

Educación Básica Integrada
Educación Física
Programa preliminar

Preliminar

Tramo 3 | Grados 3.º y 4.º

Perfil general de tramo

Al finalizar este tramo cada estudiante explora características de la vida, la relación individuo-ambiente y las relaciones básicas de los ecosistemas, reconociendo problemas socioambientales locales y explorando sus causas. Identifica características culturales locales y regionales y distingue lo común de lo diverso. Con guía del maestro indaga sobre la incidencia de las acciones y actitudes cotidianas, así como también de las actividades productivas, en el equilibrio ambiental. Valora el ambiente, los elementos del patrimonio cultural y natural, a la vez que desarrolla hábitos y participa en actividades colaborativas de conservación, recuperación y mejora del ambiente.

Mediante el diálogo llega a acuerdos y, con la mediación de personas adultas, internaliza, comprende y participa en la reflexión y creación de reglas de convivencia, aportando su opinión y escuchando la opinión del otro. Identifica derechos y obligaciones que lo implican, así como responsabilidades en los ámbitos lúdico y escolar. En vínculo con distintas identidades y el entorno experimenta el reconocer y expresar su identidad como un aspecto en construcción. Comienza el proceso de autorregulación; reconoce las emociones, sentimientos, intereses y motivaciones, las propias y las de otros. Comparte el sentido del cuidado mutuo, que contribuye al desarrollo integral de todos y reconoce situaciones de discriminación de las diferencias. Las inquietudes internas comienzan a resolverse en diálogo consigo mismo y con los otros; con orientación y acompañamiento planifica y toma decisiones. En situaciones concretas identifica distintos puntos de vista y construye alternativas, distinguiendo emociones de argumentos. En lo referente a la búsqueda de acuerdos frente a conflictos participa de dinámicas donde se contraponen y resuelven situaciones con mediación de personas adultas. Además, reconoce el potencial de su corporalidad para intervenir con su accionar en el entorno y se encuentra en proceso de internalización de límites, de protección y de respeto hacia los demás y hacia el contexto.

En situaciones diversas, expresa ideas, se plantea desafíos, busca estrategias y analiza posibilidades para abordarlas. Esto le permite construir y proponer prototipos de solución para problemas sencillos, así como también seleccionar conocimientos previos y recursos de manera situada y en función de la acción que planifica. Frente a las situaciones que lo desafían reconoce diversos estímulos, se centra en los relevantes e identifica las consecuencias de sus respuestas a la vez que comienza a reflexionar sobre los aspectos que ellas se pueden modificar o potenciar. En las actividades de aula reconoce los elementos que le generan mayor facilidad o dificultad y se inicia en la reflexión sobre los aspectos para cambiar o fortalecer. A

partir de temas propuestos o de su interés, formula preguntas diversas focalizadas en distintos aspectos de una situación y construye significados e interpretaciones, más allá de los obvios, relativos a objetos o situaciones concretas. Al poner sus ideas a prueba, ensaya respuestas y experimenta con una gama de opciones. En la generación de ideas nuevas explora y propone respuestas a distintas situaciones, utilizando formas creativas, lógicas o heurísticas. A su vez, plasma y expresa en obras sus emociones, sentimientos e ideas, explorando las posibilidades que brindan diferentes materiales. Se sensibiliza frente a sus propias creaciones, las de sus pares y las producciones culturales de ámbitos locales o regionales. Al enfrentar situaciones definidas describe las estrategias empleadas y las relaciona con experiencias previas en su discurso. Toma decisiones adecuadas a sus intereses comunicativos y sus características, desarrollando estrategias de comunicación de acuerdo con el contexto. Se comunica y desarrolla diferentes lenguajes y sus interrelaciones tomando en cuenta otras opiniones y las propias. Esto lo hace de acuerdo con sus motivaciones, respetando al otro, atendiendo derechos y deberes mutuos, ampliando los procesos de recepción y expresión de ideas, creencias y sentimientos. Con la guía del adulto, planifica y revisa sus producciones.

En otra lengua relata rutinas relacionadas con la vida cotidiana, produce textos sencillos de temas conocidos, con apoyo visual, aplicando diversos soportes y textos alternativos. Con relación a lenguajes computacionales, utiliza la programación para expresar ideas simples.

En la elaboración de la estructura argumentativa emplea razones básicas para defender y justificar su punto de vista. Al expresar sus argumentos lo hace adecuadamente en el contexto cotidiano y sobre temas conocidos, produciendo textos argumentativos sencillos de forma escrita y en el discurso oral. De esta forma participa en el diálogo, acepta otras opiniones y evalúa razonamientos sencillos en su discurso y en el de otros.

A partir de fenómenos simples de su entorno escolar, familiar y comunitario, que aborda como problemas, vincula conocimientos científicos a evidencias concretas con incipiente autonomía. En estas situaciones reconoce y cuestiona explicaciones científicas y técnicas con base en sus ideas previas. Además, descubre regularidades y alteraciones, cuantifica medidas, clasifica, ordena y compara datos vinculados al fenómeno problematizado. Elabora y comunica preguntas y supuestos, sintetiza e infiere información y generaliza empíricamente. En relación con la investigación, reconoce variables, recopila datos y elabora conclusiones sencillas. Expresa, de forma autónoma, caminos alternativos para el estudio de los fenómenos según sus intereses o consignas planteadas. En el proceso de alcanzar soluciones, utiliza diferentes estrategias y persevera.

Ante problemas simples que se pueden abordar mediante algoritmos, los descompone y resuelve con una variedad acotada de instrucciones que sigue paso a paso en situaciones lúdicas o cotidianas. Identifica y combina comandos básicos de programación, comprendiendo y explicando los comportamientos de sus propios programas. Explora sobre el funcionamiento de dispositivos tecnológicos; respecto al procesamiento de datos almacena, organiza y recupera información con diferentes herramientas.

En cuanto al entorno digital, identifica características de la tecnología. Reconoce que el comportamiento de las computadoras es el resultado de la ejecución de programas, y que por tanto dependen de las instrucciones que dan los humanos. Distingue la dualidad de roles: usuarios y programadores. En la dimensión crítica del uso de la tecnología, con la mediación de una persona adulta, analiza la veracidad, el contexto o fiabilidad de la información disponible en medios digitales. En su participación en redes sociales y otros espacios de intercambio digital, con intervención de personas adultas, comienza a comprender las implicancias de su participación.

Competencias específicas de la unidad curricular por tramo y su contribución al desarrollo de las competencias generales del MCN

CE1. Concientiza prácticas motrices reflexivas, emocionales y observables del cuerpo humano promoviendo un estilo de vida saludable que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos, con relación al deporte, el juego, recreación, gimnasia y expresiones del movimiento motriz. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Metacognitiva, Intrapersonal, Relacionamiento con los otros, Iniciativa y orientación a la acción.

CE2. Coordina su esquema corporal, nociones perceptivas (motrices y afectivas) en situaciones concretas para dar respuesta a las distintas situaciones en su entorno desde una corporeidad integral de forma asertiva. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Metacognitiva, Pensamiento computacional.

CE3. Explora y comunica expresiones desde la práctica de su corporeidad para generar autoconfianza en sí mismo. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Metacognitiva, Relacionamiento con los otros, Iniciativa y orientación a la acción.

CE4. Descubre información sobre saberes propios de la educación física para comprender las diferentes concepciones del área. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Pensamiento creativo,

Pensamiento científico, Metacognitiva, Intrapersonal, Iniciativa y orientación a la acción, Ciudadanía local, global y digital.

Contenidos específicos del grado y su contribución al desarrollo de las competencias específicas de la unidad curricular

CONTENIDOS ESPECÍFICOS DE 3.º GRADO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS RELACIONADAS
<p>Conciencia corporal</p> <p>El cuerpo y sus diferentes variantes en acción con el entorno.</p> <p>La corporeidad como elemento constitutivo en la exploración del entorno.</p> <p>Nociones topológicas y de temporalidad en prácticas motoras combinadas con ritmos propios y secuencias rítmicas, individual y colectivamente.</p> <p>Las emociones y sentimientos del cuerpo en el medio terrestre y acuático.</p>	<p>CE1</p> <p>CE2</p>
<p>Deporte</p> <p>Juegos con diferentes lógicas de los deportes(individuales, colectivos, de invasión, de división, con o sin elementos, de desempeño, de marca, terrestre, acuáticos, aéreos) mediados por el docente.</p>	<p>CE1</p> <p>CE2</p> <p>CE4</p>
<p>Gimnasia</p> <p>Rol adelante con impulso.</p> <p>Equilibrios combinados con habilidades motrices.</p> <p>Trepas combinadas con otras habilidades.</p> <p>Posiciones invertidas con énfasis en la postura.</p> <p>Saltos combinados con otras habilidades.</p> <p>Manipulaciones de elementos en los diferentes planos.</p>	<p>CE1</p> <p>CE2</p> <p>C3</p> <p>CE4</p>
<p>Juego y la recreación</p> <p>Juegos motores, reglas e intenciones. Identificación y explicación en diferentes roles y contextos reales.</p> <p>Juegos tradicionales como acervo cultural. Su práctica y experimentación.</p> <p>Juegos motores en contacto con la naturaleza e</p>	<p>CE1</p> <p>CE2</p> <p>CE3</p>

<p>insertos en la comunidad socio ambiental local.</p> <p>Jugar como práctica lúdica.</p> <p>Juegos acuáticos intercambiando diferentes roles de forma asertiva.</p>	
<p>Prácticas Expresivas</p> <p>Expresión corporal:</p> <p>Imitación de situaciones, emociones y sentimientos reales o imaginarias.</p> <p>Ritmo corporal en el espacio y entorno cercano.</p> <p>Movimientos con diferentes grados de tensión muscular para la construcción de la conciencia postural.</p> <p>Danzas tradicionales. Prácticas y experimentación.</p>	<p>CE1</p> <p>CE2</p> <p>CE3</p>

Criterios de logro para 3.º grado

Conciencia corporal

Identifica su propio cuerpo en relación con diferentes variantes interviniendo con su accionar en el entorno.

Reconoce la corporeidad como elemento constitutivo en la exploración del entorno.

Internaliza y coordina las nociones topológicas y de temporalidad en prácticas motoras combinadas con ritmos propios y secuencias rítmicas, individual y colectivamente.

Experimenta y expresa emociones y sentimientos a través de su cuerpo en el medio terrestre y acuático obteniendo información y comprendiendo el entorno.

Deporte

Identifica y vincula los juegos con diferentes lógicas de los deportes (individuales, colectivos, de invasión, de división, con o sin elementos, de desempeño, de marca, terrestre, acuáticos, aéreos) mediados por el docente.

Gimnasia

Reconoce y aplica:

- El rol adelante con impulso.
- Equilibrios combinados con habilidades motrices.

- Trepas combinadas con otras habilidades.
- Posiciones invertidas con énfasis en la postura.
- Saltos combinados con otras habilidades.

Reconoce y aplica manipulaciones de sus elementos en los diferentes planos.

El Juego y la recreación

Comunica de forma simple los distintos juegos motores, sus reglas e intenciones. Identifica y explica los juegos motores cooperativos, se posiciona en diferentes roles y contextos reales.

Experimenta y práctica juegos tradicionales como acervo cultural.

Identifica los juegos motores en contacto con la naturaleza e insertos en la comunidad socio ambiental local.

Vincula el jugar como práctica lúdica.

Experimenta los juegos acuáticos en diferentes roles de forma asertiva

Prácticas expresivas

Expresión corporal:

- Formula y organiza mediante la imitación situaciones, emociones y sentimientos reales o imaginarias.
- Vincula el ritmo corporal en el espacio y entorno cercano.
- Elabora movimientos con diferentes grados de tensión muscular construyendo la conciencia postural.
- Identifica las diferentes danzas tradicionales.

Contenidos específicos del grado y su contribución al desarrollo de las competencias específicas de la unidad curricular

CONTENIDOS ESPECÍFICOS DE 4.º GRADO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS RELACIONADAS
Conciencia corporal	CE1
Movimientos de su cuerpo a través de diferentes tomas de decisiones.	CE2
La corporeidad como elemento constitutivo del	

<p>conocimiento del cuerpo propio.</p> <p>Las nociones topológicas y de temporalidad en prácticas motoras combinadas con ritmos propios individual y colectivamente.</p> <p>Las emociones y sentimientos del cuerpo en el medio terrestre y acuático.</p>	
<p>Deporte</p> <p>Deportes en diferentes medios (terrestre, acuáticos, aéreos) con reglas simples mediados por el docente.</p>	<p>CE1</p> <p>CE2</p> <p>CE4</p>
<p>Gimnasia</p> <p>Rol atrás en condiciones facilitadas con ayuda con plano inclinado.</p> <p>Equilibrios en altura y combinado con habilidades motrices.</p> <p>Trepas en diferentes alturas combinadas con posiciones invertidas.</p> <p>Saltos combinados con otras habilidades.</p> <p>Manipulación de elementos en los diferentes planos y con diferentes desplazamientos.</p>	<p>CE1</p> <p>CE2</p> <p>C3</p> <p>CE4</p>
<p>El Juego y la recreación</p> <p>Diferentes juegos motrices con una perspectiva inclusiva, sus reglas e intenciones.</p> <p>Juegos motores cooperativos y tradicionales como acervo cultural.</p> <p>Grandes juegos motores en contacto con la naturaleza en contextos reales.</p> <p>El jugar como práctica lúdica.</p> <p>Los juegos acuáticos como formación personal y social.</p>	<p>CE1</p> <p>CE2</p> <p>CE3</p>
<p>Prácticas expresivas</p> <p>Expresión corporal:</p> <p>Movimientos y ritmos de su cuerpo en el entorno con elementos y guiados por el docente</p> <p>La conciencia corporal como parte de la vida cotidiana.</p>	<p>CE1</p> <p>CE2</p> <p>CE3</p>

Danzas tradicionales, folclóricas y de inmigrantes.	
---	--

Preliminar

Criterios de logro para la evaluación de 4.º grado

Conciencia corporal

Elaboración de movimientos de su cuerpo a través de diferentes tomas de decisiones.

Internaliza la corporeidad como elemento constitutivo del conocimiento del cuerpo propio mediado por el docente.

Internaliza las nociones topológicas y de temporalidad en prácticas motoras combinadas con ritmos propios y secuencias rítmicas, individual y colectivamente comprendiendo el entorno

Comunica emociones y sentimientos a través de su cuerpo. en el medio terrestre y acuático obteniendo información y comprendiendo el entorno

Deporte

Realiza e identifica, mediados por el docente, variados deportes en los diferentes medios (terrestre, acuáticos, aéreos) con reglas simple.

Gimnasia

Reconoce y explica:

- Rol atrás en condiciones facilitadas con ayuda con plano inclinado.
- Equilibrios en altura y combinado con habilidades motrices.
- Trepas en diferentes alturas combinadas con posiciones invertidas.
- Saltos combinados con otras habilidades.

Reconoce y aplica manipulaciones de elementos en los diferentes planos y con diferentes desplazamientos.

El Juego y la recreación

Vincula los distintos juegos motores con una perspectiva inclusiva, sus reglas e intenciones.

Identifica y explica:

- los juegos motores cooperativos
- los juegos tradicionales como acervo cultural
- los grandes juegos motores en contacto con la naturaleza
- posicionándose en diferentes roles y contextos reales.

Identifica el jugar como práctica lúdica.

Internaliza, mediado por el docente, los juegos acuáticos para su desarrollo personal y la participación en la vida social.

Prácticas expresivas

Expresión corporal:

- Realiza movimientos obteniendo información de su cuerpo y su entorno.
- Genera ritmos corporales con elementos mediados por el docente.
- Vincula la conciencia corporal con la vida cotidiana generando hábitos saludables.
- Desarrolla danzas tradicionales, folclóricas y de corrientes migratorias en encuentros culturales.

Bibliografía referente a competencias específicas, contenidos y enfoques

ANEP (2022). Marco Curricular Nacional. Transformación Educativa.

Anijovich, R. y Cappelletti, G. (2017). *La evaluación como oportunidad*. Paidós.

Anijovich, R. González, C. (2017). *Evaluar para aprender. Conceptos e instrumentos*. Aique Educación.

Cagigal, J. M. (1979). *Cultura intelectual y cultura física*. Buenos Aires: Kapelusz.

Callois, R. (1986). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. México, FCE-

Coll, C. (2021). Enseñar y aprender en el siglo XXI: el sentido de los aprendizajes escolares, En Marchesi, A., Tedesco, C. y Coll, C. (coord.). «*Calidad, equidad y reformas en la enseñanza*», OEI serie Metas educativas 2021.

Coll, C. y Onrubia, J. (2002). *Evaluar en una escuela para todos. Cuadernos de Pedagogía*, 318, 50-54.

Díaz Barriga, A (2011). «*Competencias en educación. Corrientes de pensamiento e implicaciones para el currículo y el trabajo en el aula*» en Revista Iberoamericana de Educación Superior, Vol. 2, N.º 5, pp. 3-24.

EUROsociAL y ANEP con la asistencia técnica del Grupo Social ONCE. (2020). *Material de consulta sobre educación inclusiva: apoyo a docentes para asegurar la inclusión y la equidad*.

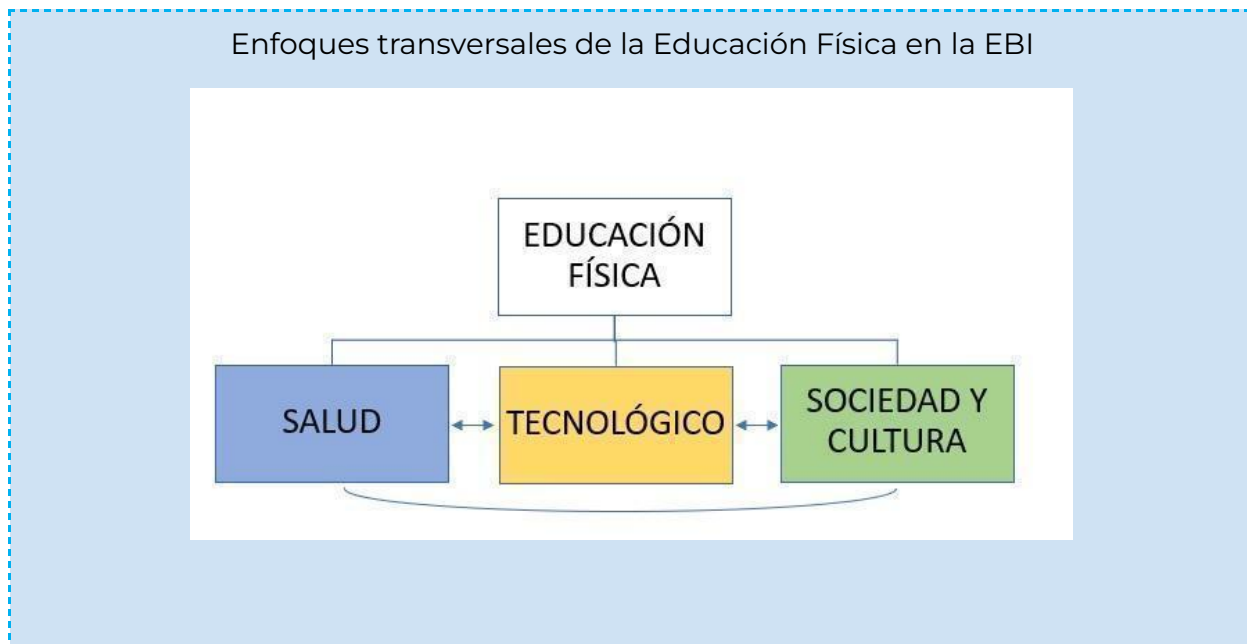
González, F., Darido, S., Bássoli, A. (2014). *Práticas corporais e a organização do conhecimento*. Cap. 3 Ed. Maringa.

González, F y; Fraga, A. (2012). *Afazeres da Educação Física na escola: planejar, ensinar, partilhar*. Porto alegre: Edelbra.

- González, F, Bracht, V. (2012). *Metodología do ensino dos esportes coletivo*. Vitória: UFES, Núcleo de Educação Aberta e a Distância.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Alianza Editorial/Emecé editores.
- Pavía, V. (2010). *Formas del juego y modos de jugar*. Neuquén. Ed. Educo. Editorial de la Universidad Nacional de Comahue
- Instituto Tecnológico de Sonora. (2007) Coordinación de Desarrollo Académico Área de Innovación Curricular, Cd, Obregón. Elaborado por Lic. Reyna Lilia Rodríguez Cruz Revisado por: Mtra. Mónica Mavi García Bojórquez.
- Litwin, E. (1998). La evaluación: campo de controversias y paradojas o un nuevo lugar para la buena enseñanza. En A. Camilloni y otros, *La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo*. (pp. 16.32). Paidós.
- Moreno, Inés. (2006). *Recreación: proyectos, programas, actividades*. Lumen Humanistas.
- Perrenoud, P (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Ed. Graó.
- Pimienta, J. 2012. *Las competencias en la docencia universitaria. Preguntas frecuentes*. Pearson Educación.
- Ramírez, J y Santander, U (2003). *Instrumentos de Evaluación a través de competencias*. Chile.
- Ruiz Pérez. (1995) *La competencia motriz*. Gymnos.
- Sales, M. T., Sarni, M., y Rodríguez-Cattaneo, L. (2014). *¿Es la evaluación lo que parece? Entre el fondo y las formas*. Trecho.
- Santos Guerra, (2003). Dime cómo evalúas y te diré qué tipo de profesional y persona eres. *Revista Enfoques Educativos*,.5 (1).
- Soares, C. L. (2006). Las corrientes gimnásticas europeas y su contenido: una historia de rupturas y permanencias. pp. 223-242. En R. Rozengardt (coord.). *Apuntes de historia para profesores de educación física*. Miño y Dávila
- Tardif, J. (2008) «*Desarrollo de un programa por competencias: De la intención a su implementación*». 2008. Este texto ha sido adaptado del artículo de Jacques Tardif, titulado «*Développer un programme par compétences: de l'intention à la mise en oeuvre*», *Pédagogie collégiale*, 16(3), 2003, 36-45. Traducción de Oscar Corvalán. Revisión técnica de Antonio Bolívar. Campo del currículum. Antología. México: UNAM.
- Tobón, Rial, Carretero y García (2007). *El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular*. *Acción pedagógica*, 16. 14 - 28
- Velázquez Buendía, R. (2004). «*Enseñanza deportiva escolar y educación*». En *Didáctica de la Educación Física*. Una perspectiva crítica y transversal (págs. 171 -196). Madrid.
- Waichman, Pablo. (2004). *Tiempo libre y educación: un desafío pedagógico*. PW.

Anexos

Anexo 1. Propuesta para trabajo en el espacio de autonomía curricular



Anexo 2. Relación entre competencias generales, específicas y contenidos desde el campo de la Educación Física en clave ANEP

Contenido	Competencia específica	Aportes desde la Educación Física a las competencias generales del MCN.
<p>Conciencia corporal</p>	<p>COMPETENCIA MOTRIZ: Realiza una práctica motriz reflexiva, emocional y observable del cuerpo humano que promueve un estilo de vida saludable que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos (Ruiz P, 1995), con relación al deporte, el juego y recreación, gimnasia y expresiones del movimiento motriz.</p> <p>COMPETENCIA CORPOREIDAD Y ENTORNO: Reconoce y desarrolla su esquema corporal, nociones perceptivas (motrices y afectivas), capacidades condicionales y coordinativas, generando procesos de internalización, decisión y ejecución con noción espaciotemporal para dar respuesta a las distintas situaciones en su entorno.</p>	<p>COMUNICACIÓN: Logra una comunicación gestual corporal, emocional y lingüística para sí mismo e interactuar con los demás.</p> <p>PENSAMIENTO CREATIVO: Genera curiosidad para despertar el interés desde la conciencia corporal para propiciar diferentes posibilidades expresivas y culturales en la búsqueda de caminos y trayectos propios para la resolución de situaciones o problemas diversos.</p> <p>PENSAMIENTO CRÍTICO: Logra indagar por medio de una situación problema (teórico -práctico) del área de Educación Física para generar toma de decisiones autónomas.</p> <p>METACOGNITIVA: Construye conciencia de corporeidad para identificar capacidades y estrategias de construcción de aprendizajes corporales.</p> <p>INTRAPERSONAL: Genera y desarrolla inteligencia corporal para el conocimiento de su imagen y esquema corporal promoviendo el bienestar personal buscando sostener y proteger un proyecto de vida.</p> <p>INICIATIVA Y ORIENTACIÓN A LA ACCIÓN: Genera desde la corporeidad el sentido de iniciativa, criterios propios de las elecciones e identificación de situaciones problemas, posibles soluciones y acciones concretas.</p> <p>EN RELACIÓN CON LOS OTROS: Potencia y profundiza la construcción de vínculos</p>

		interpersonales, propios del campo de la Educación Física en la comunidad educativa, comprendiendo la importancia de los aportes individuales en pos de objetivos comunes.
Juego y recreación	<p>COMPETENCIA MOTRIZ: Realiza una práctica motriz reflexiva, emocional y observable del cuerpo humano que promueve un estilo de vida saludable que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos (Ruiz P, 1995), con relación al deporte, el juego y recreación, gimnasia y expresiones del movimiento motriz.</p> <p>COMPETENCIA CORPOREIDAD Y ENTORNO: Reconoce y desarrolla su esquema corporal, nociones perceptivas (motrices y afectivas), capacidades condicionales y coordinativas, generando procesos de internalización, decisión y ejecución con noción espaciotemporal para dar respuesta a las distintas situaciones en su entorno.</p> <p>COMPETENCIA MOTRIZ EXPRESIVA; Explora, analiza y desarrolla desde la práctica, una corporeidad para comunicar, expresar, crear y generar de sí y con los otros la interpelación y toma de decisiones asertivas.</p>	<p>COMUNICACIÓN: Logra una comunicación gestual corporal, emocional y lingüística para sí mismo e interactuar con los demás.</p> <p>PENSAMIENTO CREATIVO: Genera curiosidad para despertar el interés desde la conciencia corporal para propiciar diferentes posibilidades expresivas y culturales en la búsqueda de caminos y trayectos propios para la resolución de situaciones o problemas diversos.</p> <p>PENSAMIENTO CRÍTICO: Logra indagar por medio de una situación problema (teórico -práctico) del área de Educación Física para generar toma de decisiones autónomas.</p> <p>METACOGNITIVA: Construye conciencia de corporeidad para identificar capacidades y estrategias de construcción de aprendizajes corporales.</p> <p>INTRAPERSONAL: Genera y desarrolla inteligencia corporal para el conocimiento de su imagen y esquema corporal promoviendo el bienestar personal buscando sostener y proteger un proyecto de vida.</p> <p>INICIATIVA Y ORIENTACIÓN A LA ACCIÓN: Genera desde la corporeidad el sentido de iniciativa, criterios propios de las elecciones e identificación de situaciones problemas, posibles soluciones y acciones concretas.</p> <p>EN RELACIÓN CON LOS OTROS: Potencia y profundiza la construcción de vínculos interpersonales, propios del campo de la Educación Física en la</p>

		comunidad educativa, comprendiendo la importancia de los aportes individuales en pos de objetivos comunes.
Deporte.	<p>COMPETENCIA MOTRIZ: Realiza una práctica motriz reflexiva, emocional y observable del cuerpo humano que promueve un estilo de vida saludable que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos (Ruiz P, 1995), con relación al deporte, el juego y recreación, gimnasia y expresiones del movimiento motriz.</p> <p>COMPETENCIA CORPOREIDAD Y ENTORNO: Reconoce y desarrolla su esquema corporal, nociones perceptivas (motrices y afectivas), capacidades condicionales y coordinativas, generando procesos de internalización, decisión y ejecución con noción espaciotemporal para dar respuesta a las distintas situaciones en su entorno.</p> <p>COMPETENCIA MOTRIZ EXPRESIVA; Explora, analiza y desarrolla desde la práctica, una corporeidad para comunicar, expresar, crear y generar de sí y con los otros la interpelación y toma de decisiones asertivas.</p> <p>COMPETENCIA CUERPO y PENSAMIENTO CIENTÍFICO: Construye conocimiento científico que permite desarrollar, interpelar,</p>	<p>COMUNICACIÓN: Logra una comunicación gestual corporal, emocional y lingüística para sí mismo e interactuar con los demás.</p> <p>PENSAMIENTO CREATIVO: Genera curiosidad para despertar el interés desde la conciencia corporal para propiciar diferentes posibilidades expresivas y culturales en la búsqueda de caminos y trayectos propios para la resolución de situaciones o problemas diversos.</p> <p>PENSAMIENTO CRÍTICO: Logra indagar por medio de una situación problema (teórico -práctico) del área de Educación Física para generar toma de decisiones autónomas.</p> <p>P. CIENTÍFICO: Explora, indaga, identifica situaciones de su entorno que se puedan formular como problemas científicos o técnicos en el ámbito de la Educación Física en el espacio educativo.</p> <p>METACOGNITIVA: Construye conciencia de corporeidad para identificar capacidades y estrategias de construcción de aprendizajes corporales.</p> <p>INTRAPERSONAL: Genera y desarrolla inteligencia corporal para el conocimiento de su imagen y esquema corporal promoviendo el bienestar personal buscando sostener y proteger un proyecto de vida.</p> <p>INICIATIVA Y ORIENTACIÓN A LA ACCIÓN: Genera desde la corporeidad el sentido de iniciativa, criterios propios de las elecciones e identificación de situaciones problemas, posibles soluciones y acciones concretas.</p>

	<p>argumentar e investigar sobre saberes propios de la Educación Física, generando espacios de comprensión de las diferentes concepciones del área que contribuyen a la toma de decisiones reflexivas.</p>	<p>EN RELACIÓN CON LOS OTROS: Potencia y profundiza la construcción de vínculos interpersonales, propios del campo de la Educación Física en la comunidad educativa, comprendiendo la importancia de los aportes individuales en pos de objetivos comunes.</p> <p>CIUDADANÍA LOCAL, GLOBAL Y DIGITAL: Expresa intereses y demandas con sus pares desde su realidad, comprendiendo diferentes entornos. Incorpora y valora críticamente la información y utilización de la tecnología aplicada a la Educación Física</p>
<p>Gimnasia</p>	<p>COMPETENCIA MOTRIZ: Realiza una práctica motriz reflexiva, emocional y observable del cuerpo humano que promueve un estilo de vida saludable que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos, con relación al deporte, el juego y recreación, gimnasia y expresiones del movimiento motriz</p> <p>COMPETENCIA CORPOREIDAD y ENTORNO: Reconoce y desarrolla su esquema corporal, nociones perceptivas - motrices, capacidades físicas y coordinativas, aplicando procesos de internalización, decisión y ejecución con noción espaciotemporal para dar respuesta a las distintas situaciones en su entorno.</p> <p>COMPETENCIA MOTRIZ EXPRESIVA Explora, analiza y desarrolla desde la</p>	<p>COMUNICACIÓN: Logra una comunicación gestual corporal, emocional y lingüística para sí mismo e interactuar con los demás.</p> <p>PENSAMIENTO CREATIVO: Genera curiosidad para despertar el interés desde la conciencia corporal para propiciar diferentes posibilidades expresivas y culturales en la búsqueda de caminos y trayectos propios para la resolución de situaciones o problemas diversos.</p> <p>PENSAMIENTO CRÍTICO: Logra indagar por medio de una situación problema (teórico -práctico) del área de Educación Física para generar toma de decisiones autónomas.</p> <p>P. CIENTÍFICO: Explora, indaga, identifica situaciones de su entorno que se puedan formular como problemas científicos o técnicos en el ámbito de la Educación Física en el espacio educativo.</p> <p>METACOGNITIVA: Construye conciencia de corporeidad para identificar capacidades y estrategias de construcción de aprendizajes corporales.</p> <p>INTRAPERSONAL: Genera y desarrolla inteligencia corporal</p>

	<p>práctica, una corporeidad para comunicar, expresar, crear y generar de sí y con los otros la interpelación y toma de decisiones asertivas.</p> <p>COMPETENCIA CUERPO y PENSAMIENTO CIENTÍFICO: Construye conocimiento científico que permite desarrollar, interpelar, argumentar e investigar sobre saberes propios de la Educación Física, generando espacios de comprensión de las diferentes concepciones del área que contribuyen a la toma de decisiones reflexivas</p>	<p>para el conocimiento de su imagen y esquema corporal promoviendo el bienestar personal buscando sostener y proteger un proyecto de vida.</p> <p>INICIATIVA Y ORIENTACIÓN A LA ACCIÓN: Genera desde la corporeidad el sentido de iniciativa, criterios propios de las elecciones e identificación de situaciones problemas, posibles soluciones y acciones concretas.</p> <p>EN RELACIÓN CON LOS OTROS: Potencia y profundiza la construcción de vínculos interpersonales, propios del campo de la Educación Física en la comunidad educativa, comprendiendo la importancia de los aportes individuales en pos de objetivos comunes.</p> <p>CIUDADANÍA LOCAL, GLOBAL Y DIGITAL: Expresa intereses y demandas con sus pares desde su realidad, comprendiendo diferentes entornos. Incorpora y valora críticamente la información y utilización de la tecnología aplicada a la Educación Física.</p>
<p>Prácticas expresivas</p>	<p>COMPETENCIA MOTRIZ EXPRESIVA: Explora, analiza y desarrolla desde la práctica, una corporeidad para comunicar, expresar, crear y generar de sí y con los otros la interpelación y toma de decisiones asertivas.</p> <p>COMPETENCIA MOTRIZ: Realiza una práctica motriz reflexiva, emocional y observable del cuerpo humano que promueve un estilo de vida saludable que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos, con relación al deporte, el juego y recreación, gimnasia y</p>	<p>COMUNICACIÓN: Logra una comunicación gestual corporal, emocional y lingüística para sí mismo e interactuar con los demás.</p> <p>PENSAMIENTO CREATIVO: Genera curiosidad para despertar el interés desde la conciencia corporal para propiciar diferentes posibilidades expresivas y culturales en la búsqueda de caminos y trayectos propios para la resolución de situaciones o problemas diversos.</p> <p>PENSAMIENTO CRÍTICO: Logra indagar por medio de una situación problema (teórico -práctico) del área de Educación Física para generar toma de decisiones autónomas.</p>

	<p>expresiones del movimiento motriz.</p> <p>COMPETENCIA CORPOREIDAD y ENTORNO: Reconoce y desarrolla su esquema corporal, nociones perceptivas - motrices, capacidades físicas y coordinativas, aplicando procesos de internalización, decisión y ejecución con noción espaciotemporal para dar respuesta a las distintas situaciones en su entorno</p>	<p>METACOGNITIVA: Construye conciencia de corporeidad para identificar capacidades y estrategias de construcción de aprendizajes corporales.</p> <p>INTRAPERSONAL: Genera y desarrolla inteligencia corporal para el conocimiento de su imagen y esquema corporal promoviendo el bienestar personal buscando sostener y proteger un proyecto de vida.</p> <p>INICIATIVA Y ORIENTACIÓN A LA ACCIÓN: Genera desde la corporeidad el sentido de iniciativa, criterios propios de las elecciones e identificación de situaciones problemas, posibles soluciones y acciones concretas.</p> <p>EN RELACIÓN CON LOS OTROS: Potencia y profundiza la construcción de vínculos interpersonales, propios del campo de la Educación Física en la comunidad educativa, comprendiendo la importancia de los aportes individuales en pos de objetivos comunes.</p>
--	---	--

Anexo 3. Orientaciones metodológicas

Metodología estrategia	Concepto	¿Cómo se realiza?	Competencia que permite desarrollar
Aprendizaje basado en Proyectos	Plantea la inmersión del estudiante en una situación o problemática real, la cual requiere solución y comprobación desde diversas áreas de conocimiento. Surge del interés de los estudiantes.	a) Presentar la situación o el problema. A partir de las inquietudes de los estudiantes y suelen ser interesantes también los propuestos por el docente. b) Describir el propósito del proyecto. c) Comunicar los criterios de desempeño esperados por los estudiantes. d) Establecer reglas e instrucciones para desarrollar el proyecto. e) Plantear las características del método científico para su ejecución. f) Ejecutar el proyecto: – Análisis del problema y búsqueda de información en fuentes primarias y secundarias. g) Solucionar el problema o la situación. h) Propuesta de trabajo: – Se realiza la presentación de la propuesta bajo los criterios especificados previamente. i) Informe:	Posibilita el trabajo con los diversos aspectos de las competencias en sus tres dimensiones de saber y articulando la teoría con la práctica. <ul style="list-style-type: none"> • Favorecer prácticas innovadoras. • Solucionar problemas. • Transferencia de conocimientos, habilidades y capacidades a diversas áreas de conocimiento. • Incorporar el método científico. • Favorecer la metacognición. • El aprendizaje cooperativo. • Administración del tiempo y los recursos. • El liderazgo positivo. • Responsabilidad y compromiso personal. • Desarrollar la autonomía. • Permitir una comprensión de los problemas sociales y sus múltiples causas. • Permitir un acercamiento a la realidad de la comunidad, el país y el mundo. • Aprendizaje de gestión de un proyecto. • Desarrollar la autonomía y la capacidad

		– Elaboración de un informe de los pasos seguidos en el proyecto y conclusiones.	de hacer elecciones y negociarlas.
Aprendizaje basado en problemas	Se investiga, interpreta y argumenta y, además, se propone la solución a uno o varios problemas, creando un escenario. El estudiante desempeña un papel activo mientras el docente es un mediador que guía al estudiante para solucionar un problema, facilitan la conexión entre la teoría y la práctica.	Trabajo previo a la sesión con los estudiantes: a) Formar equipos de trabajo de entre tres y siete estudiantes en caso de que el problema así lo requiera. b) Se asignan roles a los miembros del equipo. c) Elaborar reglas de trabajo con los estudiantes. d) Analizar el contexto junto con los estudiantes. Se puede partir de un texto o un caso. e) Los estudiantes identificarán el problema. f) Establecerán hipótesis. g) Establecerán alternativas. h) Seleccionarán la mejor alternativa. i) Durante el proceso, el docente supervisará y asesorará el trabajo de los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Permite analizar con profundidad un problema. • Desarrollar la capacidad de búsqueda de información, así como su análisis e interpretación. • Favorecer la generación de hipótesis, someterlas a prueba y valorar los resultados. • Permite vincular el mundo Académico Favorecer el aprendizaje Cooperativo. • Desarrollar la habilidad de toma de decisiones.
Estudios	Describe	Cinco fases para una correcta aplicación del	Desarrollar habilidades del

<p>de caso</p>	<p>un suceso real o simulado complejo que permite incorporar conocimientos y habilidades para resolver un problema. Es una estrategia propicia para desarrollar competencias, pues el estudiante pone en marcha contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales en un contexto y una situación dados.</p>	<p>estudio de caso (Flechsig y Schiefelbein, 2003):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fase de preparación del caso. 2. Fase de recepción o de análisis del caso por parte de los estudiantes. 3. Fase de interacción con el grupo de trabajo de manera individual o en pequeños grupos 4. Fase de evaluación, Se presentan los resultados obtenidos, se discute acerca de la solución y se llega a una conclusión. 5. Fase de confrontación con la resolución tomada en una situación real. 	<p>pensamiento crítico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar una competencia comunicativa donde predomine el saber argumentar y contrastar. • Promover el aprendizaje colaborativo y la escucha respetuosa. • Solucionar problemas e integrar conocimientos de diversas áreas
<p>Aprendizaje in situ</p>	<p>Promueve el aprendizaje en el mismo entorno en el cual se pretende aplicar la competencia.</p>	<ol style="list-style-type: none"> a) Seleccionar el entorno. b) Preparar a los estudiantes para enfrentarse al entorno. c) Supervisar el desempeño y la adaptación al entorno por parte del estudiante. d) Seguimiento a las actividades exigidas al estudiante en el entorno acorde con unas competencias determinadas. 	<p>Permite formar competencias en los mismos entornos en los cuales se aplican, analizando con profundidad un problema. Desarrollar la capacidad de búsqueda de información, así como su análisis e interpretación. Favorecer la generación de hipótesis, someterlas a prueba y valorar los resultados.</p>

			<p>Permite vincular el mundo académico con el mundo real.</p> <p>Favorecer el aprendizaje cooperativo.</p> <p>Desarrollar la habilidad de toma de decisiones.</p>
Aprendizaje colaborativo	<p>Es aprender mediante equipos estructurados y con roles bien definidos orientados a resolver una tarea específica a través de la colaboración. Esto permite la construcción recíproca del aprendizaje.</p>	<p>a) Identificar una meta.</p> <p>b) Integrar los equipos.</p> <p>c) Definir roles.</p> <p>d) Realizar actividades.</p> <p>e) Buscar la complementariedad.</p> <p>f) Realizar una sesión plenaria para compartir los resultados alcanzados, así como la experiencia de trabajar en equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis profundo de un problema en su contexto. • Desarrollar habilidades sociales. • Permitir que los estudiantes conozcan sus habilidades y aspectos a mejorar en el trabajo en equipo. • Identificar los líderes del grupo.

Fuente: Elaboración propia con base en Pimienta, J. 2012. p. 36 -39

EDUCACIÓN FÍSICA

RED CONCEPTUAL

