

Ministerio de
EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA
PROVINCIA DE
CÓRDOBA

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE ESTADO DE PROMOCIÓN DE IGUALDAD Y
CALIDAD EDUCATIVA

Colección

Pensar la enseñanza, tomar decisiones

EDUCACIÓN PRIMARIA

Jornada Extendida

SEGUNDO CICLO

**CAMPO DE FORMACIÓN
EDUCACIÓN FÍSICA**

**PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO
DIDÁCTICO**

ÁREA DE DESARROLLO CURRICULAR

El por qué y el para qué de esta Colección

Esta planificación forma parte de una Colección que hemos denominado **PENSAR LA ENSEÑANZA, TOMAR DECISIONES**, integrada por diversos materiales de desarrollo curricular producidos por los equipos técnicos del Área de Desarrollo Curricular de esta Subsecretaría, así como por especialistas y docentes invitados a participar, con el propósito de acompañar a las instituciones y a los docentes en los procesos de implementación del Diseño Curricular y su resignificación en contexto.

La Colección está destinada a compartir algunas **propuestas posibles de planificación de la enseñanza para distintos grados y espacios curriculares de la Educación Primaria. Se han incluido, además, algunos desarrollos didácticos con el propósito de mostrar algunas alternativas de implementación en cuanto a actividades de aprendizaje, intervenciones docentes, modalidades de organización y gestión de la clase, recursos.**

Todos los materiales que integran esta serie han sido producidos a partir de algunas intencionalidades claves:

- ◆ Recuperar los aportes y decisiones didácticas que han sido construidos con directivos y docentes en las diferentes instancias de capacitación. En este sentido, algunas de las planificaciones retoman propuestas elaboradas colectivamente en los encuentros de trabajo con maestros de la provincia de Córdoba.
- ◆ Enfatizar la importancia de entender el proceso de planificar como estrategia de *organización del tiempo didáctico* y como instancia de *toma de decisiones* que implica reflexionar sobre el objeto de enseñanza y aprendizaje, las finalidades formativas de cada espacio curricular, los sujetos destinatarios, los contextos, las condiciones de enseñanza, los modos de intervención docente.
- ◆ Priorizar aquellos saberes que, en tanto orientadores y organizadores de la enseñanza en cada espacio curricular, *“actúan como referentes de la tarea docente pues son indicativos de las experiencias educativas que se han de propiciar para contribuir al desarrollo, fortalecimiento y ampliación de la posibilidades expresivas, cognitivas y sociales de los estudiantes”* (Diseño Curricular de la Educación Primaria, p. 17).

- ◆ Mostrar diversas alternativas que permitan visualizar de qué manera podrían articularse los contenidos involucrados en los aprendizajes esperados en cada espacio curricular, a fin de evitar la fragmentación y favorecer experiencias educativas integrales, culturalmente situadas, que enriquezcan las trayectorias personales, escolares y sociales de los estudiantes.
- ◆ Compartir con los maestros diversos modos de organizar, secuenciar y abordar los aprendizajes y contenidos seleccionados, así como la previsión de estrategias y recursos que contribuyan a generar ambientes de aprendizaje que permitan que *todos* los niños puedan desarrollar sus potencialidades.

Estos materiales no constituyen una propuesta cerrada ni mucho menos incuestionable. Tampoco pretenden constituirse en ejemplos a seguir, ya que no los anima una intención prescriptiva. El propósito es que lleguen a las escuelas para entrar en diálogo con lo producido por los equipos directivos y docentes, para generar discusión, para suscitar ideas superadoras. Y esto es así, porque cada aula es *"el espacio donde el docente, a partir de sus saberes disciplinares, pedagógicos e institucionales, y de acuerdo con las demandas de cada grupo-clase, toma decisiones sobre su propia práctica profesional y sobre el aprendizaje de sus estudiantes"* (Diseño Curricular de la Educación Primaria, pp. 12-13).

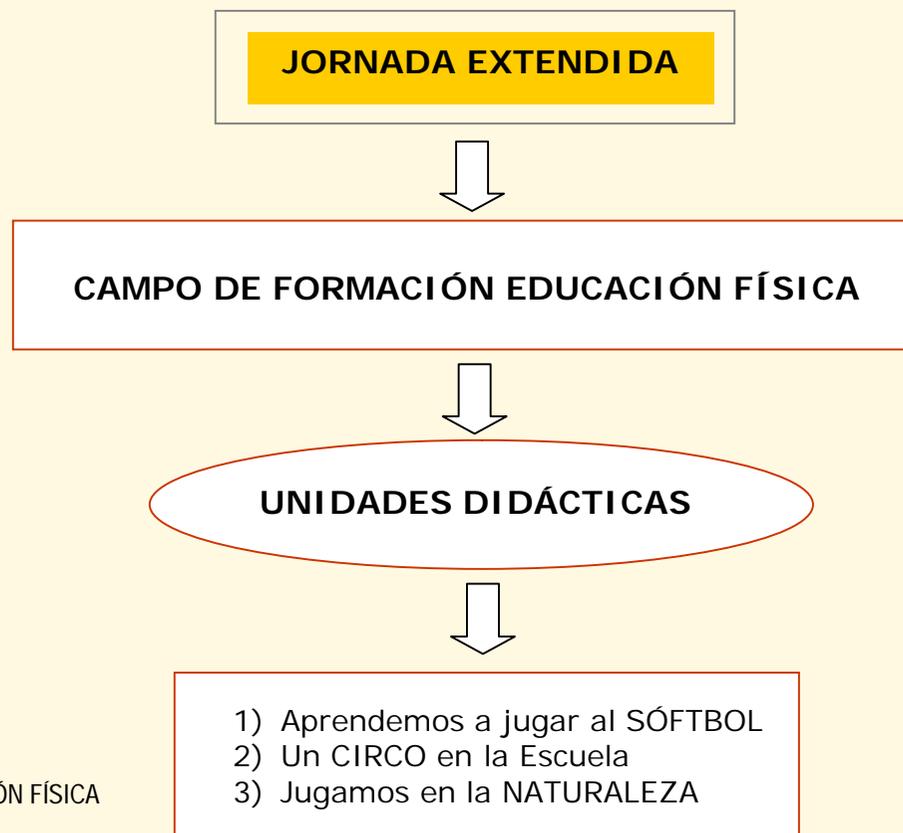
EDUCACIÓN PRIMARIA – JORNADA EXTENDIDA – CAMPO DE FORMACIÓN EDUCACIÓN FÍSICA PLANIFICACIÓN Y SECUENCIA DIDÁCTICA

Presentación de la propuesta

En la propuesta pedagógica del campo de formación *Educación Física* de Jornada Extendida, se consideran los aprendizajes y contenidos presentes en el DCJ para el espacio curricular *Educación Física*, a partir de la interrelación entre ambos. Queda a cargo de los docentes la complejización de las posibilidades de abordaje y la diversificación de experiencias y prácticas con relación a ellos.

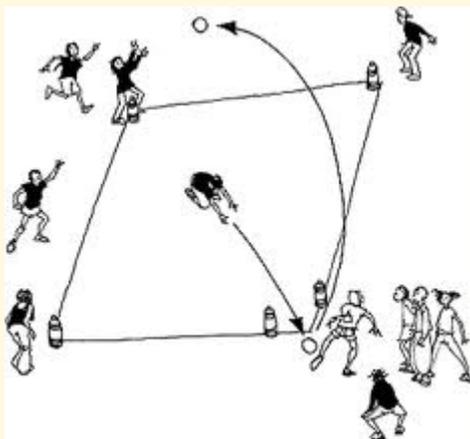
Poniendo en evidencia su intencionalidad formativa, la *Educación Física* en Jornada Extendida promueve, entre otros aprendizajes, la construcción de saberes a partir de la práctica reflexiva de actividades corporales y ludomotrices.

El ejemplo de planificación que se pone a consideración de los colegas, está destinado a niños del segundo ciclo, 4º, 5º y 6º grados, y se ajusta a los ejes organizadores de aprendizajes, desarrollados en el DCJ: *Deporte Escolar* y *Actividades Ludomotrices*.



Las unidades didácticas propuestas serán desarrolladas a través de los formatos didácticos TALLER y PROYECTO, priorizando en las actividades de los estudiantes la resolución de situaciones problemáticas a través del trabajo en equipo, la búsqueda de soluciones alternativas y la reflexión e intercambio grupal respecto del desarrollo de las clases, las resoluciones experimentadas, las actitudes evidenciadas en la dinámica de las clases y el acuerdo sobre nuevos desafíos.

UNIDAD DIDÁCTICA N° 1: APRENDEMOS A JUGAR AL SÓFTBOL



A través del formato didáctico taller, se propone transitar el proceso progresivo de aprendizaje del juego reglado con otros, SÓFTBOL, en referencia a los aprendizajes identificados dentro del eje *Deporte Escolar*.



OBJETIVOS:

- Comprender y resolver, en forma compartida, situaciones de juego simplificado de iniciación al sóftbol.
- Explorar, en el juego, los patrones motrices combinados y específicos del sóftbol.

APRENDIZAJES Y CONTENIDOS:

- Exploración de nociones de ataque y defensa, sus elementos básicos y reglas.
- Reconocimiento de la noción de equipo a través del acuerdo compartido sobre la acción de juego y la resolución de situaciones problemáticas de juego.
- Exploración y resolución compartida de acciones de juego simplificado, con o sin elementos, compañeros y adversarios.

- Exploración y aplicación de patrones motrices combinados y específicos en formas jugadas de complejidad creciente.
 - Pasar, lanzar y recibir de acuerdo con formas básicas del deporte.
 - Golpear una pelota con elemento y ajustar los desplazamientos.
- Observación y discusión de reglas de juego. Participación activa en el acuerdo y ejecución de acciones de equipo.
- Invención en juegos de puntería con dificultades variables.

FORMATO

En este ejemplo de planificación, se opta por el formato de taller, propiciando el trabajo compartido en grupo de pares, haciendo uso de la metodología centrada en la resolución de problemas, que se presentan en la propuesta de juegos simplificados de complejidad progresiva.

En relación con esto, se recuperan orientaciones para la enseñanza sugeridas en el DCJ de la Educación Primaria:

“Se sugiere que, en general, sin identificar etapas de desarrollo, la actividad lúdica sea punto de partida que desencadene una secuencia de instancias didácticas y pedagógicas con el fin de favorecer en los estudiantes la construcción de aprendizajes propios del proceso de Iniciación deportiva.

- 1ª instancia: práctica de juego global, con las reglas fundamentales que permitan iniciar el juego (por ejemplo en relación a diferentes experiencias motrices, lanzar con puntería a diferentes blancos; trasladar el elemento utilizando dribling; ubicar el elemento en la meta; tomar contacto con el elemento con cualquier parte del cuerpo menos con los miembros inferiores; no contactar el cuerpo del poseedor del elemento).
- 2ª instancia: diálogo y discusión acerca de la organización en el espacio de juego, dificultades identificadas, tanto individuales, como en el pequeño grupo o en el equipo, según el juego practicado; modos de resolver; establecimiento de acuerdos respecto a posibles tácticas que resuelvan la situación.
- 3ª instancia: nueva práctica del juego aplicando las decisiones anteriores.
- 4ª instancia: nuevo diálogo entre la totalidad de estudiantes participantes, explicando las decisiones puestas en práctica y considerando la eficacia de las mismas. Estos identifican errores o defectos y sus causas. elaborando y proponiendo posibles soluciones.
- 5ª instancia: propuesta didáctica de juego o modificaciones al mismo por parte del docente, con el objetivo de resolver dificultades identificadas en la discusión.
- 6ª instancia: fase final donde se propone el juego global que inició la sesión”.

A partir de lo anterior, la dinámica de taller se plantea a los estudiantes de este modo:

- a) Experimentación del juego simplificado.
- b) Identificación de dificultades y desafíos que éste presenta.

- c) Elaboración de hipótesis y posibilidades de resolución.
- d) Experimentación práctica de las elaboraciones acordadas.
- e) Modificación (Propuestas del Docente) del juego que complejiza la resolución.
- f) Evaluación compartida del desarrollo del juego, dificultades observadas, pertinencia en la forma de resolver, dinámica de trabajo grupal, planteo de nuevos desafíos.

A partir de una situación problemática y la experiencia compartida de resolución, la reflexión resultante permite **a los estudiantes:**

- Tomar conciencia de lo que se hace.
- Escuchar a otros y ver diversas interpretaciones posibles, que a ellos no se les ocurrieron y pueden abrir nuevas posibilidades.
- Mejorar la comprensión de la actuación de los compañeros y poder ajustar la propia acción a la de ellos.
- Poder evaluar en conjunto la resolución de tareas.

Al docente, la posibilidad de evaluar aprendizajes, los problemas planteados, el contexto de situación, entre otros.

A lo largo del proceso, en forma compartida entre docente y estudiantes, se acordará el pasaje a instancias de juego que, con base en las resoluciones experimentadas, incorporen mayor cantidad de variables y componentes del juego propiamente dicho.

SECUENCIA DIDÁCTICA

- **NOMBRE DEL JUEGO: BATEAR AL BLANCO.**

- **APRENDIZAJES Y CONTENIDOS**

- Participación activa en juegos reglados modificados, en pequeños grupos, que requieran el acuerdo y modificación de reglas, roles, funciones, espacio: juegos de bate y campo.
- Reconocimiento del compañero como participante necesario para jugar.
- Manifestación de acuerdos y desacuerdos en relación con las reglas de juego y proposición de nuevas formas.
- Puesta en práctica de acuerdos para sostener el juego.
- Reflexión acerca de los conflictos producidos en el juego.
- Elaboración, con ajuste motor de diferentes maneras de combinar habilidades motrices en función de situaciones problemáticas de juego.



- **CONTENIDO DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA:**

- Participación activa y reflexiva en juego de puntería, auto-batear y auto - bateo a diferentes blancos.
- Exploración de la habilidad motriz básica de auto-batear, de sus variantes y de sus posibilidades en relación al objetivo que se persigue.

- **DESCRIPCIÓN:** Los estudiantes distribuidos en grupos de juego (entre 4 y 6 estudiantes), reciben los elementos necesarios para jugar (bate de sóftbol o símil, pelota y diferentes elementos que se pueden utilizar como blanco) e identifican un espacio para desarrollar la actividad.

- **CONSIGNAS:** Se propone a los estudiantes crear un juego donde cada jugador, a través de auto-bateo, logre hacer puntería en un blanco preestablecido. Cada grupo acordará reglas de juego que determinen la cantidad de intentos, la distancia entre bateador y el blanco, el puntaje correspondiente a los diferentes aciertos y otras reglas que consideren necesarias para desarrollarlo.

En el desarrollo de la experiencia práctica, se plantean -en el diálogo grupal- algunos interrogantes; por ejemplo:



Chicos!!

- ¿Pueden participar de acuerdo a la consigna ofrecida?
- ¿Qué pasos están dando para poder elaborar el juego?
- ¿Cuáles son las reglas de juego acordadas que les permiten o no llevar adelante la actividad?
- ¿Qué dificultades presenta la ejecución del auto-bateo?
- ¿Cómo consideran que debiera ejecutarse el auto-bateo para tener mayor posibilidad de éxito?

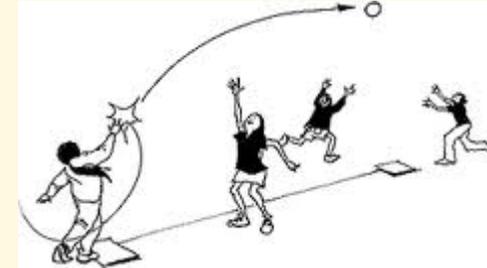
- **INDICADORES DE EVALUACIÓN:**

- ¿Los estudiantes logran desarrollar momentos de reflexión respecto de reglas, roles y modos de jugar?
- ¿Logran acuerdos y los implementan en la práctica del juego?
- ¿Ajustan la ejecución de habilidades motrices en relación con contexto de juego específico?

- **NOMBRE DEL JUEGO: ELIMINAR AL BATEADOR.**

- **APRENDIZAJES Y CONTENIDOS**

- Participación activa en juegos reglados modificados, en pequeños grupos, que requieran el acuerdo y modificación de reglas, roles, funciones, espacio: juegos de bate y campo.
- Práctica de actividades corporales y ludomotrices orientados al aprendizaje de juegos reglados colectivos (variables: reglas, tácticas y estrategias, cantidad de participantes, materiales, elementos y dimensiones del campo).
- Reconocimiento del compañero como participante necesario para jugar.
- Manifestación de acuerdos y desacuerdos en relación con las reglas de juego y proposición de nuevas formas.
- Puesta en práctica de acuerdos para sostener el juego.
- Reflexión acerca de los conflictos producidos en el juego.
- Elaboración, con ajuste motor de diferentes maneras de combinar habilidades motrices en función de situaciones problemáticas de juego.



- **CONTENIDO DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA:**

- Participación activa y reflexiva en juego reglado de oposición.
- Exploración de las habilidades motrices básicas de desplazamientos, pases y auto-bateo, de sus variantes y de sus posibilidades en relación al objetivo de juego que se persigue.
- Elaboración de criterios tácticos convenientes en función del objetivo del juego.

- **DESCRIPCIÓN:** Los estudiantes, distribuidos en grupos de juego (entre 4 y 6), reciben los elementos necesarios para jugar (bate de sóftbol o similar, pelota) e identifican un espacio para desarrollar la actividad. Se propone que en cada grupo los integrantes roten por los siguientes roles: a) Equipo que ataca (auto-bateo): 1 jugador; b) Equipo que defiende: el resto de los jugadores del grupo.

En el espacio de juego, se determinará un punto de partida, desde donde el atacante realiza auto-bateo y un punto de llegada (aproximadamente 10 metros), a donde el mismo se dirige para lograr su objetivo de no ser eliminado por el equipo que defiende.

- **CONSIGNAS:** Se propone a los estudiantes la práctica del juego debiendo acordar las condiciones y reglas que no se encuentran definidas. El equipo que ataca, por medio de auto-bateo, queda habilitado para desplazarse hacia el punto de llegada y de esa manera lograr el objetivo. El equipo que defiende evitará el logro anterior si puede eliminar al bateador antes de que acceda al punto de llegada, a través de tres posibilidades: tomar la pelota luego del auto-bateo y antes de que toque el piso, hacer llegar la pelota al punto de llegada antes de que lo haga el atacante o contactar al atacante con la pelota, sin lanzarla.

Cada grupo acordará reglas de juego que determinen la cantidad de intentos para el bateador, los criterios para rotar en las funciones, el puntaje correspondiente a los diferentes aciertos y otras reglas que consideren necesarias para desarrollar el juego.

En el desarrollo de la experiencia práctica, se plantean en el diálogo grupal algunos interrogantes, por ejemplo:

- ¿Pueden participar de acuerdo con la consigna ofrecida?
- ¿Qué pasos están dando para poder elaborar el juego?
- ¿Cuáles son las reglas de juego acordadas que les permiten o no llevar adelante la actividad?
- ¿Cómo realizan el auto-bateo para lograr el objetivo?
- ¿Cómo realizan la defensa para evitar que los bateadores logren su propósito?
- ¿Qué dificultades está teniendo el equipo defensor para lograr su objetivo?



• INDICADORES DE EVALUACIÓN:

- ¿El grupo de juego logra acordar reglas, llevar adelante el juego y sostenerlo en el tiempo permitiendo que todos los integrantes asuman los diferentes roles previstos?
- ¿Logran ejecutar la habilidad de auto-bateo con ajuste a las condiciones del juego y en función de las acciones del equipo defensor?
- ¿Logran elaborar una estrategia defensiva para aplicar a la situación de juego?
- ¿Pueden utilizar las diferentes habilidades motrices de acuerdo con lo pre acordado y en relación con la situación de juego?
- ¿Aceptan el resultado en el juego de oposición de acuerdo con las pautas de convivencia acordadas?

La experiencia práctica permite avanzar en la complejidad del aprendizaje del juego reglado fútbol; luego, será posible incorporar mayor cantidad de variables al mismo, proponiendo estrategias didácticas que amplíen las posibilidades de los estudiantes de acceder a información que enriquezca su aprendizaje por medio de otros formatos didácticos, a partir de criterios y consignas definidos entre docente y estudiantes, **para que los grupos de trabajo recuperen** información específica relacionada con el juego fútbol. Tal situación aporta elementos a la dinámica de la clase favoreciendo la participación de todos y todas. Este aporte permitirá enriquecer el desarrollo y la continuidad del proceso de aprendizaje.

Otros recursos disponibles:

Recursos para docentes Portal Educ.ar: http://www.educ.ar/recursos/ver?rec_id=91700

Dimensiones: <http://www.cordobabeisbol.com.ar/dimen/sof.html>

Posiciones: <http://www.cordobabeisbol.com.ar/posic/posiciones.html>

Reglamento de SÓFTBOL: <http://www.cordobabeisbol.com.ar/regls/reglbs.html>

Cómo se juega?: <http://www.cordobabeisbol.com.ar/comju/juego.html>

Historia del SÓFTBOL: <http://www.cordobabeisbol.com.ar/his/hsof.html>



Consultar blog del Equipo Técnico de Educación Física- SEPIyCE:
<http://www.educfisica-spiyce.blogspot.com.ar>

- **NOMBRE DEL JUEGO: SÓFTBOL CON AUTO-BATEO.**

- **APRENDIZAJES Y CONTENIDOS**

- Participación activa en juegos reglados modificados, en pequeños grupos, que requieran el acuerdo y modificación de reglas, roles, funciones, espacio: juegos de bate y campo.
- Práctica de actividades corporales y ludomotrices orientados al aprendizaje de juegos reglados colectivos (variables: reglas, tácticas y estrategias, cantidad de participantes, materiales, elementos y dimensiones del campo).
- Reconocimiento del compañero como participante necesario para jugar.
- Manifestación de acuerdos y desacuerdos en relación con las reglas de juego y proposición de nuevas formas.
- Puesta en práctica de acuerdos para sostener el juego.
- Reflexión acerca de los conflictos producidos en el juego.
- Elaboración, con ajuste motor de diferentes maneras de combinar habilidades motrices en función de situaciones problemáticas de juego.

- **CONTENIDO DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA:**

- Participación activa y reflexiva en juego reglado de oposición.
- Exploración de las habilidades motrices básicas de desplazamientos, de pases y de auto-bateo, de sus variantes y de sus posibilidades en relación al objetivo de juego que se persigue.
- Elaboración de criterios tácticos convenientes en función del objetivo del juego.

- **DESCRIPCIÓN:** Los estudiantes distribuidos en grupos de juego (entre 8 y 10), reciben los elementos necesarios para jugar (bate de sóftbol o simil, pelota), se delimita y demarca el campo de juego del sóftbol, utilizando en este juego sólo 3 bases: HOME, 1ª. BASE y 2ª. BASE, a partir de la información recuperada en la acción didáctica anterior. Se propone que cada grupo rote por los siguientes roles: a) Equipo que ataca (auto-bateo desde el HOME, según un orden preestablecido); b) Equipo que defiende, en el campo de juego. En el espacio de juego, los jugadores del equipo que ataca auto-batean desde el home según el orden preestablecido tratando de alcanzar la primera base sin ser eliminados por el equipo que defiende. Luego, al auto-batear el jugador siguiente, el primero podrá desplazarse hacia la 2ª. Base. Cada atacante logra el objetivo si alcanza la 2da. Base sin ser eliminado.

- **CONSIGNAS:** Se propone a los estudiantes la práctica del juego debiendo acordar las condiciones y reglas que no se encuentran definidas. El equipo que ataca, por medio de auto-bateo desde el HOME queda habilitado para desplazarse hacia la 2ª. base y de esa manera continuar en el juego. El equipo que defiende evitará el logro anterior si puede eliminar al bateador antes que llegue, a la 1ª. o a la 2ª. Base, a través de tres posibilidades: tomar la pelota luego del auto-bateo y antes de que toque el piso, hacer llegar la pelota al punto de llegada antes de que lo haga el atacante o contactar al atacante con la pelota sin lanzarla. Cada grupo acordará reglas de juego que determinen la cantidad de intentos para el bateador, los criterios para rotar en las funciones defensivas y ofensivas y otras reglas que consideren necesarias para desarrollar el juego.

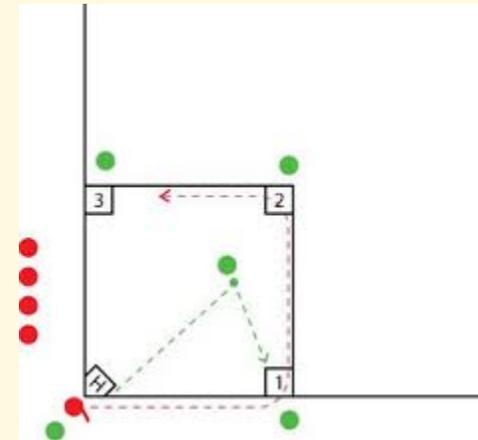
En el desarrollo de la experiencia práctica, se plantean -en el diálogo grupal- algunos interrogantes; por ejemplo:



- ¿Pueden participar de acuerdo con la consigna ofrecida?
- ¿Qué pasos están dando para poder elaborar el juego?
- ¿Cuáles son las reglas de juego acordadas que les permiten o no llevar adelante la actividad?
- ¿Cómo realizan el auto-bateo para lograr el objetivo?
- ¿Cómo realizan la defensa para evitar que los bateadores lleguen a lograr su propósito?
- ¿Qué dificultades les presenta este juego para lograr el objetivo que se tiene en los diferentes roles?

• **INDICADORES DE EVALUACIÓN:**

- ¿El grupo de juego logra acordar reglas, llevar adelante el juego y sostenerlo en el tiempo permitiendo que todos los integrantes asuman los diferentes roles previstos?
- ¿Logran ejecutar el auto-bateo con ajuste a las condiciones del juego y en función de las acciones del equipo defensor?
- ¿Logran elaborar una estrategia defensiva para aplicar a la situación de juego?
- ¿Pueden utilizar las diferentes habilidades motrices de acuerdo con lo pre acordado y en relación a la situación de juego?
- ¿Aceptan el resultado en el juego de oposición de acuerdo con las pautas de convivencia acordadas?



Dando pautas de continuidad en el proceso de aprendizaje del juego SÓFTBOL, se sugiere la experimentación y práctica de juegos modificados con los criterios definidos, atendiendo a los imponderables que caracterizan la clase de EF (respuestas verbales y prácticas de los estudiantes, dificultades que se evidencian y se mantienen en el desarrollo del juego, entre otras); que los estudiantes incorporen progresivamente nuevas variables que complejicen la situación de juego y la asemejen a la práctica del sóftbol propiamente dicho.