar una unidad didáctica en la cual los alumnos:

- Indaguen sobre su potencial expresivo y motriz en las siguientes situaciones de juego:
 - Retos en los que exploren sus talentos motores y diseñen acciones para sus compañeros, por ejemplo, bailes, trucos, acrobacias, malabares, mímicas, entre otras.
 - Actividades de expresión corporal para experimentar diversas formas de moverse y bailar, ya sea con propuestas propias o colectivas.

Se sugiere que presenten ideas de manera individual, en parejas o equipos; que utilicen objetos y, de ser posible, que hagan una representación.

- Cuentos motores que pongan a prueba su imaginación y la ejecución de movimientos con base en la emoción y el sentimiento que les produce la descripción de una historia.
 - Cuentos sonoros que motiven a los alumnos a realizar los sonidos de los personajes o situaciones que se narran, y a expresar las emociones y sentimientos que les despierta la descripción de sucesos.
- Manifiesten su potencial expresivo en actividades que muestren la emotividad personal y colectiva, por ejemplo:

- Concursos de talentos motrices y de expresión corporal en los que cada alumno presente una actividad lúdica practicada anteriormente. El grupo intentará igualar los movimientos o superarlos al añadirles un mayor grado de complejidad. Estas representaciones deberán proyectar el gusto personal y emotivo de una determinada acción.
- Actividades en equipos que conjunten aspectos motrices y expresivos. Los equipos deben presentar una obra de teatro, ya sea comedia, parodia, representación de talentos motrices, etcétera. Estas actividades tienen como finalidad observar y así proyectar el gusto personal y colectivo de los alumnos, por lo que es posible vincularlas con los lenguajes artísticos (música, expresión corporal, danza, artes visuales y teatro).

– Reconozcan la expresión corporal como una oportunidad de interactuar y valorarse, mediante la manifestación de sus ideas, gustos, necesidades, intereses y aficiones utilizando:

- Demostraciones pedagógicas con la finalidad de revelar un mensaje o dar a conocer una idea. Propicie que los alumnos se organicen por equipos, consensúen un tema y acciones e inviten a algunos actores de la comunidad escolar.

Establezca espacios durante las sesiones, para que los alumnos:

- Reflexionen sobre el hecho de que las emociones y los sentimientos influyen en la ma-

nera en la que una persona se presenta ante los demás.

- Respondan cómo afecta o beneficia el manifestar u ocultar su sentir, cómo la postura o los gestos representan emociones y un estado de ánimo, cuál es el valor de saber expresar sus sentimientos y emociones ante los demás, etcétera.

Para fortalecer el carácter educativo de las acciones realizadas, extienda el alcance de la demostración pedagógica hacia escenarios que incluyan a la comunidad escolar completa. De igual manera, dé a conocer a los espectadores la intencionalidad de esta actividad con base en la propuesta de la unidad didáctica.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Manifiesta seguridad y confianza al participar en las actividades.
- Colabora con sus compañeros en situaciones motrices y expresivas.
- Respeta las propuestas y acciones que realizan sus compañeros.

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

- Descripción escrita y presentación acerca de los talentos personales que identifica.
- Presentación de una actividad expresiva-motriz.

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Propone acciones estratégicas en retos motores de cooperación y oposición, con el propósito de hacer fluida su actuación y la de sus compañeros.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Prever, anticiparse o reaccionar en situaciones de juego, se relaciona con identificar y comprender la lógica interna (cooperación-oposición), y valorar las características, capacidades, habilidades y actitudes de los jugadores (compañeros, oponentes y adversarios), según la situación (ofensiva-defensiva); esto favorece que los alumnos diseñen diversas estrategias. Para lograrlo, conviene elaborar una unidad didáctica que promueva experiencias para que los alumnos:

- Identifiquen la lógica de las actividades de cooperación y oposición y modifiquen las acciones practicando las siguientes actividades:
 - Juegos cooperativos diseñados de manera grupal y que incluyan tareas encaminadas a la resolución estratégica de situaciones combinando capacidades y habilidades motrices.
 - Juegos modificados que promuevan la formulación de estrategias, individuales y colectivas.
 - Juegos motrices que promuevan el análisis conjunto de situaciones competitivas y cooperativas para transformarlas, con el fin de incrementar equitativamente la participación de todos.
- Ajusten su desempeño al identificar la lógica de juegos individuales y colectivos, de acuerdo con las reglas en:
 - Juegos libres que permitan observar las desventajas de no tener reglas que delimiten áreas, tiempos, metas, recursos; la finalidad es que identifiquen cómo estas definen las pautas de convivencia y formas de actuación estratégica.
 - Juegos de persecución en los que experimenten con situaciones de ventaja-desventaja res-

pecto al número de integrantes de cada equipo (2 vs. 1, 5 vs. 2, 20 vs. 4, etcétera).

- Juegos modificados que fomenten la incorporación progresiva de reglas simples. Se sugiere generar un momento de diálogo en el grupo para identificar qué elementos mejoran la forma de jugar. Tomen en cuenta que las reglas son primordiales para identificar la lógica del juego y el desarrollo de estrategias.
 - Ajusten sus estrategias al analizar y reflexionar respecto a las capacidades y desempeños individuales y en equipo, con base en:
 - Retos cooperativos que faciliten pausas para identificar el potencial motriz de todos los participantes y ajustar las estrategias.
 - Juegos modificados con roles defensivos y principios ofensivos respecto a las características del oponente-adversario.
 - Deportes alternativos en los cuales, después de un tiempo, se les permita reestructurar el plan de acción con base en los resultados que tienen para mejorar su desempeño.
- Antes, durante y después de participar en las acciones, promueva que los alumnos:
- Modifiquen la lógica de juego e identifiquen cómo les favorece incorporar sus gustos, capacidades y habilidades.
 - Reconozcan las ventajas de participar en juegos competitivos y cooperativos para mejorar su pensamiento y actuación estratégica.
 - Respondan cómo saben si tienen una buena estrategia, por qué determinan eso, cuáles utilizan en casa y cuáles en la escuela,

cómo pueden diseñar mejor sus estrategias, etcétera.

Solicite a los alumnos que elaboren representaciones gráficas que muestren el proceso de formulación y aplicación de estrategias individuales o colectivas en actividades de la vida diaria. Solicite que las expongan en el periódico mural escolar.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Realiza acciones motrices como desplazamientos con distintas trayectorias (lanzar-atrapar objetos), así como anticiparse a distintas acciones.
- Elabora y explica estrategias de juego.
- Colabora con su equipo en la puesta en práctica de estrategias acordadas.

- Respetar las propuestas de sus compañeros y las considera como opciones.

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

- Listado de propuestas y acciones para mejorar su desempeño al utilizar las habilidades motrices.
- Testimonios grupales sobre los logros individuales y colectivos alcanzados al aplicar estrategias.
- Descripción escrita de situaciones que se presentan en actividades con y sin reglas establecidas.
- Diagrama de procesos y elementos que considera para la construcción de estrategias, individuales y colectivas.

EDUCACIÓN FÍSICA. PRIMARIA. 4º

EJE	COMPETENCIA MOTRIZ
Componente pedagógico-didáctico	• Creatividad en la acción motriz
Aprendizaje esperado	• Reconoce la cooperación, el esfuerzo propio y de sus compañeros en situaciones de juego, con el fin de disfrutar de las actividades y resolver los retos motores que se le presentan.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El valor que los alumnos otorgan a la participación individual y de equipo se fundamenta en la construcción de diversas respuestas motrices para lograr una meta en común, en la satisfacción de colaborar, en la emoción de aprender y en la posibilidad de disfrutar de sus logros. Para destacar la resolución conjunta de diversas tareas, se propone diseñar una unidad didáctica en la cual los alumnos:

– Comprendan la lógica de las actividades cooperativas y sus implicaciones, individuales y grupales, mediante:

- Retos cooperativos orientados al reconocimiento de la participación individual para lograr un fin común.

- *Rallies* que combinen tareas colaborativas (cognitivas y motrices). Propicie que identifiquen los componentes básicos para definir una estrategia (capacidades y aptitudes de los integrantes del equipo), así como la sinergia en la participación conjunta para resolver cada situación.

– Recuperen las ideas y posibilidades propias y de los demás en la formulación de estrategias hacia un fin común. Al completar:

- Juegos cooperativos orientados hacia la búsqueda de alternativas de solución respecto a las funciones de cada participante (uso de lluvia de ideas).

- Juegos modificados con tiempos fuera para organizarse y consensuar el plan de acción (asumir roles determinados o alternados).
- Juegos de persecución en los que puedan formular una estrategia alternativa (plan B) que entre en práctica al momento de un desequilibrio en el juego.

– Diseñen actividades que desafíen su potencial de acuerdo con las características lúdicas de las situaciones, implementando:

- Un proyecto didáctico de investigación y análisis de diversas actividades motrices que se practiquen en distintos contextos. Pida que las compartan y las pongan en práctica durante las sesiones con las adecuaciones pertinentes. Tenga en cuenta la disposición a colaborar y la toma de decisiones colectivas.

Es necesario transferir y relacionar la lógica de los aprendizajes adquiridos en las distintas sesiones con situaciones de la vida cotidiana; con ello se busca que los alumnos:

- Analicen qué situaciones cooperativas pueden identificar en su vida diaria; quién establece los planes en su familia; qué función desempeñan en los planes que se acuerdan; qué tipo de actividades les gustan más: aquellas en las que la solución depende exclusivamente de ellos o cuando depende de todos; cuáles son las ventajas de sumar esfuerzos para solucionar una tarea, etcétera.

Con los aprendizajes logrados, lleve a cabo tareas colaborativas que beneficien la imagen y funcionalidad de los espacios escolares; para ello, propicie jornadas de recuperación, limpieza o mantenimiento de áreas verdes u otras zonas de la escuela en las que puedan aprovechar el tiempo libre practicando actividades físicas.

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Pautas que debe manifestar cada alumno en su desempeño:

- Manifiesta interés y gusto por compartir la actividad motriz con sus compañeros.
- Explora diferentes opciones para responder a los retos motores que se plantean.
- Colabora con sus compañeros en el diseño de estrategias y en el cumplimiento de las tareas.

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

- Testimonio escrito de la sesión acerca de las diferencias entre colaborar y competir con los demás, así como de las estrategias de juego utilizadas.
- Registro del desempeño sobre las actitudes y habilidades motrices.
- Instrumento de coevaluación que registre las estrategias de juego, así como el desempeño motor y actitudinal en las actividades.