



GOBIERNO DE MENDOZA
DIRECCIÓN GENERAL DE ESCUELAS
Subsecretaría de Innovación y Transformación Educativa

**APORTES PARA LA ELABORACIÓN DE
SECUENCIAS DIDÁCTICAS
EGB1 y EGB2**

**Material para la Reflexión, la Discusión y la
Toma de Decisiones**

**Educación Física
2005**

PRODUCCIÓN DE MATERIALES

Lic. Arcuri Mónica Adriana
Lic. Jusza Irene Elizabeth
Lic. Nahim Ana Liliana
Prof. Lucca Luis Enrique
Lic. Paez Silvia Mabel
Prof. Pastor Fabiola
Prof. Ríos Carlos Victor
Lic. Susana Leticia Horas

APORTES PARA LA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS PARA E.G.B. 1 Y 2, DE EDUCACIÓN FÍSICA

INTRODUCCIÓN

La secuencia didáctica se entiende como una estrategia de trabajo a partir de la cual, el docente traza el recorrido pedagógico que necesariamente deberán transitar sus alumnos junto a él, para construir y reconstruir el propio conocimiento, ajustándolo a demandas socio culturales del contexto. Este recorrido se reconstruye cooperativamente entre los actores involucrados en un proceso dialéctico-interactivo cargado de la significatividad que cada uno de los sujetos le otorga. Es decir que el hecho educativo involucra e impacta, tanto al alumno como al docente y a la comunidad.

Desde esta perspectiva, todos los docentes de una institución deberían acordar estrategias de mediación y ajustar sus prácticas profesionales a las demandas contextuales, evidenciadas a partir del diagnóstico socio cultural operado en su escuela. Estos ajustes deberían verse reflejados en la aplicación sistémica y sistemática de las distintas acciones entre las que se incluye la implementación de las secuencias didácticas diseñadas por los docentes para cada una de las Áreas del conocimiento, que tengan por finalidad producir un cambio cultural superior de las demandas contextuales detectadas.

La secuencia didáctica es una forma privilegiada de organización, jerarquización y secuenciación de los contenidos, que evidencian el propósito de generar una variedad de experiencias motrices (variabilidad de la práctica) que determinen en los alumnos una historia rica en significados de lo que aprende y por lo tanto, una mayor disponibilidad para la acción.

El docente, en base a la consideración de tiempos reales, recursos materiales, cantidad de alumnos y sus conocimientos previos y otras variables contextuales, **diseña una secuencia didáctica, construyendo redes cada vez más complejas, interrelacionando lo conceptual con lo procedimental y lo actitudinal.**

Algunas sugerencias para la construcción de secuencias didácticas para el aprendizaje de los saberes de la Educación Física Escolar, pueden encontrarse como referencias en el SUME 2 (páginas 334 a 352) y otros marcos teóricos de referencia trabajados en capacitaciones anteriores.

A continuación se rescatan algunas ideas importantes plasmadas en esos documentos que facilitan la construcción de secuencias didácticas, a la vez que permiten que cada docente, desde su particular visión, las organice y elabore.

Una secuencia didáctica:

- ✓ puede contemplar varias etapas, en el proceso de enseñanza y en el de aprendizaje.
 - exploración y experimentación
 - práctica, ajuste y experimentación
 - diferenciación y transferencia.
 - otras.
- ✓ respeta el proceso espiralado propio de la construcción del conocimiento.
- ✓ atiende a una pertinente selección de contenidos, de actividades, y de estrategias de enseñanza, adecuadas a las supuestas posibilidades, intereses y necesidades de los alumnos.
- ✓ integra a la evaluación en el proceso de formación, para estimular la participación de los alumnos.
- ✓ permite que el docente rescate el valor cultural de los saberes previos con los que cuenta el alumno y lo combine con los nuevos contenidos a enseñar a partir de la potencia motivacional que éstos podrían despertar en el niño, en función de logros posibles.

A continuación se presenta una propuesta secuenciada de contenidos del Área desde el Nivel Inicial hasta el 7º Año. Su selección respeta la lógica disciplinar, psicológica y didáctica de los mismos.

Esta presentación no es prescriptiva, solo pretende ofrecer, desde una rápida y abarcativa mirada, la complejidad creciente que poseen cada uno de los contenidos planteados.

Una vez visualizada esta secuenciación en forma completa (de N.I. a 7º Año), el docente podría tomar decisiones acerca de las posibles relaciones con las que podría organizar los contenidos que seleccione para un Año determinado y sus reales vinculaciones con otros elementos curriculares (Expectativas de logros, Aprendizajes Acreditables e Indicadores de logro entre otros).

Es conveniente recordar que estos elementos curriculares, interjuegan como variables contextuales que definen o condicionan el desarrollo de las capacidades que el docente espera que sus alumnos alcancen.

AÑOS / DIMENSIONES	N.I.	1º AÑO	2º AÑO	3º AÑO	4º AÑO	5º AÑO	6º AÑO	7º AÑO
DIMENSIÓN CONCEPTUAL	<p>1. Habilidades motrices básicas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas.</p> <p>2. Juegos masivos, tradicionales, rondas infantiles.</p> <p>3. Interpretación y comprensión de reglas, consignas y la comunicación en los juegos.</p>	<p>1. Habilidades motrices básicas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas.</p> <p>2. La habilidad motora: acción en el juego.</p> <p>3. La comunicación: necesaria para jugar.</p>	<p>1. Habilidades motrices básicas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas.</p> <p>2. La habilidad motora: acción en el juego.</p> <p>3. Gesto-movimiento: elemento necesario para la comunicación motriz.</p>	<p>1. Habilidades motrices básicas: locomotrices, no locomotrices y manipulativas.</p> <p>2. La habilidad motora: Acción y decisión en el juego.</p> <p>3. Noción de códigos compartidos.</p>	<p>1. Habilidades locomotrices, no locomotrices y manipulativas.</p> <p>2. Juego codificado.</p> <p>3. Acciones tácticas simples.</p>	<p>1. Habilidades específicas.</p> <p>2. Juegos codificados: Juegos deportivos simplificados.</p> <p>3. Noción de equipo.</p>	<p>1. Habilidades específicas.</p> <p>2. Habilidades específicas (abiertas): Acción y decisión en el juego.</p> <p>3. Noción de equipo.</p>	<p>1. Habilidades específicas de los deportes.</p> <p>2. Noción de equipo.</p> <p>3. La estrategia como plan para resolver el juego.</p>

<p style="text-align: center;">DIMENSIÓN PROCEDIMENTAL</p>	<p>1. Acciones que impliquen desplazamientos: -Experimentación y aplicación de distintos desplazamientos: (caminar, correr, trotes, galopes, saltos) en situaciones lúdicas y cotidianas.</p> <p>Acciones que impliquen el manejo de objetos: -Experimentación y aplicación en juegos, de conducciones, recepciones y rechazos de objetos: (pases, recepciones, lanzamientos, pateos, rodadas, atajadas, piques), en juegos.</p>	<p>1. Acciones que impliquen desplazamientos: -Ejecución y diferenciación de caminar, correr, salticar, galopar, etc).</p> <p>-Experimentación de diversas formas de saltos, en alto en alto y en largos.</p> <p>Acciones que impliquen el manejo de objetos: -Experimentación de formas de lanzar objetos a distintas distancias y con distintas trayectorias.</p> <p>-Experimentación de formas diversas de pase y recepción de diferentes objetos, en distancias cortas.</p> <p>-Manipulación, conducción o traslado de objetos, con las manos, los pies y usando elementos varios.</p>	<p>1. Acciones que impliquen desplazamiento -Ejecución y diferenciación de habilidades locomotrices correr, salticar, galopar, etc.) y variaciones.</p> <p>-Ejecución y diferenciación de saltos sucesivos, en alto, largo y profundidad.</p> <p>Acciones que impliquen el manejo de objetos: -Ejecución de lanzamientos a blancos fijos o móviles, con mano hábil, con distintos objetos.</p> <p>-Ejecución de pases y recepción, en pequeños grupos, con distintos elementos y variaciones en distancia.</p> <p>-Manipulación, conducción o traslado de objetos, con las manos, los pies y usando elementos varios, con diferenciación de las acciones, en espacios obstaculizados.</p>	<p>1. Acciones que impliquen desplazamiento -Combinación de habilidades locomotrices con otras acciones, cambios de dirección y velocidad.</p> <p>-Combinación de saltos con otras acciones y variación de alturas.</p> <p>Acciones que impliquen el manejo de objetos: -Ejecución de lanzamientos con puntería, desde posiciones fijas y con desplazamientos.</p> <p>-Resolución de situaciones que requieran de pases y recepciones, en forma continua y con precisión.</p> <p>-Manipulación, conducción o traslado de objetos, con las manos, los pies y usando elementos varios, con diferenciación de las acciones, en espacios obstaculizados y ajuste a los requerimientos de situaciones de</p>	<p>1. Combinación de habilidades locomotrices con manipulación y conducción de los elementos, en forma individual o en pequeños grupos.</p> <p>-Experimentación de acciones que impliquen desplazamientos con cambios de velocidad, dirección y pasajes en espacios obstaculizados.</p> <p>-Experimentación de saltos en altura y en largo, variando distancias, alturas y formas.</p> <p>-Combinación pases, lanzamientos y recepción de elementos, desde posiciones fijas y con desplazamientos.</p>	<p>1. Construcción de recorridos o circuitos, combinando desplazamientos con conducción o manipulación de objetos, con o sin materiales deportivos.</p> <p>-Práctica de acciones que impliquen desmarque (marca pasiva y/o activa), y fintas con y sin elementos, en forma individual o en pequeños grupos.</p> <p>-Combinación de saltos con giros y desplazamientos.</p> <p>-Creación de situaciones de juegos, en pequeños grupos que requieran recepción, pases y lanzamientos.</p>	<p>1. Construcción de recorridos o circuitos, combinando desplazamientos con conducción o manipulación de objetos, con o sin materiales deportivos.</p> <p>-Ajuste de las habilidades específicas a los requerimientos de situaciones lúdico-deportivas.</p> <p>Resolución de situaciones cambiantes, acoplado recepción, pase y lanzamiento, en situaciones de juego deportivo simplificado.</p>	<p>1. Práctica de acciones que impliquen marcación y desmarque con elementos, en situaciones de juego deportivo y simplificado.</p>
--	--	--	---	---	--	---	---	---

	<p>2.Exploración y reconocimiento de actividades y juegos con otros y el entorno circundante.</p> <p>3. Práctica de juegos que faciliten la toma de decisiones, el acuerdo y la cooperación, la oposición y la comunicación (capacidades sociomotrices).</p>	<p>2. Experimentación de las habilidades básicas, con y sin elementos en situaciones de juego con otros, en el espacio total y/o parcial.</p> <p>3. Coordinación de acciones, con uno o dos compañeros, para resolver situaciones lúdicas, con o sin elementos.</p>	<p>2. Ajuste de las habilidades motoras a los requerimientos de las situaciones cambiantes y a las acciones de los otros.</p> <p>3. Exploración y reflexión de la relación gestomotorio, anticipación en actividades lúdicas.</p>	<p>juegos, permanentemente cambiantes.</p> <p>2. Elaboración, práctica y ajuste de acciones individuales y colectivas en relación a los intereses y al nivel de habilidad alcanzado.</p> <p>3. Utilización de códigos de comunicación, verbal y motriz en situaciones de juegos colectivos, que exijan una realización coordinada.</p>	<p>2. Diferenciación y utilización de esquemas de acción globales de acuerdo a las variables espacio-tiempo y a las interacciones con sus compañeros y/u oponentes.</p> <p>3. Exploración y comparación de estrategias básicas de juego: comunicación-contracomunicación y cooperación-oposición.</p>	<p>2. Experimentación y práctica de habilidades específicas que permitan una mejor resolución a situaciones de juegos deportivos individuales y colectivos.</p> <p>3. Invención y aplicación de estrategias básicas de ataque y defensa en situaciones de juego que así lo requieran.</p>	<p>2. Diversificación y adaptación de las habilidades específicas a los requerimientos de los juegos deportivos simplificados.</p> <p>3. Análisis de la lógica de los juegos y ajuste de las habilidades específicas y de los sistemas de comunicación, a los requerimientos tácticos y estratégicos.</p>	<p>2. Reflexión y ajuste de los comportamientos individuales en el accionar grupal en los deportes.</p> <p>3. Ensayo y análisis de las situaciones concretas de juego en las que se ataca y en las que se defiende.</p>
--	--	---	---	--	---	---	---	---

DIMENSIÓN ACTITUDINAL	1. Confianza en sí mismo y placer por la propia capacidad de creación y descubrimiento motriz.	1. Aceptación del nivel de destreza alcanzado por sí mismo y los otros, sin discriminar.	1. Cuidado de sí y del compañero en la realización de actividades con cierto grado de dificultad.	1. Cuidado de sí y del compañero en la realización de actividades con cierto grado de dificultad.	1. Tolerancia ante las diferencias: de habilidades entre los compañeros de juegos, etc.	1. Tolerancia ante las diferencias: de habilidades entre los compañeros de juegos, etc.	1. Confianza en sus posibilidades de plantear y resolver problemas motores.	1. Valoración de la asistencia y participación activa en las clases de Educación Física.
	2. Valoración del trabajo con otro (cooperación).	2. Disposición para jugar y jugar con otros.	2. Disfrute del hecho de jugar, se gane o se pierda.	2. Disfrute del hecho de jugar, se gane o se pierda.	2. Valoración de los aportes propios y de sus compañeros en los distintos juegos.	2. Disposición para negociar, acordar y respetar reglas en los juegos.	2. Gusto y valoración por la práctica sistemática de actividades lúdico-deportivas.	2. Aprecio por la actuación eficiente y el uso adecuado de la inteligencia táctico-estratégica, en la resolución de incertidumbres propias del deporte.

Se presentan dos propuestas de secuencias didácticas, una para E.G.B. 1 y otra para E.G.B. 2.

Éstas pueden adaptarse a cualquier tipo de planificación que el docente utilice ya que sólo son un aporte orientador para su construcción y la priorización de la estrategia didáctica que promueva en el alumno la conquista de la competencia motriz.

DISEÑO DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS

Ciclo: E.G.B. 1

Año: Primero

Competencias básicas:

- ✓ Uso de los recursos motrices propios.
- ✓ Actuación con cierto grado de autonomía en situaciones jugadas.

Capacidades a desarrollar.

- ✓ Organizar y estructurar nociones espacio-temporales.
- ✓ Ejecutar habilidades motoras básicas locomotrices y manipulativas.
- ✓ Resolver situaciones jugadas.

Aprendizajes Acreditables:

- ✓ Ajustar sus movimientos a diferentes cambios en las condiciones de una situación motriz: objetos, espacios, terrenos, ritmos y duración.
- ✓ Utilizar las diferentes habilidades motoras básicas en juegos y recorridos que las impliquen.
- ✓ Integrarse y participar en los juegos propuestos.

Contenidos:

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Habilidades motrices básicas: locomotrices y manipulativas.	Ejecución y diferenciación de habilidades locomotrices y manipulativas.	Aceptación del nivel de destreza alcanzado por sí mismo y los otros sin discriminar
La habilidad motora: acción en el juego	Experimentación de las habilidades básicas, con y sin elementos en situaciones de juegos con otros, en el espacio total y/o parcial.	Disposición para jugar y jugar con otros.
La comunicación: necesaria para jugar.	Coordinación de acciones, con uno o dos compañeros, para resolver situaciones lúdicas, con y sin elementos	

Situación didáctica seleccionada.

Clase 1:

El docente podría sugerir distintos recorridos, en los que los niños puedan ejecutar y experimentar habilidades motoras básicas locomotrices y manipulativas, con ajuste a espacios parciales y obstaculizados.

La propuesta tendría que contemplar un itinerario de complejidad creciente tal como:

- Desplazamientos sobre superficies grandes y seguras.
- Desplazamientos sobre superficies más reducidas.
- Desplazamientos sobre superficies con diferencias en altura e inclinación.

También podría ofrecer juegos motores masivos, tradicionales o creados, con y sin elementos, con y sin refugio, en el espacio total, para que sus alumnos pongan en práctica

las habilidades motoras básicas, locomotrices y manipulativas con respeto de reglas simples.

La propuesta podría contemplar una batería de juegos presentados en complejidad creciente, tal como sigue:

- Juegos motores de persecución en espacio total, sin alternancia de roles.
- Juegos motores de persecución en espacio parcial, sin alternancia de roles.
- Juegos masivos de persecución en espacio total con consignas que incluyan la alternancia de roles.
- Juegos masivos de persecución, en espacio parcial con consignas que incluyan la alternancia de roles.

Clase 2:

En esta clase el docente podría sugerir a sus alumnos la resolución de problemas motores, ejecutando habilidades motoras básicas con ajuste a espacios obstaculizados, adaptándose a las condiciones de distintas situaciones motrices.

- Desplazamientos a la par de un compañero en el espacio total.
- Desplazamientos a la par de objetos que ruedan, en espacio obstaculizado.
- Desplazamientos sorteando obstáculos de pequeño tamaño
- Desplazamientos sorteando obstáculos de mediano tamaño.
- Lanzamiento de distintos elementos, de diferentes tamaños y pesos.
- Piques y rodadas de pelotas grandes, medianas y chicas
- Saltos sobre distintas alturas y distancias

También podría proponer juegos motores masivos, tradicionales o creados, con y sin elementos, con y sin refugio, en el espacio total y obstaculizado, para que sus alumnos pongan en practica las habilidades motoras básicas, locomotrices y manipulativas, con respeto de reglas simples.

Ahora la propuesta podría contemplar una batería de juegos que presentados en complejidad creciente ofrezcan una oferta tal como sigue:

- Juegos motores masivos en espacio total y obstaculizado, sin alternancia de roles.
- Juegos motores masivos en espacio total y obstaculizado, con alternancia de roles.

Ciclo: E.G.B. 2

Año: Quinto

Competencias básicas:

- ✓ Conocimiento y uso de sus recursos motrices
- ✓ Actuación eficaz en situaciones de juego.

Capacidades a desarrollar.

- ✓ Ajustar sus movimientos a las distintas demandas que le plantean las situaciones de incertidumbre de los juegos modificados.
- ✓ Generar modificaciones en sus acciones motrices a partir de una reflexión conjunta con sus pares y docentes.
- ✓ Elaborar estrategias grupales en juegos modificados que demanden acciones de cooperación, oposición o ambas.

Aprendizajes Acreditables:

- ✓ Combinar las habilidades locomotrices y manipulativas con acciones específicas de cada deporte.
- ✓ Aplicar habilidades motoras básicas acopladas en situaciones de juegos codificados.
- ✓ Emplear nuevos esquemas tácticos para la resolución de situaciones de cooperación-oposición, que surjan en los juegos codificados.
- ✓ Utilizar un código mínimo aceptado por cada uno de los alumnos y del grupo, para optimizar las acciones de cooperación-oposición

Contenidos:

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Habilidades específicas.	<p>Construcción de recorridos o circuitos, combinando desplazamientos con conducción o manipulación de objetos, con o sin materiales deportivos.</p> <p>Práctica de acciones que impliquen desmarque (marca pasiva y/o activa), y fintas con y sin elementos, en forma individual o en pequeños grupos.</p> <p>Creación de situaciones de juegos, en pequeños grupos que requieran recepción, pases y lanzamientos.</p>	Confianza en sus posibilidades de plantear y resolver problemas motores.
Juegos codificados: Juegos deportivos simplificados.	Experimentación y práctica de habilidades específicas que permitan una mejor resolución a situaciones de juegos deportivos individuales y colectivos.	Gusto y valoración por la práctica sistemática de actividades lúdico-deportivas.
Noción de equipo.	Invencción y aplicación de estrategias básicas de ataque y defensa en situaciones de juego que así lo requieran.	

Situación didáctica seleccionada.

Clase 1:

El docente podría generar condiciones de clase para que los alumnos puedan crear distintos circuitos que involucren la práctica y acople de habilidades motoras básicas a las específicas de los diferentes deportes.

Para ello dispondrá de recursos didácticos tales como: tarjetas, fichas, material didáctico convencional, no convencional; etc.; que pondrá a disposición del grupo para que se organicen y construyan distintos circuitos o recorridos que permitan la práctica de habilidades motoras básicas y específicas acopladas.

Además, podría solicitar a sus alumnos, que a partir de la situación problema de movimiento que la resuelvan con la aplicación de habilidades motoras específicas del deporte que corresponda.

El docente, para facilitar la comunicación y contracomunicación motriz, podría proponer juegos codificados que impliquen la aplicación de gestos, posturas, movimientos y actitudes para que sus alumnos aprendan a identificarlos o reconocerlos.

Clase 2

En ésta clase, el docente, dispondrá de los mismos recursos didácticos que en la anterior; que ofrecerá al grupo para que se organicen, construyan e intercambien la producción de distintos circuitos o recorridos que permitan la práctica de habilidades motoras básicas y específicas acopladas

El docente podría sugerirles a sus alumnos que respetando la característica esenciales del juego y el contexto problematizador de cada deporte, apliquen distintos códigos compartidos para la resolución de las situaciones de juego codificado.