

MINISTERIO DE
Educación
REPÚBLICA DOMINICANA



INSTITUTO SUPERIOR
DE FORMACIÓN DOCENTE
SALOMÉ UREÑA
ISFODOSU



Estrategia de Formación Continua
Centrada en la Escuela



inafocam
Instituto Nacional de Formación
y Capacitación del Magisterio

ESTRATEGIA DE FORMACIÓN CONTINUA CENTRADA EN LA ESCUELA (EFCCE)

Curso – Taller de Educación Física

Tabla de contenido

Presentación	3
OBJETIVO GENERAL.....	4
Importancia de la Educación Física	4
Objetivo de la Educación Física	4
Competencias a desarrollar	5
Naturaleza y funciones de la Educación Primaria	5
Caracterización de los niños y niñas	6
Caracterización de los Procesos cognitivos y del Desarrollo Psicosocial	6
Pensamiento Operatorio Concreto	7
Desarrollo del lenguaje	7
Desarrollo psicosocial	8
Las competencias en el Marco del Diseño Curricular Vigente.....	8
Competencias Fundamentales	9
Competencias específicas	9
Los contenidos	10
Estrategias de enseñanza y de aprendizaje.....	10
Aprendizaje basado en proyectos.....	11
Dos aspectos fundamentales explican el valor de los proyectos de trabajo:	11
Aprendizaje por Descubrimiento	11
Pasos en el aprendizaje por Descubrimiento	12
Aprendizaje basado en problemas	12
Pasos del Aprendizaje Basado en Problemas	12
Otras estrategias	13
Indagación dialógica.....	13
El juego.....	13
Técnicas	13
Las actividades.....	14
Los medios y recursos para el aprendizaje	14
La evaluación de los aprendizajes.....	15
Características de la evaluación basadas en el desarrollo de competencias	16
Indicadores de logro.....	18
Referencias bibliográficas.....	19
Anexos	20

Presentación

En el marco de la Estrategia de Formación Continua Centrada en le Escuela (EFCCE), surge la necesidad de programar y ejecutar cursos taller en el área de Educación Física, dirigido a los docentes del área, pertenecientes a los Distritos Educativos 02-05 y 02-06, de la Regional 02 de, San Juan de la Maguana.

El objetivo general de este curso-taller es fortalecer las competencias personales profesionales y curriculares de los docentes del área de Educación Física a fin de que estos puedan promover competencias cognitivas, motoras y afectivas en los estudiantes del Nivel Primario, Primer Ciclo.

La Educación Física está considerada como un área curricular obligatoria para el MINERD; resaltando su importancia en la educación primaria, por su contribución al desarrollo integral de los niños y niñas.

En este curso-taller los docentes del área profundizaran sus conocimientos en el Diseño Curricular Vigente, recreando sus conocimientos sobre la naturaleza, la caracterización de los niños y niñas, los componentes del Diseño Curricular y finalmente las estrategias de programación y manejo de los talleres optativos contemplados a desarrollarse en jornada de tanda extendida, en horario vespertino.

La metodología a utilizar en este curso- taller, es de revisión bibliográfica, a través del documento oficial, Diseño curricular Nivel Primario, Primer Ciclo (1ero., 2do. Y 3ero).

OBJETIVO GENERAL

Fortalecer las competencias personales, profesionales y curriculares de los docentes del área de educación física, con mira a garantizar un aprendizaje de calidad de los niños/as del Nivel Primario, Primer Ciclo.

Objetivos específicos

- Elaborar propuesta de programación en el área en el Marco del Diseño Curricular.
- Elaborar propuesta de talleres recreativos de psicomotricidad y juegos para ser utilizado en los talleres optativos de tandas extendidas.

Importancia de la Educación Física

La Educación Física es una disciplina, centrada en el movimiento corporal, con el fin de lograr un afianzamiento en las capacidades, cognitivas y afectivas del individuo.

Esta disciplina permite desarrollar habilidades de competencias recreativas en niñas, niños y adolescentes, de manera que tengan mecanismos, para insertarse activo durante toda su vida.

Esta disciplina tiene una importancia destinada como elemento clave de la salud Integral de la persona.

Dentro de los beneficios de la Educación Física en los niños/niñas están:

- Mejora la interacción social
- Conocimiento del propio cuerpo y sus propias posibilidades.
- Mejora la capacidad cognitiva activando la generación de neuronas y la conexión de la misma con el hipocampo, zona del cerebro responsable del aprendizaje, memoria y atención.
- La actividad física mejora la condición física de todo el organismo, haciendo que funcione mejor y previniendo enfermedades.
- Mejora el funcionamiento del sistema inmunológico.
- Contribuye al buen estado del ánimo cuando hacemos ejercicios el organismo segrega endorfinas las responsables de la sensación del bienestar.

Objetivo de la Educación Física

Desarrollar la competencia física y el conocimiento de movimiento y seguridad de los estudiantes, así como, su capacidad para utilizarla en una amplia gama de actividades relacionadas con el desarrollo de un estilo de vida activa y saludable.

Además, desarrolla la confianza de los estudiantes y habilidades genéricas, especialmente en la colaboración, comunicación, creatividad, pensamiento crítico y apreciación estética.

Esta, junto a fomentos de valores y actitudes positivas en educación física, proporcionan las habilidades interpersonales eficaces, ya que son esenciales para la participación en relaciones significativas y satisfactorias en la familia, la escuela, la recreación, el trabajo y el contexto comunitario.

Competencias a desarrollar

- Desarrolla técnicas efectivas de comunicación verbal y no verbal; para la mejora, el aprendizaje y la participación en los entornos de actividad física.
- Utiliza la tecnología de la información para mejorar el aprendizaje y la productividad personal y profesional.
- Aplica y comprende de la Educación Física como área curricular.
- Trabaja en cooperación con colegas, padres y equipo directivo del centro.
- Asume estrategias y reglas en el área de Educación Física.
- Demuestra comprensión de los principios y conceptos relacionados con una variedad de actividades físicas.
- Desarrolla actitudes y estrategias que mejoren su relación con los demás.
- Aplica habilidades fundamentales adquiridas.
- Desarrolla una apreciación de la actividad física como una búsqueda de por vida y media para mejorar la salud.

Naturaleza y funciones de la Educación Primaria

El Nivel Primario tiene como función principal garantizar el desarrollo cognoscitivo, afectivo, social, espiritual, emocional y físico de los niños y las niñas que egresan del Nivel Inicial. Se espera que tomando en cuenta el desarrollo evolutivo del niño y la niña se creen las condiciones para que los aprendizajes se realicen de manera integral y de acuerdo a sus necesidades e intereses. Por lo tanto, se hace necesaria una transición fluida y armónica de un Nivel al otro. Así, de forma natural y progresiva, el niño y la niña continuarán desarrollando las Competencias Fundamentales planteadas en el currículo, las cuales al finalizar el Nivel Primario quedarán sólidamente establecidas para proseguir su despliegue durante la Educación Secundaria.

La sociedad actual requiere personas competentes para responder a los múltiples desafíos que se les presenten. Es por esto que el Nivel Primario crea espacios para el desarrollo de aprendizajes que fomenten el sentido de pertenencia a una cultura, crecimiento personal y ciudadano para participar en la sociedad. Para esto desde la infancia se ha de aprender a analizar, interpretar y valorar la cantidad de información disponible, aplicando el pensamiento crítico.

En este Nivel es fundamental atender a la diversidad y ritmos de aprendizaje exponiendo a los niños y niñas a variadas experiencias. Es así como ellos y ellas tienen la posibilidad de desarrollar sus potencialidades y construir nuevas formas de relación y de organización alrededor de principios de Derechos Humanos y valores democráticos, tales como el respeto, la tolerancia, la equidad y la justicia, la solidaridad y la honestidad.

Trabajar en este Nivel para un desarrollo integral supone que los niños y las niñas aprendan efectivamente a cuidar su salud empezando por conocer, cuidar y valorar su cuerpo y el de las demás personas. En este mismo sentido, es importante que desarrollen hábitos de higiene corporal, alimentación, recreación y descanso para proyectarse en su vida como personas sanas y vitales. Fomentar en los niños y niñas la curiosidad, el cuestionamiento y la exploración de posibles respuestas contribuye a que comprendan su entorno natural y social.

Este Nivel constituye el espacio idóneo para que los niños y las niñas desarrollen las habilidades de la lectura y la escritura en la lengua materna y las habilidades para comprender y manejar símbolos matemáticos que les faciliten una mayor comprensión del mundo y habilidades para la resolución de problemas de la vida cotidiana. Tanto la matemática como la lectura y la escritura son herramientas básicas para la construcción de conceptos, para la comprensión de la realidad natural y social, para la autoestima y las relaciones significativas con los otros y las otras.

Asumir con responsabilidad la naturaleza de este Nivel quiere decir que todos los actores del Sistema Educativo contribuirán a que los niños y las niñas desarrollen interés por el conocimiento. Esto se hará posible en la medida en que éste pueda ser útil para entender y transformar su realidad personal y su entorno. Alcanzar el desarrollo de las Competencias Fundamentales y específicas propuestas para el Nivel Primario asegura sentar las bases para un aprendizaje colaborativo, basado en el diálogo y la participación igualitaria para pensar y para la construcción de una cultura de paz. Estas habilidades conllevan el desarrollo de valores y actitudes tales como la creatividad, la laboriosidad, el esfuerzo y la perseverancia, entre otros.

Caracterización de los niños y niñas **Caracterización de los Procesos cognitivos y del Desarrollo Psicosocial**

Las investigaciones y estudios acerca del desarrollo evolutivo humano en las últimas décadas, y su vinculación con el desarrollo de la mente y sus condicionantes sociales, han posibilitado organizar el conocimiento que sirve de marco teórico y metodológico al diseño curricular desde la perspectiva constructivista del desarrollo y el aprendizaje.

Los niños y niñas de este Nivel, según Piaget, se sitúan en la etapa de las operaciones concretas. En esta etapa de la vida se inicia un complejo proceso de construcción de nuevos conocimientos. El

pensamiento se vuelve menos intuitivo y egocéntrico, mostrando avances significativos en las habilidades para relacionar causa y efecto, categorizar, seriar, hacer inferencias, entre otras.

Pensamiento Operatorio Concreto

En esta etapa los niños y las niñas empiezan a pensar de manera lógica, pues ya son capaces de considerar múltiples aspectos de un objeto o situación. Evalúan las relaciones de causa y efecto, establecen conexiones entre el objeto y sus funciones, lo que les permite tener percepciones más realistas del mundo.

Por otra parte, los conocimientos se van incorporando y se organizan en categorías. La construcción del pensamiento concreto adquiere formas más complejas y refinadas, conforme exploran activamente su ambiente natural. Formulan teorías respecto al mundo; reflexionan sobre lo que ocurriría y lo predicen; hacen conjeturas sobre las cosas, luego tratan de probarlas realizando procesos de búsqueda, descubrimiento y valiéndose de las experiencias acumuladas en la interacción con el entorno y con las demás personas, desde las realidades culturales que les son propias.

En comparación con el Nivel Inicial, a medida que los niños y niñas avanzan en el Nivel Primario, progresan en las habilidades para regular y mantener la atención, procesar y retener informaciones, planificar y supervisar su conducta. Esto les permite planificar sus actuaciones y usar estrategias que consoliden las bases de un aprendizaje autónomo.

Desarrollo del lenguaje

Las capacidades del lenguaje y del pensamiento mantienen un ritmo creciente en el transcurso de los Ciclos en que se estructura el Nivel Primario, debido a que niños y niñas desarrollan sus capacidades de expresar su propio pensamiento, conocimientos, metas y acciones. De la representación de la realidad pasan a la expresión de la realidad a través del lenguaje y el juego simbólico. La interacción social del juego y el uso del lenguaje posibilitan la afirmación de la identidad personal y el descubrimiento de las demás personas. En esta interacción va emergiendo la identidad social, tomando sentido de pertenencia y conciencia colectiva.

En esta etapa del desarrollo, el lenguaje evoluciona en las interacciones constantes y cambiantes de carácter orgánico, psíquico y social. El lenguaje les permite conocer los objetos, describirlos, diferenciarlos, relacionarlos con otros objetos semejantes. Por esta razón, se produce una relación indisoluble entre pensamiento y lenguaje, entre lenguaje y comunicación, entre lenguaje y personalidad, entre lenguaje, identidad y cultura.

El lenguaje posee los componentes fonético, morfológico, semántico y sintáctico, los cuales adquieren diferente connotación en las distintas formas evolutivas y en la interacción sociocultural. Estos componentes serán vitales para la comprensión lectora de los niños y las niñas del Nivel, para las

interacciones sociales, los debates y otras formas conjuntas de elaboración propias del proceso de desarrollo de las competencias.

A través de las interacciones que se producen en la escuela y en el medio familiar y social, los niños y las niñas van logrando un alto nivel de organización que se enriquece progresivamente incorporando nuevas estructuras lingüísticas. El desarrollo del pensamiento y del lenguaje les permite a los y las estudiantes conocer progresivamente la estructura de su lengua, así como valorarla críticamente y emprender con creatividad nuevas formas de expresión alcanzadas como producto del aprendizaje, la maduración y la interacción con el grupo. De esta forma van alcanzando diferentes niveles de comprensión y desarrollan, además, la capacidad de expresarse mediante la escritura.

En el Nivel Primario el niño y la niña avanzan cualitativamente del lenguaje oral al escrito; expresan significados para comunicarse con un interlocutor, empleando otros recursos diferentes, los cuales se van ampliando, perfeccionando y puliendo mediante la interacción en la escuela, la familia y la sociedad.

Desarrollo psicosocial

En el Nivel Inicial los niños y niñas conciben una sola forma de enjuiciar una situación moral. El bien y el mal son absolutos. En el Nivel Primario, éstos se encuentran, según Piaget, en una etapa de “flexibilidad creciente”. Esta etapa es coincidente con la etapa de las operaciones concretas, en la que pueden considerar más de un aspecto de la misma situación; comienzan a hacer juicios morales más flexibles y a descartar un patrón absoluto del bien y del mal. Se incorporan también a sus razonamientos las conclusiones que extraen de sus experiencias y consolidan su interés por la justicia, basada en un trato justo para todos y todas. De esta manera van elaborando, comprendiendo y valorando las consecuencias e interés social de los sucesos que les afectan cotidianamente.

En el Nivel Primario los niños y las niñas experimentan una notoria capacidad de crítica y autocrítica, que les permite corregir sus errores y consolidar una mayor conciencia propia y de las demás personas, así como una mayor capacidad de comprensión del conflicto. Exhiben mayor creatividad en la elaboración de propuestas y búsqueda de soluciones para resolver situaciones cotidianas.

El grupo de compañeros y compañeras de clase representa una instancia necesaria para intercambiar experiencias y reflexiones, proyectos, juegos y responsabilidades. Con los pares aprenden a confrontar conocimientos, a sostener sus puntos de vista y a aceptar los razonamientos de sus iguales.

En esta etapa los niños y niñas tienen conciencia de las reglas establecidas en su entorno cultural y desarrollan sentimientos de vergüenza y de orgullo, así como una idea más clara de la diferencia entre culpa y vergüenza; es el momento en el que se inicia el desarrollo de la conciencia moral. Estas emociones influyen en la opinión que tienen de sí y de las demás personas. Un factor determinante de la autoestima en esta etapa es la opinión que tienen niños y niñas de su capacidad para las tareas productivas. Por eso es tan importante dar apoyo y acompañamiento en proyectos escolares donde muestren su autonomía, creatividad y espíritu de trabajo colaborativo.

Las competencias en el Marco del Diseño Curricular Vigente

En el presente diseño curricular competencia es:

La capacidad para actuar de manera eficaz y autónoma en contextos diversos movilizando de forma integrada conceptos, procedimientos, actitudes y valores.

En el Nivel Primario, el diseño curricular se estructura en función de dos tipos de competencias:

- a) fundamentales y
- b) específicas.

Competencias Fundamentales

Las Competencias Fundamentales expresan las intenciones educativas de mayor relevancia y significatividad. Son competencias transversales que permiten conectar de forma significativa todo el currículo. Son esenciales para el desarrollo pleno e integral del ser humano en sus distintas dimensiones, se sustentan en los principios de los Derechos Humanos y en los valores universales. Describen las capacidades necesarias para la realización de las individualidades y para su adecuado aporte y participación en los procesos democráticos.

Las Competencias Fundamentales del currículo dominicano son:

1. Competencia Ética y Ciudadana
2. Competencia Comunicativa
3. Competencia de Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico.
4. Competencia de Resolución de Problemas
5. Competencia científica y tecnológica.
6. Competencia Ambiental y de la Salud
7. Competencia de Desarrollo Personal y Espiritual.

Competencias específicas

Las Competencias específicas corresponden a las áreas curriculares. Esas competencias se refieren a las capacidades que el estudiantado debe adquirir y desarrollar con la mediación de cada área del conocimiento. Se orientan a partir de las Competencias Fundamentales y apoyan su concreción, garantizando la coherencia del currículo en términos de los aprendizajes.

Los contenidos

Los contenidos son mediadores de aprendizajes significativos. Son los conocimientos o saberes propios de las áreas curriculares, a través de los cuales se concretan y desarrollan las competencias específicas.

Los contenidos constituyen una selección del conjunto de saberes o formas culturales del conocimiento cuya apropiación, construcción y reconstrucción por parte del estudiantado se considera esencial para el desarrollo de las competencias.

Existen diversas maneras de clasificar los saberes. En este diseño curricular se clasifican en: informaciones sobre hechos, conceptos, procedimientos, valores y actitudes. Un concepto es la forma de representar ideas, situaciones, estructuras o procesos.

Las informaciones sobre hechos se refieren a situaciones, acontecimientos, procesos personales, naturales y/o sociales. Por ejemplo, las fechas de sucesos muy significativos, elementos de la biografía de héroes, heroínas y próceres de la Patria.

Los datos son informaciones sobre dimensiones o aspectos cambiantes de la realidad. Por ejemplo, las alturas de las montañas, los volúmenes de lluvia caídos, las temperaturas, la cantidad de población que habita en un país.

Los procedimientos son un tipo de contenidos referidos a cómo hacer, es decir, estrategias de acción para transformar la realidad o para organizarse mejor. Son “modos de hacer” en y sobre la realidad. Han sido definidos como “un conjunto de acciones ordenadas, orientadas a alcanzar un propósito determinado”. Existen procedimientos de distintos tipos y de distintos grados de complejidad.

Los valores son las convicciones acerca de aquello que se considera deseable. Son principios de conducta que provocan determinadas actitudes. Por ejemplo, el respeto y amor a las personas mayores, a la Patria; el sentido de justicia, equidad, la apertura a la espiritualidad y a la transcendencia. Las actitudes se refieren a la disposición interna de las personas a juzgar favorable o desfavorablemente una situación, un hecho. Es una tendencia estable a comportarse de determinada manera. La solidaridad, la disposición al cambio, a la crítica, y a la autocrítica, la búsqueda de la verdad son actitudes.

Las actitudes se diferencian de las conductas en que se supone que están interiorizadas. Se pueden exhibir conductas automáticamente, porque se espera que se actúe de una determinada manera, mientras que una disposición interior difícilmente pueda ser manipulada. Es deseable que las conductas de personas respondan a sus verdaderas actitudes interiores. Por eso hoy la educación no se limita a promover el desarrollo de conductas, sino que pretende la conformación de ciertas actitudes. Por otra parte, las actitudes pueden ser conscientes o inconscientes. Son conscientes cuando se puede razonar acerca de ellas.

Estrategias de enseñanza y de aprendizaje

Los procesos de enseñanza y de aprendizaje podrán ser significativos en la medida que tomen como punto de partida la vida y las experiencias del estudiantado, obtenidas dentro y fuera de la escuela. En este sentido, las estrategias de enseñanza y aprendizaje:

- a) Constituyen la forma de planificar y organizar sistemáticamente las actividades para apoyar la construcción de conocimientos en el ámbito escolar, en permanente interacción con el contexto.
- b) Se refieren a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos de aprendizaje y de enseñanza.
- c) Son un medio para contribuir a un mejor desarrollo cognitivo, socio-afectivo y físico del estudiantado, es decir, de las competencias necesarias para actuar en el ámbito personal y social.
- d) Posibilitan que el estudiantado enfrente distintas situaciones y aplique sus conocimientos, habilidades, actitudes y valores en diversos contextos.

Aprendizaje basado en proyectos

Los proyectos se fundamentan en los principios generales de la metodología que parte de la vida y para la vida.

Los proyectos favorecen además el trabajo organizado y la reflexión crítica de sus propias actuaciones. Sitúan los aportes de las diferentes áreas como puntos de vista que han de complementarse porque cada una ofrece una visión parcial de la realidad. Consideran la ciencia no como un conglomerado de fenómenos, sino un proceso dinámico en continuas interrelaciones.

Dos aspectos fundamentales explican el valor de los proyectos de trabajo:

- Se centran en una situación o problema y evitan así la excesiva fragmentación de los contenidos. Trascienden la organización por asignatura interconectando con todas las áreas para encontrar respuestas al problema de estudio.
- Ofrecen situaciones de aprendizaje muy relevantes, que despiertan y mantienen el interés, a la vez que facilitan aprendizajes significativos por la capacidad de activar experiencias y conocimientos previos, así como una multiplicidad de procedimientos para ordenarlos y comprenderlos.

Aprendizaje por Descubrimiento

El descubrimiento y la curiosidad son actitudes propias del ser humano, de donde se derivan sus amplias posibilidades de ser significativos. Se apoyan en los aportes de Piaget y Ausubel sobre el desarrollo intelectual y las corrientes constructivas del aprendizaje. Se trata de apoyar con ellos la experiencia de aprendizaje en los conocimientos de la vida cotidiana. De esta manera la realidad se convierte en un escenario de múltiples aprendizajes, conocimientos, acciones y compromisos, a la vez que se profundiza en el conocimiento acumulado articulándolo con los conocimientos previos.

Pasos en el aprendizaje por Descubrimiento

- Docentes y estudiantes seleccionan una situación o problema de acuerdo a sus necesidades, intereses, urgencias o del programa de grado.
- Señalan las razones por las cuales escogieron la situación o problema.
- Dialogan y escriben todo lo que saben sobre la situación o problema.
- Buscan informaciones sobre la situación o problema y las comparten con el equipo.
- Elaboran instrumentos de información, visitas y entrevistas.
- Relacionan la situación o problema con otra u otro de interés colectivo.
- Organizan en equipo la información encontrada (resumen, esquema, cuadro, gráfico).
- Formulan nuevas preguntas referidas a la situación o problema.
- Estudian y analizan la información y sacan conclusiones.
- Presentan el proyecto de trabajo.
- Evalúan en equipo los resultados.
- Plantean nuevos problemas o situaciones a investigar.

Aprendizaje basado en problemas

En el Aprendizaje Basado en Problemas se utilizan problemas semejantes a los que él y la estudiante enfrentarán en su vida con el objetivo de desarrollar las competencias. Esta estrategia se diferencia de las tradicionales, pues en vez de exponer primero los contenidos y luego trabajar su aplicación a la vida diaria, se inicia con el planteamiento de un problema de la vida cotidiana que motive al alumnado a investigar y aprender sobre un determinado tema, y que le lleve a asociar contenidos de distintas áreas curriculares.

El objetivo final de la estrategia de Aprendizaje Basado en Problemas no es solo resolver el problema, sino que el escenario sea utilizado como medio para que el estudiantado identifique su necesidad de aprendizaje e investigue sobre los contenidos seleccionados previamente por el o la docente.

Pasos del Aprendizaje Basado en Problemas

- Preguntarse cuál es el problema a resolver dentro de un conjunto de problemas detectados.
- Se identifican los elementos fundamentales que tienen que ver con el problema y que permiten situarlo para su estudio y solución.
- Se identifican en el grupo los propósitos de la resolución del problema, es decir, qué se quiere lograr.
- Se plantea la investigación con todos sus pasos, procedimientos, tiempos y recursos. Éste es el programa de acción establecido por todos los actores del proceso.
- Se plantean posibles soluciones al problema para seleccionar la(s) más adecuada(s). • Se evalúan permanentemente los cursos de acción para readecuarlos, cambiarlos o fortalecerlos, siempre que sea necesario.

- Se comunican la o las soluciones, o de lo contrario, se plantean nuevas opciones para su solución.

Otras estrategias

Indagación dialógica

Mediante esta estrategia se formulan preguntas a lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje. Al inicio, para introducir un tema o motivar; durante el desarrollo, para verificar la comprensión por parte del estudiantado; al finalizar, para evaluar. Al momento de formular las preguntas es importante tener clara la intención y relacionarlas con los contenidos y con los intereses del estudiantado. El docente y la docente deben utilizar también la metodología de la pregunta y dar oportunidad al estudiantado para formular las suyas, enseñándoles a construir y plantear buenos cuestionamientos que no se limiten a una sola respuesta, promoviendo una participación activa y una actitud crítica.

El juego

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, colaboración grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo y sí misma, seguridad, amor al prójimo, además de que fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos e inquietudes.

Técnicas

Algunas técnicas importantes que deben tenerse en cuenta en este Nivel son:

1. **Sociodrama o dramatización:** Es una técnica que presenta un argumento o tema mediante la simulación y el dialogo de los personajes con el fin de emocionar, motivar y promover la reflexión. Se utiliza para representar un hecho, evento histórico o una situación social. Para implementarla se determina el tema, se investiga, se asignan roles, se escribe el guion, se prepara el escenario, la coreografía, la escenografía, entre otras actividades.
2. **Estudio de casos:** Para la aplicación de esta técnica se presenta una situación que debe ser real, es decir, se describe una dificultad por la que atraviesa una persona, una comunidad o una institución en un momento determinado. Esta situación debe ser analizada por los y las estudiantes para poder formular alternativas de solución y hacer recomendaciones basadas en la información presentada en el caso y en investigaciones adicionales. Se pueden utilizar casos o situaciones de una noticia o un evento que ocurre en el centro educativo, en la comunidad o

en el contexto social más amplio. Al presentar el caso, no se comparte el desenlace final, sino que se promueve la búsqueda de soluciones o respuestas por parte del grupo de estudiantes.

3. **El debate:** Es una técnica en la que dos o más participantes intercambian puntos de vista contradictorios sobre un tema elegido. Para esto, se debe seleccionar un tema, investigar sobre el mismo, asignar los roles, preparar los argumentos y las presentaciones, y realizar el debate frente a un público y/o jurado. Cada participante expone y argumenta su postura y cuestiona la argumentación de su interlocutor. Los argumentos se construyen utilizando evidencias, ejemplos, ilustraciones, estadísticas, opiniones de expertos, etc.

Las actividades

Se definen las actividades como todas las acciones organizadas pedagógicamente que forman parte de una situación de aprendizaje y que tienen por finalidad proporcionar al estudiantado la oportunidad de vivenciar y experimentar comportamientos asociados con el desarrollo de las competencias. Las actividades se conciben como elementos o componentes de cursos de acción, de modos de proceder, y por lo tanto deben desarrollarse como formas concretas de poner en práctica las estrategias seleccionadas para el tratamiento de ciertos contenidos concretos en una situación particular.

Los medios y recursos para el aprendizaje

Los recursos de aprendizaje favorecen el desarrollo de competencias, ayudan a organizar el conocimiento, facilitan el proceso de investigación, promueven el autoaprendizaje, estimulan la imaginación y dan soporte al desarrollo de procesos educativos dinámicos y participativos. En virtud de que el pensamiento de los niños y niñas de la Educación Primaria se encuentra en la etapa de las operaciones concretas, la presencia y utilización de recursos y materiales didácticos en el centro y en las aulas juega un papel primordial en su desarrollo cognitivo y en su motivación para el aprendizaje.

Para el desarrollo de competencias se hace necesario diversificar los tipos de recursos empleados, combinándolos de acuerdo a contenidos, usos y formatos. Cuando se seleccionan recursos educativos para apoyar la labor docente, además de su calidad, se ha de considerar si sus características específicas están en consonancia con las intenciones educativas, las características del estudiantado y el contexto. Es importante tomar en cuenta que estos recursos didácticos deben adaptarse a las necesidades específicas de los y las estudiantes.

Se recomienda integrar al aula materiales impresos, que son aquellos que utilizan principalmente códigos verbales y gráficos tales como libros, guías de estudio, fichas de trabajo, ejercicios prácticos, láminas e imágenes. Las aulas han de ser letradas de forma acorde con las temáticas a trabajar, contar con recursos para el acercamiento de los niños y las niñas a la cultura escrita: cajas de palabras clasificadas y categorizadas, tarjetas para asocia imágenes y palabras, variedad de textos, alfabetos

móviles y fijos, nombres y apellidos de cada niño y niña, materiales como laminas, mapas, cartelones, posters, afiches y todo tipo de recursos que sirvan para motivar el interés por la lectura y la escritura.

Es recomendable, asimismo, incluir recursos manipulativos, que son los instrumentos y materiales concretos creados para apoyar la conceptualización, el desarrollo de las capacidades mentales y científicas, y para facilitar el aprendizaje del estudiantado. Entre estos recursos, se encuentran los globos terráqueos, rompecabezas, lupas, bloques de Dienes, geoplanos, entre otros. Además, es importante que los centros educativos cuenten con materiales de desecho y del entorno natural con los cuales el estudiantado pueda crear y expresarse a través de distintos medios artísticos.

Igualmente son indispensables los medios, equipos y materiales audiovisuales, es decir, los diferentes instrumentos y herramientas utilizados para grabar, crear, registrar, reproducir sonidos e imágenes que existen en la naturaleza y en la sociedad, como, por ejemplo: radio, grabador, televisor, productor de video, discos compactos, celular, entre otros. El centro educativo ha de contar con colecciones de películas y documentales que respondan a las necesidades de desarrollo curricular del Nivel Primario.

Por último, no deben faltar los recursos tecnológicos, que son el conjunto de recursos materiales, herramientas, soportes y canales para el acceso y tratamiento de la información. Los más importantes son las computadoras, el Internet, el software educativo, y las aplicaciones informáticas tales como los procesadores de textos y hojas de cálculos, entre otros.

La evaluación de los aprendizajes

En un currículo basado en el desarrollo de competencias, la evaluación es una guía para los actores del proceso educativo acerca de la eficacia de la enseñanza y de la calidad de los aprendizajes. El fin último de la evaluación, en este currículo, es promover aprendizajes en función de las Competencias Fundamentales.

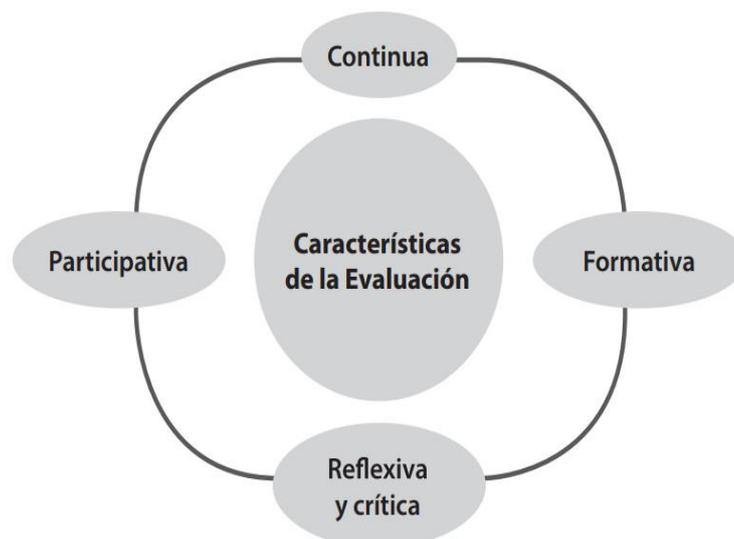
Evaluar el desarrollo de las competencias supone usar instrumentos y medios diversos acordes a la competencia que se pretende evaluar y en contextos similares a las situaciones reales que vivirá el estudiantado. No se trata sólo de evaluar conceptos y hechos, sino también procedimientos, actitudes y valores que integrados constituyen la competencia. Esto implica que la y el docente debe ser crítico con los métodos, técnicas e instrumentos hasta ahora utilizados, pero también supone que sean abiertos, propositivos y creativos para incorporar nuevos métodos acordes al currículo. Un examen no es la única forma de evaluar, sino que un portafolio, un cartel, un cuestionario, son estrategias válidas para desarrollar el proceso de evaluación. En el Nivel Primario, los cuadernos y trabajos del estudiantado siguen siendo instrumentos adecuados para evaluar el proceso de aprendizaje y sus productos, siempre y cuando la retroalimentación del profesor o la profesora oriente la marcha hacia el dominio de las competencias.

La evaluación persigue identificar lo que el estudiante y la estudiante han logrado y lo que les falta por lograr. Algunas de las estrategias de evaluación que se sugieren en un currículo orientado al desarrollo de competencias son:

1. **Observación de un aprendizaje y/o registro anecdótico:** son registros de situaciones, hechos, eventos en los que se desarrolló un proceso de aprendizaje.

2. **Elaboración de mapas conceptuales:** son organizadores gráficos, en los que se presentan conceptos relacionados y organizados jerárquicamente.
3. **Portafolios:** son la recopilación de trabajos, ejercicios, relevantes, gráficas, imágenes que expresan de forma escrita y grafica el proceso vivido por los y las estudiantes durante un periodo. Es muy importante registrar la reflexión que hace el estudiantado sobre su producción.
4. **Diarios reflexivos de clase:** son las experiencias, ideas, sentimientos, reflexiones experimentadas por el estudiantado y registradas de manera escrita y sistemática.
5. **Debates:** es una técnica de evaluación en la que se expresan opiniones encontradas sobre un tema; las ideas se sustentan en investigaciones, lecturas y experiencias.
6. **Entrevistas:** es un ejercicio de preguntas y respuestas sobre uno o varios temas.
7. **Puestas en común:** son las exposiciones sobre un tema en las que todos los participantes exponen sus ideas de forma oral sobre un tema, utilizando diferentes recursos y materiales como apoyo.
8. **Intercambios orales:** son diálogos en los que los y las estudiantes expresan sus ideas, e intercambian opiniones sobre uno o varios temas.
9. **Ensayos:** son la expresión escrita y organizada de las ideas y reflexiones que resultan de las investigaciones del estudiantado sobre uno o varios temas.
10. **Resolución de problemas:** es la búsqueda de la solución a un problema identificado y definido, y donde se toma en cuenta el procedimiento utilizado para la solución del mismo.
11. **Casos para resolver:** son pruebas situacionales reales, para ser analizadas y buscar diversas alternativas de solución.

Características de la evaluación basadas en el desarrollo de competencias



La evaluación es un proceso sistemático y continuo de recogida de informaciones relevantes, con la finalidad de que los actores del proceso educativo reconozcan y aprecien la eficacia de la enseñanza y la calidad de los aprendizajes.

Por esto cada unidad, proyecto, o módulo que se inicia contemplará los distintos tipos de la evaluación: diagnóstica, formativa y Sumativa.

Tipos de evaluación según su función

- **Diagnóstica:** al iniciar un proceso de aprendizaje o tema nuevo.
- **Formativa:** retroalimentar y valorar los niveles de logros de los aprendizajes.
- **Sumativa:** la cuantificación de los aprendizajes o contenidos, para dar una calificación cuantitativa a los logros o promover al estudiante.

También vinculada a la concepción formadora, la autoevaluación contribuye a que el estudiante regule su proceso de aprendizaje y realice los ajustes pertinentes. Participan como coevaluadores los compañeros y compañeras de curso, quienes ofrecen una visión complementaria en calidad de apoyo y testigos del proceso. La aplicación de la autoevaluación y la coevaluación contribuye al desarrollo de la autoestima, la criticidad y la ética de la responsabilidad.

El proceso de evaluación también es participativo, reflexivo y crítico. Todos los que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje tienen la oportunidad de valorar los aprendizajes: los padres y las madres, los y las docentes, la dirección del centro, los compañeros y las compañeras, y sobre todo él o la estudiante. El y la docente, quienes diseñan el proceso de enseñanza y aprendizaje en toda su complejidad, son responsables de la heteroevaluación y son quienes principalmente retroalimentan al estudiante acerca del grado de desarrollo de las competencias en cuestión.

Tipos de evaluación según los actores que participan

- **Autoevaluación:** cada estudiante valora sus logros, fortalezas y debilidades.
- **Coevaluación:** los pares estudiantes participan en el establecimiento y valoración de los aprendizajes logrados.
- **Heteroevaluación:** la realiza el/la docente respecto del trabajo, actuación, rendimiento del estudiante.

Indicadores de logro

Para evaluar el Nivel de Dominio de las competencias específicas se establecen indicadores de logro. Estos se refieren a aspectos clave de las competencias y constituyen pistas, señales, rasgos que evidencian el Nivel de Dominio de las mismas y sus manifestaciones en un contexto determinado. Dependiendo de su nivel de concreción, los indicadores de logro pueden referirse específicamente a contenidos conceptuales, procedimentales o actitudinales; se pueden referir también a una combinación de algunos de ellos, o a los tres integrados. Las actividades e instrumentos de evaluación estarán estrechamente relacionados con esos indicadores de logro.

Referencias bibliográficas

Mayo 2018, La importancia de la educación física. Recuperado de <https://educayaprende.com/importancia-educacion-fisica/>

Entretenimiento pedagógico. (2017, septiembre 25). Importancia de la educación física en la escuela/Documental 2017. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=W7m68Idg0Do>

Iglesias Antonio. (2015, agosto 26). La importancia de la educación física. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=tg7OEWf3_jU

Ramos Freddie. (2015, diciembre 11). Importancia de la Educación Física. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Bzs5EzgN1r0>

Urbina, Raul (ChileOutdoorsTv). (2013, octubre 8). Vida sana y salud. La importancia de la actividad física. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Mw03avDR4CE>

Taller de Psicomotricidad, juegos y expresión corporal. Nivel 5-6 años. Recuperado de <http://servicios.educarm.es/templates/portal/ficheros/websDinamicas/97/edinfantilpsicomotricidad.pdf>

Anexos

**Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña
(ISFODOSU)
Estrategia de Formación Continua Centrada en la Escuela
(EFCCE)**

Estructura

Esquema de cada Curso-Taller

Objetivo General

Contenido

Actividades de calentamiento

Objetivos Específicos

Actividades de Calentamiento

Objetivo

Contenido

Temporización

Evaluación

Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña
(ISFODOSU)
Estrategia de Formación Continua Centrada en la Escuela
(EFCCE)

Propuestas de Taller 1

Taller # 1

Objetivos General

- Desarrollar las habilidades psicomotrices
- Desarrollar la coordinación óculo-manual
- Fomentar el trabajo en equipo

Contenido

- Parte del cuerpo
- Lateralidad
- Velocidad

1ra actividad

Calentamiento con “*Simón Dice*”

Objetivos

- Reconocer las diferentes partes del cuerpo
- Diferenciar entre derecha-izquierda
- Mantener el equilibrio
- Diferenciar entre lento-rápido

Contenidos

- Parte del Cuerpo
- Izquierda –derecha

- Rápido- lento

Desarrollo de la actividad

Durante esta primera actividad, se realizará un calentamiento. esta actividad se realizará con el juego “*Simón dice*”

Temporización *15 minutos aproximadamente*

Evaluación: mediante la observación verificando que los niños han entendido la actividad desarrolladas.

Actividad # 2 Pilla, Pilla , Pílla. Pañuelo

Objetivos

- Desarrollar las habilidades óculo-manuales
- Desarrollar la psicomotricidad gruesa (desplazarse y mover extremidades)

Contenido

Rápido-lento

Desarrollo de la actividad

En esta actividad consiste en pillar a todos los niños que tengan un pañuelo colocado en la cabeza, este, esta una vez pillados serán eliminados y no podrán ser salvados. En este juego se pretende desarrollar la velocidad y aprender a saber perder.

Temporización

Esta actividad se realizará en 25 minutos aproximadamente; 5 minutos, para explicar los juegos el desarrollo del juego.

Evaluación mediante la observación, se evaluará si los niños han comprendido el juego.

Actividad # 3 El Ratón Pilla al Gato

Objetivo

- Desarrollar carrera rápidas
- Contenidos parase -sentarse
- Diferenciación de derecha -izquierda

Desarrollo de la actividad

Los niños se sienten en círculos con las manos por detrás uno de ellos/as será el elegido, para colocarles el pañuelo a algún compañero/a, el cual estará cantando la canción “Ratón que Pilla”. Uno de los dos será eliminado bien el que deja el pañuelo porque ha sido pillado o bien el que tiene el pañuelo porque no han conseguido pillara al compañero.

Temporización

Esta actividad se realizará en 25 minutos aproximadamente; 5 minutos, para explicar los juegos el desarrollo del juego.

Evaluación Se realizará mediante a la observación del cumplimiento de las normas.

Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña
(ISFODOSU)
Estrategia de Formación Continua Centrada en la Escuela
(EFCCE)

Propuesta Taller 2

Objetivos Generales

- Desarrollar las habilidades psicomotrices
- Desarrollar la coordinación óculo-neural
- Fomentar el trabajo en equipo

Contenidos Generales

- Parte del cuerpo
- Lateralidad
- Velocidad

Actividad 1 calentamiento con” *Simón dice*”

Objetivo

Trabajar el salto contenido

- Diferenciar entre junto-separado
- Diferenciar entre rápido-lento
- Diferenciar entre delante -detrás

Desarrollo

Actividad de calentamiento

Esta actividad, se realizará indicándoles a los estudiantes que realicen las actividades de diferentes acciones y desarrollarla con la dinámica “*Simón Dice*”.

Temporización 15 minutos.

Evaluación: mediante la observación de los niños realicen las actividades de calentamiento y cumpla con las instrucciones dada por el docente.

Circuito cuenta motor

Objetivos

- Trabajar la psicomotricidad gruesa
- Reforzar los contenidos abordados
- Reforzar los contenidos dados (cuenta motor)

Contenidos

- Habilidades motrices
- Juegos motores

Esta actividad consiste en realizar una serie de acciones según las acciones sugeridas en el cuento motor.

Temporización *20 minutos*

Evaluación: mediante la observación verificando que los niños han entendido la actividad.

Actividad pilla, pilla, pilla. Pañuelo

Objetivos

- Desarrollar las habilidades óculo-manuales
- Desarrollar la psicomotricidad gruesa

Contenido

Rápido-lento

Desarrollo de la actividad

En esta actividad consiste en pillar a todos los niños que tengan un pañuelo colocado en la cabeza, este, esta una vez pillados serán eliminados y no podrán ser salvados. En este juego se pretende desarrollar la actividad y aprender a perder.

Temporización *20 minutos*

Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña
(ISFODOSU)
Estrategia de Formación Continua Centrada en la Escuela
(EFCCE)

Propuesta de taller 3

Propuesta de taller de psicomotricidad: Expresión, Creatividad y Juego

La psicomotricidad es el desarrollo psíquico que se abre en el sujeto a través del movimiento y que forma base fundamental tanto para el desarrollo de la inteligencia como la vida emocional.

Objetivo General

Se pretende que a través del movimiento el niño alcance el desarrollo mental progresivo.

Objetivo Específico

- Coordinar sus movimientos según una serie de normas.
- Lograr su equilibrio afectivo encausando su sensibilidad.
- Desarrollar sus actitudes y talentos de iniciativa y creatividad de descubrir su propio cuerpo como un elemento de creación y de juego.
- Convivir y comunicarse con el compañero o el grupo
- Desarrollar la expresión corporal en base a sucesos cotidianos, acontecimientos o representaciones de historia, leyendas rondas y cuentos.
- Utilizar su propio cuerpo y la expresión no verbal como un caudal de conocimientos nociones y conceptos.
- Desarrollar una imagen corporal ajustada y positiva.
- Desarrollar el equilibrio y el control postural.
- Controlar las nociones de orientación estática: delante, detrás a un lado y a otro, la direccionalidad delante, lejos y cerca.
- Controlar las distintas formas de desplazamiento: marcha carrera, salto, coordinado los diversos movimientos implicados.
- Afianzar la definición la definición de la propia lateralidad.

Duración: 2 secciones par un taller por semana

Los contenidos conceptuales a trabajar durante el año completo, en los distintos talleres:

- Conocimiento del cuerpo y del espacio
- Control global y segmentario del cuerpo
- Habilidades motriz básicas (caminar, saltar, rodar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar, lanzar, atrapar entre otros).
- Atención a diferentes señales comunicativas (gestos, entonación, y cualquier información de carácter gestual y corporal)
- Control del tono facial
- Desplazamiento y habilidad
- Coordinación dinámica óculo –manual y segmentaria
- Control respiratorio
- Reconocimiento del gesto como un instrumento de comunicación.
- Conocimiento y dinámica de las partes del cuerpo.
- Condiciones gestuales y dinámica
- Danzas-juegos y marcha.
- Juegos motores y sensoriales
- Juegos populares y tradicionales
- Control postural
- Segmentos corporales, independencia segmentaria
- Ritmo y movimiento (pulso, acento y compás)

Metodología

Si queremos diversificar la expresión corporal, debemos plantearnos varias posibilidades de trabajar y expresarse con el cuerpo como son: el cuento motor, circuito, juegos, dinámicas y danzas, dramatizaciones de cuentos y relajación; siendo estos recursos más lúdicos, atractivos y significativos para el niño/a.

En los distintos encuentros secciones y/o talleres se irán trabajando cada uno de estos aspectos, combinándolos en una misma sesión, cuando sea posible como en el caso en los juegos, dinámicas, danzas y la relajación.

En el caso de los cuentos motores y cuentos dramatizados ocupan una sesión de talleres completo e incluso más.

Cada sesión taller están estructurado de la siguiente forma:

1. Se inicia explicándole a los niños en cada sección y/o taller las normas a seguir en ese día.

2. Seguimos con los ejercicios de calentamiento, que puede ser un juego, una danza una dinámica que le ayude a desinhibirse.
3. Parte esencial del taller sesión, que encada caso podría ser: un cuento motor, una dramatización, un circuito, juegos, danzas, dinámicas, entre otros.
4. Al finalizar cada sesión realizaremos ejercicios de relajación.
5. Terminaremos con una charla sobre lo que ha significado para ellos esas actividades realizadas, respondiendo a las siguientes cuestiones:
 - ¿Qué experiencias nuevas han tenido?
 - ¿Cómo se han sentido? Justifica tu respuesta
 - ¿Cómo se han comportado o actuado"? Justifica tu respuesta

En algunos casos se contemplaremos la representación de la sesión por medio a : dibujos construcciones , modelados, siempre tomando en cuenta el nivel de evolutivo del niño, su capacidades , motrices , así como el índice de atención y de fatiga.

Para ello comenzaríamos con ejercicios más tranquilos, de calentamiento o preparación para ir aumentando gradualmente la intensidad de acción (ejercicios más agitados donde se implique más e ir terminado con ejercicios, cada vez más tranquilos hasta volver a la calma.

El cuento motor consiste en ir reproduciendo las acciones de un cuento al mismo tiempo que la vamos narrando representando las acciones de un cuento. (deben ser historias donde haya variedad de movimiento, para trabajar diversas posturas, desplazamiento y sobre todo donde aparecen sentimientos, emociones con representaciones corporales.

La dramatización del cuento o una historia del cuento consistirá en contar esa historia por medio de la expresión corporal o gestual, teniendo para ella que aprenderse la historia y reproducirla varias veces.

El circuito trabajaremos ***con aros, mesas y sillas.***

La reflexión siempre se trabajará para tranquilizar a los niños al terminar cualquier actividad.

Con todas estas metodologías pretendemos reforzar el desplazamiento, la lateralidad coordinación, dinámica, control tónico, control postural, respiración, habilidades motrices básicos, como saltos, equilibrio, giros estructuración espacio-temporal.

Además de expresar el cuerpo en múltiples formas y trabajar la cooperación interacción de iguales, la distensión, mediante las dinámicas, danzas y juegos grupales.

Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña
(ISFODOSU)
Estrategia de Formación Continua Centrada en la Escuela
(EFCCE)

Propuesta # 4

Actividades a desarrollar en los talleres

A continuación, algunas propuestas de actividades para el desarrollo de estos talleres

Se inicia explicando las normas del campamento y los juegos o actividades que se van a realizar, con sus respectivas normas y reglas de los juegos a realizar.

Al iniciar los juegos lo primero es recordar los nombres de nuestros compañeros y se realizará de la siguiente manera:

Para presentarse, los niños se colocarán en un gran círculo, van a salir de uno en uno al centro y en ese mismo orden, deberán decir su nombre haciendo un gesto puede ser:(pueden ser gestos de animales, personajes.....). Luego vuelven a su sitio y los demás niños/as deberán repetir todos a la vez el gesto que ha realizado diciendo su nombre

Ejercicio cooperativo de equilibrio.

Se les solicita a los niños que se suban a un banco sueco, y una vez arriba se han de ordenar por altura (o por orden de fila), cambiando de lugar sin bajar del banco.

Cruzar el río.

Los niños/as han de cruzar un río por encima de unas piedras que serán representadas por folios o papel de periódico colocados en el suelo. Los niños se situarán en fila india encima de los folios quedando un papel libre que el último niño de la fila deberá ir pasando al de delante y este al de delante suyo hasta que llegue al primer niño de la fila que la colocará en el suelo avanzando sobre ella. Toda la fila avanzará un sitio, volviendo a quedar libre el último folio que tendrá que ser pasado de nuevo. Se pueden hacer dos filas de 12 niños y hacer una carrera para ver quien cruza antes el río.

Juego danzado.

Para esta actividad se canta la canción del cazador y el niño tendrá que ir improvisando y dramatizando las acciones del cazador. **SOY UN CAZADOR** Soy un cazador no tengo miedo al león mira cuantas flores No le temeré..... le buscaré..... ¡oh un árbol! ¡qué alto! no puedo pasar sobre él no puedo pasar bajo el no puedo rodearlo ¿qué puedo hacer? **TREPARE** (los niños imitan con sus gestos la acción de trepar o pueden subir sobre las sillas o bancos...) 6 Soy un cazador..... ¡Oh un río! ¡qué largo! No puedo pasar sobre él no puedo pasar bajo él no puedo rodearlo ¿Qué puedo hacer?

NADARÉ (los niños pueden ir avanzando la solución de lo que puede hacer el cazador) - Soy un cazador..... ¡Oh unas zarzas! No puedo pasar sobre ellas no puedo pasar bajo ellas no puedo rodearlas ¡Qué puedo hacer? Vamos mencionando varios elementos hasta que se encuentra con una cueva) ¡Oh una cueva! ¡Qué oscuro está! Entremos. ¿Qué tocamos? Es blandito. Es peludo **¡EL LEÓN!** **¡HUYAMOS!** Paso otra vez sobre las zarzas, por el río, trepo el árbol, la montaña... y Vuelvo a mi casa y me acuesto.

La tortuga Marieta

Se toma una naranja o un globo que será la tortuga Marieta. Los niños estarán en fila y tendrán que pasársela de unos a otros utilizando cualquier parte del cuerpo excepto manos y brazos, evitando que caiga al suelo y pueda hacerse daño.

Relajación

Somos piedras de río. Acompañados por música, con ambiente tranquilo y luz tenue, les diremos a los niños, que estarán tendidos en el suelo y con los ojos cerrados, que son piedras y que por tanto pesan mucho y cada vez se van hundiendo más en el río.

Comentario sobre los juegos realizados

El facilitador introduce un dialogo con los niños y les hace las siguientes interrogantes:

¿Cuál fue el juego que más te gustó y por qué?

¿Cómo te sentiste realizando el juego **Justificas tu respuesta**

Para ver si recuerdan los nombres de sus compañeros vamos a jugar a Pasarse el balón: Los niños pueden estar situados en círculo o dispersos por la clase un niño coje el balón y lo ha de lanzar a otro diciendo al mismo tiempo su nombre, éste a su vez lo lanzará a otro y así sucesivamente.

Danza de Lula le lula.

Los niños se colocan en círculo y al compás de la canción aprendida previamente, van dando vueltas caminando cogidos por los hombros siguiendo el sentido de las agujas del reloj la primera parte de la canción y cambian el sentido en la segunda parte.

Después se hará lo mismo pero cogidos por los codos, la cintura y así bajando hasta los tobillos
CANCIÓN: LU LA LE LU LA LE LU LA LU LA LE LU LA LU LA LU LA LU LA LE ...
(dirección agujas del reloj). Cambio de dirección... LU LA LE LU LA LE LU LA LU LA LE LU LA LU LA LU LA LE.

Circuito

Vamos a realizar un circuito diciéndoles que somos exploradores y vamos por la selva. Para ello colocaremos uno banco sobre el que tendrán que pasar los niños, diciéndoles que es un puente colgante, guardando el equilibrio con saquitos de arena en la cabeza. Después tendrán que cruzar un río pasando

por encima de unas piedras (que serán folios, papeles o aros esparcidos por el suelo sobre los que tendrá que saltar los niños/as).

Habrán de pasar por debajo de un tunel formado por sillas. A continuación, cruzarán un río donde hay cangrejos y tendrán que saltar a la pata coja. Por último, entrarán en una cueva (formada por mesas donde hemos de caminar de cuclillas), cuando salgan se encontrarán con un obstáculo que habrán de saltar (cojín) y llegado así a su destino.

El circuito lo realizarán de uno en uno y en el menor tiempo posible, aunque prevalecerá siempre la realización correcta de los movimientos, desplazamientos....

Náufragos y tiburones

Se colocarán bancos para que puedan subir todos los niños. Se pondrá música y los niños y niñas irán dando vueltas alrededor de los bancos mientras esta dure. Cuando pare la música todos se subirán arriba de los bancos, ayudándose unos a otros para que no quede ninguno en tierra (el agua) pues puede pasar el tiburón (maestra/o) y comérselos.

Poco a poco iremos quitando bancos de manera que el espacio cada vez será más reducido y tendrán que ayudarse o sujetarse unos a otros para poder subir todos y que el tiburón no se coma a nadie. (Juego cooperativo).

Buscar la cola

Los niños y niñas se colocarán en fila tocando con la mano derecha el hombro del compañero de delante y con la izquierda habrán de sujetar el pie que le ofrecerá el mismo compañero, de manera que éste quede a la pata coja, y así sucesivamente con todos los niños de la fila formando como una serpiente. El primero de la fila tendrá que ir a la pata coja a buscar al último (la cola) llevando detrás al resto de participantes, pero procurando mantener la postura y no romper la fila. Por tanto, el ejercicio se ha de hacer con cuidado y teniendo en cuenta también a los demás

Juego cooperativo

(Si los 25 niños del aula son demasiados, se puede hacer dos filas o serpientes). Relajación: Somos marionetas: Los niños y niñas se identifican con una marioneta movida por hilos que sujetan cada una de las siguientes articulaciones: dedos, muñecas, codos, hombros, cuello, cadera, rodillas. A indicaciones del educador/ra, se van rompiendo los diversos hilos, teniendo que adoptar el niño o niña la actitud corporal correspondiente. Una vez relajados, se repetirá el juego a la inversa: ahora tiramos de los hilos que producirán el consiguiente estiramiento del segmento corporal correspondiente. (Relajación de elementos segmentarios).

Nota: al finalizar por lo menos tres juegos o dinámicas en recomendable Comentario final. Puesta en común de sentimientos, sensaciones.... Comentar conductas observadas.....

Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña

(ISFODOSU)

Estrategia de Formación Continua Centrada en la Escuela

(EFCCE)

PLATAFORMA DIGITAL MINERD-EDUPLAN DE EDUPLAN

Área Educación Física

1er Grado

Contenidos MINERD	EDUPLAN-	RECURSOS EDUPLAN	CONTENIDOS	RECURSOS
1.El Cuerpo		Las partes del Cuerpo Humano.	-Expresión motriz y comunicación corporal	
2.Lateralidad		Psicomotricidad	-Esquema corporal El cuerpo: <i>imagen y percepción.</i>	Recursos humanos Niños, niñas y maestro y/o maestra.
3.Equilibrio		Los lados de mi cuerpo, lateralidad con aros		Recursos tecnológicos
		El Cuerpo mi equilibrio	-Ubicación espacial, temporal-objetal, Relaciones espaciales (dirección, orientación y simetría)	Radio Celular Computadora
		El cuerpo como forma de expresión	-Relaciones temporales (velocidad, ritmo, duración y secuencia) Lateralidad:	Table Implementos

<p>4.El cuerpo como forma de expresión</p>		<p>Movimientos simétricos y asimétricos.</p> <p>Equilibrio dinámico y estáticos. Control postural, tono muscular, respiración y relajación.</p> <p>Coordinación motriz, visomotora, gruesa fina.</p> <p>El cuerpo como medio de comunicación (gestos-movimiento – mímica, Expresión corporal. Ritmo y movimiento (Pulso, acento y compás)</p>	<p>Aros</p> <p>Cuerdas</p> <p>Pelotas</p> <p>Gomas</p> <p>Conos</p>
---------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------

ELABORADO POR: ISFODOSU-EFCCE

Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña

(ISFODOSU)

Estrategia de Formación Continua Centrada en la Escuela

(EFCCE)

PLATAFORMA DIGITAL MINERD-EDUPLAN DE EDUPLAN

Área Educación Física

2do Grado

Contenidos EDUPLAN-MINERD	RECURSOS EDUPLAN	CONTENIDOS	RECURSOS
1.El Cuerpo	Orientación espacial	-Expresión motriz y comunicación corporal	Recursos humanos Niños, niñas y maestro y/o maestra.
2.Relaciones espaciales		-Esquema corporal El cuerpo: <i>imagen y percepción.</i>	
3.Lateralidad	Expresión corporal	-Ubicación espacial, temporal-objetual, Relaciones espaciales (dirección, orientación y simetría)	Implementos Aros Cuerdas Pelotas Gomas Conos
4.El cuerpo como forma de expresión y lateralidad		-Relaciones temporales (velocidad, ritmo, duración y secuencia)	

		<p>Lateralidad:</p> <p>Movimientos simétricos y asimétricos.</p> <p>Equilibrio dinámico y estáticos. Control postural, tono muscular, respiración y relajación.</p> <p>Coordinación motriz, visomotora, gruesa fina.</p> <p>El cuerpo como medio de comunicación (gestos-movimiento – mímica, Expresión corporal. Ritmo y movimiento (Pulso, acento y compás)</p> <p>Lateralidad movimiento simétrico, asimétricos alternos y simultáneos.</p> <p>Equilibrios dinámicos y estática (respiración y relajación)</p> <p>Coordinación motriz</p> <p>El cuerpo como medio de comunicación y expresión corporal y ritmo.</p> <p>Gestos, movimientos, mímicas.</p> <p>Expresión corporal, ritmo, (pulso, acento y compás).</p>	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña
(ISFODOSU)
Estrategia de Formación Continua Centrada en la Escuela
(EFCCE)

Área Educación Física

3er Grado

Contenidos EDUPLAN-MINERD	RECURSOS EDUPLAN	CONTENIDOS	RECURSOS
<p>1. El Cuerpo</p> <p>2. Ubicación</p> <p>3. Habilidades motrices</p>	<p>Juego del Cuerpo Humano</p> <p>-Habilidades motrices básicas</p> <p>Unidad didáctica</p> <p>-Juegos alternativos</p> <p>Juegos de velocidad</p> <p>Juegos motores para la vida</p>	<p>-Expresión motriz y comunicación corporal</p> <p>-Esquema corporal</p> <p>El cuerpo: <i>imagen y percepción.</i></p> <p>-Ubicación espacial, temporal-objetal, Relaciones espaciales (dirección, orientación y simetría)</p>	<p>Recursos humanos</p> <p>Niños, niñas y maestro y/o maestra.</p> <p>Implementos</p> <p>Pañuelos</p> <p>sacos</p> <p>Aros</p> <p>Cuerdas</p> <p>Pelotas</p> <p>Gomas</p> <p>Conos</p>

<p>4. Capacidades Físicas</p>	<p>-Juegos de sacos</p>	<p>-Juegos populares y tradicionales.</p> <p>-Habilidades motrices básicos (caminar, correr, saltar, rodar, esquivar, caer, trepar, subir, bajar, lanzar, golpear, atrapar, entre otros.</p> <p>Capacidades Físicas (Flexibilidad, velocidad de reacción)</p>	
--------------------------------------	-------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña

(ISFODOSU)

Estrategia de Formación Continua Centrada en la Escuela

(EFCCE)

Estrategia de planificación por unidades de aprendizaje

Nombre del Centro _____

Grado _____ **Sección** _____

Maestro/a _____ **Área** _____

Situación de aprendizaje

Competencias Fundamentales:

- Competencia ética y ciudadanía _____
- Competencia comunicativa _____
- Competencia de pensamientos lógicos, creativos y críticos _____
- Resolución de problemas _____
- Competencia científica y tecnológica _____
- Competencia ambientación y salud _____
- Competencia de desarrollo personal y espiritual _____

Redes conceptuales

Instituto Superior de Formación Docente Salomé Ureña

(ISFODOSU)

Estrategia de Formación Continua Centrada en la Escuela

(EFCCE)

Competencias específicas	Contenidos	Estrategias	Actividades	Recursos	Evaluación	Indicadores de logro
Expresión motriz y comunicación corporal	Conceptuales Procedimentales Actitudes y valores					



*Instituto superior de Formación Docente Salomé Ureña
(ISFODOSU)
Estrategia de Formación Continua Centrada en la Escuela
(EFCCE)*

AGENDA

Curso- Taller Propuesta para el Área de Educación Física

Fecha: 7 de febrero del 2020

Participantes: maestros área de artística 02-05 y 02-06

Facilitadores: Eddy Carvajal y Alejandro Mateo

Lugar: Recinto Urania Montás

Propósito: Socializar la propuesta **teórica** didáctica en el área de Educación Física y proponer procesos pedagógicos en el marco del Diseño Curricular del Nivel Primario, del Primer Ciclo.

Primer Momento: 9:00 a.m. a 9:30 a.m.

- ❖ Saludo de bienvenida
- ❖ Oración
- ❖ Presentación y socialización de expectativas
- ❖ Lectura de objetivos generales, contenidos y estrategias de trabajo
- ❖ Observando el video desarrollan la actividad propuesta en el mismo de manera interactiva.

Segundo Momento: 9:30 a.m. a 11:30 a.m.

- ❖ Observando el video desarrollan la actividad propuesta en el mismo de manera interactiva.
- ❖ Lectura interactiva apoyada en una presentación de **PowerPoint** sobre el Marco Curricular que fundamenta el área de Educación Física.
- ❖ Socializan y reflexionan sobre el material leído enfocado en dar respuestas a estas tres cuestiones: *¿Qué aprendió?, ¿Cuáles dudas le quedaron? ¿Cómo aplico lo aprendido?*
- ❖ Elaboran propuestas de planificación por unidades de aprendizaje, en equipo de trabajo por grado
- ❖ Plenaria presentando las planificaciones por unidades por los equipos de trabajo por grado.

Tercer Momento: 11:30 a.1:00 p.m.

- ❖ Observando el video desarrollan la actividad propuesta en el mismo de manera interactiva.
- ❖ Realizan en equipo un análisis comparativo sobre la propuesta **EDUPLAN- MINERD** y la Malla Curricular del área de educación física contenidas el material de apoyo por grado.
- ❖ Plenaria realizan un ejercicio de valoración de ambas propuesta.

ALMUERZO 1:00 p.m. a 2:00 p.m.

Cuarto Momento 1:00 p.m. a 1:50 p.m.

- ❖ Observando el video desarrollan la actividad propuesta en el mismo de ,manera interactiva.
- ❖ Elaboran en equipo propuestas de *talleres creativos, en el marco de los talleres optativos en Jornada de tandas extendidas.*
- ❖ Socialización en plenaria de la propuesta de talleres creativos, presentados por los equipos de trabajo por grado.

Quinto Momento: 1:50 p.m. a 2:00 p.m.

- ❖ Valoración y evaluación del Curso – Taller