

Licenciatura en Educación Primaria con Enfoque Intercultural Bilingüe

Quinto semestre

EDUCACIÓN FÍSICA III

Horas/semana: 2

Créditos: 3.5

Programa

Introducción

La asignatura Educación Física III, representa una oportunidad para que los estudiantes normalistas que cursan el quinto semestre de la licenciatura en educación primaria con enfoque intercultural bilingüe, adquieran y desarrollen las habilidades intelectuales y docentes específicas, así como las competencias profesionales que les permitan dar respuesta con calidad, equidad y pertinencia a las necesidades de las niñas y los niños de cuarto, quinto y sexto grado de este nivel educativo en los ámbitos de la motricidad (funcional, psicomotor, ludomotor, expresión corporal, iniciación deportiva y deporte escolar), que habitan y se desenvuelven en contextos geográficos, socioeconómicos, culturales y lingüísticos diversos.

Con este curso concluye la línea de formación en educación física, caracterizado por brindar el espacio y el tiempo para preparar, organizar y diseñar propuestas didácticas y proyectos pedagógicos a través de la utilización de procedimientos necesarios para la intervención docente del estudiante normalista bajo el principio de *aprender a aprender y hacer aprender* a los escolares de manera vivencial y diferenciada. En este sentido, es prioritario considerar este programa y los dos que lo anteceden como una orientación al despliegue de conocimientos, habilidades y

actitudes de los licenciados en formación para trabajar la educación física y sus diferentes medios.

Los tres cursos proponen el juego motriz como la herramienta didáctica fundamental para el logro de los propósitos de la asignatura en la escuela primaria, preparan a los futuros docentes en el dominio de los contenidos y promueven una educación física a partir de las necesidades, capacidades e intereses de las niñas y los niños para contribuir a su formación integral, impulsando el desarrollo de la identidad corporal en un contexto donde se valore la diversidad y la expresión personal, donde el desempeño motriz (sencillo y complejo) y el dominio y control de la motricidad sirvan para plantear y solucionar problemas en el desempeño de los educandos.

El componente principal de Educación Física III es la sesión, por ello, durante el curso, los estudiantes adquieren habilidades y competencias para saber planear, seleccionar y organizar actividades a través de diferentes modalidades didácticas como: secuencias, planes de sesión, unidades didácticas, propuestas y proyectos que les permitan una conducción eficaz y la aplicación diversificada de juegos (modificados, predeportivos, tradicionales, autóctonos y cooperativos, entre otros) como parte de su intervención docente. Para ello, retoman nociones de los cursos Educación Física I y II en donde se enfatiza que el desarrollo de competencias en la educación física implica impulsar la adquisición de conocimientos, procedimientos, habilidades, valores y actitudes sustentados en la práctica y la comprensión de los principios básicos de la acción motriz: *saber hacer*, *saber actuar* y *saber desempeñarse*. Al profundizar en estos aspectos esenciales de formación mejoran sus competencias didácticas relacionadas con la planeación de la asignatura y constituyen una opción para realizar propuestas innovadoras.

En la asignatura Educación Física II los temas principales de estudio fueron el juego natural y el juego con reglas, propios para alumnos

de los tres primeros grados de educación primaria. En este curso se incorpora el tema de los juegos modificados como propuesta de trabajo adecuada a las particularidades de desarrollo que presentan las niñas y los niños de nueve a catorce años. En el contexto de las posibilidades de transformación de los juegos, se analiza la iniciación deportiva, que puede despertar gran interés entre los estudiantes normalistas, así como inquietudes o controversias sobre su aplicación con los escolares. Se incluye también el tema de la recreación, para que los futuros maestros organicen y realicen actividades motrices durante el tiempo libre dentro y fuera de la escuela primaria y obtengan información para fomentar entre las niñas y los niños su práctica constante.

El curso Educación Física III prepara a los estudiantes normalistas en el conocimiento de los contenidos educativos correspondientes a cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria, así como en la planeación de las estrategias adecuadas para apoyar a los educandos en el mejoramiento de habilidades y patrones motores. Es importante que los docentes en formación aprecien que, en estos grados, el principal objetivo es que el maestro de educación primaria pueda proporcionar a sus alumnas y alumnos múltiples oportunidades de movimiento corporal con una práctica variable, diversa e incluyente y establecer las bases para que ellas y ellos ejecuten posteriormente tareas motoras más complejas o específicas.

Es indispensable, que al finalizar este programa los estudiantes analicen las experiencias y conocimientos adquiridos durante los tres cursos de Educación Física para distinguir las particularidades de aplicación de la asignatura con niñas y niños de diferentes grados; el estilo de enseñanza del maestro y el tacto pedagógico que se requiere para la atención individualizada y grupal de los educandos que cursan estos grados. Otro factor importante es el trato y la forma de comunicación que se genera entre ellos y con el maestro que por la edad es fundamental

tener presente en todo momento: la motivación, el interés y la interacción que desarrollan los escolares durante las sesiones; sus diferencias individuales, aspectos importantes a considerar para seleccionar con pertinencia las actividades que se proponen, dar atención a la diversidad que presentan y hacer adecuaciones curriculares en función a la interdisciplinariedad de los contenidos y el grado escolar de que se trate.

Como resultado de esta línea de formación, los estudiantes normalistas podrán ofrecer un modelo de intervención docente que responda a las necesidades de aprendizaje, a las características multiculturales y propiciar una formación polimotriz básica, equitativa e incluyente, al haber logrado el dominio de una gran parte de los conceptos y los medios didácticos básicos; para que en los próximos semestres sean herramientas de apoyo para desempeñarse en cualquier momento que así se requiera sobre todo en las jornadas de observación y práctica docente en donde la asignatura de educación física sea un eje articulador para las demás asignaturas y, al incorporarse al servicio docente, puedan trabajar en la escuela primaria esta asignatura con un nivel aceptable y con un manejo mínimo y adecuado de sus contenidos. Se aspira también a que las nuevas generaciones de maestros, conscientes de la importancia que tiene este campo en el desenvolvimiento infantil, impacten con su ejemplo al resto de la comunidad educativa donde laboren para que ninguna niña o niño de su escuela deje de recibir los beneficios que aporta la educación física como parte de la educación integral.

Organización de los contenidos

La finalidad del programa Educación Física III, es propiciar ambientes favorables de aprendizaje en donde las acciones pedagógicas permiten a niñas y niños desempeñarse con libertad e interactuar para resolver problemas motores a través del movimiento y en el movimiento incorporando los recursos a su alcance; se expresen, disfruten de la confrontación lúdica y desplieguen su pensamiento táctico, con la finalidad

de integrar su corporeidad y su identidad corporal. Desde esta perspectiva se definen los contenidos del programa organizados en dos bloques los cuales se trabajan durante dos horas a la semana. Cada uno está conformado por dos temas orientados hacia aspectos clave que se analizan con apoyo de una bibliografía básica y de videos, así como a través de una serie de actividades que se sugieren. Se agrega una bibliografía complementaria, útil para ampliar el estudio de algunos tópicos del curso.

En el bloque I, “El desarrollo de los niños y los contenidos de Educación Física de cuarto a sexto grados de primaria”, los estudiantes distinguen las características generales comunes a los niños de nueve a catorce años, asociadas con tres aspectos: la maduración de habilidades y la adquisición de destrezas motrices básicas, el control de sí mismos y el interés por determinados tipos de juegos. Después revisan los programas de la asignatura de los tres últimos grados del plan de estudios de primaria relacionando los contenidos con los tres aspectos señalados.

Los componentes de este primer bloque consideran los aspectos que caracterizan a los niños de los que se ocupa este curso quienes tienen intereses acordes con la etapa evolutiva en que se encuentran, ejecutan actividades de educación física que los llevan a depurar y a consolidar sus movimientos corporales, buscan dominio de sí, toman decisiones, comprenden reglas y normas para relacionarse con los demás, comienzan a elaborar juicios y a formarse opiniones propias y son capaces de participar en juegos y actividades colectivas proponiendo cambios y problemas motrices con soluciones diversas.

Los juegos modificados, que se incluyen como un tema medular de este curso, son apropiados para las características del desarrollo infantil señaladas. En la clasificación y evolución de los juegos, aquellos aparecen después de los juegos naturales y los juegos con reglas –propios para niños más pequeños– y antes de los juegos predeportivos, adecuados

para adolescentes que cursan la educación secundaria. Éstos se denominan modificados porque sus participantes comprenden las reglas y pueden redefinirlas o variarlas sobre la marcha, tanto como su imaginación y posibilidades motrices se los permitan, regidos centralmente por el principio de placer del movimiento y la cooperación, antes que por el de la competencia; también se les llama modificados porque plantean el uso de otros instrumentos, materiales o equipos, así como la adecuación de espacios de juego. Se caracterizan, además, porque incorporan a niñas y niños, de ahí que en su diseño sea importante considerar la participación de todos, para que los lleven a cabo o propongan variantes en ellos (variabilidad de la práctica).

Los cambios en los juegos están en función de los intereses de los escolares y de su realización corporal, es decir, del reconocimiento que cada participante tiene de sus posibilidades motrices y de lo que puede hacer al compararse con otros, para ponerse a prueba, experimentar y vencer obstáculos, siempre en el marco de la satisfacción de las necesidades de movimiento, según se estudió en Educación Física I con el tema de la motivación.

Cuando las niñas o los niños de estas edades practican el fútbol no se atienen estrictamente a los reglamentos de este deporte, sino que efectivamente lo modifican y convierten en *juego*; siguiendo los dos criterios mencionados ajustan tiempos, reglas, espacios y roles. La modalidad “el que mete gol, para” es un ejemplo de esto último y de cómo surgen los juegos modificados. Otro es la variante de cuatro porterías de tamaño arbitrario en cada esquina de una cancha o espacio delimitado, con las que se duplican las posibilidades de anotar. Al hacer estas transformaciones, los niños se desenvuelven en el terreno de juego con otra idea, pueden emplear distintas estrategias, recursos y desarrollan su pensamiento táctico. Este es un criterio central de planeación de los juegos con los educandos porque no se trata sólo de provocarles

entusiasmo con la actividad motriz o ponerlos en movimiento, sino de jugar ejercitando acciones tácticas conscientes, razonadas o deliberadas.

Los alumnos de estos grados de primaria también practican modalidades de acciones motrices y juegos de cancha distinta (común, propia y de invasión); así se entiende que pensamiento táctico se desarrolla en juegos colectivos o individuales donde hay oposición, en los que se tienen que tomar decisiones permanentes para saber qué hacer o cómo moverse en equipo, cómo organizarse en función de otro y del otro que es contrario, qué va a suceder, cómo poder ganar puntos para apoyar a su equipo con una actitud cooperativa y solidaria, avanzar en el terreno y lograr los objetivos o la meta. En ese proceso, los participantes identifican sus posibilidades y las del oponente, juegan posiciones o comprenden de qué se trata el juego, ya sea que tengan que implementar una táctica individual o de grupo.

La táctica y la comprensión son los aspectos sustanciales a lograr en esta propuesta de juegos de oposición y de incertidumbre. Otro tema del bloque, que atiende a la consolidación del movimiento corporal, es el de la iniciación deportiva. Ésta se cimienta en la enseñanza de habilidades motrices básicas y la consolidación consiste, justamente, en el dominio de habilidades para la realización de actividades motoras con mayor grado de dificultad. Al analizar el tema, los estudiantes comprenderán que en la educación primaria, por las características físicas de las niñas y los niños, no es conveniente practicar los deportes de la misma manera que los adultos, ni se tiene como objetivo la especialización o la formación de alto rendimiento, sino la preparación e iniciación deportiva de los educandos mediante juegos predeportivos en los que desarrollen habilidades para saltar, correr, caminar, lanzar, atrapar, botar, patear, entre otros patrones de movimiento, que son más o menos comunes y necesarios en la práctica de cualquier deporte a futuro, además de practicar juegos tradicionales y autóctonos propios de diversas regiones del país que se

caracterizan por destacar algunas costumbres y movilizar en los educandos grandes segmentos corporales que les permiten adquirir ciertos valores como la identidad y el sentido de pertenencia e identificarse en su comunidad.

En el bloque II. “Estrategias para el trabajo de educación física dentro y fuera de la escuela primaria”, se destaca el pensamiento táctico a partir de fortalecer la competencia para planear y organizar proyectos de la disciplina que atiendan las diferencias individuales y culturales de las niñas y los niños; además se promueve la habilidad para gestionar, organizar e impulsar la educación física, con base a los conocimientos adquiridos en los cursos anteriores de esta área que conjuntamente con el resto del currículum permitirá aplicarla con flexibilidad y adaptabilidad a las circunstancias reales y demandas locales y regionales. Por ello, en el presente bloque se busca que los alumnos normalistas desarrollen habilidades intelectuales al aprovechar planteamientos de los tres cursos de la asignatura con el fin de construir una sólida base para la organización, planeación y conducción de sesiones y proyectos de la asignatura, ya que a través de este proceso se ejercitan en su acercamiento a la escuela primaria. Revisarán, cada vez que sea necesario, los contenidos de los programas de Educación Física de primero a sexto grados, para reconocer las diferencias entre ellos y para ampliar sus nociones sobre las formas de trabajo a emplear según se trate de niños pequeños o mayores.

En el estudio del tema de la recreación y el tiempo libre, con el que cierra el curso, es muy importante analizar con los alumnos normalistas el enfoque sugerido, precisar los conceptos de tiempo de ocio y sus funciones, tiempo libre dentro y fuera de la escuela, y educación para la recreación, así como revisar y orientar muy bien las propuestas organizadas en un proyecto pedagógico para la promoción de la Educación Física como una actividad permanente durante el tiempo libre.

Es conveniente que los estudiantes puntualicen los aportes de los textos que analizan y los vinculen entre ellos. Por ejemplo, primero se pueden precisar las orientaciones, tanto para trabajar la asignatura dentro de la escuela primaria como para su promoción fuera de ella; después, relacionar las propuestas en cuanto al aprovechamiento del tiempo libre al interior de los planteles escolares, sobre todo en lo referente a la formación de clubes recreativos infantiles. Otro ejemplo consiste en empezar por conocer las propuestas de actividades recreativas organizadas en un proyecto a realizar fuera de la escuela a través de *rallies*, paseos, excursiones, visitas guiadas, campamentos, etcétera; enseguida, sugerir cómo aprovechar las ideas de éstos para la organización y funcionamiento de talleres (de psicomotricidad, juegos modificados, juegos cooperativos, otros) y clubes (culturales, recreativos y deportivos) en las escuelas, lo que imprime un carácter lúdico a las actividades.

Este conocimiento puede ser útil para el trabajo docente a realizar en las jornadas de prácticas, durante las cuales se cuenta con más oportunidades de aplicar proyectos de acuerdo a un amplio repertorio de juegos, ejercicios y actividades motrices para que se aprovechen en el tiempo libre. La intención es que los estudiantes normalistas comprendan que la recreación es un área de la cultura física que enriquece a la asignatura y que sus recursos se pueden aprovechar en la organización y promoción de la actividad motriz de las niñas y los niños dentro y fuera de la escuela.

Relación con otras asignaturas

La responsabilidad del desarrollo académico de los estudiantes es de todos los maestros que conforman la academia del quinto semestre, por lo que una actividad permanente del trabajo colegiado es llevar un seguimiento puntual de cada alumno, tomando como referente los rasgos del perfil de egreso.

Por los temas que se atienden, este curso se relaciona directamente con diversas asignaturas de la licenciatura. Por ello, es fundamental que el maestro y los estudiantes desarrollen una forma de estudio y de trabajo en la cual establezcan dicha vinculación de manera explícita para integrar los conocimientos que se obtienen durante sus estudios profesionales, pues como lo establece el plan de estudios en su mapa curricular y sus líneas de formación, la interdisciplinariedad se da a partir de atender aspectos o temas comunes aunque desde la perspectiva de cada disciplina de estudio o cuando las habilidades, competencias y conocimientos desarrollados por una asignatura sirven de base a otra.

Otro eje fundamental refiere al trabajo planeado y deliberado que se comparte en las reuniones colegiadas de cada escuela normal para que los estudiantes realicen las actividades de acercamiento a la escuela primaria; es sabido que cuando las escuelas normales tienen éxito en este plano de la gestión y del trabajo académico, los alumnos lo aprecian porque repercute en la calidad de su formación inicial.

Es de vital importancia propiciar la interrelación entre el enfoque y contenidos de las asignaturas de la licenciatura en educación primaria con enfoque intercultural, con actividades motrices que se pueden trabajar. Los estudiantes de este semestre tienen dominio de lo que representa el juego para los escolares de estos grados y de sus amplias posibilidades pedagógicas. Al preparar sus prácticas docentes en las asignaturas de Matemáticas, Español, Historia, Geografía, Ciencias Naturales, Educación Artística o Cívica, los estudiantes normalistas pueden incorporar como recurso esencial los juegos modificados en sus planes de clases, sin perder de vista los contenidos y propósitos que persiguen. Un tema de Matemáticas (los números ordinales) o uno de Geografía, (la orientación) pueden tratarse o complementarse adecuadamente en aula y en patio por medio de la acción motriz, o a la inversa, se pueden organizar actividades motrices o desarrollar temas como “A qué jugamos en mi comunidad”

donde se empleen esquemas y diagramas, se hagan investigaciones y entrevistas acerca de cantos y juegos tradicionales que existen en su entorno, sobre las costumbres y tradiciones de la comunidad, o con relación a las festividades que requieren de habilidades motrices como lanzamientos, giros, desplazamientos específicos y de algunos otros conocimientos y aptitudes necesarias en otras asignaturas.

La Educación Física aporta al trabajo en aula orientaciones para el cuidado del cuerpo y la salud, relacionadas con la necesidad de movimiento corporal de los niños y que frecuentemente en las escuelas no se considera para la realización de todo tipo de estrategias didácticas durante la jornada diaria; la postura corporal que adoptan las niñas y los niños, la correcta respiración o la relajación después de periodos de tensión y trabajo, son aspectos importantes en que los maestros de grupo deberían poner mayor atención. Para la relación entre asignaturas en la escuela primaria, conviene recordar que la Educación Física contribuye al desarrollo integral y promueve el desarrollo físico, psicomotor, cognitivo, social y afectivo de los educandos.

El espacio curricular del curso Educación Física III tiene una relación más estrecha con Observación y Práctica Docente, Desarrollo Infantil, Necesidades Educativas Especiales, Educación Artística, además con los propios de Educación Física I y II. Particularmente, el tema de la planeación didáctica en este quinto semestre es contenido afín de Observación y Práctica Docente III y de este programa, así como la organización de las jornadas de estancia en las escuelas primarias. En cuanto a la planeación, se comparte la propuesta de utilización de formatos flexibles y útiles para la realización del trabajo didáctico con las niñas y los niños. Ambas asignaturas orientan para que en la elaboración de secuencias didácticas las actividades tengan coherencia, relación, sentido y sencillez; y para que la selección de actividades se guíe por criterios como la edad de los educandos hacia quienes van dirigidas, la seguridad y el riesgo en la escuela primaria, los intereses infantiles, los

antecedentes de conocimiento que poseen los alumnos, entre otros. Es muy importante que al trabajar el tema en las dos asignaturas se retomen conocimientos que aportan una u otra, para que se enriquezcan las competencias didácticas de los estudiantes normalistas.

Con respecto a Desarrollo Infantil I y II es pertinente retomar o revisar, si es el caso, algunas de las lecturas de estas asignaturas para apoyar a los estudiantes en la comprensión de un enfoque amplio del desenvolvimiento infantil y para entender las características de las niñas y los niños de nueve a catorce años que corresponden analizar en este curso.

Educación Artística II forma a los estudiantes normalistas en la comprensión de estrategias para el desarrollo de habilidades de expresión musical y corporal en los escolares de educación primaria, mientras que Educación Física III promueve el mejoramiento de las habilidades y destrezas motrices básicas. Desde esta perspectiva, ambas asignaturas pueden compartir aspectos comunes de análisis sobre los procesos de aprendizaje de los educandos y estrategias que los maestros realizan. Los alumnos normalistas no perderán de vista que estas dos disciplinas son de gran importancia porque contribuyen al logro de los propósitos de la educación primaria, en los que el desarrollo de habilidades es un contenido básico.

Después de haber cursado Educación Física I y II, los estudiantes conocen estrategias metodológicas basadas en el juego motriz, tienen dominio sobre diversos temas, cuentan con cierta experiencia didáctica; durante este programa es conveniente que retomen lecturas o videos, vuelvan hacia aspectos ya analizados, los profundicen y vinculen con los nuevos temas para complementar su formación.

Orientaciones didácticas generales

El programa de esta asignatura presenta una propuesta basada en el análisis y la comprensión del papel que desempeñan quienes participan en

él, por lo que es importante plantear a los estudiantes de la licenciatura experiencias de trabajo que les permitan la reflexión y exploración de los procesos que desencadenan su participación y la ejecución de la actuación y habilidades motrices en las actividades de enseñanza y como referente en el que se establecen las necesidades educativas con miras a la formación integral de niñas y niños, y que posibilita la interrelación entre las asignaturas. Para la Educación Física significa que los futuros maestros entenderán el tema de trabajo, tendrán noción sobre cómo desarrollarlo con los escolares y seleccionarán los ejercicios corporales idóneos para el aprendizaje motor a sabiendas de que el trabajo físico contribuye a la formación de los alumnos de educación primaria.

Las siguientes orientaciones son sugerencias útiles para realizar las actividades y su objetivo es guiar y darle variedad a la práctica docente al aplicar el programa de Educación Física III en la escuela normal.

a).-Actividades físicas en la escuela normal. Durante el desarrollo del curso será importante que los estudiantes ejecuten una cantidad considerable de actividades prácticas que los ayuden a formarse la idea de la sesión de educación física como un proyecto formativo que satisface necesidades y promueve aprendizajes.

b).-Contenidos del programa. Se recomienda que, desde el inicio del curso, los estudiantes realicen juegos modificados, predeportivos y de iniciación deportiva, actividades recreativas para la organización del grupo en los espacios escolares y fuera de ellos; en particular, que experimenten la conducción de actividades motrices con sus propios compañeros en la escuela normal para que adquieran seguridad, propongan variantes y las analicen según los conocimientos obtenidos en las lecturas y videos. Por medio de estas acciones los alumnos normalistas pueden ampliar sus competencias didácticas y sus experiencias motrices. También constituyen una oportunidad para que el maestro titular de la asignatura les haga recomendaciones de trabajo, relativas a la ubicación en el espacio; el

control del grupo y el trato adecuado a las niñas y los niños en estas edades; las condiciones ambientales; la respiración y la postura; la seguridad y la higiene; la convivencia entre los educandos, el juego limpio y la disciplina de trabajo; los estilos de enseñanza; el manejo del material didáctico y las posibilidades de vínculo entre contenidos educativos de distintas asignaturas.

c).-Actividades prácticas. Adquieren relevancia en la formación inicial de los estudiantes porque ayudan a ejemplificar secuencias didácticas, a distinguir los momentos y el desarrollo de conjunto de una sesión, además de reflexionar sobre qué, cómo y por qué se hizo tal o cual tarea motriz. Estas actividades son pautas y orientaciones para experimentar y modificar en el trabajo didáctico, no constituyen modelos cerrados que tengan que aplicarse sin adecuación. En conjunto, se propone planear y desarrollar el curso tomando como eje la sesión de educación física, mediante actividades prácticas que se realicen antes o después del análisis de lecturas y videos, y la preparación de las tres sesiones con que practicarán como docentes durante las jornadas de estancia en la escuela primaria.

d).-Lectura y análisis de textos. La educación a través del movimiento se explica y argumenta en textos escritos que contienen productos de investigación en este campo de conocimiento. En la selección de la bibliografía de este programa se procuró escoger materiales accesibles a los estudiantes con propuestas teóricas, metodológicas y didácticas actualizadas. Al analizar las lecturas se recomienda orientar a los alumnos normalistas para extraer y relacionar ideas de los autores que, al ser interpretadas, les ayuden a planear y realizar actividades de educación física en la escuela primaria.

Conviene reiterar que el maestro responsable de este curso será el primero en conocer a fondo los textos, en promover su lectura y reflexión para motivar a los normalistas hacia un trabajo práctico, con sentido claro

y hacia el entendimiento de lo que significa trabajar la asignatura con las niñas y niños. Tendrá la misión de aclarar dudas, precisar o sintetizar los planteamientos didácticos, verificar que los estudiantes comprendan la terminología y realizar todo aquello que garantice la preparación de los futuros maestros, con la convicción de que lo que no se fundamente o se haga va en detrimento de la propia educación física, ya que sin conocimientos y sin recursos se improvisa, o se descarta, dejando a un lado la atención a este aspecto fundamental del desarrollo infantil en la escuela primaria.

e).-Acervo bibliográfico. En la bibliografía se han incluido textos cuya lectura completa y análisis puntual permiten abarcar el temario de cada bloque, al tiempo que proporcionan conocimientos que ayudan para el aprendizaje de otros temas. Es el caso de los que se refieren a las habilidades motrices básicas o los que explican el concepto de recreación. Otros documentos de la bibliografía básica, especialmente del bloque I, son útiles para consulta o revisión general, no requieren una lectura pormenorizada, funcionan como recopilación de juegos a seleccionar y adecuar en las actividades prácticas con los educandos de primaria.

Se agrega la bibliografía complementaria para apoyar a los maestros y estudiantes interesados en la profundización de los contenidos. En el segundo bloque, las cuatro primeras sugerencias se retoman del curso Educación Física II, porque los planteamientos de los autores son básicos para continuar el estudio de la estructura, planeación y desarrollo de las sesiones de educación física.

f).-Observación y análisis de videos. En el estudio de algunos temas de este curso se incluyen varias videocintas. Éstas son un recurso para que los alumnos normalistas comprendan mejor lo que leen, realizan, observan y practican en la escuela primaria. Los contenidos de los videos seleccionados sirven de apoyo a los temas del curso y para diversificar las formas de enseñar y aprender. En la producción audiovisual existen

variedad de estilos, formatos, conceptos y opiniones; para efectos del programa, estos aspectos no son los esenciales, lo central es que los alumnos normalistas sigan desarrollando la habilidad intelectual de recabar, procesar y utilizar críticamente información valiéndose de distintos medios que relacionen los referentes teóricos estudiados con su experiencia práctica en la escuela primaria y reflexionen sobre la misma.

g).-Prácticas y observaciones de clases de educación física en la escuela primaria. En los cursos de Educación Física I y II los estudiantes adquirieron experiencia de trabajo con la asignatura y observaron distintos estilos de enseñanza de los maestros de grupo o de los de educación física. Con esa base, la meta es que todos los alumnos normalistas mejoren sus capacidades y habilidades didácticas organizando y conduciendo sesiones completas de 50 minutos, de preferencia con niños de cuarto a sexto grados.

Para el quinto semestre se organizarán dos jornadas de observación y práctica docente en la escuela primaria; la primera de ellas con una semana de duración y la segunda con dos semanas.

Para la primera jornada, los estudiantes pueden estructurar un plan de clases, donde el aspecto principal de la sesión gire en torno a la aplicación de juegos modificados con niños de nueve a catorce años. Esta jornada constituye otra oportunidad para observar a los alumnos de primaria y conocer más acerca de sus características de desarrollo y para entrevistar a los escolares sobre qué actividades realizan fuera de la escuela e indagar con detalle cuántos hacen actividad física durante su tiempo libre.

Por ello, es necesario que se preparen cuestionarios de observación o para entrevistar a las niñas y los niños.

En el caso de la segunda jornada, los estudiantes planificarán la puesta en práctica de dos sesiones de educación física, para aplicar una

cada semana, si es posible con el mismo grupo escolar en el que estuvieron en la primera estancia; en esta jornada, además de considerar las formas metodológicas analizadas en el bloque II, sería conveniente incluir actividades recreativas para poner en práctica durante los recreos a partir de la propuesta de los clubes infantiles y talleres que se estudian en este curso.

h).-Planificación y desarrollo de sesiones completas y promoción de la educación física para el tiempo libre. Implican un gran reto formativo que exige estudio, consulta de las fuentes, ensayo y vivencia de las actividades motrices, trabajo en equipo entre alumnos y maestros normalistas, conocimiento general de las características de las niñas y los niños, en fin, todo aquello que proporcione seguridad y confianza en los estudiantes y los aproxime al dominio de los contenidos y de las competencias didácticas. Se recomienda, particularmente, que los estudiantes utilicen los ficheros de actividades de educación física para la planeación de las jornadas de práctica.

Al preparar y trabajar sesiones completas se busca que los futuros docentes reflexionen sobre las formas de conducción, propias y del maestro de grupo; adquieran la capacidad didáctica para organizar actividades que inician, continúan y terminan adecuadamente el tratamiento del tema y propósito en cuestión, y comiencen a adquirir un estilo de enseñanza con un ambiente propicio para la labor en grupo. En esa medida, es muy importante que los alumnos normalistas realicen las prácticas de educación física durante las dos semanas consecutivas y que el titular de la asignatura de la escuela normal efectúe un sencillo seguimiento sobre su desempeño y competencia didáctica, con la perspectiva de mejorar en los próximos semestres.

i).-Actividades físicas y recreativas. Es importante que los estudiantes desarrollen estas actividades que contribuyen a su preparación como docentes, además de que les permiten ampliar sus habilidades y

destrezas motrices, a partir de su participación en clubes, talleres o actividades masivas, diversas e incluyentes adecuadas a su nivel y a las condiciones de cada normal, con la finalidad de experimentar los beneficios de una práctica regular del ejercicio físico. Los jornadas predeportivas y deportivas son también un espacio para que los normalistas conozcan y practiquen actividades recreativas que en el futuro les serán útiles para promover el juego motriz, la iniciación deportiva y la acción motriz en general durante el tiempo libre de los escolares, así como para que al trabajar los contenidos del conjunto de las asignaturas del *currículum* de la educación primaria, incorporen estrategias recreativas basadas en la experiencia motriz.

j).-Ficheros de actividades de educación física. Con base en el análisis y estudio de estos materiales, conviene destacar el planteamiento de que la educación física impulsa la formación de actitudes y aptitudes, y que los juegos ahí presentados suponen que no sólo se aprenden cómo hacer las cosas sino, además, cuándo y con quién actuar; es decir, contribuyen a favorecer los procesos de desarrollo físico, psicomotor, afectivo y cognitivo. Por ello, es menester considerar cómo están diseñadas las actividades, cómo los juegos presentan cierto grado de complejidad y cual debe ser la intervención del profesor; así como destacar la dosificación de actividades, los criterios de intensidad en el trabajo y por qué están distribuidos de esa forma.

Sugerencias para la evaluación

Para evaluar el aprendizaje de los estudiantes se toma en cuenta, permanentemente, el trabajo en el aula y en el patio que efectúan a lo largo del semestre, enfatizando los criterios y los productos que se considerarán en la evaluación desde el inicio del curso. Ello conlleva a realizar una evaluación en diferentes momentos del curso con criterios e instrumentos diversos que permitan valorar el logro de los propósitos generales del programa. Se sugiere incorporar la autoevaluación para que

los alumnos normalistas revisen su nivel de conocimientos y competencias didácticas, y propongan estrategias de trabajo que contribuyan a complementar la adquisición de herramientas teóricas y prácticas básicas necesarias en la aplicación de la educación física con educandos de escuelas primarias. En seguida se proponen algunos criterios de evaluación por bloque, que ayudan a precisar los logros a obtener por cada estudiante.

Bloque I

- Inicialmente, la síntesis que haga de sus conocimientos y de las experiencias adquiridas en Educación Física I y II.
- La comprensión de las intenciones educativas de la Educación Física en las escuelas de educación primaria.
- Identificación de los problemas didácticos para reorientar la educación física en la educación primaria.
- Elaboración de reportes de lectura, en los que se analicen temas correspondientes a cada bloque.

Bloque II

- Durante curso demostrar el grado de apropiación de los conocimientos teóricos al plantear interrogantes, problemas, retos y soluciones para la práctica de la educación física en contextos diversos.
- El ejercicio de su autonomía al preparar sus planes de clases, unidades y propuestas didácticas, así como proyectos de educación física y su articulación con otras asignaturas del plan de estudios de su formación inicial.
- Capacidad para observar las clases de educación física y analizar las experiencias docentes obtenidas.

- Manejo de herramientas metodológicas para seleccionar y organizar la conducción de cualquier contenido de Educación Física de primero a sexto grados de primaria.
- Conocimiento de las características generales de desarrollo de las niñas y los niños con que trabajará los programas escolares de la asignatura.
- Competencia para analizar los aspectos específicos que caracterizan a los programas de Educación Física de cuarto a sexto grados de primaria y su congruencia con las edades de los escolares y con las finalidades que persigue la asignatura.

Propósitos generales

- Atender y encauzar las distintas motivaciones que niñas y niños tienen respecto a la práctica de actividades físicas, basadas en las acciones propias de su comunidad (juegos tradicionales y autóctonos) y en los juegos modificados, predeportivos, de iniciación deportiva y deporte escolar como formas para consolidar el aprendizaje motor, a través de principios pedagógicos que favorezcan la adquisición de capacidades, habilidades, conocimientos y actitudes necesarios para desarrollar una motricidad creativa e inteligente.
- Empleen sus saberes y habilidades adquiridas para comprender los diversos contextos donde se desarrollan los educandos, asumiendo en su intervención pedagógica una actitud de respeto a la diversidad que propicie la orientación del agón, favorezca en los escolares el sentido de superación, aprendan del triunfo y de la derrota, jueguen limpiamente y en colaboración con los otros en función de las condiciones sociales y culturales de su región.

- Amplíen su competencia profesional por medio del dominio de los elementos básicos en las distintas posibilidades pedagógicas para organizar, planear y diseñar propuestas y proyectos en diferentes modalidades didácticas que permitan encauzar acciones motrices con un grado de complejidad creciente donde se promueva la atención a las actividades físicas en contextos socioculturales diversos.

Organización por bloques

Bloque I. El desarrollo de los niños y los contenidos de Educación Física de cuarto a sexto grados de primaria.

Propósitos

Con el estudio de los bloques del curso y la realización de las actividades sugeridas se espera que los alumnos normalistas:

- Reflexionen sobre la importancia de la actividad física y los efectos que la práctica tiene sobre el organismo, en la convivencia social y en la formación valoral, a través de la aplicación de juegos apropiados a la etapa de desarrollo de los educandos.
- Diseñar propuestas didácticas de juegos modificados, predeportivos, de iniciación deportiva y de otras culturas, que les permitan reflexionar sobre cómo contribuyen éstos a la consolidación de una práctica variada, diversa y promotora de las expectativas de las niñas y los niños de educación primaria.

Temas

1. La importancia del contexto social y cultural en el desarrollo y aprendizaje de los escolares de nueve a catorce años.

- La influencia cultural, social y étnica en las diversas concepciones de las niñas y los niños, su desarrollo perceptivo motriz y la consolidación del movimiento corporal.
2. Perspectivas de los juegos modificados, juegos predeportivos y juegos autóctonos y tradicionales. Su impacto en el desarrollo de los educandos y en el logro de los contenidos educativos.
- Del juego con reglas al juego modificado. Espacio para reconocer el esfuerzo individual y distintivo de cada niño.
 - La aplicación dinámica de la iniciación deportiva a través del juego, para establecer el vínculo existente entre la acción motriz, el sentimiento de competencia y la vigorización física.
3. Componentes culturales indígenas en los juegos autóctonos y tradicionales que se practican en las diferentes regiones del país.
- Los valores como la identidad y el sentido de pertenencia y su trascendencia en la actividad lúdica.

Bibliografía y otros materiales básicos

Generelo Lanaspá, Eduardo y Susana Lapetra Costa (1993), "Habilidades y destrezas motrices básicas: análisis y evolución", en INDE, *Fundamentos de educación física para la enseñanza primaria*, vol. I, Barcelona, pp. 443-484.

Devís Devís, José (1992), "Bases para una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos", en José Devís Devís y Carmen Peiró Velert (coords.), *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*, Barcelona, INDE, pp. 141-159.

SEP (1999), "Los juegos modificados I", videocinta de la serie *Videos didácticos de educación física*, Barra de verano 1999, México.

- Blázquez Sánchez, Domingo y Albert Batalla Flores (1995), “La edad de iniciación: vísteme despacio que tengo prisa”, en *La iniciación deportiva y el deporte escolar*, Barcelona, INDE, pp. 115-130.
- SEP (2001), “La iniciación deportiva en la escuela primaria. Entrevista con Domingo Blázquez Sánchez”, videocinta de la serie *Transformar a las escuelas normales*, México.
- (2001), “Iniciación deportiva”, videocinta de la serie *Entre maestros, Barra de verano 2001*, México.
- Le Boulch, Jean (1991), “El nivel global del aprendizaje motor”, en *El deporte educativo*, París, Paidós, pp. 69-76.
- Zapata, Óscar A. (1995), “Juegos predeportivos de iniciación deportiva”, en *Aprender jugando en la escuela primaria*, México, Pax, pp. 196-200.
- Devís Devís, José y Carmen Peiró Velert (1992), “Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos”, en José Devís Devís y Carmen Peiró Velert (coords.), *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*, Barcelona, INDE, pp. 161-184.
- SEP (2000), “Los juegos modificados II”, videocinta de la serie *Videos didácticos de educación física, Barra de verano 2000*, México.
- Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de México (2005), “Pash-Pash” (Chiapas), “Las piedritas” (Guerrero), “Pelota purépecha” (Michoacán), “Disco giratorio” (San Luis Potosí), “Bota palitos” o “Caza venados” (Yucatán), Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, México, CODEME, pp. 28, 65, 77, 129 y 152.
- SEP (1994), *Plan y programas de estudio. 1993. Educación básica. Primaria*, México, pp. 149-162.

Bibliografía y otros materiales complementarios

Díaz Lucea, Jordi (1993), "El crecimiento y el desarrollo infantil", en INDE, *Fundamentos de educación física para enseñanza primaria*, vol. I, Barcelona, pp. 161-183.

Juegos de patio (1970), España, Vilamala.

Tema 1. La importancia del contexto social y cultural en el desarrollo y aprendizaje de los niños de nueve a catorce años

Actividades sugeridas

1. Con fundamento en los conocimientos previos y los aprendizajes adquiridos en Educación Física I y II, el curso puede iniciar con actividades prácticas que permitan valorar el nivel de conocimientos teóricos y didácticos alcanzados por los estudiantes, y en ese ambiente, presentar el programa Educación Física III relacionándolo con los dos anteriores.

2. Analizar en equipo la lectura "Cómo comprender el desarrollo en un contexto cultural. El desafío para maestros" de Bowman y Stott estudiado en el bloque I, tema 1, actividad 2 del curso de Desarrollo Infantil I, con base en tres aspectos vinculados al desarrollo físico y psicomotor infantil:

- Diferencias entre las habilidades motrices básicas asociadas con patrones motores básicos y las habilidades específicas relacionadas con patrones más complejos.
- Clasificación de las habilidades motrices básicas de acuerdo con la capacidad que tienen los educandos para realizar algunos tipos de movimiento.
- Relación entre la edad del niño, el paulatino desarrollo de las habilidades motrices básicas y la consolidación del movimiento corporal. Importancia de que en la escuela primaria, mediante la asignatura Educación Física, se promuevan estas habilidades como contenido básico. Elaborar una tabla con las principales características de desarrollo físico y psicomotor de los

niños de nueve a 14 años, que cursan de cuarto a sexto grados. Para ampliarla se puede leer el texto de Jordi Díaz Lucea, de la bibliografía complementaria, o volver a revisar algunas lecturas analizadas en el curso Desarrollo Infantil I, como por ejemplo “Desarrollo motor”, de Elizabeth B. Hurlock.

3. Realizar algunas actividades físicas que permitan comprender mejor lo analizado en el texto “Habilidades y destrezas motrices básicas: análisis y evolución” de Generelo y Lapetra, incluir movimientos como desplazamientos, saltos, giros y manipulaciones para el desarrollo de habilidades básicas. Analizar cómo en la escuela primaria se puede ofrecer a los educandos variedad de situaciones con ese propósito.

Efectuar, además, algunos juegos en los que se distingan las habilidades motrices básicas que se ponen a prueba. Después, plantear a los estudiantes que los modifiquen y experimenten. Algunos de ellos pueden conducir esta actividad.

Para concluir, pedir a los estudiantes que reflexionen sobre las habilidades empleadas en la ejecución de los juegos y las adaptaciones por realizar para jugarlos con los niños mayores. Pueden revisar la tabla elaborada y relacionar esta reflexión con las características de desarrollo infantil.

Tema 2. Perspectivas de los juegos modificados y juegos predeportivos. Su impacto en el desarrollo de los educandos y en el logro de los contenidos educativos.

4. Leer por equipos el texto “Bases para una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos”, de José Devís Devís. Comentar en grupo la lectura para situar el marco de análisis en que el autor hace la propuesta de los juegos modificados. Posteriormente, analizar en grupo: ¿qué son los juegos modificados?, ¿por qué son más adecuados para

aplicar con niñas y niños mayores? y ¿qué relación hay entre juego modificado, predeportivo y deportivo?

Volver al texto para reflexionar sobre otro aspecto relacionado con la educación física en la escuela primaria: ¿cómo se mueven los niños en el patio cuando juegan en espacios libres? A partir de esa reflexión, analizar la comprensión de los juegos por parte de los niños y el desarrollo del pensamiento táctico, dos aspectos formativos de suma importancia para el estilo de trabajo con la asignatura.

Para profundizar el estudio del tema, observar los juegos de los niños en la comunidad donde se vive. Analizar en grupo estas observaciones y experiencias para enriquecer los conocimientos. Si es necesario y para una mejor comprensión del tema, los alumnos normalistas leerán nuevamente la explicación sobre juegos modificados que se presenta en el apartado Organización de los Contenidos al inicio del programa. También observar la videocinta “Los juegos modificados I” que se señala en la bibliografía.

5. Realizar con el grupo de la normal una práctica deportiva. Después, reflexionar sobre el esfuerzo físico que implica, las habilidades motrices que se manejan, el trabajo en equipo y su importancia para ejecutar la tarea, y los patrones motores básicos que se desarrollan. Analizar la pertinencia de efectuar con los niños cualquier tipo de deporte como si fueran jóvenes o adultos y comentar la inconveniencia de trasladar sin cambios las actividades deportivas que se desarrollan en la normal hacia la escuela primaria.

Posteriormente leer el texto “La edad de iniciación: vísteme despacio que tengo prisa” de Domingo Blázquez Sánchez y Albert Batalla Flores con el fin de destacar y comentar los aspectos relevantes que plantean acerca de la iniciación deportiva. Algunos pueden ser:

- Edad conveniente de los niños para la iniciación deportiva.

- Recomendaciones para el trabajo físico con niños de cuarto a sexto grados.
- Riesgos de la estimulación e iniciación deportiva precoz. Apoyarse también en el video “La iniciación deportiva en la escuela primaria...” En grupo, elaborar conclusiones basadas en las siguientes preguntas:
 - ¿Qué entienden por iniciación deportiva?
 - ¿Por qué es inadecuado que en la escuela primaria se practiquen los deportes de alto nivel?
 - ¿Qué relación existe entre lo que se plantea en los textos analizados en las actividades 2 y 5, las características de los niños mayores y los contenidos educativos de cuarto a sexto grados?
 - ¿Qué orientaciones didácticas se pueden derivar de la lectura de Blázquez y Batalla para el futuro trabajo de iniciación deportiva con los alumnos de primaria?

Después analizar en plenaria las respuestas y llegar a conclusiones grupales.

6. Analizar la videocinta “Iniciación deportiva” de la serie *Entre maestros*, después organizarse por equipos, seleccionar algunos de los juegos observados y aplicarlos al grupo. Los requisitos de selección del juego son que considere la edad, características y diversidad de las niñas y los niños y que atienda un contenido de cuarto a sexto grados. Al término de la aplicación de los juegos, comentar: ¿Qué diferencias encuentran entre estos juegos y los que han aplicado con los escolares o recopilado en sus antologías y ficheros anteriormente?

Posteriormente analizar los juegos a partir de los principios del juego modificado y considerar los aspectos de la comprensión y el pensamiento táctico, por ejemplo “El juego atiende o se basa en la edad y los intereses de los educandos”. Dar respuesta a ¿por qué los niños deben comentar

los juegos? y ¿Cómo se puede organizar en la escuela la iniciación deportiva?

Al término, reflexionar sobre la organización, desempeño y cooperación en las actividades, destacando cómo aplicar éstos juegos a los educandos de cuarto a sexto de primaria y las adecuaciones pertinentes a las características, los intereses y la diversidad cultural de ellos.

7. Continuar la elaboración de la antología que comenzaron en el curso anterior, incluyendo una sección de juegos modificados, predeportivos, autóctonos y tradicionales, agregarle a cada uno el propósito por lograr en función de los contenidos de los programas escolares que se trabajen.

Otros textos que se pueden consultar o revisar para seleccionar juegos, en el mismo sentido que se planteó en esta actividad son: “El nivel global del aprendizaje motor” de Jean Le Boulch”; “Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos” de José Devís Devís y Carmen Peiró Velert, “Juegos predeportivos de iniciación deportiva” de Óscar A. Zapata. Algunos de los juegos que proponen estos autores se pueden experimentar durante las jornadas de práctica docente en la escuela primaria y reforzarlos con los presentados II en la videocinta “Los juegos modificados”.

Tema 3 Componentes culturales indígenas en los juegos autóctonos y tradicionales que se practican en las diferentes regiones del país.

8. Leer los diferentes juegos tradicionales y autóctonos que se proponen en los Materiales de Apoyo al final del programa. Seleccionar algunos de ellos y ponerlos en práctica con todo el grupo. Después dar respuesta a las siguientes preguntas guía:

- ¿Cómo contribuyen los juegos tradicionales y autóctonos en el desarrollo de habilidades para el diálogo, acciones cooperativas y

construcción de una identidad personal y cultural (autoestima, auto concepto y el conocimiento del otro)?

- ¿Cómo propicia este tipo de juegos el disfrute de las costumbres y tradiciones de su propia cultura y de otras?
- A través de la práctica de estos juegos ¿cómo se fortalece su identidad personal y de grupo?
- ¿Qué ámbitos de la motricidad promueven la práctica de los juegos tradicionales y autóctonos?
- El conocimiento de estos juegos ¿cómo contribuye para atender a respetar las necesidades, características e intereses de las niñas y los niños?
- Durante la práctica de los juegos tradicionales y autóctonos ¿cómo favorecer los conocimientos, saberes, experiencias y valores que los alumnos traen consigo y que representan expresiones de su cultura?

Al finalizar la actividad práctica, en plenaria, dar lectura a las respuestas que de manera individual se contestaron. Comentarlas y retroalimentarlas para lograr conclusiones generales.

9. Analizar los juegos modificados, predeportivos, tradicionales y autóctonos a partir de un cuadro que denote diferencias, semejanzas y utilidad con los educandos de cuarto a sexto de primaria.

JUEGOS	CARACTERÍSTICAS	SEMEJANZAS	DIFERENCIAS	UTILIDAD
Modificados				
Predeportivos				
Tradicionales				
Autóctonos				

De manera individual elaborar un escrito que permita identificar los aprendizajes adquiridos, que le servirán de apoyo para elaborar la guía de observación para la próxima jornada de prácticas.

10. Revisar el apartado “Enfoque” y los programas escolares de Educación Física en el Plan de Estudios de Educación Primaria a partir de los conocimientos y vivencias adquiridas en el desarrollo de las actividades. Señalar al grupo la impresión que tienen ahora de los contenidos y en qué mejoró la comprensión de los mismos.

11 Las actividades que a continuación se sugieren apoyan la preparación de la primera estancia por realizar en la escuela primaria; los maestros y estudiantes, atendiendo al criterio de flexibilidad del programa. Pueden realizarlas en el momento que consideren pertinente.

- Empezar la planeación de una sesión de educación física que tenga como eje la promoción de las habilidades motrices básicas. Se propone que se utilice un formato flexible y sencillo con sus respectivas fichas de juegos o actividades y sus posibles variantes, donde se considere el uso de material didáctico accesible o que se obtenga en la propia escuela primaria, también donde se expliquen brevemente algunas orientaciones o principios que fundamenten las actividades por realizar. Si se considera conveniente, se pueden planear tres sesiones de educación física como parte de una unidad didáctica a trabajar durante las dos estancias en la escuela primaria.

- Elaborar una guía para observar sesiones de educación física, de preferencia con niños de cuarto, quinto o sexto grados. Es importante que los aspectos por observar giren en torno a:

- Formas metodológicas que utiliza el maestro.

- Momentos de la sesión de educación física.

- Secuencia de actividades durante la sesión.

- Continuar con las indagaciones sobre las actividades de las niñas y los niños en su tiempo libre; para ello, elaborar un cuestionario sencillo aplicable a los alumnos de primaria y que contenga preguntas como: ¿Andas en bicicleta? ¿Implementas un transporte con troncos u otro material de tu comunidad? ¿Nadas? ¿Juegas fútbol? ¿Elevas papalotes? ¿Juegas al yo-yo, al trompo, a las canicas? ¿Subes algún cerro? ¿Realizas caminatas? ¿Ayudas a cargar bultos? en tus juegos: ¿Corres, lanzas, caminas, trepas? ¿Saltas la cuerda? ¿Juegas con tus amigos fuera de tu casa? ¿Cuántas horas al día o a la semana dedicas a estas actividades? ¿Cómo participas en las festividades de tu comunidad?
- Realizar en la escuela primaria una práctica de una sesión completa de educación física; puede ser una de las tres que se planearon bajo la orientación de unidad didáctica.
- Analizar en la normal las prácticas docentes, lo que se observa en las clases y las entrevistas realizadas a los educandos, algunos aspectos a considerar pueden ser los siguientes:
 - a) Las prácticas.
 - Logros.
 - Dificultades principales. Posibles soluciones que se pueden implementar.
 - Retos por cubrir en la próxima jornada de práctica. ¿Cómo prepararse para mejorar la habilidad didáctica al conducir una sesión de educación física?
 - b) Observación de las clases.
 - El control del grupo por parte del maestro y la participación de los niños.
 - La vinculación y la continuidad que se establece entre una actividad y otra.
 - Características generales de la sesión.
 - c) Entrevistas a los alumnos de primaria.

12. Analizar los datos obtenidos. Hacer un breve informe sobre las actividades de las niñas y los niños en su tiempo libre fuera de la escuela. Comparar entre todos los resultados adquiridos.

Bloque II. Estrategias para el trabajo de educación física dentro y fuera de la escuela primaria

Propósitos

Con el estudio de los temas y la puesta en práctica de las actividades sugeridas en este bloque, se pretende que los estudiantes:

1. Analicen distintos problemas motrices al planear actividades de educación física en la escuela primaria mediante criterios de flexibilidad, secuencia y adaptabilidad de los contenidos y de las estrategias didácticas, con la finalidad de lograr en los niños los propósitos formativos de la asignatura.

2.-Integren como sistema la motricidad y el pensamiento, y hacer de ambos un referente fundamental de la identidad personal y cultural al explicar las particularidades de aplicación de la educación física con niñas y niños de distintos grados escolares.

3. Reflexionen acerca de cómo podrán fomentar el uso del tiempo libre en actividades recreativas y colectivas a través de la práctica sistemática de acciones motrices en este espacio, entre los alumnos de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria.

Temas

1. La función de la planeación en el desarrollo del pensamiento táctico durante las sesiones de educación física.

- Formas metodológicas, necesidades e intereses infantiles y papel del maestro.
- Los momentos de la sesión, espacio para fomentar la solidaridad, la tolerancia, la lealtad, la cooperación y el juego limpio.

- Secuencia y dosificación de actividades. En los planes de clase, unidades y propuestas didácticas, y proyectos pedagógicos.

2. Las características de los niños. Punto de partida para organizar las actividades de educación física.

- Tareas centrales que el docente debe implementar al desarrollar las secuencias didácticas de la educación física con alumnas y alumnos de primero a sexto grados de educación primaria.

- Tiempo libre y recreación. Propuestas para fomentar la atención a la diversidad cultural, lingüística, de género y la referida al trabajo solidario en las niñas y los niños como actividad permanente.

Bibliografía y otros materiales básicos

— (2001), “Evaluación de la educación física en la escuela primaria”, videocinta de la serie *Entre maestros, Barra de Verano 2001*, México.

McGeorge, Sonia (1992), “La seguridad como un factor de salud en las clases de educación física”, en José Devís Devís y Carmen Peiró Velert (coord.), *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*, Barcelona, INDE, pp. 57-76.

SEP (1999), “Secuencias didácticas en la educación física II”, videocinta de la serie *Videos didácticos de educación física, Barra de Verano 1999*, México.

Brito Soto, Luis Felipe (1997), “¡Los grandes juegos...!” y “La miscelánea recreativa”, en *Educación física y recreación*, 4° ed., México, Edamex, pp. 125-142, 143-211.

Gómez Juárez, Alberto (1984), “Hacia una educación para el tiempo libre”, en *Estafeta*, enero febrero, México, pp. 2-8.

Cuenca, Manuel (1983), "Planteamiento de la experiencia" y "Actividades", en *Educación para el ocio. Actividades escolares*, Bogotá, Cincel, (Guías para el educador, 5), pp. 41-47 y 49-85.

Pinos Quilez, Martín (1997), "Seguridad en la naturaleza" y "El respeto a la naturaleza", en *Actividades físico deportivas en la naturaleza*, España, Gymnos, pp. 99-108 y 109-111.

SEP (2000), *Fichero de actividades de educación física. Segundo ciclo*, México.

— (2000), *Fichero de actividades de educación física. Tercer ciclo*, México.

Bibliografía y otros materiales complementarios

SEP (2001), "Didáctica de la educación física", videocinta de la serie *Entre maestros, Barra de Verano 2001*, México.

— (2000), "Los materiales didácticos para la educación física escolar II", videocinta de la serie *Videos didácticos de educación física, Barra de Verano 2000*, México.

— (1994), *Plan y programas de estudio. 1993. Educación básica. Primaria*, México, pp. 149-162.

Actividades sugeridas

Tema 1. Planeación y desarrollo de las secuencias didácticas durante las sesiones de educación física

1. Con la finalidad de ubicar al docente y al estudiante normalista en el contexto en que se abordará la planeación, se sugiere leer el siguiente texto de Laura Pitluk.

Cuadro 1. Revalorizando la planeación

La planeación es un instrumento de trabajo que puede permitir al docente alcanzar la articulación entre la teoría y la práctica y dinamizar su tarea educativa, a pesar de lo cual en general es considerada como una tarea burocrática, dificultosa, desvalorizada y más relacionada con las obligaciones que con una válida herramienta de trabajo.

Es notablemente difícil para los docentes considerar a la planeación como una parte de

su trabajo y revalorizarla como una instancia fundamental para un mejor desarrollo de las situaciones concretas de enseñanza. En general, los docentes consideran el momento de planificar como un momento tedioso y sin demasiado sentido; sin embargo, es –o al menos puede transformarse en ello– el tiempo y el espacio para pensar, anticipar, organizar y articular el marco teórico y las situaciones vinculadas con las prácticas a concretar.

Las funciones que cumple la planificación para el docente pueden sintetizarse en los siguientes aspectos: la planificación permite prever, organizar, aclarar, secuenciar, adecuar al grupo, a la institución, a la situación, no repetir estereotipos, posibilita la evaluación, favorece el reemplazo y la supervisión. También permite modificar, si es necesario, lo seleccionado. Intentando encontrar un equilibrio entre la sobrevalorización y la desvalorización de la planificación didáctica, es posible ubicarlas como una instancia imprescindible para el docente, fundamental, pero no única.

La planificación se vincula con un determinado marco teórico y, a la vez, con un modelo didáctico coherente con aquél. El marco teórico actúa como referente inmediato al modelo didáctico e influye en la selección y definición que se realiza de sus diferentes componentes.

El marco teórico plantea una definición de hombre, de educación, de enseñanza, de aprendizaje. El modelo didáctico, como organización conceptual, define sus componentes: cuáles son, qué son, cómo se relacionan unos con otros. Es decir, que cuando nos referimos al modelo didáctico, estamos aún en el nivel de la teoría, porque estamos definiendo, a nivel conceptual, los componentes didácticos que incluiremos en la planificación. La definición de los componentes expresa decisiones que tienen una importante influencia en el planteo de los mismos.

Si definimos los **objetivos** en términos de metas a alcanzar por parte de los alumnos, e hipótesis a confrontar en la realidad, como el *para qué* de la enseñanza, y no como conductas observables sino en términos de competencias, la explicitación de los mismos se basará en un planteo diferente de otros momentos históricos.

Los **contenidos** ocupan hoy un lugar prioritario que los coloca en el centro de la situación didáctica. Podemos definirlos como los saberes e instrumentos significativos y socialmente válidos de los cuales los niños deben apropiarse y que el docente debe enseñar a fin de garantizar la igualdad de oportunidades infantiles; son el *qué* de la enseñanza.

Las **estrategias metodológicas**, como aquello que el docente pone en juego para enseñar los contenidos a fin de alcanzar los objetivos, tienen que ver con el modo de organizar las propuestas; son el *cómo* del docente y abarcan las intervenciones, consignas, modos de organización, preguntas problematizadoras.

Las **actividades** implican aquello que el docente supone que los niños van a realizar a partir de sus propuestas y pueden plantarse en la planificación, de forma conjunta o separada de las estrategias metodológicas, siempre que el docente tenga claridad de cuáles son sus estrategias para abordar los contenidos a enseñar; las actividades se definen sintéticamente como el *cómo* de los alumnos; los *recursos* y *materiales* son el *con qué*; los *tiempos* son el *cuándo* y los *espacios* son el *dónde*. La *evaluación* es un componente fundamental que implica la consideración constante de los procesos, de los productos y de todos los otros

componentes didácticos (implica evaluar la propuesta, el grupo, cada niño y el docente). Es importante plantear, además, la autoevaluación del propio docente y la coevaluación que el docente realiza junto a los alumnos.

El tipo de planificación que se adecua a este planteo tiene como característica el ser dinámica, flexible, abierta, coherente, clara, factible de realizar, posible de modificar, con unidad de sentido, y continuidad, adecuada al contexto, al grupo, a los saberes socialmente válidos, de los cuales los alumnos deben apropiarse bajo responsabilidad de la escuela y por lo tanto de los docentes. La planificación funciona entonces como un espacio importante de articulación entre la teoría y la práctica, entre la reflexión y la acción.

La planificación a escala áulica se vincula con el proyecto institucional que, a su vez, lo hace con la propuesta curricular. Se hace necesario comprender el *currículum* como un espacio construido, donde se entrelazan componentes teóricos, metodológicos y prácticos, lo cual implica a los profesionales como actores decisivos tanto de sus procesos de elaboración como de su puesta en acción en el desarrollo de las clases en el aula.

Este enfoque supone un docente reflexivo, autónomo, capaz de decidir en cada momento particular en función de la multiplicidad de factores que intervienen en una situación de enseñanza.

El docente debe tener la claridad en relación con el qué se enseña, cómo se enseña, cómo se aprende y para qué se aprende, aprendiendo a analizar las situaciones desde la mirada de la multidimensionalidad y no como universales desvinculadas de los fines, contenidos y contextos socioinstitucionales. En este sentido, se señala la necesidad del análisis de la práctica pedagógica como punto de partida para la reflexión sistemática, que es, en definitiva, posibilitadora de los cambios.

2. En plenaria analizar qué es la planificación, sus características, sus funciones en el ámbito educativo y cómo se va vinculando con los contenidos, las estrategias, las actividades y la evaluación. Lo anterior permitirá al estudiante iniciar el curso haciendo una reflexión sobre la importancia del profesor en la planeación como parte de su intervención educativa.

3 Para iniciar el tema de la planeación de las sesiones de la asignatura, diseñar una propuesta de plan de sesión que contenga el mínimo de elementos requeridos para guiar el trabajo docente como base para el diseño de unidades didácticas. Considerar si es necesario incluir elementos que no aparecen en el siguiente cuadro. En el salón de clases, organizarse

en equipos de trabajo, argumentar cada uno de los elementos y discutirlos con el resto de los compañeros para llegar a conclusiones generales.

ELEMENTOS PARA EL PLAN DE SESIÓN

Datos generales: escuela, nivel educativo, año y grado, número de alumnos, nombre del profesor, lugar y fecha, nombre del estudiante normalista.

Objetivo a lograr:

Actividades:

Contenidos de educación física: perceptivo-motrices, físico-motrices, socio-motrices, habilidades físicas básicas.

Material de enseñanza y recursos didácticos.

Estrategia didáctica: sesión abierta o cerrada, juegos motores (modificados, cooperativos, fantasía, con reglas, tradicionales, naturales), cuento y fábula motriz, circuitos (de acción motriz, recreativos, de aventuras), eventos especiales, campamentos, excursiones, grandes juegos, iniciación deportiva, itinerarios didácticos rítmicos, secuencias didácticas, formas jugadas, deportes escolares, sociodramas, representaciones, rondas, talleres, otras (se anexa un cuadro con la definición de cada estrategia y los ámbitos de la motricidad al que pertenecen en el apartado de Materiales de Apoyo al final del programa).

Espacio: cerrado (gimnasio, aula de usos múltiples, salón de clase); abierto (área verde y de tierra, cancha deportiva, patio).

Estilos de enseñanza: tradicionales (instrucción directa, asignación de tareas), participativos (enseñanza recíproca, pequeños grupos, microenseñanza), individualización (programa individual, trabajo por grupos, enseñanza modular), cognitivos (descubrimiento guiado, resolución de problemas).

Nombre de la unidad didáctica y número de sesión.

4. Diseñar un plan de sesión para cada grado escolar (cuarto, quinto y sexto de primaria) con base al cuadro anterior. Seleccionar una sesión de cada grado para ser aplicada con los integrantes del grupo. Al término, evaluar la planeación y el desarrollo de las actividades, como base para retroalimentar el plan de sesión.

5. Observar el video “Evaluación de la educación física en la escuela primaria”. Organizar al grupo en equipos pequeños para contestar las siguientes preguntas:

- a. ¿Qué es la evaluación?
- b. ¿Cuál es la finalidad de la evaluación en la educación y en la educación física?
- c. ¿Cómo evaluar en educación física?
- d. ¿Qué evaluar en educación física?
- e. ¿Cómo se relaciona la evaluación con la planeación?

En plenaria socializar las respuestas obtenidas por cada equipo y llegar a un acuerdo general con el resto del grupo.

6. Con base en el texto “Educación para la salud” de Julia Castilla revisado en el bloque II, tema 2, actividad 7 del curso de Desarrollo Infantil I, destacar los cuatro puntos que se discutieron, retomando el artículo de opinión elaborado en esta actividad para vincularlo con una lectura individual del texto “La seguridad como un factor de salud en las clases de educación física”, de Sonia McGeorge. Los siguientes aspectos pueden apoyar el aprovechamiento de la lectura:

- Selección de criterios de planeación para una sesión de educación física segura y un ejercicio motriz que contribuya a la salud. Por ejemplo: los niños se autocontrolan y regulan su práctica motriz, es importante motivarlos para que la realicen pero no forzarlos más allá de sus posibilidades.
- Prácticas de uso común en las escuelas y los riesgos que significan para los niños.
- Diferencias entre la estructura de la sesión de educación física, que plantea la autora del texto, y las propuestas de otros autores revisados en Educación Física II.

- Orientaciones didácticas para la conducción de las sesiones de educación física.

Para concluir la actividad, en equipos comentar los puntos tratados, llegar a conclusiones parciales y exponerlas en plenaria.

7. Retomar la experiencia de planeación que han adquirido en éste y en otros cursos. Por ejemplo, se podrían formular preguntas como: ¿qué importancia tiene planear?, ¿qué relación hay entre planear y ejecutar las actividades?, ¿por qué los instrumentos de planeación deben ser flexibles?, entre otras cuestiones. Escoger algunos ejemplos de plan de sesión de educación física que hayan aplicado en la escuela primaria o estén en preparación, como el que realizaron en el bloque anterior. Distribuir un plan de sesión por equipo y analizarlo con base en los siguientes criterios de planeación:

- El plan es flexible y viable de ejecutar con los niños.
- La planeación se basa en los propósitos y contenidos programáticos de Educación Física; considera los intereses, motivaciones y características de los niños y dosifica la variedad de actividades motrices mediante una secuencia clara para aplicar con los alumnos de primaria.
- El plan considera como antecedente el conocimiento de los niños y parte de una concepción de la educación física como un proyecto de estimulación perceptivo motriz y desarrollo de habilidades básicas.
- La planeación incluye actividades que buscan el mayor beneficio de salud y el menor riesgo para los niños. Presentar sus conclusiones por equipo y las sugerencias para mejorar y orientar la planeación en educación física. Uno de los equipos pone en práctica el plan de sesión analizado con el resto del grupo para comprobar la eficacia y la necesidad de la planeación.

8. Dividir al grupo en tres grandes equipos para recapitular y repasar el tema de las sugerencias metodológicas, así como para sintetizar los

planteamientos didácticos de un video y de cuatro textos –que abajo se indican– analizados en el curso Educación Física II, con el fin de relacionar las propuestas de estos materiales y obtener orientaciones sobre la planeación y el desarrollo de una sesión de educación física. Los materiales son:

- “Consideraciones generales sobre la planificación de la educación física” y “La sesión en educación física”, de Jesús Viciano Ramírez;
- “Algunas ideas generadoras para su puesta en marcha...”, de Luis Felipe Brito Soto.
- “Desarrollo de las unidades didácticas”, de Marta Castañer y Oleguer Camerino.
- “Secuencias didácticas en la educación física 1”, videocinta, que complementada con la segunda parte (por estudiar en este bloque), dan cuenta de cuatro formas de trabajo que se aplican con los educandos de primero a sexto de primaria.

9. Retomar los aspectos en que se divide el tema 1 del bloque II; con base en ellos, ordenar y recapitular las orientaciones principales para las sesiones de educación física. Experimentar por equipo la planeación y conducción de una sesión de educación física adaptada a su grupo de la normal, retomando los planteamientos de los autores.

Tema 2. La práctica de la educación física de acuerdo con las características de las niñas y los niños

10. Observar en grupo el video “Secuencias didácticas en la educación física II” para profundizar en el conocimiento de las formas metodológicas “Asignación de tareas de movimiento” y “Aprendizaje a través de la experiencia”. Analizarlo con base en tres preguntas:

- ¿Qué distingue a cada forma metodológica?

- ¿Qué recomendaciones se hacen para trabajar las sesiones de educación física con niños de distintos grados?
- ¿Qué ventajas tiene un estilo de enseñanza donde se permite que las niñas y los niños propongan actividades motrices y las comenten?

Aplicar en la escuela normal dos sesiones de educación física con las formas metodológicas “Asignación de tareas de movimiento” y “Aprendizaje a través de la experiencia”. Reflexionar sobre las siguientes cuestiones: ¿por qué estas formas metodológicas son más adecuadas para trabajarse con los niños mayores?, ¿qué relaciones hay entre la metodología, los contenidos, las características de los niños de cuarto a sexto grados, la finalidad que se persigue con ellos de consolidar y afinar sus habilidades motrices, y la iniciación deportiva? Dividir al grupo por equipos para analizar las experiencias de prácticas docentes y contestar con un determinado número de respuestas la pregunta: ¿cuáles son las principales diferencias al aplicar la educación física con niños de primero a tercero y de cuarto a sexto grados? Llegar a conclusiones al respecto.

11 Revisar el texto “Los grandes juegos” de Brito Soto y en equipos comentar las características, elementos de organización, ambientes de aprendizaje, materiales de enseñanza y recursos didácticos para estos juegos. Después en equipo proponer un gran juego para aplicarlo al resto del grupo con base en la diversión y autorrealización de las niñas y los niños de acuerdo a su edad, intereses y necesidades de movimiento. Al término de la práctica analizar la organización de cada uno de ellos, la participación cooperativa, la viabilidad para utilizarlos en las escuelas primarias y las soluciones a los posibles obstáculos presentados en el desarrollo de los juegos. Buscar en “La miscelánea recreativa” del mismo autor ¿qué es el tiempo de ocio? y analizar en grupo cuáles son sus funciones, también analizar las actividades recreativas que se sugieren y proponer al grupo la organización y realización de algunas de ellas.

12. Leer de manera individual el artículo “Hacia una educación para el tiempo libre”, de Alberto Gómez, y subrayar las ideas principales. Reflexionar con el resto del grupo sobre:

- ¿Qué noción de tiempo libre y de recreación propone el autor?
- ¿Por qué sugiere que el educador debe tener *una visión recreativa*?
- ¿Qué vínculos hay entre una educación para el tiempo libre, la recreación dentro y fuera de la escuela, una educación permanente y una educación para la vida?
- ¿Qué se podría hacer desde la educación física, si, como propone el autor, la recreación se puede promover a tres niveles: en el salón de clases, en el tiempo libre dentro de la escuela y en el tiempo libre fuera de ella.

13. Leer los textos “Planteamiento de la experiencia” y “Actividades” de Manuel Cuenca para comprender la propuesta de organización de *clubes*. Complementar esta actividad con los textos de Pinos Quilez “Seguridad en la naturaleza” y “El respeto a la naturaleza”. Relacionar los planteamientos de estos autores y el del artículo de Alberto Gómez que se estudió en la anterior actividad. Llegar a conclusiones en cuanto a:

- El *club* como propuesta de organización para utilizar el tiempo libre. Posibilidades y dificultades.
- Actividades que se realizan en un *club*.
- Medidas de seguridad en las actividades al aire libre, dentro y fuera de la escuela (campamentos, excursiones, visitas, paseos, otros).

De manera individual, elaborar un proyecto de *clubes* para llevar a cabo con niñas y niños de su comunidad o para cuando se incorporen al servicio docente y proponer estrategias para cuidar la seguridad de los educandos.

Para cerrar el tema de recreación y tiempo libre, señalar aspectos que caracterizan a este enfoque, el vínculo que encuentran entre la educación física y la recreación, y cómo impulsar la actividad motriz en el tiempo libre de los escolares de educación primaria.

Preparar la segunda jornada de estancia en la escuela primaria, que se puede realizar o intercalar al resto de actividades del bloque y de acuerdo con la fecha de la segunda jornada de práctica docente en las escuelas primarias. Apoyarse con los ficheros de actividades.

- Planear dos sesiones más de educación física para practicar con las niñas y los niños de primaria. Éstas pueden estar integradas a una unidad didáctica, como se propuso en el bloque anterior. Realizarlas con los niños y posteriormente analizar en la escuela normal logros, dificultades y experiencias.

En perspectiva del trabajo docente a realizar durante el séptimo y el octavo semestres y en su futura labor profesional, como conclusión del curso, formar seis equipos, uno para cada grado escolar de primaria. La actividad final consiste en elaborar un proyecto sencillo y muy general de planeación anual de los contenidos de Educación Física del grado que les correspondió. Para esto, analizar el programa de Educación Física respectivo y hacer una propuesta de organización de los contenidos, tomando en cuenta el tiempo asignado a esta asignatura a lo largo de un ciclo escolar, que es de aproximadamente 40 sesiones. El proyecto general lo exponen y explican a todo el grupo.

Con esta actividad, el maestro tendrá otros elementos para evaluar a los alumnos, podrá darse cuenta de qué manera agrupan los contenidos, cómo utilizan las formas metodológicas, cómo aplican los criterios de planeación, en fin, diversos indicadores para valorar las metas alcanzadas.

El curso termina cuando cada estudiante reflexiona y comenta sobre las principales aportaciones obtenidas con esta línea formativa.

**MATERIALES DE APOYO
PARA EL ESTUDIO**

Bloque II “Estrategias para el trabajo de educación física dentro y fuera de la escuela primaria”

Cuadro de estrategias didácticas

Nombre	En qué consiste	Ámbito de la motricidad
1. Secuencias didácticas.	Es la forma en que el maestro acomoda y utiliza un procedimiento de trabajo para generar en los niños motivaciones y experiencias que les permitan lograr un aprendizaje y una vivencia valiosas	<p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>
2. Sesiones cerradas	Son actividades motoras secuenciadas que se organizan en tres fases: inicial, desarrollo y final. Se caracterizan por el predominio del mando directo y la poca o nula participación sugerente de los alumnos.	<p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Fortalece el agón.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: compensa las restricciones del medio y el sedentarismo. Incrementa la capacidad motriz. Fortalece el agón.</p>
3. Sesiones abiertas	Son actividades motoras secuenciadas que se organizan en tres fases: inicial, desarrollo y final. Se caracterizan por el predominio de la exploración libre y la participación activa de los alumnos.	<p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Expresión: se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: compensa las restricciones del medio y el sedentarismo. Incrementa la capacidad motriz. Fortalece el agón. Relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p> <p>Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su eficacia corporal.</p>
4. Unidad didáctica	Conjunto de dos o más sesiones de educación física. Se conforma por una introducción (descripción y situación en el ciclo escolar); Vinculación con los propósitos del nivel educativo (contenidos utilizados: hechos-conceptos, procedimientos y, actitudes y valores.), objetivos terminales (hechos-conceptos, procedimientos y, actitudes y valores.)	<p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Expresión: se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: compensa las restricciones del medio y el sedentarismo.</p> <p>Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su eficacia corporal.</p>
5. Actividades alternativas	Son propuestas que permiten la organización de eventos para convocar la participación e intervención de los alumnos en la preparación y puesta en marcha de actividades físicas en una escuela; con la idea de festejar alguna	<p>Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.</p> <p>Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su</p>

	fecha significativa para la comunidad (día del niño, aniversarios, etc.).	<p>eficacia corporal.</p> <p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>
6. Circuitos de Acción Motriz: recreativo, patrón de movimiento, fundamentos deportivos.	Es una forma de trabajo que se basa en la organización de estaciones o bases donde se realizan actividades varias con o sin implementos a partir de uno o varios patrones de movimiento. Se ponen a prueba las habilidades psicomotrices y sociomotrices en función de acciones que requieren de la participación comprometida y conciente de los niños.	<p>Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.</p> <p>Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su eficacia corporal.</p> <p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>
7. Observación	Es un medio didáctico considerado básico en la labor escolar. Es utilizada como una estrategia para diferentes ciencias ya sea para descubrir hechos a partir de los cuales pueden formularse hipótesis susceptibles de verificación así como leyes válidas y universales. Puede tener un rigor científico lo que dependerá la validez de los resultados. Igualmente es un procedimiento básico de obtención de datos que refieren el comportamiento exterior de los sujetos y un medio esencial aplicable a la didáctica.. Está conformada por un conjunto de medios que se emplean para optimizar la objetividad y sistematizar los elementos que son observables, siendo complementada con registros como listas de control, anecdóticos, escalas de estimación, forma directa, a través de cuestionarios y encuestas.	<p>Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.</p> <p>Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su eficacia corporal.</p> <p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>
8. Juegos modificados	Actividades donde se reducen las exigencias técnicas, favorecen la formación de grupos mixtos y la participación equitativa, se utiliza material poco sofisticado y accesible, se modifican las reglas sobre la marcha y se crean nuevos juegos.	<p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>
9. Juegos Cooperativos	Se basan en la utilización de estructuras lúdicas cooperativas que provocan la manifestación de sentimientos de aceptación y de consideración hacia los integrantes del grupo. Se destaca el saber compartir, la conciencia de cómo se siente el otro, apoyarse mutuamente para conseguir los objetivos propuestos son actitudes que facilitan la adquisición de aprendizajes en un ambiente relajado y alegre. Implica la participación de todo el grupo y que los jugadores combinen y reúnan sus habilidades y destrezas motrices para alcanzar un objetivo común, el reto se puede conseguir por medio de la	<p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: compensa las restricciones del medio y el sedentarismo.</p> <p>Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su eficacia corporal.</p>

	incorporación e integración activa de todos, lo que demostrará el grado de competencia lograda por el grupo, siendo competentes los que muestran la capacidad de incluir y no de excluir.	
10. Juegos con reglas	Son actividades en las que interviene el maestro para promover nuevos aprendizajes. Las reglas determinan el desarrollo del juego, las cuales se tienen que respetar y asumir para la correcta evolución del juego.	<p>Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.</p> <p>Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su eficacia corporal.</p> <p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento</p>
11. Itinerarios Didácticos Rítmicos	Es un trayecto delimitado donde se desarrollan acciones motrices con una distribución simétrica y sucesión periódica de los tiempos y con un orden regular para lograr aprendizajes significativos a través de sonidos, emisiones vocales, gesticulaciones, mímica, música, baile, etc.	<p>Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>
12. Fábulas Motoras	Es una actividad que se desarrolla de manera particular en el nivel de preescolar, en donde el principal objetivo es el movimiento creativo y manifiesto de actividades expresivas del alumno. El docente interactúa con el grupo al narrar de manera breve un cuento en donde los personajes (animales) son representados por alguno o varios alumnos. Al concluir dicha narración el docente busca dejar un mensaje (moralaja).	<p>Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>
13. Cuentos Motores	Se basan en una narración breve y acompañados de personajes conocidos por los jugadores (héroes, bomberos, princesas, etc) que dramatizan situaciones, tramas o historias. Se utilizan recursos motores y escenarios donde se desarrollen las acciones.	<p>Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>
14. Formas jugadas	Tienen su base en la transformación de los ejercicios a partir de un cierto carácter lúdico a través de un componente de reto o de una estructura competitiva, sistema de puntuaciones o un oponente real. Se orientan al aprendizaje y ampliación del bagaje motriz y al desarrollo de cualidades físicas	<p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>
15. Juegos naturales	Son actividades que los niños practican en forma cotidiana dentro y fuera de la escuela. Cumplen una función importante para su desarrollo y constituyen un instrumento de afirmación individual. Se establecen normas mínimas, generalmente propuestas por los mismos niños o que ellos han recogido de la tradición y que forman parte de su cultura. Se van transmitiendo con escasa participación de los adultos, se desarrollan, en muchas ocasiones sin la intervención de	<p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>

	los docentes, en la calle, en la hora del recreo y que forman parte de la tradición infantil y de los adolescentes. Ofrecen a los niños elementos que posteriormente servirán de base para la realización de juegos con reglas de mayor complejidad.	
16. Juegos simbólicos	<p>Son actividades que implican la representación de un objeto, personaje o situación por otro. El niño atribuye toda clase de significaciones a entidades; simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Imitan a los adultos como si fueran cantantes, enfermeras, médicos, maestros, papás, mamás, pilotos, etcétera, y todos aquellos juegos que representen el mundo de los adultos, modificándolas de acuerdo a sus necesidades. Son de gran utilidad para aprender a manejar papeles sociales; favorecen sus interacciones sociales y sirven para la resolución de conflictos al permitirles expresar, a través del juego, sus sentimientos, deseos y su relación con la realidad. Permiten asimilar y variar la realidad modificando la situación al manipular el juego a su gusto. Son básicos para comprender y asimilar el entorno que los rodea. Permiten el aprendizaje y la puesta en marcha de conocimientos sobre lo que es adecuado y no, y los roles establecidos en la sociedad adulta. Se distinguen por no existir ganadores, la ganancia radica en poder participar en el juego y que en éste se establezcan diferentes situaciones que ofrezcan oportunidades para todos de desarrollar roles protagónicos. El lenguaje interviene de manera esencial, se utilizan rimas, diminutivos y derivaciones de palabras; los juegos de fantasía y de absurdos, donde se inventan palabras, sílabas sin sentido, y malsonantes o insultantes y, finalmente conversaciones con palabras de los adultos. Favorecen también la imaginación y la creatividad.</p>	<p>Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>
17. Iniciación deportiva	Es un proceso de enseñanza aprendizaje seguido por un individuo para la adquisición de la capacidad de ejecución práctica y conocimiento de un deporte. Considerada como una de las actividades por la que muestran mayor interés los adolescentes y a la que dedican mayor tiempo fuera del horario escolar. Se le conoce como el inicio de una acción pedagógica que toma en cuenta las características de la actividad, del niño o adolescente y los objetivos a lograr. Evoluciona hasta alcanzar el dominio de una especialidad deportiva.	<p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p> <p>Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su eficacia corporal.</p>
18. Dramatización	Exagerar a través de una representación corporal, con o sin lenguaje verbal, la gravedad o la importancia de algo, aplicando intensa emoción y ansiedad, con el fin de	Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.

	<p>interesar y conmover vivamente a los participantes y espectadores. Generalmente es representada de manera individual o con pocos participantes.</p>	
19. Sociodrama	<p>Se considera una modalidad de la dramatización, pero el objetivo no es constituido por individuos que conforman el grupo sino éste como su totalidad. Es un conjunto de actividades que se basan en representaciones corporales, con la participación en colectivo de los miembros de un grupo. Originalmente tiene origen terapéutico, pero es un recurso valioso para expresar situaciones cotidianas o educativas con tintes cómicos o dramáticos.</p>	<p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico</p>
20. Acantonamiento	<p>Desplazamiento con base a un itinerario dirigido al medio natural, aire libre o lugar de interés; puede ser a pie o con algún medio de locomoción. Se realiza con el fin de recreo, estudio o ejercicio físico. En la actividad recreativa se pueden proponer diversos tipos de excursiones, utilizando diferentes modos de transporte: en bicicleta, coche, autobús, tren, avión, barco, globo, a pie, a caballo, etcétera.</p>	<p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p> <p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p>
21. Campamento	<p>Instalación o instalaciones de acampada que permiten el reposo de personas, almacenamiento de recursos y su posterior distribución. Es un espacio delimitado, acondicionado y dotado de instalaciones apropiadas para realizar actividades físicas y lúdicas como: fogatas, caminatas, manualidades, canciones, exploraciones, concursos, talleres, torneos, entre otras, y preparación de los alimentos para compartir colectivamente con todos los participantes en un ambiente de cordialidad y alegría. Esta estrategia permite el contacto con la naturaleza y fortalece el aprovechamiento del tiempo libre de los niños y los adolescentes colaborando en la formación integral de los educandos.</p>	<p>Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su eficacia corporal.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p> <p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.</p>
22. Gymkana	<p>Recorrido con obstáculos físicos. Se trata de una actividad motriz recreativa en que se diseña un circuito con pruebas inmediatas que el participante tiene que superar más por destreza que por la fuerza.</p>	<p>Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su eficacia corporal.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p> <p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico</p>
23. Paseo	<p>Recorrido de corta duración hecho a pie o con vehículo para aprender aspectos culturales, para recrearse o como forma</p>	<p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p> <p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de</p>

	de esparcimiento y diversión. Puede o no tener un fin o lograr una meta.	su cuerpo y de su entorno. Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.
24. Excursión	Desplazamiento a un medio natural o aire libre con base a un itinerario, y una duración variable (por horas, un día o varios) que se realiza a pie o utilizando algún medio de locomoción. Ir a alguna ciudad, museo o paraje para estudio, recreo o ejercicio físico. En la actividad recreativa se pueden proponer diversos tipos de excursión usando diferentes modos para transportarse: caminando, en bicicleta, a caballo, en coche, autobús, tren, avión, barco, globo, etcétera. Está conformado por paseos y visitas dentro de su propio itinerario.	Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal. Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno. Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.
25. Visita	Asistencia a un lugar de interés con un propósito determinado, ya sea cultural, de esparcimiento o recreativo. Ir a ver algo o a alguien. Ilustrarse personalmente de algún evento, situación o lugar con el objeto de adquirir información para registrarla y procesarla en pro de aspectos académicos, interés personal o social.	Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno. Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico
26. Torneo	Nombre que reciben ciertas competiciones a nivel individual o de conjunto. Combate entre dos o mas equipos o personas del mismo o diferente género. Se realiza en una justa deportiva, recreativa, cooperativa, escolar, cultural, etcétera. Estimula la participación colectiva, desarrolla los valores de solidaridad, cooperación, tolerancia y respeto hacia las posibilidades y limitaciones de los compañeros. Ya en el juego desarrolla el pensamiento estratégico, la toma de decisiones y fortalece la edificación de la competencia motriz.	Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su eficacia corporal. Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal. Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno. Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico..
27. Club	Grupo organizado que tiene como finalidad la práctica intensiva de acciones motrices. Se realizan movimientos de diversa naturaleza para su depuración con el fin de mejorar la competencia motriz. Implica el respeto a normas previamente establecidas para el óptimo funcionamiento del grupo. Uno de sus propósitos es darle continuidad al trabajo motriz realizado en las sesiones de educación física o en actividades colectivas.	Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico. Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno. Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico. Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su eficacia corporal. Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.
28. Taller	Sitio donde se trabaja en una manualidad. Lugar donde se elaboran productos por los alumnos con base al aprendizaje de alguna actividad creativa.	Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico. Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal. Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se

		liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.
29. Canto	Se utiliza como un valioso recurso didáctico para el fomento la interrelación grupal de los alumnos o como parte de otra estrategia (acantonamiento, campamento, cuento y fábula motora). Se entiende como la parte melódica de una composición musical con notas uniformes en el tono y en la duración para adquirir ritmo y coordinación en el cuerpo.	<p>Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.</p> <p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p>
30. Baile	Movimiento rítmico del cuerpo y los miembros siguiendo en general el compás de la música. Formas de moverse adaptadas a un género musical. Sucesión de cambios en una organización u orden restablecidos. Representación de acciones motrices mediante la mímica y la danza. Igual que el canto puede formar parte de otra estrategia y se le identifica con acompañamiento para el canto.	<p>Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.</p> <p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p>
31. Ronda	Moverse en círculos (rodas), giros o vueltas dadas a algo. Actividad con música que se aplica a niños pequeños para crearles un sentido musical con ritmo y coordinación general. Puede ir acompañada de un canto o baile y formar parte de otra estrategia.	<p>Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.</p> <p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>
32. Deporte educativo	Conjunto de actividades lúdicas, sujeto a unas normas, bajo la forma de competición, la cual habrá de regirse por un espíritu noble (deportivo) que está institucionalizado con carácter pedagógico, reglas morales y formativas, integrado a un contexto amplio de la educación física. En el ámbito educativo, el factor competitivo existe, pero debe estar en perfecta interacción con el elemento lúdico y la actividad motriz. Se le interpreta como superación, integración, equiparación y donde la efectividad debe constituir un elemento clave en el proceso educativo que genera. La reglamentación se torna más elástica y flexible en orden a parámetros formativos; el respeto leal y total de las normas, la consideración del árbitro y del adversario, el sentido del equipo y del comportamiento noble en el juego, son valores a implantar y que van integrados en el concepto de espíritu deportivo. Este tipo de deporte especifica una conducta humana caracterizada por su actividad física, de carácter lúdico e índole competitiva ejecutada con juego limpio y que en conjunto constituye una actividad equilibrada y racional en función de la óptima interacción de sus rasgos estructurales que forman su lógica interna.	<p>Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su eficacia corporal.</p> <p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p>

<p>33. Deporte escolar</p>	<p>Es el que realizan niños y adolescentes en edad escolar (lo que lo diferencia del deporte educativo que puede practicarse a cualquier edad con relación a sus principios formativos) de una forma voluntaria, ofertado para todos como base para posteriores acciones motrices a realizar y fuera de las horas lectivas. Forma parte del deporte educativo y ha de ser una consecuencia y continuación de la educación física que se enseña en las escuelas a partir de utilizar la práctica deportiva como medio educativo. Su contenido pedagógico respeta los intereses y motivaciones de los escolares y el predominio de lo educativo sobre lo competitivo con adaptación de espacio, material y reglamento a las características y actividad de los alumnos de educación básica como el centro de atención de toda acción pedagógica.</p>	<p>Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su eficacia corporal.</p> <p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p>
<p>34. Juego tradicional</p>	<p>Prácticas lúdicas transmitidas por los mayores que responden a diversas situaciones motrices, pero con unas reglas que pueden variar de unas zonas geográficas a otras. Procede de la evolución del juego popular, al reglamentarse y unificarse las características del terreno y los materiales, si se emplean. La evolución es progresiva en complejidad, resultado de una mayor popularidad, intensidad y difusión en su práctica, esto hace complejo el juego, apareciendo la práctica sistemática para obtener una mayor técnica. Se caracteriza por su alto nivel de interés en la socialización y su inminente sentido pedagógico que sobrepasa el punto de vista del individuo destacándose la memoria de una región, el testimonio de una comunidad y el patrimonio cultural.</p>	<p>Expresión se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.</p> <p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>
<p>35. Juego espontáneo (libre)</p>	<p>Se realiza como una manifestación espontánea del hombre, forma característica de la niñez, en donde el propio jugador es el que establece los límites temporales y espaciales de la actividad. Constituye un fin en sí mismo, se realiza por iniciativa propia y es autodirigido por el propio jugador o jugadores. Existen autores que realizan diferencias entre este juego y el natural, aunque en esencia son muy parecidos, una de ellas es su característica ontogenética (forma parte del desarrollo orgánico del individuo) y teleológica (se ocupa de la causa final u objeto del juego)</p>	<p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>

36. Juego dirigido (organizado)	Se basa en estereotipos, reglamentos y esquemas, lo conduce una persona ajena al jugador (no necesariamente el maestro como en el juego con reglas), cumple con objetivos educativos o de cualquier otro tipo exteriores a la propia actividad lúdica (otra marcada diferencia con el de reglas), se convierte en modelo y se sistematiza perdiendo su carácter espontáneo. La aplicación del juego en el campo educativo hace imprescindible la dirección del mismo para la consecución de los objetivos que le son propios a este campo. Frente al aspecto fundamental del juego libre, el juego dirigido establece objetivos, lo ordena y lo presenta en función de los propósitos que constituyen su finalidad.	<p>Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su eficacia corporal.</p> <p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>
37. Juego motor	Es una actividad lúdica significativa (grado y calidad de motricidad que se reclama, y toda ella supeditada a una intención, lo cual implica algún objetivo motor), se explica a través de la significación motriz y la organización de la motricidad; esto se entiende como el grado motriz suficiente de empleo de sistemas de movimiento que comportan paralelamente intención, decisión y ajuste de la motricidad su contexto, sus situaciones fluctuantes en el medio y con otros, y todo ello bajo la lógica de las situaciones; y como la regulación de las propias acciones y su ordenación continua frente a los problemas derivados del desarrollo del mismo juego.	<p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>
38. Grandes juegos	Son actividades lúdico-recreativas que requieren de una organización previa y minuciosa; suelen ser juegos intensos que se prolongan durante una o varias horas. De carácter eminentemente cooperativo, se distinguen por el elevado número de participantes (entre cincuenta y doscientos) que se dividen en varios grupos, una cuidada ambientación apoyada en una fantasía que invita a jugar, un conjunto de pruebas independientes que los grupos deben superar para alcanzar un objetivo y una actitud del docente que irradie alegría y entusiasmo que fomente los valores de respeto, juego limpio y convivencia social con recursos que van más allá del cotidiano espacio escolar.	<p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>
39. Circuito de aventura	Son actividades con un carácter lúdico que tienen como punto de partida una historia imaginaria y que se desarrollan en un espacio previamente acondicionado en el cual los niños se mueven libremente. Facilitan el	<p>Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su eficacia corporal.</p> <p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz.</p>

	<p>acondicionamiento físico y permiten el trabajo de las habilidades y destrezas básicas, el equilibrio, la coordinación, etcétera. Permite a los escolares transportar su imaginación hasta un lugar exótico en el que viven una verdadera aventura con base a la adecuación del espacio cotidiano, distribuyendo en él los materiales necesarios para la experimentación de estas actividades en nuevas situaciones motrices.</p>	<p>Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p>
<p>40. Juegos autóctonos</p>	<p>Es el conjunto de acciones motrices sujetas a ciertas reglas, costumbres, tradiciones y valores que permiten alcanzar un propósito como: diversión, recreación, competencia, consagración de festividades o regocijo público de la región y comunidad propia de un país.</p>	<p>Psicomotor: conocimiento de sí mismo, conciencia de su cuerpo y de su entorno.</p> <p>Funcional: incremento de la capacidad motriz. Previene, conserva y mejora el estado físico.</p> <p>Expresión: se fortalecen las manifestaciones artísticas. Se promueven las interrelaciones. Se liberan tensiones y reestablece el equilibrio psíquico.</p> <p>Juego y actividad ludomotriz: compensa las restricciones del medio y el sedentarismo. Incrementa la capacidad motriz. Fortalece el agón. Relación con otros compañeros por medio de su movimiento corporal.</p> <p>Iniciación deportiva y deporte escolar: se liberan tensiones, disfrutan de su propio movimiento y de su eficacia corporal.</p>

Nota: Las fuentes de consulta para definir cada estrategia didáctica se tomaron de la bibliografía básica de cada programa de asignatura donde se aplicaron en la Licenciatura en Educación Física, así como del Diccionario Paidotribo de la Actividad Física y el Deporte, Barcelona, Paidotribo (s/f),(5 vols.), y María Moliner, Diccionario de uso del Español, 2ª.edición, Madrid, Gredos, 1998.

Pash-Pash (Chiapas)

El juego fue practicado originalmente entre habitantes de la etnia mame, ejercitado en la parte occidental de la región del Soconusco en Escuintla, se extendió posteriormente a San Cristóbal de las Casas y Zinacantán. Hoy lo juegan niños de ambos sexos y algunos adultos, el nombre se tomó del sonido que produce la pelota al ser golpeada con la mano, no se tiene referencia cronológica de su antigüedad sin embargo se ha perpetuado hasta nuestro días por tradición oral.

Participan de 25 a 30 jugadores, colocados en un espacio plano formando un círculo de 20 a 25 m. de diámetro, en el centro se coloca un jugador al que se denomina repartidor, debe ser fuerte y habilidoso para golpear la pelota con la mano dirigiéndola hacia los demás, en dirección de las manecillas del reloj.

El repartidor, inicia el juego arrojando la pelota hacia cualquier jugador, si la dejan caer al tratar de regresarla es eliminado. Este es reemplazado únicamente por el jugador que más veces haya tocado la pelota, reiniciando el juego. Concluye cuando el repartidor deja caer la pelota, cuando hubo varios eliminados, y quedan pocos jugadores, y ya no hay a quien pasarle la pelota, gana el jugador que quede con el repartidor.

El premio consiste en un homenaje organizado por toda la comunidad, quien lo hará sentir un personaje de gran importancia.

Todos los jugadores usan: camisa y calzón de manta, un pañuelo rojo atado a la frente, huaraches de cuero y la cintura ceñida por una cinta roja.

La Pelota se elabora con una teja o piedra plana de aproximadamente 6 cm. de diámetro y 1 a 2 cm. de gruesa, la cual servirá de peso al implemento, posteriormente es cubierta con tiras de 1 a 2 cm. de ancho hechas de hojas secas de maíz las cuales han sido remojadas previamente para poder doblarlas; se le colocan varias capas hasta darle forma ovalada de 8 a 10 cm. de largo por 5 a 6 cm. de ancho por 4 a 6 cm. de grueso, se le atan otras tiras de hojas como muestra el diagrama sujetándolas fuertemente con mecahilo o cualquier lazo que no se resbale para que no se deshaga al ser golpeada, éstas tiras harán las veces de timón. Se practica todo el año.

Las Piedritas (Guerrero)

Actividad de aparente sencillez, con cierto grado de dificultad; se desarrolla al lanzar, recogiendo piedritas con la mano, requiere de concentración ya que en ocasiones utilizan partes del cuerpo como la frente, pecho, pie, considerado un juego de habilidad.

Se juega individual o por equipos sin tiempo límite en una superficie plana y limpia de objetos de 2 x 2 m., con piedritas de tamaño similar al de las semillas de chabacano o ciruela.

El juego consiste en colocar en el piso el número de piedritas convenido previamente, cada jugador se queda con una, la cual lanzará al aire, antes de que caiga tocará la parte del cuerpo acordada y recogerá rápidamente 1, 2, 3 o más con la misma mano, volviendo inmediatamente a atrapar la que está en el aire, si no lo logra tocará turno a otro jugador y así sucesivamente, el valor de la jugada será de acuerdo a la parte del cuerpo a tocar y al número de piedritas a recoger, gana quien acumule más puntos.

Existen acuerdos previos como: definir si es individual o por equipos, si van a jugar sentados sobre el piso o se va emplear una mesa, si habrá juez, de ser así, decidirán quien fungirá como tal.

Pelota P'urhépecha (Michoacán)

En lo que se refiere a los juegos, además del t'arándakua ch'anakua ó ulama, uno de los más difundidos en mesoamérica, se sabe que practicaban otros dos tipos de deportes desde la antigüedad: uno en el que la pelota era impulsada con las manos y otro en el que usaban un mazo o palo para golpear la pelota. Ésta variante se encuentra representada en algunas figurillas de la cultura de occidente y en los murales del Palacio de Tepantitla en Teotihuacán, estado de México, en donde se observan jugadores impulsando la pelota con un bastón.

La práctica continúa en las comunidades de las cuatro regiones p'urhépecha: en la Ribera del lago de Pátzcuaro, Pátzcuaro; en la Cañada de los Once Pueblos en Chilchota, Ichán y Huáncito; en la Sierra, Angahuan, Zacán, Aranza, Uuapan, Caltzontzin, Pichátaro, Paracho y Capacuaro. El juego se ha conservado en la tradición oral en el seno familiar de generación en generación; con tres variantes.

Pelota P'urhépecha de Trapa

Los encuentros se realizan entre dos equipos de 5 jugadores o más. Éstos con el bastón intentan hacer llegar la pelota, tsapándukua, a la meta contraria, lanzándola por el aire o a ras del suelo, mientras los adversarios tratan de evitar su avance, se considera tanto, o jatsíraku cuando un equipo logra pasar la pelota por la línea de meta.

Participan dos capitanes quienes dirigen y controlan el desarrollo del juego. Un juez o árbitro inspecciona el número de jugadores, vigila los implementos, marca los tiempos,

siendo inapelable su decisión. Tradicionalmente la duración del juego es acordada por los capitanes, puede ser a tantos o a tiempo específico.

Disco Giratorio (San Luis Potosí)

Niños y niñas, hacen girar un pedazo de madera con forma de disco empujado por un palo en forma de gancho, bastón o "L", en la actualidad en las comunidades indígenas realizan este juego cuando se trasladan de su casa a la escuela y viceversa si el terreno lo permite, la mayoría de los niños hacen grandes recorridos rumbo al centro escolar, al ir jugando el disco giratorio se divierten y hacen más amena la distancia que recorren, también es practicado en su tiempo libre en la comunidad.

El juguete está hecho de madera resistente de cedro, pioche, o aquiche que no se parta al cortarla y darle la forma de disco. El gancho o bastón puede ser de madera del árbol de limón, naranjo, u otros.

No existen referencias de origen, los niños lo realizan como una actividad espontánea, particularmente en comunidades indígenas del municipio de Aquismón como: San Miguel Tamapatz, Lanim Tancuime, La Eureka, Tanute, Tampate, y en otras comunidades de la huasteca Potosina. Participan niños de 6 a 12 años de ambos sexos, predominan los varones, en cualquier época del año, excepto en temporada de lluvia.

Bota Palitos o Caza Venado (Yucatán)

Actualmente en el estado de Yucatán niños y jóvenes indígenas y mestizos se recrean con este juego. Acomodan una serie de varitas o palitos planos recargados en una pared, un jugador lanza la pelota desde cierta distancia para botar o tirar una pieza, si lo logra todos corren a una base, menos el dueño de la que cayó, el cual deberá buscar la pelota y lanzarla contra sus compañeros antes de que lleguen a la base y regresen a la línea de tiro, si toca a alguno éste hará lo mismo, el que no lo logre y se queda con la pelota tendrá un punto en contra, al acumular 3 se determina un castigo, el cual es decidido por los jugadores. Se reinicia el juego con la dinámica referida.

Los jugadores se enumeran del 1 en adelante. Utilizan una pelota de esponja y varitas o palitos de madera de 15 cms. de largo.