
Jornada Institucional Febrero 2022

ANEXO III

-DIA 3-

Educación Física



ABP desde la Educación Física.

Estamos transitando un momento histórico que nos convoca a pensar y repensar los sentidos y la gramática escolar. Renovar aspectos nodales de la escuela es una tarea compleja y desafiante, marcada por más preguntas que certezas. Implica, sin duda, un trabajo colectivo y comprometido, sostenido en el tiempo, guiado por sentidos comunes y motivado por el convencimiento de que todos/as los/as estudiantes pueden aprender y como docentes somos garantes de ese derecho. Se necesitan nuevas estrategias pedagógicas que resulten convocantes para los/as estudiantes, motiven su deseo de aprender y contribuyan al desarrollo de aprendizajes específicos, saberes y capacidades.

Desde hace unos años, se ha impulsado desde la Dirección General de Escuelas el Aprendizaje Basado en Proyectos como una poderosa metodología para el desarrollo de aprendizajes significativos en los distintos niveles y modalidades.

Primer Momento: Recordamos conceptos importantes.

¿Por qué Aprendizaje Basado en Proyectos?

1. Observar el siguiente video de la Dra. en Educación Mariana Maggio. En el marco del curso de formación «Enseñar por ABP, hacia un aprendizaje activo en aulas virtuales». Disponible en: <https://youtu.be/yk5TIDBxAml>
2. A partir del video y de la siguiente lectura reflexionamos sobre la importancia de la implementación de ABP como metodología activa.

Aprendizaje Basado en Proyectos es una metodología de enseñanza y aprendizaje que tiene como finalidad el desarrollo de capacidades y aprendizajes significativos. Está dentro de las llamadas pedagogías activas y en los enfoques basados en la indagación, porque sitúan al estudiante en el centro del proceso educativo, tienen como punto de partida una problemática de interés que los convoca a cuestionar e indagar un aspecto de la realidad, desde una actitud investigativa necesaria para vincularse de manera genuina con el aprendizaje.

Esta metodología no es algo nuevo, ya se utilizaba en la antigüedad cuando Sócrates enseñaba a través de la indagación y las preguntas. En el siglo XIX nace en Estados Unidos la Escuela Progresista que plantea una crítica a la escuela tradicional. James Kilpatrick (1871-1965), apoyado en la pedagogía de John Dewey proponía la experiencia, la vinculación con los intereses de los estudiantes y la orientación a un propósito, como claves para el aprendizaje, acompañada de una evaluación formativa.

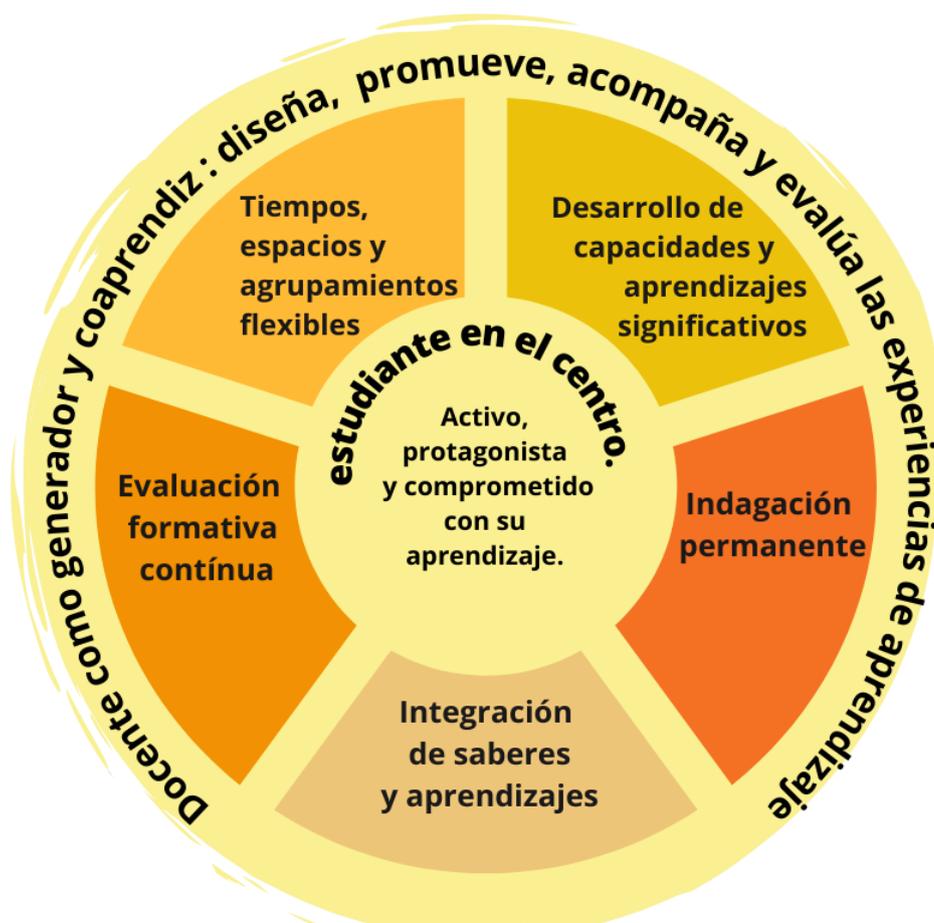
El Aprendizaje Basado en Proyectos es una experiencia vivencial de aprendizaje, donde las y los estudiantes a través de preguntas significativas exploran, conocen, comprenden el mundo real desde distintas miradas. En la experiencia se tiene contacto con lo real, se vive un acontecimiento. Habitamos el mundo hoy y ahora, ampliamos el territorio, empujamos los límites, vemos lo que antes no habíamos percibido, atravesamos algo y a la vez nos dejamos atravesar por eso.

No se debe confundir experiencia con experimento. En la experiencia no hay control de las variables, es salir al encuentro de lo otro con la confianza de poder comprenderlo. Los estudiantes viven una situación que luego reflexionan y la hacen propia y por ello no la olvidan. "No olvidamos aquellas cosas que nos atraviesan."

Resumiendo, el Aprendizaje Basado en Proyectos, promueve que las y los estudiantes se organicen, durante un período extendido de tiempo, en torno a un objetivo basado en una pregunta compleja, problema, desafío o necesidad, vinculados a su vida cotidiana—normalmente surgida desde sus propias inquietudes— que pueden abordar desde diferentes

perspectivas y áreas del conocimiento, fomentando la interdisciplinariedad. El proyecto culmina con la elaboración de una producción o con la presentación pública de los resultados.

Elementos esenciales del Aprendizaje Basado en Proyectos



El ABP puede ser trabajado desde distintas variantes. Por ejemplo:

- Aprendizaje Basado en Problemas.
- Aprendizaje Basado en Servicio.
- Aprendizaje Basado en Desafíos.
- Proyectos de Desafío de Diseño.
- Exploración de una pregunta abstracta.
- Proyectos de investigación.
- Toma de una posición respecto de un tema.

Lecturas para ampliar y profundizar

- Aprendizaje Basado en Proyectos. Transformando la cultura escolar de Arrighi, Josefina y Maña, Marisol.
- Aprendo porque quiero de Juan José Vergara Ramirez.



¿Por qué Aprendizaje Basado en Proyecto desde la Educación Física?

Antecedentes de ABP en la Educación Física

En el ámbito de la Educación Física fue Muska Mosston (1999) quien popularizó el método de enseñanza más próximo al ABP: la “resolución de problemas”. El autor lo incorporó en el “espectro de estilos de enseñanza” que él promovió y difundió a través de su literatura. Sin embargo, tanto él como la mayoría de los/as profesores/as que después trabajaron e investigaron sobre este método, lo limitaron al aprendizaje de habilidades motrices muy concretas y realizables en tiempos relativamente cortos (ejercicios o tareas puntuales). Así, el diseño de tareas de carácter indagador se convertía en el centro de preocupación sobre el que crear el problema a resolver. La aplicación de este estilo trataba de proponer situaciones en las que el/la estudiante debía descubrir la solución de algo que se le solicitaba y que buscaba estrictamente la eficacia motriz (respuesta final). Famose (1982) lo presenta bajo el término “tareas no definidas” o “semidefinidas”.

Así, en una clase de Educación Física se podían plantear tantos problemas como tareas proponía el/la docente (por ejemplo, las posibles variantes de una tarea motriz abierta: diversas maneras de sobrepasar un obstáculo utilizando un solo apoyo, diferentes formas de realizar un pase; o el éxito de una tarea cerrada: por ejemplo, lograr desplazarse en slalom en un monopatín sin caerse, etc.). Lo importante era que a través de un proceso cognitivo (disonancia cognitiva) por parte de el/la estudiante se lograra conseguir la(s) respuesta(s) ideal(es) o la(s) más eficaz(es). En cambio, el ABP nos exige que exista una vinculación directa entre lo que el/la estudiante resuelve y su aplicabilidad a un contexto real (enseñanza situada y reflexiva). Eso hace que el problema cambie y se traslade el foco de las tareas a corto plazo (o habilidades) a centrarse en los problemas de medio o largo plazo (situaciones complejas como son las de la vida auténtica). Así, lo que debe resolver el estudiantado es más que una respuesta motriz acertada para realizar una tarea, se trata de un problema de mayor trascendencia, lo cual exigirá un mayor tiempo para su resolución y la implicación de otras áreas del conocimiento.

La eficacia y la eficiencia del ABP ha quedado constatada, entendiéndose como un método didáctico integral, holístico y globalizador del aprendizaje.

La Educación Física puede ser clave para articular estas iniciativas motivantes para implicar a los/as estudiantes con prácticas motrices que aglutinen diferentes acciones educativas interdisciplinarias, con aplicación en la vida real del estudiante, más allá del patio o el gimnasio.

Las últimas tendencias pedagógicas apuestan por potenciar nuevos enfoques centrados en el aprendizaje constructivista, activo, social y conectado con la vida del estudiante; siendo el ABP una de las metodologías más idóneas para trabajar en el área de

Educación Física; no sólo por el gran potencial para movilizar aprendizajes escolares, sino además por partir de los intereses y necesidades del estudiantado.

Aplicación a la Educación Física

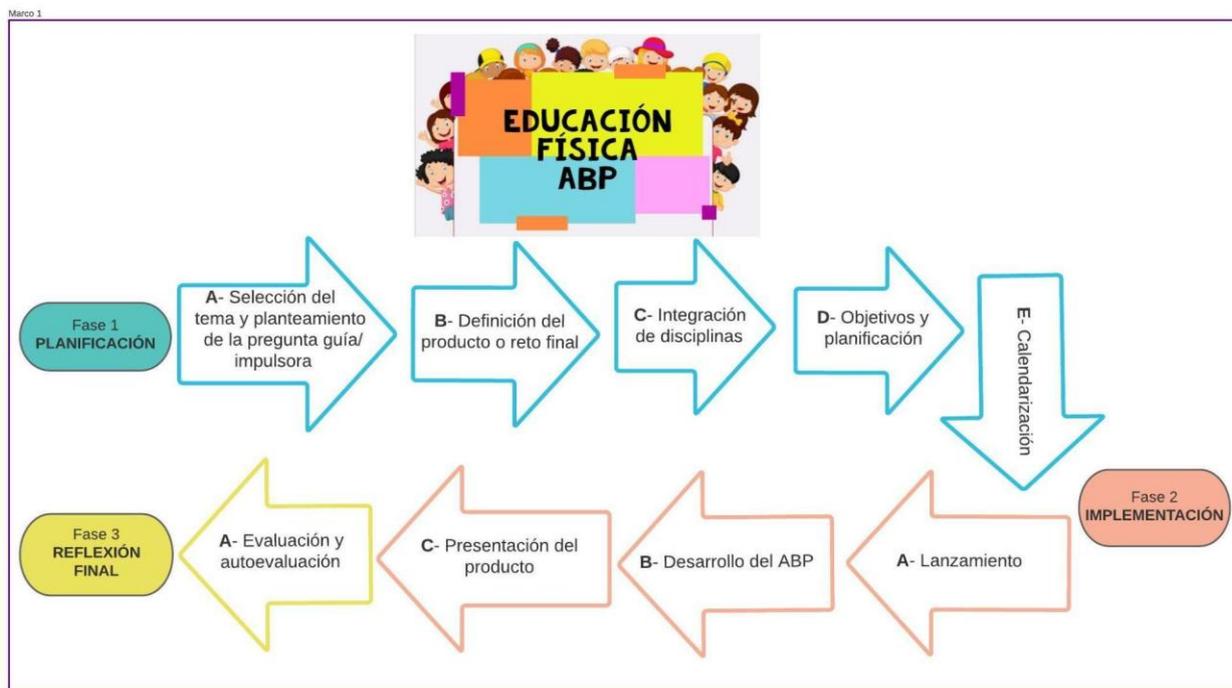
¿Por qué utilizar ABP en Educación Física? ¿Para mejorar la capacidad reflexiva de los/as estudiantes? ¿Para ser más eficaz en los aprendizajes? ¿Cuándo utilizar ABP en Educación Física? ¿Durante todo el proceso educativo? ¿En determinadas etapas o edades del desarrollo de los/as estudiantes? ¿Existen determinados contenidos de la Educación Física que se aprenden mejor mediante ABP? ¿Únicamente para contenidos abiertos? Como profesionales de la Educación Física nos surgen estas preguntas y otras más.

El ABP es una metodología muy interesante para el/la profesional de la Educación Física. Varias razones justifican este interés:

- Defiende la idea de que la Educación Física no está preocupada solamente por el desarrollo físico y/o corporal. A pesar del pensamiento convencional de que la actividad física es una práctica esencialmente física, la resolución de situaciones motrices requiere de un alto nivel de implicación cognitiva. Establece una relación entre actividad cognitiva y conductas motrices. Se fomenta la idea de que cualquier tipo de motricidad tiene su origen en una acción cognitiva.
- Favorece la emancipación de los/as estudiantes al desplazar la toma de decisiones del/la profesor/a al estudiante.
- Vincula los diferentes tipos de contenidos de la Educación Física (deportes, juegos, expresión corporal, etc.) con algunas estructuras de pensamiento (percepción, decisión, ejecución).
- Existe gran relación entre ese método de enseñanza y las competencias básicas y específicas a las que contribuye la Educación Física.
- Desarrolla una mayor emancipación del /la estudiante dotando de gran independencia en la relación estudiante-docente.

Por último y no menos relevante, es necesario que todo proyecto desarrollado desde el área de Educación Física mantenga la esencia del objetivo de la misma: la contribución al desarrollo de la competencia motriz

Segundo Momento: Camino del Aprendizaje Basado en Proyectos



Para desarrollar ABP desde Educación Física se propone un camino con 3 fases:

Fase 1: Planificación

- A. Selección del tema y planteamiento de la pregunta guía/impulsora.
- B. Definición del producto o reto final.
- C. Integración de disciplinas.
- D. Objetivos y Planificación.
- E. Calendarización.

Fase 2: Implementación

- A. Lanzamiento.
- B. Desarrollo del ABP.
- C. Presentación del producto.

Fase 3 : Reflexión final

- A. Evaluación y autoevaluación.

Es importante recordar que la metodología es la construcción de aprendizajes significativos y el desarrollo de capacidades específicas y transversales de los/as estudiantes.

Fase 1: Planificación:

A. Selección del tema y planteamiento de la pregunta guía/impulsora.

Elegimos un tema ligado a la realidad de los/as estudiantes que los/as motive a aprender y les permita desarrollar los objetivos cognitivos y competencias que desean trabajar. Planteamos una pregunta guía abierta que nos ayude a detectar sus conocimientos previos sobre el tema y les invite a pensar qué deben investigar y qué estrategias deben poner en marcha para resolver la cuestión. Por ejemplo:

¿Cómo impacta el deporte en nuestra vida?

El resto de las preguntas seleccionadas son detalladas a continuación y nos orientarán para saber cuáles espacios curriculares deberemos seleccionar en este ABP:

- ¿Por qué existe el deporte?
- ¿Qué es el deporte?
- ¿Cuál es el origen del deporte?
- ¿Qué deportes conocemos?
- ¿Todos los deportes se practican en el mismo lugar?
- ¿Quién es quién en el deporte?
- ¿Qué cualidades definen a un deportista?
- ¿Para qué sirven las reglas en el deporte?
- ¿Quién es el jugador N° 12?
- ¿Qué significa ser un buen deportista?
- ¿Todos podemos hacer deporte?

Esta etapa es muy importante y requiere tiempo para que los/as estudiantes propongan, argumenten y decidan. Como docentes debemos planificar estrategias y gestionar los ambientes para el aprendizaje. Algunas estrategias que podemos utilizar son:

- mapeo colectivo
- lluvia de ideas
- asamblea propositiva
- proceso de escucha atenta y creativa, etc.
- técnicas creativas y del pensamiento divergente.

Es importante tener en cuenta que los intereses y deseos de los/as estudiantes no siempre aparecen espontáneamente, muchas veces empiezan a ser creativos/as e imaginativos/as a partir de situaciones motivadoras o que irrumpen, por tal razón es muy

importante que como docentes diseñemos y realicemos experiencias potentes y disparadoras.

Al diseñar las preguntas guía se debe procurar que tengan las siguientes características:

- Ser provocativas, para mantener a los/las estudiantes interesados/as y motivados/as durante todo el proyecto.
- Representar un reto. Alentar a los/las estudiantes a confrontar cuestiones poco familiares o comunes.
- Deben extraerse de situaciones o problemáticas reales que sean interesantes en el mundo de los/las estudiantes. De esta manera, se los/las alienta a analizar el mundo que los/las rodea y a participar de su comunidad y de la sociedad en general.
- Deben ser consistentes con los aprendizajes y saberes curriculares. No es suficiente que la pregunta sea atractiva, es necesario además que lleve a los/las estudiantes a desarrollar capacidades y conocimientos definidos.

B. Definición del producto o reto final.

Establecemos el producto que deben desarrollar los/as estudiantes en función de las competencias que queramos desarrollar. Puede tener distintos formatos: un folleto, una campaña, una presentación, una investigación científica, una maqueta, la creación de un nuevo juego, un nuevo deporte, etc. Te recomendamos que les proporciones una rúbrica donde figuren los objetivos cognitivos y competencias que deben alcanzar, y los criterios para evaluarlos.

El propósito del producto final es permitir a los/las estudiantes poner en práctica las capacidades y aprendizajes desarrollados, dar a conocer - a la comunidad educativa y su contexto- los resultados obtenidos y además las experiencias y detalles relacionados con las etapas anteriores. Es aconsejable hacerlo en un evento, previamente organizado, con audiencia real, que trascienda las paredes del patio o gimnasio.

Ejemplos de productos finales para un ABP: Inventar un nuevo deporte. Realizar producciones artísticas. Producir un cuento.

C. Integración de disciplinas.

Definimos con qué otros espacios curriculares trabajaremos el ABP, atendiendo al tema, la pregunta impulsora y producto final planificado. Recordemos que no debemos forzar la integración de disciplinas, si no que serán convocadas aquellas que nos ayuden a comprender ese aspecto de la realidad, ese problema, tema que estamos indagando. La integración de múltiples disciplinas favorece el desarrollo de un aprendizaje cooperativo,

atendiendo a la heterogeneidad de los/as estudiantes que tenemos en nuestras aulas, y permite que los contenidos curriculares se trabajen de manera transversal.

D. Objetivos y planificación: Definición de capacidades, objetivos de aprendizaje e indicadores de desarrollo de estas capacidades.

Es importante en esta etapa preguntarnos ¿Qué van a aprender los/las estudiantes? ¿Qué capacidades específicas y transversales van a desarrollar? El ABP trabaja con los aprendizajes específicos y saberes que se establecen en los Diseños Curriculares, siendo sus objetivos el desarrollo de capacidades y aprendizajes significativos.

E. Calendarización: Diseño de actividades/ tareas, herramientas tic, agrupamiento/organización y evaluación (modos y criterios).

Definidos los espacios curriculares con sus contenidos, las capacidades que pretendemos desarrollar y los objetivos de comprensión es hora de definir el Plan de trabajo y la agenda del ABP, donde se planificarán las actividades a desarrollar.

Luego de definir las capacidades y los objetivos de aprendizajes llegó el momento de diseñar las actividades como oportunidad de aprendizaje. Al diseñar las propuestas de enseñanza para que todos los/as estudiantes aprendan, como docentes nos convertimos en “organizadores/as de oportunidades de aprendizaje” y las consignas como “invitaciones a actuar”. Entonces, es necesario pensar y diseñar la forma de trabajar en la escuela y en el patio o gimnasio con principios organizadores y didácticos diferentes de los que han estructurado el modelo tradicional homogeneizador. El rol docente es orientar y guiar: dar autonomía a los/as estudiantes para que busquen, contrasten y analicen la información que necesitan para realizar el trabajo.

Recordemos que la evaluación formativa es un elemento clave para el desarrollo de ABP. Es parte inseparable de la enseñanza y el aprendizaje, entendida como el proceso de valoración de las situaciones pedagógicas, que incluye al mismo tiempo, los procesos desarrollados, los resultados alcanzados, los contextos y condiciones en los que los aprendizajes tienen lugar.

Fase 2: Implementación:

A. Lanzamiento. Comunicamos nuestro ABP.

Es el momento en el que se comunica y comparte con toda la comunidad que se está iniciando el ABP, es necesario armar un evento que rompa con la rutina escolar. Esta instancia tiene que motivar, entusiasmar y convocar ya que en ella comunicamos el tema elegido, las preguntas y los objetivos principales del proyecto.

B. Desarrollo del ABP.

Se realizan las actividades y se sostiene una reflexión permanente del proceso de aprendizaje. En esta etapa, hay que tener en cuenta la importancia de la documentación para captar los distintos momentos del ABP, sus logros y desafíos. Los/as estudiantes deben analizar, sintetizar y evaluar para alcanzar una comprensión del todo y formular una solución viable. Es el momento en que los/as estudiantes pongan en común la información recopilada, compartan sus ideas, debatan, elaboren hipótesis, estructuren la información y busquen entre todos/as la mejor respuesta a la pregunta inicial.

En esta fase los/as estudiantes tendrán que aplicar lo aprendido a la realización de un producto que dé respuesta a la cuestión planteada al principio. Por ejemplo la construcción de un juego, modificación de reglas, organización de un campamento, etc. El nuevo aprendizaje debe verse plasmado en una producción final.

C. Presentación del producto.

En esta etapa las y los estudiantes presentan a la audiencia lo que han vivido y realizado. Se hace pública la producción elaborada. Este momento es una verdadera celebración donde se toma conciencia de todo el camino recorrido. Las/os estudiantes son el centro del proceso y son quienes deben ser protagonistas del camino transitado. Esta instancia de exhibición y difusión de la producción final y sus resultados. Es importante que cuenten con un guión estructurado de la presentación, se expliquen de manera clara y apoyen la información con una gran variedad de recursos.

Fase 3 : Reflexión final:

Una vez concluidas las presentaciones de todos los grupos, reflexionamos con los/as estudiantes sobre la experiencia y los/as invitamos/as a buscar entre todos una respuesta colectiva a la pregunta inicial. Por último, evaluamos el trabajo de los/as estudiantes mediante la rúbrica que les hemos proporcionado con anterioridad, y les pedimos que se

autoevalúen. Les ayudará a desarrollar su espíritu de autocrítica y reflexionar sobre sus aciertos o errores.

La evaluación no puede ser únicamente sumativa y formal, sino que es más adecuada una evaluación formativa, de regulación y centrada en el proceso.

Este cierre es de final abierto ya que siempre es posible seguir indagando y profundizando. Esto permite que tanto estudiantes como docentes puedan cerrar el proyecto y celebrar lo logrado. Alimenta la autoestima de todas las partes, incluso de la institución educativa al poder ver que se cierran ciclos de trabajo con resultados significativos.

Tercer Momento: Planificamos

NUESTRO ABP	
Presentación	<p>A continuación, se presenta un ejemplo de ABP para Nivel Secundario, que tiene como objetivo que, entre todos/as, podamos seguir acercando la escuela a la vida y brindar oportunidades de aprendizaje duraderos.</p> <p>El ABP busca poner al estudiante en el centro del proceso para que sea el protagonista de su propio aprendizaje. Cada estudiante realizará actividades que le permitan recorrer un camino de aprendizaje significativo y desarrollar sus capacidades.</p> <p>El ABP trabaja con el mundo real de los/as estudiantes, con sus intereses y sus preocupaciones. De este modo promueve aprendizajes auténticos y significativos e incrementa la motivación, el interés y el compromiso.</p> <p>Les acercamos esta propuesta concreta que nos permite comenzar a repensar junto a toda la comunidad educativa lo que significa aprender hoy.</p>
Tema	Deporte
Pregunta Guía	¿Cómo impacta el deporte en nuestra vida?
Otras preguntas	<p>El resto de las preguntas seleccionadas son detalladas a continuación y nos orientarán para saber cuáles espacios curriculares deberemos seleccionar en este ABP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Por qué existe el deporte? ¿Qué es el deporte? ¿Cuál es el origen del deporte? ¿Qué deportes conocemos? ¿Todos los deportes se practican en el mismo lugar? ¿Quién es quién en el deporte? ¿Qué cualidades definen a un deportista? ¿Para qué sirven las reglas en el deporte? ¿Quién es el jugador N° 12? ¿Qué significa ser un buen deportista?

	¿Todos podemos hacer deporte?		
Producto final	Inventar un nuevo deporte. Realizar producciones deportivo-recreativas. Producir un cuento.		
Interdisciplinariedad	Saberes / Aprendizajes	Capacidades:	Indicador de capacidad
Lengua	<p>EN RELACIÓN CON LA COMPRENSIÓN Y LA PRODUCCIÓN ORAL</p> <p>La escucha comprensiva y crítica de textos referidos a contenidos estudiados</p> <p>y a temas de interés general.</p> <p>-EN RELACIÓN CON LA LITERATURA</p> <p>Nociones de versificación, métrica y rima (asonancia y consonancia).</p> <p>EN RELACIÓN CON LA LECTURA Y LA PRODUCCIÓN ESCRITA</p> <p>La participación asidua en taller de lectura de textos que divulguen temas específicos del área y del mundo de la cultura, que desarrollen información y opinión sobre el o los temas de manera ampliada (capítulos de libros, enciclopedias, textos en soporte electrónico, suplementos de diarios, revistas, entre otros) con propósitos diversos (leer para informarse, para construir opinión, para hacer, para averiguar un dato, para compartir con otros lo leído, para confrontar datos y opiniones). Escribir, en forma individual y grupal, textos a partir de consignas de invención</p> <p>La participación asidua en taller de escritura de textos no ficcionales, en situaciones comunicativas reales o simuladas (en pequeños grupos y/o de manera individual), referidos a temas específicos del área, del mundo de la cultura y de la vida ciudadana,</p>	<p>Comunicación</p> <p>Resolución de situaciones problemas</p>	<p>Emplea habilidades de decodificación de la información que permiten la comprensión de textos para la toma de apuntes, la elaboración de síntesis, gráficos, la contrastación con información de otros textos y la reelaboración de la información con sus propias palabras.</p> <p>Adecua los saberes lingüísticos que se deben poner en juego en una situación comunicativa, el conocimiento del destinatario y el conocimiento del tema.</p> <p>Produce textos verbales (orales y escritos) y gráficos, coherentes y cohesionados,</p>

			adecuados a la situación comunicativa, en diferentes soportes y de manera autónoma, en los que se manifiesten diferentes puntos de vista, comparaciones, argumentaciones, etc.
Matemática	<p>EN RELACIÓN CON EL ÁLGEBRA Y LAS FUNCIONES Analizar la variación de perímetros y áreas en función de la variación de diferentes dimensiones de figuras. La modelización de situaciones extramatemáticas e intramatemáticas mediante cuadráticas.</p> <p>EN RELACIÓN CON LA PROBABILIDAD Y LA ESTADÍSTICA Interpretar tablas y gráficos. Calcular la media aritmética y analizar su significado en función del contexto explicitar y analizar propiedades de las funciones de proporcionalidad directa.</p> <p>EN RELACIÓN CON LA GEOMETRÍA Y LA MEDIDA Construir figuras.</p>	<p>Compromiso y responsabilidad</p> <p>Comunicación</p>	<p>Participa de manera responsable en la construcción de conocimientos matemáticos y lo evidencia compartiendo sus producciones</p> <p>Interpreta, comprende y produce textos con información matemática presentada en forma oral o escrita, mediante textos, tablas, fórmulas, gráficos, expresiones algebraicas, logrando traducir de una forma de representación a otra, si la situación lo requiere.</p>
Ciencias Naturales	<p>EN RELACIÓN CON LOS SERES VIVOS: DIVERSIDAD, UNIDAD, INTERRELACIONES Y CAMBIOS El reconocimiento de la función de relación en el organismo humano a través del análisis de situaciones donde se evidencien procesos de captación y procesamiento de la información y elaboración de respuestas, que permitan avanzar en la construcción de la noción de organismo como sistema integrado y abierto.</p>	<p>Pensamiento crítico</p>	<p>Establece y analiza relaciones estructura-función en órganos y sistemas de los seres vivos, reflexiona sobre la importancia de la preservación de la salud mediante una actitud responsable.</p>

<p>Ciencias Sociales</p>	<p>EN RELACIÓN CON LAS ACTIVIDADES HUMANAS Y LA ORGANIZACIÓN SOCIAL El reconocimiento de la relación entre el orden social y el ordenamiento normativo, teniendo en cuenta las nociones de derechos y deberes de los ciudadanos y ciudadanas así como las normas de protección de los derechos humanos.</p>	<p>Pensamiento crítico</p>	<p>Analiza críticamente las desigualdades sociales y es capaz de asumir diferentes roles sociales.</p>
<p>Educación Física</p>	<p>EN RELACIÓN CON LAS PRÁCTICAS CORPORALES, LUDOMOTRICES Y DEPORTIVAS EN INTERACCIÓN CON OTROS La práctica y valoración de juegos colectivos, tradicionales, autóctonos y de otras culturas. La experiencia de conocer objetos, instalaciones y reglamentaciones como así también aspectos sociales, culturales y de género propios de las distintas prácticas corporales, a partir del acercamiento a algún ámbito no escolar. La apropiación del sentido colaborativo, cooperativo, de inclusión y disfrute de las prácticas corporales ludomotrices, gimnásticas y deportivas en grupo.</p> <p>EN RELACIÓN CON LAS PRÁCTICAS CORPORALES, LUDOMOTRICES Y DEPORTIVAS REFERIDAS A LA DISPONIBILIDAD DE SÍ MISMO La experimentación de secuencias de tareas para la mejora de las capacidades motrices, reconociendo criterios para su realización adecuada.</p>		

Objetivos de Comprensión:

Que los/as estudiantes sean capaces de:

- Comprender el concepto de deportes.
- Investigar sobre la historia a través del deporte.
- Buscar información del tema en diferentes fuentes.
- Conocer los deportes más importantes de nuestro país y el mundo.
- Reflexionar sobre el lugar de los deportes en su vida.
- Comunicar sus ideas a través de producciones escritas y orales.
- Seleccionar, identificar y priorizar información.
- Desarrollar la capacidad de la metacognición de sus aprendizajes.
- Desarrollar la capacidad del autoconocimiento y la reflexión.
- Experimentar la cooperación en la construcción de ideas y conocimiento.

- Desarrollar su creatividad.

Plan de trabajo:

Tareas	Actividades	Responsables	Calendario	Evaluación
Diversas tareas de indagación en múltiples fuentes de información				
Tareas de organización intercambio y puesta en común de la información				
Tareas de producción del Producto Final				
Tareas de organización y ejecución del trabajo cooperativo				
Tareas para la utilización de herramientas TIC y su vinculación con las actividades y los objetivos.				
Tareas de preparación para la presentación del ABP ante una audiencia				

Ejemplo de actividades:

Te compartimos algunas actividades modelos que puedes realizar con los/as estudiantes, teniendo en cuenta las preguntas esenciales que surgieron en el ABP:

¿Por qué existe el deporte?

Actividad I

¿Qué es el Deporte?

-Vamos a comenzar por detenernos a pensar en la pregunta que nos presenta el desafío. Sabemos mucho del deporte, pero tal vez nunca nos hayamos detenido a pensar por qué empezó. Te pedimos que pienses en:

- 3 ideas que tengas del deporte
- 2 preguntas que tengas sobre el deporte
- 1 dibujo que represente el deporte

- En el diccionario de la Real Academia Española la palabra DEPORTE se define como:

1. Actividad o ejercicio físico, sujeto a determinadas normas, en que se hace prueba, con o sin competición, de habilidad, destreza o fuerza física.

2. Recreación, pasatiempo o ejercicio físico, por lo común al aire libre.

Ahora, definí con tus palabras, ¿qué es el deporte?

- Responde

I) ¿Qué deportes conoces? Hace una lista con todos los que conozcas.

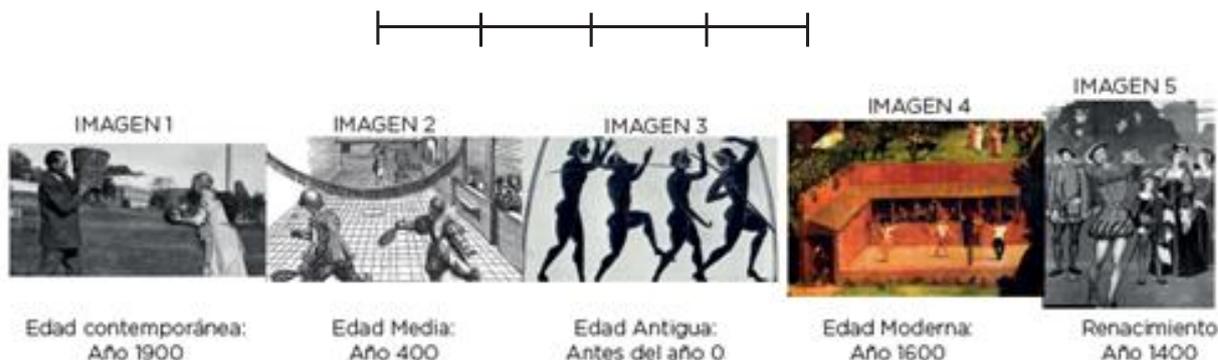
II) Si podés, buscá en Internet “Deportes” y fijáte que nuevos deportes aparecen y sumalos a la lista con otro color.

III) ¿Cuántos deportes tenés en tu lista?

Actividad 2

Deportes en otras épocas

- Ordena las siguientes imágenes según los años, desde el más antiguo hasta el más actual. Si querés, podés hacer una línea de tiempo como la que te mostramos debajo en tu carpeta. Podés completar con los años, en la parte de arriba, y con los números de las imágenes, en la parte de abajo:



- Responde: ¿Qué deporte crees que representa cada imagen?

Estas imágenes nos muestran que el deporte es muy antiguo. Te invito a que mires este video sobre el origen del deporte:

<https://www.youtube.com/watch?v=rugaZ4WmM9k>

- Responde estas preguntas:

I- ¿Cuál era la meta del ejercicio físico en la prehistoria?

II- Volvé a leer la definición de DEPORTE que se encuentra más arriba.

III ¿Creés que el ejercicio físico de la prehistoria era deporte?

IV. ¿Cuál era la meta del ejercicio físico en Grecia?

V. ¿Creés que el ejercicio físico en Grecia era deporte?

VI. Entonces, ¿por qué surge el deporte?

Ahora sí, llegó el momento de planificar un ABP desde la Educación Física.

A continuación, les proponemos planificar a partir de distintos escenarios, diferentes estrategias para el desarrollo de los aprendizajes del ABP. Como hemos leído en el apartado anterior, esta metodología pone a las/os estudiantes en el centro del proceso educativo, por tal razón, se debe trabajar con ellos/as desde el momento de la elaboración del tema, idea o problema.

Lo que trabajaremos en esta jornada es en la planificación, diseño de estrategias y escenarios de aprendizajes.

A modo de ejemplo les presentamos una plantilla, que tiene el objetivo de ser una guía para organizar y sistematizar los momentos importantes del ABP, así como sus estrategias y escenarios.

Fase 1: Planificación		
IDEA/PREGUNTA IMPULSORA ¿Qué desafío nos planteamos? ¿Qué pregunta impulsora utilizaremos para provocar el aprendizaje?	PRODUCTO FINAL ¿Qué producción queremos crear? ¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?	RECURSOS ¿Qué personas deben implicarse: docentes, familia, otros agentes? ¿Qué recursos materiales son necesarios? ¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?
INTERDISCIPLINARIEDAD ¿Qué espacios curriculares involucro? ¿Qué aprendizajes de estos espacios curriculares le van a permitir a los/as estudiantes comprender el tema, el problema?		CAPACIDADES ¿Qué capacidades queremos desarrollar en nuestros/as estudiantes?
OBJETIVOS de APRENDIZAJES ¿Qué aprendizajes y saberes del DCP se desarrollarán?		Indicadores de desarrollo de capacidades ¿Qué capacidades específicas y transversales se desarrollarán? ¿Cómo está previsto que se desarrollen?

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- ¿Cuáles son los criterios de evaluación?
- ¿Cómo está previsto realizarla? ¿Con qué herramientas?
- ¿Cuáles son las evidencias de aprendizaje?

Calendarización del Plan de trabajo

TAREAS/actividades ¿Qué estrategias y escenarios se diseñarán como oportunidades de aprendizaje? ¿Cómo se vinculan las tareas y con los objetivos?	HERRAMIENTAS TIC ¿Qué herramientas TIC utilizaremos? ¿Cómo se vinculan con las tareas y con los objetivos?	AGRUPAMIENTOS / ORGANIZACIÓN ¿Cómo se agrupará a los/as estudiantes? ¿Cómo organizaremos los espacios y los tiempos?
---	---	---

Fase 2:

Lanzamiento ¿Cómo comunicamos a los demás lo que nos hemos propuesto hacer? ¿Cómo difundiremos nuestro Proyecto?	Crítica y cuestionamiento ¿Qué es necesario modificar si surgen nuevos interrogantes?	Cierre ¿Cómo hacemos público la producción final?
---	---	---

Fase 3:

Reflexión final

- ¿Qué cosas hemos aprendido?
- ¿Qué cosas nos facilitaron el aprendizaje y cuáles no?
- ¿Con qué dificultades nos hemos encontrado?
- ¿Qué nuevas preguntas surgieron?

A modo de ejemplo, compartimos a continuación una rúbrica de capacidades para evaluar el ABP

Niveles de desarrollo de capacidades	4-Avanzado	3-Satisfactorio	2-Básico	1-Por debajo del básico
Criterio: Análisis de la información -Identifica, reconoce e interpreta las ideas y conceptos básicos de la información	Busca las relaciones entre los diferentes elementos de la información para conseguir una comprensión más profunda	Reconoce e interpreta todos los elementos de la información según criterios preestablecidos	Reconoce e interpreta superficialmente los elementos de la información proporcionada.	Repite sin comprender o con dificultades los elementos de la información proporcionada. Comete errores
Criterio: Síntesis de la información. -Demuestra capacidad de síntesis de la información a partir de los desafíos propuestos	Muestra originalidad en el modo de sintetizar adecuadamente la información	Es capaz de sintetizar la información adecuadamente	Sintetiza la información, pero de forma incompleta y comete errores en la jerarquización.	Necesita acompañamientos para sintetizar información. Se limita a recopilarlas.
Criterio: Aplicación de los conocimientos teóricos a situaciones reales. Demuestra capacidad de transferir los conocimientos teóricos a situaciones prácticas.	Aplica correctamente los contenidos teóricos sobre la práctica y fundamento lo que hace	Aplica correctamente los conocimientos a situaciones prácticas	Interpreta o aplica erróneamente los contenidos estudiados a situaciones prácticas	Le cuesta transferir a alguna situación práctica
Criterio. Implicancia en los objetivos del grupo y en la evaluación. -Tiene disposición para entender al grupo como un mediador del desarrollo cognitivo de cada uno de sus miembros.	Fomenta el diálogo constructivo, integra e inspira la participación de los demás	Acepta las opiniones de los demás y ofrece su punto de vista de modo constructivo.	Algunas veces se implica	Pocas veces se implica en la tarea grupal y pone trabas.
Criterio: Responsabilidad en la realización de las tareas -Demuestra compromiso y responsabilidad en el cumplimiento de las tareas.	Fue responsable cumpliendo con todas las tareas propuestas	Realizó la mayor parte de las tareas	Realizó sólo algunas de las tareas	Llevó a cabo solo una tarea.
Puntaje total obtenido:				

BIBLIOGRAFÍA:

- Perkins, D. (2010). Aprendizaje pleno. Principios de la enseñanza para transformar la educación. Buenos Aires: Paidós.
- Arrighi, Josefina y Maña, Marisol (2020) Aprendizaje basado en proyectos. Transformando la cultura escolar. Rosario: Ediciones Logos.
- Guiones Red de Escuelas: ABP. Provincia de Buenos Aires.
- Jornadas Institucionales D.G.E. Mendoza. Febrero 2020 y Febrero 2021
- Catibiela, Alejandra (2017). En artículo: Cultura Visual y enseñanza. En Octante(Nº2) pp. 46-53. Universidad Nacional de la Plata.
- Anijovich, R. y Mora, S. (2009): Estrategias de enseñanza. Cap. 1. Buenos Aires: Aique.
- Anijovch, Rebeca y Cappelletti, Rebeca (2017). La evaluación como oportunidad. Buenos Aires: Paidós.
- Anijovich, Rebeca y Cancio, Cecilia (2017). Las consignas de trabajo, una invitación a aprender. Enfocar la enseñanza desde la diversidad: una alternativa para la inclusión. Buenos Aires: Ministerio de Educación y Deportes de la Nación.

- Efland, Arthur; Freedman, Kerry; Sthur, Patricia (2003). La Educación en el Arte Posmoderno Barcelona: Paidós.
- Moya-Mata, I. y Peirats, J. (2019). Aprendizaje basado en Proyectos en Educación Física en Primaria, un estudio de revisión. REIDOCREA, 8(2), 115-130.
- Aprendizaje basado en problemas (ABP) y Educación Física (PBL and Physical Education) Dr. Domingo Blázquez Sánchez - INEFC Barcelona.



Coordinación
de Educación Física
GOBIERNO DE MENDOZA

CONTACTOS



Peltier 351. Casa de Gobierno. 2° subsuelo.
Cuerpo central. Mendoza



261-4492721



dge-educacionfisica@mendoza.gov.ar



@Carinaortegadge



carinaortegadge



Carina Ortega DGE



Coordinación de Educación Física Mendoza