



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

## **Estrategia de planificación por unidad de aprendizaje**

**Nombre del Centro:**

**Grado:** 3ro

**Sección:**

**Maestro/a:**

**Área:** Educación Física.

### **Situación de aprendizaje.**

Al regresar de vacaciones, María y José se sienten tímidos al llegar a una escuela nueva. El docente les pide presentarse delante de sus nuevos compañeros de clase. Manifiestan que les resulta difícil presentarse así. Dicen que sería más fácil que cada uno se presentara en el marco de una actividad, para responder a esta situación, el docente preparará una serie de actividades individuales, de juegos de roles y juegos de reglas simbólicos, para que los estudiantes trabajen sus habilidades expresivas.

### **Competencias fundamentales.**

- Competencia comunicativa.
- Competencia pensamiento lógico, creativo y crítico.
- Competencia desarrollo personal y espiritual.

*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
<p><b>Expresión motriz y comunicación corporal</b>                      Conoce su cuerpo y lo utiliza para expresar sentimientos, emociones y estados de ánimo en relación armónica con las demás</p>	<p><b>Concepto:</b>                      Esquema corporal: imagen y percepción. Segmentos corporales, independencia segmentaria, ejes y planos corporales.</p> <p><b>Procedimiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas en distintas situaciones motrices.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El juego</li> <li>- Dialogo</li> <li>- Dramatizaciones</li> <li>- Aprendizaje autónomo</li> <li>- Interpretación de imágenes</li> <li>- Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego de roles</li> <li>- Juego de reglas</li> <li>- Devuelta a clase</li> <li>- Juegos simbólicos</li> <li>- Personaje dramático</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Balón</li> <li>- Vestuario (ropa, sombrero, entre otros)</li> <li>- Silbato</li> <li>- Saco</li> <li>- Laminas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Continua durante todo el proceso de la clase, a través de la observación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Controla los niveles de tensión –relajación de los diferentes grupos musculares durante la ejecución de diferentes ejercicios físicos.</li> <li>- Controlar su cuerpo cuando ejecuta movimiento en los que necesita independencia de</li> </ul>

<p>personas y su entorno social y cultural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descubrimiento de la cooperación y la oposición con relación a las reglas del juego.</li> </ul> <p><b>Actitudes y valores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Valoración y disfrute de participar en juegos con sus compañeras y compañeros.</li> <li>- Valoración del juego como medio de disfrute y de relación con las demás personas.</li> </ul>					<p>los segmentos corporales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Moviliza con tensión y relajación sus extremidades superiores e inferiores, en diferentes posiciones con o sin implementos.</li> </ul>
---	---	--	--	--	--	--

**Integrantes:**

- 1) Jessica Uribe Agramante.
- 2) Guillermo Encarnación Montero.
- 3) Ramelín Sánchez Agramonte.
- 4) Félix M Cuevas Ramírez.