



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

Licenciatura en Educación Física

Plan de Estudios 2022

Estrategia Nacional de Mejora
de las Escuelas Normales

Programa del curso

El juego en la educación física

Primer semestre

Primera edición: 2022

Esta edición estuvo a cargo de la Dirección General
de Educación Superior para el Magisterio
Av. Universidad 1200. Quinto piso, Col. Xoco,
C.P. 03330, Ciudad de México

D.R. Secretaría de Educación Pública, 2022
Argentina 28, Col. Centro, C. P. 06020, Ciudad de México

Trayecto formativo: **Formación pedagógica, didáctica e Interdisciplinar**

Carácter del curso: **Currículo Nacional Base** Horas: **4** Créditos: **4.5**

Contenido

Propósito y descripción general del curso.....	5
Dominios y desempeños del perfil de egreso a los que contribuye el curso.....	7
Estructura del curso.....	9
Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza	10
Sugerencias de evaluación.....	11
Evidencias de aprendizaje	11
Unidad de aprendizaje I. El juego. Sentido y significado.....	13
Unidad de aprendizaje II. El Juego en la Educación Obligatoria.....	18
Perfil académico sugerido.....	24

Propósito y descripción general del curso

Propósito general

El propósito de este curso es que el estudiantado normalista comprenda el sentido y significado del juego desde la reflexión en torno a sus raíces conceptuales, características, tipos, clasificaciones y metodologías, así como el valor que tiene para la formación de niños, niñas, adolescentes y jóvenes, dentro de su familia, comunidad y escuela, y con ello desarrolle propuestas y estrategias didácticas acordes a sus edades, contextos y niveles educativos para el logro de sus aprendizajes en Educación Física.

Antecedentes

El juego es una de las actividades practicadas históricamente por los seres humanos en sus diferentes culturas, si es bien empleado, en las etapas iniciales de nuestra vida representa una oportunidad inigualable para lograr desarrollar diferentes tipos de habilidades y adquirir aprendizajes de una manera efectiva e interesante para el alumnado.

Desde la Educación Física se puede concebir al juego como una situación motriz lúdica que genera placer, diversión, aprendizajes y gusto por la actividad física en los escolares para contribuir su formación integral (Garduño y Olivares 2022).

Este curso está diseñado para que los futuros y futuras docentes promuevan aprendizajes a través del juego utilizándolo como una estrategia didáctica eficiente en las sesiones de Educación Física con las y los escolares de educación básica.

El estudiantado normalista requiere conocer los elementos básicos del juego, vivenciar actividades lúdicas que les permitan experimentar el disfrute, los retos, la convivencia con los demás; el enfoque que mantiene este curso es el Enfoque Dinámico e Integrado de la Motricidad, manteniendo tres ejes principales: la coporeidad, la motricidad y la creatividad en la acción motriz, y como finalidad de la Educación Física la competencia motriz.

Por otra parte, es necesario que durante su formación las y los normalistas identifiquen los diferentes tipos de juegos y actividades recomendados para cada nivel en educación básica, esto con la finalidad de responder con mayor eficiencia a las necesidades, característica e intereses de la niñez.

Descripción

El curso *El juego en la Educación Física* pertenece al trayecto Formación pedagógica, didáctica e interdisciplinar, y su carácter es Nacional, por lo que es parte del Currículo Nacional Base. Se ubica en la fase de inmersión como parte del primer semestre con cuatro horas a la semana y un total de 4.5 créditos alcanzables en 18 semanas.

La importancia del curso radica en que contribuye significativamente a los rasgos del perfil de egreso de la licenciatura, ya que al desarrollarse bajo la modalidad de seminario-taller permite que cada estudiante normalista sustente una práctica docente formativa e integral al comprender los enfoques, teorías y metodologías de la Educación Física y el juego, en el marco histórico-social y humanístico de las tendencias actuales y vigentes, esto se hace posible favoreciendo un trabajo articulado con los cursos que le dan continuidad: *Iniciación deportiva*, *Deportes educativos y actividades físicas individuales* y *Deportes educativos y actividades físicas de conjunto*, basados en el Enfoque Dinámico e Integrado de la Motricidad (EDIM).

Cursos con los que se relaciona

Se relaciona directamente con los cursos: *Periodos y etapas en el desarrollo del ciclo vital: perspectivas diferenciadas*; *Bases estructurales del movimiento corporal*; *Educación Física en la Educación obligatoria*; y *Tecnologías digitales para el aprendizaje y la enseñanza*. Antecede al curso *Iniciación deportiva*. Este curso es eje articulador y dinamizador del trayecto Práctica profesional y saberes pedagógicos, dado que establece las bases para los cursos subsecuentes del mismo trayecto formativo generando la gradualidad, profundidad y secuencialidad a lo largo de formación del estudiante.

Responsables del codiseño del curso

Este curso fue elaborado por los docentes normalistas: Jorge Garduño Durán, de la Escuela Normal de Educación Física “General Ignacio M. Beteta” del Estado de México y Miguel Humberto Olivares Herrera, de la Escuela Normal de Licenciatura en Educación Física “Pedro Reynol Ozuna Henning” de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, así como los especialistas en la materia y en el diseño curricular: Julio César Leyva Ruiz y María del Pilar González Islas, de la Dirección General de Educación Superior para el Magisterio.

Dominios y desempeños del perfil de egreso a los que contribuye el curso

Perfil general

- Realiza procesos de educación inclusiva considerando el entorno sociocultural y el desarrollo cognitivo, psicológico, físico y emocional de las y los estudiantes.
- Hace intervención educativa mediante el diseño, aplicación y evaluación de estrategias de enseñanza, didácticas, materiales y recursos educativos que consideran a la alumna, al alumno, en el centro del proceso educativo como protagonista de su aprendizaje.
- Asume la tarea educativa como compromiso de formación de una ciudadanía libre que ejerce sus derechos y reconoce los derechos de todas y todos y hace de la educación un modo de contribuir en la lucha contra la pobreza, la desigualdad, la deshumanización y todo tipo de exclusión.

Perfil profesional

Utiliza los conocimientos de la Educación Física para hacer transposiciones de acuerdo con las características y contextos de los alumnos, a fin de abordar los contenidos curriculares de los planes y programas de estudio vigentes.

- Articula el conocimiento de la Educación Física para conformar marcos explicativos.
- Proporciona a los alumnos un amplio repertorio de opciones en el campo de la motricidad, para que desarrollen sus competencias motrices durante su tiempo libre. Es capaz de promover proyectos a favor de la actividad física dentro y fuera de la escuela, a partir de los recursos disponibles en la comunidad y con la participación de las familias.

Diseña los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con el enfoque vigente de la Educación Física en los diferentes niveles educativos, considerando el contexto y las características de los estudiantes para lograr aprendizajes sustentables.

- Impulsa el desarrollo de habilidades motrices a través de distintos recursos, con el fin de que niños y adolescentes adquieran un aprendizaje motriz amplio y diversificado, así como un pensamiento estratégico para actuar en

forma conjunta en el área donde se desarrolla la práctica y en la solución de tareas comunes.

- Realiza intervenciones pedagógicas con base en el conocimiento del propio cuerpo, la competencia motriz, la corporeidad, la motricidad y la creatividad en la acción motriz.
- Diseña y aplica estrategias didácticas, metodológicas, motrices y de expresión corporal.
- Utiliza las prácticas deportivas y la actividad física como formas de inclusión.

Gestiona ambientes de aprendizaje colaborativos e inclusivos para propiciar el desarrollo integral de los estudiantes.

- Gestiona escenarios de enseñanza y de aprendizaje presencial, a distancia e híbrido, respondiendo creativamente a los escenarios cambiantes de la educación.
- Desarrolla el trabajo en equipo y promueve el sentido de pertenencia.

Sustenta una práctica docente formativa e integral al comprender los enfoques, teorías y metodologías de la Educación Física, el juego y el deporte educativo, en el marco histórico-social y humanístico de las tendencias actuales y vigentes.

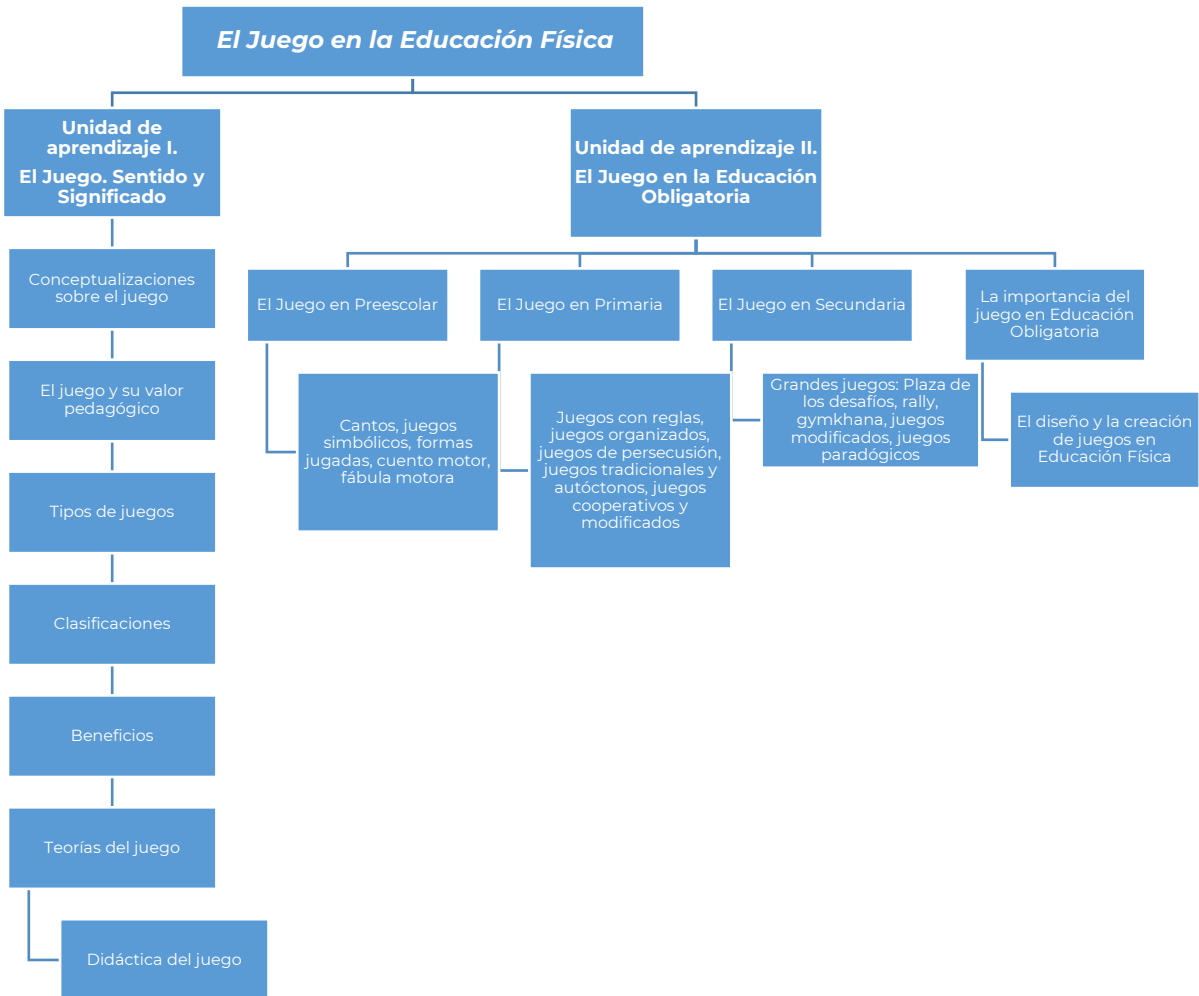
- Desarrolla las tendencias actuales de la Educación Física, el juego motor y el deporte educativo como práctica social, con énfasis en el entorno de enseñanza.
- Explica y sustenta la Educación Física, el juego motor y el deporte educativo a partir de las tendencias actuales y vigentes.
- Utiliza de manera pertinente diversas estrategias pedagógico-didácticas y la metodología de la Educación Física para el aprendizaje en la atención de distintos niveles educativos.

Reconstruye su intervención didáctica utilizando su pensamiento crítico y reflexivo.

- Valora la acción motriz y la aplicación de estrategias didácticas en el desarrollo de contenidos de la Educación Física.

Estructura del curso

Las unidades y contenidos que integran el curso de *El Juego en la Educación Física* son las siguientes:



Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza

Para la implementación de este curso se recomienda utilizar estrategias en donde los estudiantes desarrollen de manera transversal los dominios y desempeños indicados en el perfil de egreso general y profesional. Con la intención de enriquecer el aprendizaje a través de la práctica es necesario que se propongan actividades que permitan, en lo posible, equilibrar elementos teóricos y prácticos, favoreciendo el aspecto vivencial en el proceso formativo.

Considerando las tendencias actuales en torno al uso de redes, aplicaciones, plataformas y dispositivos electrónicos, se recomienda hacer uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP), de manera tal que el alumnado aproveche las ventajas del uso de la tecnología en diversos escenarios educativos, así como también generar posibilidades de aprendizaje autogestivo y diseño de ambientes virtuales para estudiantes y docentes.

Por otra parte, el uso de metodologías activas en los procesos de interaprendizaje permite que el alumnado experimente situaciones didácticas distintas a las tradicionales, manteniéndose motivado y con interés en su aprendizaje. Para este curso se recomienda el uso de estrategias como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Enseñanza Auténtica (EA) y el Aula Invertida (AI), sin embargo, se puede ampliar el bagaje de este tipo de estrategias para favorecer la formación del estudiantado.

Existen elementos que deben ser considerados en todo proceso educativo, por lo que la inclusión, la equidad y la justicia social deben estar presentes de manera transversal en las actividades planteadas, esto con la finalidad de reducir al mínimo la posibilidad de crear situaciones de exclusión o generar barreras para el aprendizaje y la participación en educación física. La atención a la diversidad del estudiantado y la consideración de las diferencias contextuales, ideológicas, económicas y demás, son indispensables en este curso.

Sugerencias de evaluación

La evaluación es un proceso que permite valorar los progresos en el aprendizaje del estudiantado, en este curso se sugiere hacer uso de las virtudes de la evaluación formativa debido a que considera los progresos en cualquier momento del proceso, sin momentos específicos o únicos, utilizando distintos instrumentos que brindan la posibilidad de analizar la información recabada para tomar decisiones en torno a qué se debe mejorar y hacia donde redirigir las actividades priorizando siempre el aprendizaje del estudiantado.

Para la evaluación de este curso es necesario considerar los insumos y productos generados en cada unidad, así como la evidencia integradora, teniendo en cuenta que el enfoque formativo de la evaluación valora no sólo el final del trabajo o el producto concluido, sino que valora principalmente el proceso de aprendizaje del estudiantado.

Un aspecto importante en el enfoque formativo de la evaluación es que permite valorar el aprendizaje del estudiante, además del desempeño de la práctica docente y los procesos mismos de enseñanza. Por lo que cada docente cuenta con la facultad de realizar las propuestas o modificaciones a lo planteado en este curso, siempre actuando con coherencia y profesionalismo.

Para la recabación de datos se sugiere utilizar como instrumentos como la lista de cotejo, la rúbrica y la guía de observación, aunque cada docente puede utilizar diversos instrumentos que encuentren consideren necesarios durante el desarrollo del curso.

Evidencias de aprendizaje

A continuación, se presenta el concentrado de evidencias que se proponen para este curso, en la tabla se muestran cinco columnas que cada docente titular o en colegiado podrá modificar, retomar o sustituir de acuerdo con los perfiles cognitivos, las características, al proceso formativo, y contextos del grupo de normalistas que atiende.

El juego en la Educación Física

Unidad de aprendizaje	Evidencias	Descripción	Instrumento	Ponderación
I.El juego. Sentido y Significado	Podcast “El juego en Educación Física”.	Grabación en audio en la que las y los participantes desarrollarán los temas más relevantes abordados en la unidad, utilizando argumentos sólidos y un lenguaje claro y comprensible.	Lista de cotejo.	50%
II. El juego en la Educación Obligatoria	Fichero de juegos.	Fichero en formato físico o virtual que permite recopilar un amplio bagaje de juegos clasificados en los diferentes niveles como preescolar, primaria y secundaria.	Rúbrica.	
Evidencia integradora	Festival del juego en Educación Física.	Muestra pedagógica organizada para la comunidad estudiantil en donde se comparten de manera vivencial diferentes tipos de juegos en educación física.	Guía de observación.	50%

Unidad de aprendizaje I. El juego. Sentido y significado

Presentación

En esta unidad el estudiantado normalista conoce distintas conceptualizaciones sobre el juego y sus principales características, tipos y clasificaciones; los contenidos permiten familiarizarse con el juego desde actividades teórico-prácticas que promueven el disfrute de éstas mientras que se desarrollan los aprendizajes. La evidencia de esta unidad consiste en un podcast, herramienta digital que el estudiantado utiliza desde cualquier dispositivo electrónico con reproductor de audio, en el que además de hacer uso de las TIC y las TAC emplea sus conocimientos sobre los temas abordados para la realización de la evidencia.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Con los contenidos de esta unidad de aprendizaje se espera que el estudiantado normalista comprenda al juego desde su sentido y significado partiendo del concepto, tipos, clasificación, características, y su función, a través de la vivencia e investigación documental colaborativa para comprender la lógica interna que guardan los procesos de enseñanza y aprendizajes inclusivos en la Educación Física.

Contenidos

- Conceptualización.
- El valor pedagógico del juego.
- Tipos de juegos.
- Clasificaciones del juego.
- Teorías del juego.
- Beneficios en la formación del alumnado.
- Didáctica del juego.

Estrategias y recursos para el aprendizaje

Para el desarrollo de esta unidad se sugiere hacer uso de algunas estrategias que permitan al lo estudiantado construir aprendizajes realizando actividades que le

permitan movilizar sus procesos creativos de manera individual y colectiva, es recomendable hacer uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC). A continuación, se presentan algunas actividades a manera de propuesta, mismas que cada docente puede modificar para contextualizar su práctica.

A manera de diagnóstico, realizar una nube de palabras con conceptos clave sobre el juego, es importante realizarla de manera grupal para socializar, posteriormente, puntos de vista entre quienes integran el grupo. Se sugiere utilizar herramientas digitales como la nube de palabras que se incluye en www.mentimeter.com.

Elaborar un caligrama con los principales conceptos sobre el juego, encontrados en una investigación documental, puede ser elaborado con la imagen que cada estudiante elija.

Exponer en equipos los principales hallazgos en torno a los tipos de juegos y sus principales clasificaciones y teorías. Esta actividad puede implementarse desde la estrategia del Aprendizaje Basado en Proyectos.

Plantear la Enseñanza Auténtica a través de la presentación y comprensión de la Situación Auténtica.

Una vez que se comenta con los estudiantes cuál es el dominio y desempeños, indicadores y evidencia de aprendizaje que se pretenden, se les presenta la Situación Auténtica, en este caso, recuperando noticias publicadas en el “Portal aula abierta” se plantea que las neurociencias han demostrado que el juego es mucho más que una forma de diversión. Es común que, en los niveles iniciales, los niños aprendan jugando, pero este es un recurso que se va perdiendo a medida que se avanza en el grado de educación. Pero ¿qué pasaría si la herramienta del juego se utilizara en todos los niveles educativos? El juego puede brindar maneras de aprender diferentes a las tradicionales, aportando desde lo educativo como desde lo personal y social.

- Forma instruccional: Análisis colaborativo de casos relevantes.

Perfil profesional: Sustenta una práctica docente formativa e integral al comprender los enfoques, teorías y metodologías de la Educación Física, el juego y el deporte educativo en el marco histórico-social y humanístico de las tendencias actuales y vigentes.

- Indicadores de desempeño:
 1. Reconoce el valor del juego, su sentido y significado; así como la teoría que lo sustentan, su correspondencia de acuerdo con el nivel educativo y su metodología.

2. Propone situaciones motrices a partir del juego.

Evidencia de aprendizaje: Propuesta de una situación de aprendizaje que atienda las necesidades de formación que se plantean en la condición problema, considerando los enfoques vigentes.

Otras.

Evaluación de la unidad

A través de la evaluación formativa se valora el aprendizaje del estudiantado permitiendo que durante todo el proceso sea posible observar la consolidación de aprendizajes. Esta unidad se evalúa con una evidencia denominada Podcast “El juego en educación física”, el cual debe construirse con la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos a través del trabajo en colaboración haciendo uso de los insumos e información adquiridos en la unidad y fortaleciendo el uso de las TIC y las TAC. Este cuadro se elabora tomando en cuenta los dominios y desempeños a los que atiende el curso, conformados en el ser, ser docente y hacer docencia.

Evidencias de la unidad	Criterios de evaluación
Podcast “El juego en educación física”.	<ul style="list-style-type: none"> • Explica de manera general los diferentes conceptos y características del juego, así como su relevancia al implementarlo desde la Educación Física • Argumenta el valor del juego, tipos y clasificaciones. • Argumenta desde un enfoque intercultural y con perspectiva de género la naturaleza lúdica de la humanidad. • Comprende el valor pedagógico del juego y los beneficios que aporta en cada nivel educativo.

Bibliografía

Bibliografía básica

Dávila Sosa, M. (2011). *La enseñanza de la educación física, propuesta para desarrollar competencias en la escuela*. Trillas.

_____ (2019). *Estrategias didácticas en Educación Física*. Trillas.

Garduño Durán, J. y Solís Mejía L. (2019). *Juegos Tradicionales mexicanos*. En Ruiz J., et al., *Educación Física, deporte y expresión corporal para generar una vida saludable y prevenir e intervenir en el sedentarismo y la obesidad*. Alto Rendimiento. https://docplayer.es/154452116-Educacion-fisica-deporte-y-expresion-corporal-para-generar-una-vida-activa-saludable-y-prevenir-e-intervenir-en-el-sedentarismo-y-la-obesidad.html#tab_1_1_1

Garduño Durán, J., Velázquez Callado, C., Ruiz Omeñaca, V., Conde Conde, F. J., Coutiño Trujillo, B. E., y Olivares Herrera, M. H. (2020). *El Deporte Escolar en y para la Educación Física: una propuesta desde los patios escolares*. FronterAbierta.

Huizinga, J. (2005). *Homo Ludens. El juego y la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.

Muñoz Arroyave, V., Lavega Burgués, P., Costes, A., Damian S., y Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. *Retos*, (38), pp. 166-172. <https://repositori.udl.cat/bitstream/handle/10459.1/68981/031137.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar*. España: Inde.

Omeñaca, R. y Ruiz, J. V. (2017). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Madrid: Paidotribo.

Salazar Salas, C. G. (2000). Juegos: Tipos y características. *Revista Educación* 2(24), pp. 165-174. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/481/470>

Torres, F. (2012). *Experiencias de intervención de la Educación Física*. México: Trillas.

Bibliografía complementaria

Muñoz Arroyave, V., Lavega Burgués, P., Costes, A., Damian S., y Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. *Retos*, (38), pp. 166-172. <https://repositori.udl.cat/bitstream/handle/10459.1/68981/031137.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Videos

Educación física (2015). *Juegos tradicionales* [Archivo de video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Yd7oqTD3yPw>

Unidad de aprendizaje II. El juego en la Educación Obligatoria

Presentación

En esta unidad el estudiantado identifica la importancia del juego como componente formativo para el desarrollo humano a partir de la educación física y la necesidad diseñar estrategias didácticas que promuevan los valores intrínsecos de esta actividad en la vida de las personas en todas las etapas de su vida.

Se sugiere iniciar cada unidad de aprendizaje con una breve presentación que incluya su descripción o síntesis para brindar orientación y claridad al profesorado que imparte el curso, por lo que se podrá explicar brevemente el contenido y su trayectoria y, en su caso, la importancia de la evidencia integradora.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Comprende la importancia del juego en Educación Física en los niveles de preescolar, primaria, secundaria y media superior, así como las principales estrategias didácticas implementadas en cada nivel a partir del Enfoque Dinámico e Integrado de la Motricidad.

Contenidos

- La importancia del juego en la Educación Obligatoria.
- El juego en preescolar: Cantos, juegos simbólicos, formas jugadas, cuento motor, fábula motora.
- El juego en primaria: Juegos con reglas, juegos organizados, juegos de persecución, juegos tradicionales autóctonos, juegos cooperativos y juegos modificados.
- El juego en secundaria: Grandes juegos: Plaza de los desafíos, rally, gymkhana y juegos Modificados.
- El diseño y la creación de juegos para la sesión de Educación Física.

Actividades de aprendizaje

En esta unidad se pretende realizar actividades organizadas en equipos y de manera grupal, fortaleciendo los contenidos con el intercambio de ideas y la socialización de experiencias y bases teóricas del juego a aplicadas al nivel obligatorio. A continuación, se presentan algunas propuestas que deberán ser analizadas y contextualizadas por docentes a cargo del curso.

Realizar una investigación documental por equipos recabando información en torno a la importancia del juego en los distintos niveles de Educación Obligatoria.

Elaborar un mapa mental o conceptual con la información encontrada y socializarlo con el resto de los integrantes del grupo.

Organizar un curso-taller grupal en equipos donde se expongan de manera teórica y práctica los principales juegos utilizados en preescolar, primaria, secundaria y media superior. Los materiales recabados pueden compartirse entre integrantes del grupo a través de alguna aplicación digital.

- Situación Auténtica:

Una vez que se comenta con el estudiantado cuales son los dominios y desempeños, indicadores y evidencia de aprendizaje que se pretenden, se les presenta la Situación Auténtica, en este caso, recuperando noticias publicadas en el "Portal Milenio" <https://www.milenio.com/politica/sep-promueve-herramientas-pedagogicas-educacion-fisica>

- Forma instruccional: Análisis colaborativo de casos relevantes.

Domios y desempeño profesional: Sustenta una práctica docente formativa e integral al comprender los enfoques, teorías y metodologías de la Educación Física, el juego y el deporte educativo, en el marco histórico-social y humanístico de las tendencias actuales y vigentes.

Desarrolla las tendencias actuales de la Educación Física, el juego motor y el deporte educativo como práctica social, con énfasis en el entorno de enseñanza.

Explica y sustenta la Educación Física, el juego motor y el deporte educativo a partir de las tendencias actuales y vigentes.

- Indicador de desempeño:
 1. Relaciona sus conocimientos sobre el juego, sus tipos y clasificaciones con los contenidos que desarrolla la Educación Física en la Educación

Obligatoria con una visión integradora para propiciar el aprendizaje de su estudiantado.

Evidencia de aprendizaje: Propuesta de mejora a los planteamientos analizados o el diseño de uno nueva que involucre una metodología y didáctica activa, pero que se ajuste al diseño de un fichero o recurso virtual.

- Situación Auténtica:

Se presentan un caso para analizar “los ficheros de juegos motores y deporte escolar”, valorar si constituyen una alternativa innovadora o reproductiva y diseñar una alternativa de mejora o un nuevo fichero para favorecer otro aspecto formativo, las y los estudiantes forman equipos por afinidades para atender la situación planteada y se presentan ante el grupo para tomar acuerdos.

Es necesario argumentar la propuesta y realizar actividades prácticas al interior del grupo con la finalidad de valorar su aplicación.

Evaluación de la unidad

Utilizando la evaluación formativa se sugiere que los aprendizajes de esta unidad sean valorados de manera formativa y constante, ya que de manera progresiva el estudiantado conocerá los diferentes juegos que se proponen para ser aplicados en los niveles de preescolar, primaria y secundaria. Esta unidad se evalúa con una evidencia denominada “Fichero de Juegos”, misma que debe ser construida de preferencia con la estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos o Enseñanza Auténtica, favoreciendo el trabajo en colaboración mediante la revisión autónoma de distintos materiales académicos y audiovisuales disponibles en redes, de forma que sean las y los estudiantes quienes en clase construyan los ficheros con la intención de socializar los trabajos con el resto del estudiantado; es recomendable que no se limiten a recopilar y/o clasificar información, sino que tengan la posibilidad de crear sus propios juegos, de esta manera el nivel de aprendizaje es mayor al comenzar con una recopilación y selección para, posteriormente, potenciar la creatividad en el diseño y la creación de juegos. Este cuadro se elabora tomando en cuenta los dominios y desempeños a los que atiende el curso, conformados en el ser, ser docente y hacer docencia.

Es necesario retomar los saberes y experiencias que han tenido en su comunidad y escuela tanto en el transitar su infancia como en su vida escolar.

Evidencias de la unidad	Criterios de evaluación
Fichero de Juegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora un material físico o digital que le permite crear un acervo de juegos dirigidos a los diferentes niveles de educación básica, considerando elementos básicos en la estructura bajo el Enfoque Dinámico e Integrado de la Motricidad. • Identifica las orientaciones inclusivas del juego para la atención a la diversidad del alumnado y de los contextos sociales y culturales. • Selecciona, ordena y clasifica los juegos de acuerdo con el aprendizaje a desarrollar la edad de los escolares, intereses y posibilidades. • Diseña juegos adecuados a la etapa de educación obligatoria, considerando las características del Enfoque Dinámico e Integrado de la Motricidad.

Bibliografía

Bibliografía básica

- Camerino Foguet, O. (2007). *Fichero de Juegos Deportivos y Recreativos*. INDE.
- Campo, J. J., González, M. del M., Real, A., Sarabria, D., Santamarta, J. E., Mazón, V., Uriel, J. R. (2005). *Fichero de Juegos con objetos*. INDE.
- Coutiño, B., Corzo, Y., Olivares, M., Nucamendi, L. y Vázquez, J. (2017). *Didáctica de los deportes alternativos*. Secretaría de Educación del Estado de Chiapas.
- Garduño Durán, J. y Solís Mejía L. (2019). Juegos Tradicionales mexicanos en Ruiz J., et al., Educación Física, deporte y expresión corporal para generar una vida saludable y prevenir e intervenir en el sedentarismo y la obesidad. Alto Rendimiento. https://docplayer.es/154452116-Educacion-fisica-deporte-y-expresion-corporal-para-generar-una-vida-activa-saludable-y-prevenir-e-intervenir-en-el-sedentarismo-y-la-besidad.html#tab_1_1_1

- Garduño Durán, J., Velázquez Callado, C., Ruiz Omeñaca, V., Conde Conde, F. J., Coutiño Trujillo, B. E. y Olivares Herrera, M. H. (2020). *El Deporte Escolar en y para la Educación Física: una propuesta desde los patios escolares*. FronterAbierta.
- Garijo Rueda, J. L., Serrano Diana, M. D. y López Fajardo, M. C. (200). *Fichero de Juegos alternativos para Primaria*. INDE.
- Omeñaca Cilla, R. y Omeñaca Ruiz, J. V. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Paidotribo.
- Orlick, T. (1997). *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Editorial Popular.
- Velázquez, C. (2006). *365 juegos de todo el mundo*. México: SEP.

Bibliografía complementaria

- Montero Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la Literatura. *Revista Pensamiento matemático*, VII(1). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Damián Díaz, M. (2016). Los preescolares y sus juegos. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 19(3). <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol19num3/Vol19No3Art6.pdf>

Videos

- Juegos EF: <https://www.youtube.com/channel/UCQBtNmyXoZiD-bU3WQbGFWw>
- Entrenamiento pedagógico: <https://www.youtube.com/c/ENTRENAMIENTOPELAGOGICO->

Evidencia integradora del curso

El Aula Invertida es una estrategia de aprendizaje que será de gran utilidad al realizar esta actividad. Favoreciendo el uso de las TIC y las TAC, el estudiantado realizará una revisión autónoma de distintas plataformas digitales, los insumos generados a lo largo del curso, puntos de vista de docentes de la escuela normal, opiniones de profesionales del área, entre otros, para recabar información sobre la organización de un festival de juegos dirigido al resto del estudiantado de la institución. Los juegos presentados en dicho festival pueden ser seleccionados del fichero elaborado en la unidad de aprendizaje II, preferentemente, deben incluirse juegos creados por las y los estudiantes. Se espera que dicha actividad se realice para obtener los beneficios de una experiencia. A continuación, se presenta el cuadro que integra la evidencia y los criterios de evaluación.

Evidencias	Criterios de evaluación de la evidencia integradora
Festival de Juegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña y organiza actividades de fomento a la práctica de la actividad física a través de juegos que desarrollen distintos elementos de la motricidad en las y los alumnos. • Genera prácticas inclusivas al considerar la diversidad social y cultural del contexto en donde se desempeña. • Identifica los distintos tipos de juegos y su relevancia en Educación Física bajo el Enfoque Dinámico de la Motricidad.

Perfil académico sugerido

Nivel Académico

Licenciatura en Educación Física y/o áreas afines.

Obligatorio: nivel de licenciatura, preferentemente maestría o doctorado en el área de la Educación Física, Recreación y/o áreas afines.

Grado de Doctorado deseable o como mínimo Maestría en el área de Educación Física y/o áreas a fines.

Deseable

Experiencia en lo referente al juego, ludotecas, cursos de verano y docente de Educación Física en Educación obligatoria mínimo 10 años de servicio.

Experiencia docente para:

- Conducir grupos.
- Trabajo por proyectos.
- Utilizar las TIC y las TAC en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Retroalimentar oportunamente el aprendizaje de los estudiantes.
- Cursos de verano.
- Campamentos.