



Universidad Autónoma del Estado de México

Secretaría de Docencia
Dirección de Estudios de Nivel Medio Superior

PLANEACIÓN DIDÁCTICA GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CULTURA Y ACTIVACIÓN FÍSICA III

ACADEMIA:	Cultura y Activación Física		
SEMESTRE:	TERCER	HORAS TEÓRICAS	0
CRÉDITOS	1	HORAS PRÁCTICAS	1
TIPO DE CURSO	OBLIGATORIO	TOTAL DE HORAS:	1
ELABORÓ	Patricia Gutiérrez González Gonzalo Ugalde Herrera Rogelio Hernández Valdés Micaela Paula Munguía Ortega Juan Carlos Torres Villanueva Reyes Hernández Valdés Flavio Martínez Guillermo Primero Sánchez		

PLANTEL:

VIGENCIA

SEMESTRE 2019-B



PROPÓSITO DE LA ASIGNATURA

Emplea herramientas teórico metodológicas que promueven la práctica de actividades deportivas generando así, estilos de vida saludables.



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO I	Organización del deporte en México	Sesiones previstas	4
Propósito:	Explica de manera deductiva la estructura y organización del deporte en México.		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO	ESTRATEGIAS / TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA GENÉRICA	
1.1 Evaluación física 1.1.1 test de capacidades físicas condicionales. (fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad)	Conoce los diferentes mecanismos mediante los cuales puede y debe obtener un diagnóstico de capacidades físicas (condicionales)	Emplea diferentes medios para evaluar su condición física inicial con el fin de diseñar un esquema con las actividades de acondicionamiento físico.	Valora la capacidad física obtenida para prevenir enfermedades.	1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue. 1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades. 3 Elige y practica estilos de vida saludables.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Expositiva • Trabajo colaborativo • Aprendizaje orientado a proyectos • Ficha medica • Test de capacidades físicas • Resumen • Foro • Bitácora • Actividad física • Investigación documental
1.2 Ley del deporte del Estado de México y Nacional 1.2.1 Acuerdo por el que se reconoce la cultura física y el deporte como derecho universitarios	Identifica las leyes que rigen el deporte y la obligatoriedad de las instituciones públicas y de la UAEM para la realización de actividades físicas y deportivas para todos los individuos	Relaciona las leyes que regulan el deporte en CONADE, los institutos estatales y la UAEM	Valora la importancia de conocer diferentes estatutos	3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social. 3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.	
1.3 Estructura de la organización deportiva en México (Nacional, estatal, municipal y de la UAEM)	Conoce como se encuentra estructurado el deporte en México a nivel Nacional, estatal, municipal y de la UAEM	los diferentes niveles de la estructura del deporte en México	Emite opiniones sobre el funcionamiento de la estructura del deporte en México	3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.	



Desarrollo de proyecto	<p><i>Fase 1. Indagación referencial</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar problema o situación relacionada con: <p>Esta se aborda desde los referentes de varias asignaturas simultáneas, de acuerdo a la afinidad con la temática y los desempeños disciplinares, promoviendo que no existan dos proyectos iguales, al enfatizar aspectos o productos distintos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Búsqueda de información. <p>Se centra en la obtención de información utilizando los diversos recursos (libros, periódicos, revistas, Internet, bases de datos, entre otros) para delimitar el alcance del proyecto y la intervención de las asignaturas, así como el producto a realizar.</p>
------------------------	--

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

1. Se conoce y valora así mismo y aborda problemas y retos tomando en consideración los objetivos que persigue.
 - 1.1 Enfrenta sus dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.
3. Elige y practica estilos de vida saludables.
 - 3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.
 - 3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
1.1. Evaluación física inicial.	1

PROPÓSITO:
Comprende los contenidos temáticos, mecanismos de evaluación y el proyecto integrador sobre cultura física.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
1.1.1. Test de capacidades físicas condicionales (resistencia, fuerza,	Presentación de asignatura y encuadre: Contenidos temáticos, proyecto integrador y mecanismos de evaluación contenidos.					
	<i>Presentación del Proyecto:</i> Introduce el desarrollo del proyecto integrador: Campaña de acción social para promover el consumo responsable y la					



velocidad y flexibilidad).	sustentabilidad, a través de la elaboración de una revista digital.					
	<i>Fase 1. Indagación referencial. Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual. Se entrega al finalizar el módulo.</i> Trabajo individual: valor 10 Entregar reporte escrito que contenga. <i>Somatometria, Diagnóstico de la capacidad física, Certificado médico, ficha médica y perímetros. Se entrega al finalizar el módulo.</i>					
	Se presenta el reglamento y las bases de trabajo.					
		<i>Elabora por escrito el compromiso personal.</i>	Compromiso personal.	X		
	Conduce la aplicación del test de capacidad física condicional: (resistencia) entrega formato de diagnóstico de la capacidad física.					
		Ejecuta de manera individual la aplicación de test de capacidad física condicional: (resistencia) entrega formato de diagnóstico de la capacidad física.	Formato de diagnóstico lleno.	X		
	Concentración de resultados de evaluaciones de los alumnos.					

RECURSOS:	Formato de diagnóstico, conos, platos, silbato, tabla restiradora, computadora, programas de computación.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Software que mida el volumen, la intensidad de la capacidad física, gasto calórico, redes sociales, blogs.
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Instalaciones deportivas.



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
 - 1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.
 - 3 Elige y practica estilos de vida saludables.
 - 3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.
 - 3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.
 - 3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.

1.1 Evaluación del test aeróbico.2	1
PROPÓSITO:	
Conoce su estado físico actual para estructurar su plan de actividad física.	

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
1.2 Evaluación física inicial: Test de capacidades física condicional (resistencia)	Conduce la aplicación de test de capacidad física condicional: (resistencia)					
		Inicia de manera individual la ejecución del test de capacidad física (resistencia)	Formato de diagnóstico inicial.	X	X	
	Concentración de resultados de evaluación de los alumnos, Solicita la realización de una <i>bitácora de actividades físicas y deportivas realizadas.</i>					
		Realiza actividad física deportiva extra clase (3 sesiones de 50 minutos) para integrar la bitácora de actividad física deportiva.	Bitácora de actividades físicas y deportivas			

RECURSOS:	Materiales, humanos y financieros
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Red sociales, Bases de datos electrónicas, Videos y Webquestt
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Espacios deportivos al aire libre, aulas de clase.



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 1. Se conoce y valora así mismo y aborda problemas y retos tomando en consideración los objetivos que persigue.
- 1.1 Enfrenta sus dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.
- 3. Elige y practica estilos de vida saludables.
- 3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
1.1 Conceptos básicos.	1
PROPÓSITO:	
Conoce y diferencia los múltiples conceptos relacionados a la cultura y actividad física.	

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
1.2.1 Cultura física. 1.2.2 Educación física. 1.2.3 Entrenamiento deportivo. 1.2.4 Activación física.	A través de lluvia de ideas se aborda la importancia de cada una de estas actividades.					
		En equipos elaboran una definición propia de cada concepto.	Listado de conceptos.	X		
	<i>Avance de la elaboración del proyecto</i> Trabajo individual: Entregar reporte escrito que contenga. <i>Somatometria, Diagnóstico de la capacidad física, Certificado médico, ficha médica y perímetros.</i> Trabajo colaborativo: <i>Elaboran video informativo sobre el tema elegido con una duración de 4 a 5 minutos. Sobre cualquiera de los tres temas que se presentan, hidratación de los deportistas jóvenes de bachillerato, alimentación en los deportistas jóvenes de bachillerato y</i>					



<i>adicciones relacionadas con la actividad física en los jóvenes de bachillerato</i>				
	<p><i>Avance de la elaboración del proyecto</i> Trabajo individual: Entregar reporte escrito que contenga. <i>Somatometría, Diagnóstico de la capacidad física, Certificado médico, ficha médica y perímetros.</i></p>	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual. Reporte escrito de la capacidad física.</p>	X	X
	<p>Trabajo colaborativo: <i>Elaboran video informativo sobre el tema elegido con una duración de 4 a 5 minutos. Sobre cualquiera de los tres temas que se presentan, hidratación de los deportistas jóvenes de bachillerato, alimentación en los deportistas jóvenes de bachillerato y adicciones relacionadas con la actividad física en los jóvenes de bachillerato</i></p>	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo. <i>Elabora video informativo sobre el tema elegido (4-5 minutos)</i></p>	X	X
Dirige práctica deportiva				
	Realiza actividades deportivas	Práctica deportiva	X	X
Realiza un cierre después de haber discutido las diferentes posturas de conceptos relacionados a la actividad deportiva.				

RECURSOS:	Materiales, humanos y financieros.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Redes sociales, bases de datos electrónicas, videos y webquest.
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Espacios deportivos al aire libre, aulas de clase.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
- 1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.
- 3 Elige y practica estilos de vida saludables.
- 3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.



- 3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.
- 3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
1.2 Ley del deporte del Estado de México y Nacional	1

PROPÓSITO DEL TEMA:
Conoce la fundamentación legal sobre la práctica y fomento de las actividades físicas y deportivas en México.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
1.2.1 Acuerdo por el que se reconoce la cultura física y el deporte como derecho universitarios	Clase magistral de Legislación deportiva, municipal, estatal y nacional aportara elementos a la integración del conocimiento del estudiante sobre la legislación del deporte en México y su derecho como universitario para la práctica de las diferentes actividades físicas deportivas.					
	Orientar a los alumnos hacia la sustentación legal del deporte municipal, estatal y nacional. Solicita la elaboración de un resumen escrito de los artículos que norman el deporte municipal, estatal y nacional y el derecho Universitario de practicar las diferentes actividades físicas Deportivas.					
		Realizan práctica deportiva	práctica deportiva	X	X	X



		En equipo elaboran resumen escrito de los artículos que norman el deporte municipal, estatal y nacional y el derecho Universitario de practicar las diferentes actividades físicas Deportivas.	Resumen escrito de las normas del deporte.	X	X	
--	--	--	--	---	---	--

RECURSOS:	Reglamentos estatal, nacional y Universitario que regula la práctica deportiva
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Información en internet
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Espacios deportivos al aire libre, aulas de clase, interacciones respetuosas y tolerante entre docente-estudiante y estudiante-estudiante.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
- 1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.
- 3 Elige y practica estilos de vida saludables.
- 3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.
- 3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.
- 3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
1.3 Estructura de la organización deportiva en México (Nacional, estatal, municipal y de la UAEM)	1

PROPÓSITO DEL TEMA:
Contrasta el funcionamiento de las diferentes organizaciones deportivas en nuestro Municipio, Estado y País





SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
1.3 Estructura de la organización deportiva en México (Nacional, estatal, municipal y de la UAEM)	Expone el funcionamiento de las diferentes organizaciones públicas y privadas de nuestro entorno.					
		Conoce la forma en cómo funcionan las diferentes organizaciones deportivas en nuestro entorno				
	Dirige foro con los diferentes actores argumentaran sobre las funciones de las Organizaciones deportivas mexicanas. Pide al alumno realizar reporte escrito sobre las instituciones que dirigen el deporte mexicano, municipal, estatal y nacional.					
		Asume algún papel en el foro acerca de las funciones de los organismos gubernamentales que dirigen el deporte mexicano. Realiza Reporte escrito sobre las instituciones que dirigen el deporte municipal, estatal y nacional.	Reporte escrito sobre las instituciones que dirigen el deporte municipal, estatal y nacional.	X		
		Realizan práctica deportiva	práctica deportiva	X	X	X
	Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual: Entregar reporte escrito que contenga. <i>Somatometria, Diagnóstico de la capacidad</i>					



<p><i>física, Certificado médico, ficha médica y perímetros.</i></p> <p>Trabajo colaborativo: <i>Elaboran video informativo sobre el tema elegido con una duración de 4 a 5 minutos. Sobre cualquiera de los tres temas que se presentan, hidratación de los deportistas jóvenes de bachillerato, alimentación en los deportistas jóvenes de bachillerato y adicciones relacionadas con la actividad física en los jóvenes de bachillerato</i></p>					
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual: valor 10 Entregar reporte escrito que contenga. <i>Somatometria, Diagnóstico de la capacidad física, Certificado médico, ficha médica y perímetros.</i></p>	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual Reporte escrito de la capacidad física.</p>	X	X	X
	<p>Avance de la elaboración del proyecto. Trabajo colaborativo: <i>Elaboran video informativo sobre el tema elegido con una duración de 4 a 5 minutos. Sobre cualquiera de los tres temas que se presentan, hidratación de los deportistas jóvenes de bachillerato, alimentación en los deportistas jóvenes de bachillerato y adicciones relacionadas con la actividad física en los jóvenes de bachillerato</i></p>	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo <i>Video sobre el tema elegido.</i></p>	X	X	X

RECURSOS:	Documentales, revistas, libros, normativa relacionada con la práctica deportiva.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Red social, Bases de datos electrónicas y videos relacionados con el tema elegido para investigar
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Espacios deportivos al aire libre, aulas de clase, interacciones respetuosas y tolerante entre docente-estudiante y estudiante-estudiante.



PROCESO DE EVALUACIÓN

PRODUCTOS PORTAFOLIO	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
		DX	F	S	H	C	A	
Cuestionario de diagnóstico	1.1, 3.1, 3.2, 3.3	X					X	Guía de observación.
Compromiso personal	1.1, 3.1, 3.2, 3.3			X	X			Lista de cotejo
Resumen escrito de las normas del deporte.	1.1, 3.1, 3.2, 3.3		X			X		Lista de cotejo
Reporte escrito sobre las instituciones que dirigen el deporte municipal, estatal y nacional.	1.1, 3.1, 3.2, 3.3		X			X		Lista de cotejo
<i>Práctica deportiva.</i>	1.1, 3.1, 3.2, 3.3			X	X			Lista de cotejo
Trabajo individual Reporte escrito de la capacidad física.	1.1, 3.1, 3.2, 3.3			X	X			Lista de cotejo
Trabajo colaborativo <i>Video sobre el tema elegido.</i>	1.1, 3.1, 3.2, 3.3			X	X			Lista de cotejo



AVANCES EN LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
				H	C	A	
Portafolio de evidencias:							
Compromiso personal	1.1, 3.3	1	1	X			Lista de cotejo
Cuestionario de diagnóstico.	1.1.3.3	1	1				Lista de ctejo.
Resumen escrito de las normas del deporte.	1.1, 3.3	1	1	X			Lista de cotejo
Reporte escrito sobre las instituciones que dirigen el deporte municipal, estatal y nacional.	1.1, 3.3	2	2	X			Lista de cotejo.
Avance del proyecto integrador							
Trabajo individual: Entregar reporte escrito que contenga. <i>Somatometria, Diagnóstico de la capacidad física, Certificado médico, ficha médica y perímetros.</i>	1.1, 3.1, 3.2, 3.3	10	10	X			Lista de cotejo
Trabajo colaborativo: <i>Elaboran video informativo sobre el tema elegido con una duración de 4 a 5 minutos. Sobre cualquiera de los tres temas que se presentan, hidratación de los deportistas jóvenes de bachillerato, alimentación en los deportistas jóvenes de bachillerato y adicciones relacionadas con la actividad física en los jóvenes de bachillerato</i>	1.1, 3.1, 3.2, 3.3	10	10	X			Lista de cotejo
Total			25				



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO II	Medios de comunicación y difusión del deporte en México	Sesiones previstas	3
Propósito:	Examina la importancia de la difusión de las actividades deportivas a través de los medios de comunicación en México.		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO	ESTRATEGIAS / TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA GENÉRICA	
<p>2.1. Medios de difusión en el deporte en México</p> <p>2.1.2 Influencia de los medios de comunicación y difusión en el deporte en México</p>	Describe cómo los medios de comunicación difunden las actividades físicas y deportivas	Investiga los procesos como se lleva a cabo la comunicación y la difusión de los programas de activación física y deportiva	Valora la promoción de los programas de activación física y deportiva de las dependencias gubernamentales	<p>3 Elige y practica estilos de vida saludables.</p> <p>3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.</p> <p>3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.</p> <p>3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.</p> <p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p> <p>7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Expositiva • Lectura dirigida • Trabajo colaborativo • Aprendizaje orientado a proyectos • Demostración • Actividad física • Bitácora



Desarrollo de proyecto	<p>Fase 2. Organización y planeación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación. Consiste en la organización del trabajo colegiado, donde se estipulan tiempos, actividades, medios, recursos a utilizar y desempeños disciplinares esperados en función a las competencias. • Diseño. Se realiza el diseño documental, de campo o experimental de acuerdo a la naturaleza del proyecto y la intervención de cada asignatura.
-------------------------------	--

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

<p>3 Elige y practica estilos de vida saludables.</p> <p>3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.</p> <p>3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.</p> <p>3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.</p> <p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p> <p>7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana</p>

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
2.1. Medios de difusión en el deporte en México	3

<p>PROPÓSITO DEL TEMA:</p> <p>Compara las diferentes formas de difundir el deporte y las actividades físicas en nuestro municipio, estado y país, además de identificar las formas de patrocinio derivado de la actividad física y deportiva.</p>
--





SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCTIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
2.1.2 Influencia de los medios de comunicación y difusión en el deporte en México		Lluvia de ideas de lo que saben acerca de la influencia de los medios de comunicación y difusión en el deporte en México	Exploración diagnóstica	X		
	Expone las formas de Influencia de los medios de comunicación y difusión en el deporte en México					
	Dirige dramatización de una empresa televisora, radio, medios escritos y redes sociales describiendo la forma en cómo se difunden las actividades deportivas.					
		Participa en la dramatización de las formas en la que se difunde y promueven las actividades físicas y deportivas. Elaboran reporte escrito.	<i>Reporte escrito sobre las formas de difusión de las actividades físicas y deportivas.</i>		X	
	Expone las formas de obtener recursos económicos hacia el deporte					
		En equipo identifican algunas maneras para lograr un patrocinio derivado de la actividad física y deportiva, se incluye en el reporte escrito.	Reporte escrito sobre como obtener un patrocinio deportivo a un deportista o un evento deportivo.	X	X	X
		Realizan práctica deportiva	Práctica deportiva	X	X	X
	Fase 2. Organización y planeación					



<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo Individual Reporte escrito digital sobre la importancia de los medios de difusión y comunicación (Digitales y escritos) para promover las actividades físicas, deportivas y de juegos tradicionales. Extensión 1 a 2 cuartillas. Valor 10.</p> <p>Trabajo colaborativo. Integrar en una presentación power point. El proceso de cómo se logra un patrocinio deportivo a un deportista o aun evento deportivo. Valor 10 Extensión 1 a 2 cuartillas</p>					
	<p>Fase 2. Organización y planeación Avance de la elaboración del proyecto Trabajo Individual Reporte escrito digital sobre la importancia de los medios de difusión y comunicación (Digitales y escritos) para promover las actividades físicas, deportivas y de juegos tradicionales. Extensión 1 a 2 cuartillas.</p>	<p>Trabajo individual Reporte escrito digital sobre la importancia de los medios de difusión y comunicación (Digitales y escritos) para promover las actividades físicas, deportivas y de juegos tradicionales. Extensión 1 a 2 cuartillas.</p>	X	X	X
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo. Integrar en una presentación power point. El proceso de cómo se logra un patrocinio deportivo a un deportista o aun evento deportivo. Extensión 1 a 2 cuartillas</p>	<p>Trabajo colaborativo Integrar en una presentación power point. El proceso de cómo se logra un patrocinio deportivo a un deportista o aun evento deportivo.</p>	X	X	X



RECURSOS:	Documentales, revistas, libros, normativa relacionada con la práctica deportiva.
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Red social, Bases de datos electrónicas y videos relacionados con el tema elegido para investigar
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Espacios deportivos al aire libre, aulas de clase, interacciones respetuosas y tolerante entre docente-estudiante y estudiante-estudiante.

PROCESO DE EVALUACIÓN

PRODUCTOS PORTAFOLIO	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
		DX	F	S	H	C	A	
Cuestionario de diagnóstico	3.1, 3.2, 3.3, 7.3	X					X	Guía de observación
Reporte escrito sobre las formas de difusión del deporte en México.	3.1, 3.2, 3.3, 7.3			X	X			Lista de cotejo
<i>Reporte escrito sobre cómo obtener un patrocinio deportivo a un deportista o un evento deportivo.</i>	3.1, 3.2, 3.3, 7.3			X	X			Lista de cotejo
Trabajo individual Trabajo Individual <i>Reporte escrito digital sobre la importancia de los medios de difusión y comunicación (Digitales y escritos) para promover las actividades físicas, deportivas y de juegos tradicionales. Extensión 1 a 2 cuartillas.</i>	3.1, 3.2, 3.3, 7.3			X	X			Lista de cotejo
Trabajo colaborativo Trabajo colaborativo. <i>Integrar en una presentación power point. El proceso de cómo se logra un patrocinio deportivo a un deportista o aun evento deportivo. Extensión 1 a 2 cuartillas</i>	3.1, 3.2, 3.3, 7.3			X	X			Lista de cotejo



AVANCES EN LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
				H	C	A	
Portafolio de evidencias:							
<i>Práctica deportiva</i>	3.1, 3.2, 3.3, 7.3	1	1	X			Lista de cotejo
<i>Cuestionario de diagnóstico.</i>	3.1, 3.2, 3.3, 7.3	1	1	X			Lista de cotejo
<i>Reporte escrito sobre las formas de difusión de las actividades físicas y deportivas</i>	3.1, 3.2, 3.3, 7.3	1	1	X			Lista de cotejo
Reporte escrito sobre cómo obtener un patrocinio deportivo a un deportista o un evento deportivo	3.1, 3.2, 3.3, 7.3	2	2	X			Lista de cotejo
Avance del proyecto.							
Trabajo Individual <i>Reporte escrito digital sobre la importancia de los medios de difusión y comunicación (Digitales y escritos) para promover las actividades físicas, deportivas y de juegos tradicionales. Extensión 1 a 2 cuartillas.</i>	3.1, 3.2, 3.3, 7.3	10	10	X			Lista de cotejo
Trabajo colaborativo <i>Integrar en una presentación power point. El proceso de cómo se logra un patrocinio deportivo a un deportista o aun evento deportivo. Extensión 1 a 2 cuartillas</i>	3.1, 3.2, 3.3, 7.3	10	10	X			Lista de cotejo
Total		25	25				

EVALUACIÓN DE:	PORCENTAJE
PROYECTO	40%
PORTAFOLIO	10%
Total	50%



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO III	Juegos tradicionales	Sesiones previstas	3
Propósito:	Relaciona el origen y la importancia de los juegos tradicionales de nuestro país		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO	ESTRATEGIAS / TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA GENÉRICA	
3.1 Antecedentes históricos y conceptualización de los juegos tradicionales	Conoce los antecedentes de los juegos tradicionales que practicaban nuestros antepasados	Relaciona los antecedentes de los juegos tradicionales y las prácticas actuales.	Valora la importancia de la historia de los juegos tradicionales	<p>3 Elige y practica estilos de vida saludables.</p> <p>3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.</p> <p>3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.</p> <p>3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Expositiva • Trabajo colaborativo • Aprendizaje orientado a proyectos • Práctica deportiva • Demostración • Bitácora
3.2 Juegos tradicionales de la región, del estado y del país	Conceptualiza los diferentes juegos tradicionales de la región, del estado y del país	Contrasta los diferentes juegos tradicionales de la región, del estado y del país y sus aspectos más importantes	Valora la importancia de los juegos tradicionales de la región, del estado y del país	<p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p> <p>7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.</p>	
3.3 Juegos tradicionales que se practican en la actualidad	Conoce los juegos tradicionales que se practican actualmente	Aplica las reglas de los juegos tradicionales	Asume las reglas de los juegos tradicionales		



Desarrollo de proyecto	<p>Fase 3. Integración de información y elaboración del producto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realización del proyecto. <p>Se lleva a cabo la implementación de lo establecido en el diseño y de acuerdo a los criterios de logro establecidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrega de producto. <p>Se integran los subproductos de las asignaturas para integrar el proyecto integrador.</p>
-------------------------------	---

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 3 Elige y practica estilos de vida saludables.
- 3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.
- 3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.
- 3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.
- 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
- 7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
3.1 Antecedentes históricos y conceptualización de los juegos tradicionales	1

PROPÓSITO DEL TEMA:
Relaciona los antecedentes de los juegos tradicionales y las prácticas actuales para mejorar su condición física.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
	Dirige preguntas cortas: ¿Cuáles juegos tradicionales conoces?					





3.1 Antecedentes históricos y conceptualización de los juegos tradicionales	¿Son los mismos juegos que en otros estados? ¿Cuáles son los juegos tradicionales que se siguen practicando actualmente?				
		Responde los cuestionamientos como punto de partida para abordar el módulo	Respuestas a las preguntas	X	
	Solicita indagar acerca de los juegos tradicionales como actividades lúdicas que practicaban nuestros antepasados, con su familia, en libros, en programas de televisión, en internet y lo relacionen con el impacto que tenían en la sociedad.				
	Fase 3. Integración de información y elaboración del producto Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual <i>Elabora reporte escrito digital sobre juegos los juegos tradicionales. Valor 10. Se entrega al final del módulo.</i>				
	correlaciona las actividades lúdicas de nuestros antepasados con las actividades lúdicas que hoy en día practica nuestra población infantil, adolescente y en general				

RECURSOS:	Materiales, humanos y financieros
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Red social, bases de datos electrónicas, videos
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Espacios deportivos al aire libre, aulas de clase, interacciones respetuosas y tolerante entre docente-estudiante y estudiante-estudiante.



COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

- 3 Elige y practica estilos de vida saludables.
- 3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.
- 3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.
- 3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.
- 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
- 7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
3.2 Juegos tradicionales de la región, del estado y del país	1

PROPÓSITO DEL TEMA:
Contrasta los diferentes juegos tradicionales de la región, del estado y del país y sus aspectos más importantes

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
3.2 Juegos tradicionales de la región, del estado y del país	Dirige práctica de juegos tradicionales de la región, del estado y del país					
		Realiza práctica de juegos tradicionales de la región, del estado y del país	Práctica deportiva	X	X	X
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo Elaboran un video sobre los juegos tradicionales duración máxima 3 minutos y 2 minutos 30 como mínimo. Valor 10. Se entrega al final del módulo.</p>					



RECURSOS:	Materiales, humanos y financieros
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Red social, bases de datos electrónicas, videos
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Espacios deportivos al aire libre, aulas de clase, interacciones respetuosas y tolerante entre docente-estudiante y estudiante-estudiante.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

3 Elige y practica estilos de vida saludables.
 3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.
 3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.
 3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.
 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
 7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.

TEMA:	SESIONES PREVISTAS:
3.3 Juegos tradicionales que se practican en la actualidad	1

PROPÓSITO DEL TEMA:
 Emplea las reglas de los juegos tradicionales como una de las prácticas deportivas para mejorar su condición física.

SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
	Expone Juegos tradicionales que se practican en la actualidad.					
		Realizan practica de Juegos tradicionales	Práctica deportiva	X	X	X





3.3 Juegos tradicionales que se practican en la actualidad	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual Elabora reporte escrito digital sobre 5 juegos tradicionales.</p> <p>Trabajo Colaborativo Elaboran un video sobre los 8 juegos tradicionales con una duración máxima 3 minutos y 2 minutos 30 como mínimo. Se entrega al final del módulo.</p>				
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo individual. Elabora reporte escrito digital sobre 5 juegos tradicionales. se entrega al final del modulo</p>	<p>Trabajo individual. Reporte escrito de cinco juegos tradicionales con imágenes.</p>	X	X	X
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo Colaborativo Elaboran un video sobre los 8 juegos tradicionales con una duración máxima 3 minutos y 2 minutos 30 como mínimo. Se entrega al final del módulo.</p>	<p>Trabajo colaborativo. Videograbación de 8 juegos tradicionales</p>	X	X	X

RECURSOS:	Materiales, humanos y financieros, videograbadora
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Red social, videos
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Espacios deportivos al aire libre, aulas de clase, interacciones respetuosas y tolerante entre docente-estudiante y estudiante-estudiante.



PRODUCTOS PORTAFOLIO	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
		DX	F	S	H	C	A	
Cuestionario de diagnóstico.	3.1, 3.2, 3.3, 7.3	X				X		Guía de observación
Práctica deportiva	3.1, 3.2, 3.3, 7.3		X		X			Lista de cotejo
Trabajo individual <i>Elabora reporte escrito digital sobre 5 juegos tradicionales.</i>	3.1, 3.2, 3.3, 7.3			X	X			Lista de cotejo
Trabajo colaborativo <i>Elaboran un video sobre los 8 juegos tradicionales con una duración máxima 3 minutos y 2 minutos 30 como mínimo.</i>	3.1, 3.2, 3.3, 7.3			X	X			Lista de cotejo

AVANCES EN LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA	QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
				H	C	A	
Portafolio de evidencias:							
Práctica deportiva	3.1, 3.2, 3.3, 7.3	5	5	X			Lista de cotejo
Proyecto.							
Trabajo individual <i>Elabora reporte escrito digital sobre 5 juegos tradicionales.</i>	3.1, 3.2, 3.3, 7.3	10	10	X			Lista de cotejo
Trabajo Colaborativo <i>Elaboran un video sobre los 8 juegos tradicionales con una duración máxima 3 minutos y 2 minutos 30 como mínimo</i>	3.1, 3.2, 3.3, 7.3	10	10	X			Lista de cotejo
		Total	25	25			



CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO IV	Actividades físico deportivas a través del basquetbol.	Sesiones previstas	4
Propósito:	Practica los diferentes fundamentos técnicos del basquetbol por medio de las actividades lúdicas, para mejorar su condición física.		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO	ESTRATEGIAS / TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA GENÉRICA	
4.1 Actividades lúdicas para el aprendizaje de los fundamentos técnicos del basquetbol. <ul style="list-style-type: none"> • Posición fundamental • Bote • Pase • Recepción • Tiro. 	Identifica los diferentes fundamentos técnicos del basquetbol: <ul style="list-style-type: none"> • Posición fundamental • Bote • Pase • Recepción • Tiro. 	Emplea en la práctica deportiva los diferentes fundamentos técnicos del basquetbol	Valora las experiencias y conocimientos para una práctica adecuada de los fundamentos técnicos del basquetbol	3 Elige y practica estilos de vida saludables. 3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social. 3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo. 3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean. 8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos mental y social.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Expositiva • Lectura dirigida • Trabajo colaborativo • Aprendizaje orientado a proyectos • Actividades lúdicas • Documental • Práctica deportiva • Bitácora



				8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.	
Desarrollo de proyecto	<p>Fase 4. Entrega y Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluación. Formativa: Constante evaluación durante su desarrollo y elaboración. Sumativa: como proceso y producto terminado, de acuerdo a los criterios de cada disciplina determinando el nivel de logro de la competencia. Difusión del resultado. Compartir el producto obtenido con la comunidad escolar. 				

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ATRIBUTOS:

3 Elige y practica estilos de vida saludables.

3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.

3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.

3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.

8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos mental y social.

8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.

TEMA:

SESIONES PREVISTAS:

4.1 Actividades lúdicas para el aprendizaje de los fundamentos técnicos del basquetbol.

4

PROPÓSITO DEL TEMA:

Emplea de forma correcta los diferentes fundamentos técnicos del basquetbol como una de las prácticas deportivas para mejorar su condición física.



SUBTEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE		PRODUCTOS	ÉNFASIS DEL PRODUCTO		
	CONDUCIDAS POR EL DOCENTE	REALIZADAS POR LOS ESTUDIANTES		C	P	A
<ul style="list-style-type: none"> • Posición fundamental • Bote • Pase • Recepción • Tiro 	Se realizan preguntas cortas para identificar conocimientos previos: ¿Cuáles son fundamentos técnicos del basquetbol? ¿Sabes cómo hacer recepciones? ¿Hay diferentes maneras de tirar en basquetbol?					
		Responde de manera individual y posteriormente comenta sus respuestas en plenaria.	Respuestas a las preguntas	X		
	Promueve las condiciones ideales para el trabajo en equipo, además de integrar diversas dinámicas de interés para los estudiantes y lograr que asimilen el conocimiento planificado, dirige la estimulación fisiológica.					
		Participa en la estimulación fisiológica.				
	Dirige la aplicación de diversas actividades lúdicas para la práctica de fundamento técnico del bote, así como la posición ofensiva y defensiva, pase, recepción y tiro.					
		Práctica deportiva: aplica el fundamento técnico de bote, así como la posición ofensiva y defensiva en este deporte, bote, pase, recepción y tiro.	Práctica deportiva de basquetbol	X	X	X



<p>Guía el Reporte final sobre los logros alcanzados en el plan de activación física, basado en los resultados de los test y los análisis médicos, con conclusiones sobre la importancia de la actividad física, la práctica del deporte y la elección de estilos de vida saludable.</p>					
	<p>Realiza reporte final sobre los logros alcanzados en el plan de activación física, basado en los resultados de los test y los análisis médicos, con conclusiones sobre la importancia de la actividad física, la práctica del deporte y la elección de estilos de vida saludable.</p>	<p>Reporte final sobre los logros alcanzados en el plan de activación física</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>X</p>
<p>Fase 4. Entrega y evaluación. Trabajo individual Ficha informativa: Registra el porcentaje de mejoría de su capacidad física son referencia al primer semestre y mencionar 3 razones por las que obtuvo este incremento de su condición física. Valor .5</p>					
	<p>Trabajo individual Ficha informativa: Registra el porcentaje de mejoría de su capacidad física son referencia al primer semestre y mencionar 3 razones por las que obtuvo este incremento de su condición física. Valor .5</p>	<p>Trabajo individual Ficha informativa: Registra el porcentaje de mejoría de su capacidad física son referencia al primer semestre y mencionar 3 razones por las que</p>	<p>X</p>	<p>X</p>	<p>X</p>



			obtuvo este incremento de su condición física. Valor .			
	<p>Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo Solicita que integren en la revista digital: Integran en la revista digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Avance de módulo I: Video informativo. sobre el tema elegido. ✓ Avance de Módulo III: Demostración de juego tradicional en video (se incluye la liga o código qr.) 					
	<p>Fase 4. Entrega y evaluación. Avance de la elaboración del proyecto Trabajo colaborativo Integran en la revista digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avance de módulo I: Video informativo. sobre el tema elegido. • Avance de Módulo III: Demostración de juego tradicional en video (se incluye la liga o código qr.) valor 15 		<p>Proyecto integrador Integrar en la revista el video del módulo 1. Y el video del módulo 3.</p>	X	X	X

RECURSOS:	Materiales, humanos y financieros
HERRAMIENTA TECNOLÓGICA	Red social, bases de datos electrónicas, videos
AMBIENTES/ESCENARIOS:	Espacios deportivos al aire libre, aulas de clase, interacciones respetuosas y tolerante entre docente-estudiante y estudiante-estudiante.



PRODUCTOS PORTAFOLIO	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN			QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
		DX	F	S	H	C	A	
Respuestas a las preguntas	3.1, 3.2, 3.3, 8.2	X					X	Guía de observación
Práctica deportiva	3.1, 3.2, 3.3, 8.2		X			X		
Ficha informativa: Registra el porcentaje de mejoría de su capacidad física son referencia al primer semestre y mencionar 3 razones por las que obtuvo este incremento de su condición física.	3.1, 3.2, 3.3, 8.2			X	X			Lista de cotejo
Entrega proyecto integrador Integran en la revista digital	3.1, 3.2, 3.3, 8.2			X	X			Lista de cotejo
AVANCES EN LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS	%	% DE EVALUACIÓN SUMATIVA		QUIÉN EVALÚA			MEDIOS PARA LA EVALUACIÓN
			H	C	A			
Portafolio de evidencias:								
Práctica deportiva de basquetbol	3.1, 3.2, 3.3, 8.2	5	5		X			Lista de cotejo
Proyecto.								
Entrega de proyecto integrador Trabajo individual Ficha informativa: Registra el porcentaje de mejoría de su capacidad física son referencia al primer semestre y mencionar 3 razones por las que obtuvo este incremento de su condición física.	3.1, 3.2, 3.3, 8.2	5	5		X			Lista de cotejo
Trabajo colaborativo Integran en la revista digital: • Avance de módulo I: Video informativo. sobre el tema elegido. Avance de Módulo III: Demostración de juego tradicional en video (se incluye la liga o código qr.)	3.1, 3.2, 3.3, 8.2	10	10		X			Lista de cotejo
Presentación del Revista electrónica	3.1, 3.2, 3.3, 8.2	5	5		X			Lista de cotejo
Total			25					



EVALUACIÓN DE:	PORCENTAJE
PROYECTO	40%
PORTAFOLIO	10%
Total	50%

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

EVALUACIÓN DE:	PORCENTAJE
PROYECTO: Elabora una presentación en power point sobre los 8 juegos tradicionales y los presenta ante un grupo de n 15 alumno.	100%
Total	100%

EVALUACIÓN A TÍTULO DE SUFICIENCIA

EVALUACIÓN DE:	PORCENTAJE
PROYECTO: elabora un video sobre las 8 actividades lúdicas y los difunde a través de las redes sociales a toda la comunidad estudiantil y los exhibe en las pantallas al interior el plantel.	100%
Total	100%



Fuentes

BÁSICA
<ul style="list-style-type: none">Pacheco Ríos, R. (2009). Teoría del entrenamiento deportivo. Ed. Trillas: México ISBN 9786071700803
COMPLEMENTARIA
<ul style="list-style-type: none">Dietrich Martin, Klaus Carl, Klaus Lehnertz; traducción, Ramón Polledo (c2007) Manual de metodología del entrenamiento deportivo. Ed. Paidotribo: Barcelona
MESOGRAFIA
<ul style="list-style-type: none"><u>Uso de bases de datos disponibles para la asignatura en: http</u> <u>Por ejemplo: BiblioMedia, Redalyc, entre otros.</u>
Nota: Las páginas se revisarán periódicamente para validar la vigencia de las ligas.
<u>Bibliografía sugerida para el docente</u>
<ul style="list-style-type: none">Antonio Ponce Rivas. (2011). voleibol: entrenamiento por fases. Paidotribo: EspañaFlores Samayoa, Marco Antonio. (1990). Manual de medicina deportiva. Quinto sol: MéxicoGutiérrez Ibarra. Raúl. Ramírez Barajas Mario (1991) Planificación y periodización del entrenamiento deportivo ISBN N/A Editorial ciencia y cultura deportiva México



<p>Proyecto: Campaña de acción social para promover el consumo responsable y la sustentabilidad. Producto: Revista digital Tipo de Texto: Documental</p>		
<p>Fase 1. Indagación referencial. Definición tema</p>		
<p>Competencia Genérica 1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue. 1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades. 3 Elige y practica estilos de vida saludables. 3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social. 3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo. 3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.</p>		
<p>MODULO I</p> <p>Organización del deporte en México</p>	<p>1.1 Control y seguimiento de la capacidad física el estudiante. 1.1.1 test de capacidades físicas condicionales. (fuerza, resistencia, velocidad y flexibilidad) 1.2 Ley del deporte del Estado de México y Nacional 1.2.1 Acuerdo por el que se reconoce la cultura física y el deporte como derecho universitarios 1.3 Estructura de la organización deportiva en México (Nacional, estatal, municipal y de la UAEM)</p>	<p>Trabajo individual: valor 10. Entregar reporte escrito que contenga. <i>Somatometría, Diagnóstico de la capacidad física, Certificado médico, ficha médica y perímetros.</i></p> <p>Trabajo colaborativo: valor 10.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Elaboran video informativo sobre el tema elegido con una duración de 4 a 5 minutos. Sobre cualquiera de los tres temas que se presentan, hidratación de los deportistas jóvenes de bachillerato, alimentación en los deportistas jóvenes de bachillerato y adicciones relacionadas con la actividad física en los jóvenes de bachillerato.</i>
<p>Fase 2. Organización y planeación</p>		
<p>Competencia Genérica 3 Elige y practica estilos de vida saludables. 3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social. 3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo. 3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean. 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. 7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana</p>		



<p>MODULO II</p> <p>Medios de comunicación y difusión del deporte en México</p>	<p>2.1. Medios de difusión en el deporte en México</p> <p>2.2 Influencia de los medios de comunicación y difusión en el deporte en México</p>	<p>Trabajo Individual Reporte escrito digital sobre la importancia de los medios de difusión y comunicación (Digitales y escritos) para promover las actividades físicas, deportivas y de juegos tradicionales. Extensión 1 a 2 cuartillas. Valor 10.</p> <p>Trabajo colaborativo. Integrar en una presentación power point. El proceso de cómo se logra un patrocinio deportivo a un deportista o aun evento deportivo. Valor 10</p>
<p>Fase 3. Integración de información y elaboración del producto</p>		
<p>Competencia Genérica</p> <p>3 Elige y practica estilos de vida saludables</p> <p>3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.</p> <p>3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.</p> <p>3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean</p> <p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p> <p>7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana</p>		
<p>MODULO III</p> <p>Juegos tradicionales</p>	<p>3.1 Antecedentes históricos y conceptualización de los juegos tradicionales</p> <p>3.2 Juegos tradicionales de la región, del estado y del país</p> <p>3.3 Juegos tradicionales que se practican en la actualidad</p>	<p>Trabajo individual Elabora reporte escrito digital sobre 5 juegos tradicionales. Valor 10.</p> <p>Trabajo Colaborativo Elaboran un video sobre los 8 juegos tradicionales con una duración máxima 3 minutos y 2 minutos 30 como mínimo. Valor 10.</p>
<p>Fase 4. Entrega y evaluación.</p>		
<p>Competencia Genérica</p> <p>3 Elige y practica estilos de vida saludables.</p> <p>3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.</p> <p>3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.</p> <p>3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.</p> <p>8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos mental y social.</p> <p>8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.</p>		



<p>MODULO IV</p> <p>Actividades físico deportivas a través del basquetbol.</p>	<p>4.1 Factores que Favorecen al conocimiento y la práctica de los fundamentos técnicos del basquetbol</p> <ul style="list-style-type: none">• Posición fundamental• Bote• Pase• Recepción• Tiro.	<p>Entrega de proyecto integrador</p> <p>Trabajo individual Ficha informativa: Registra el porcentaje de mejoría de su capacidad física son referencia al primer semestre y mencionar 3 razones por las que obtuvo este incremento de su condición física. Valor .5</p> <p>Trabajo colaborativo Integran en la revista digital:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Avance de módulo I: Video informativo. sobre el tema elegido.✓ Avance de Módulo III: Demostración de juego tradicional en video (se incluye la liga o código qr.) valor 15 <p>Presentación de Revista electrónica.</p>
---	---	--



CLAVES

CÓDIGO DE COLOR

MOMENTOS DE LA SECUENCIA

APERTURA

DESARROLLO

CIERRE

ÉNFASIS DEL PRODUCTO

D	DECLARATIVO
P	PROCEDIMENTAL
A	ACTITUDINAL

PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN

DX	DIAGNÓSTICA
F	FORMATIVA
S	SUMATIVA

QUIÉN EVALÚA

H	HETEROEVALUACIÓN	EL DOCENTE
C	COEVALUACIÓN	ENTRE COMPAÑEROS
A	AUTOEVALUACIÓN	EL ESTUDIANTE



RÚBRICA DE COMPETENCIAS GENÉRICAS

Nivel de logro 2: Transición. El alumno comienza un proceso de descentración, se muestra cada vez más consciente de la repercusión o efectos de su conducta en lo inmediato y mediato. En lo cognoscitivo, pone énfasis en la intelección como medio por excelencia de la captación de la realidad en un nivel abstracto y de la transferencia de los conceptos aprendidos a diversos contextos. El análisis surge a partir del encaramiento de problemas específicos y de la búsqueda de soluciones mediante el uso de los conocimientos ya adquiridos. Esta etapa supone la capacidad de transferir los conocimientos a situaciones nuevas.

MÓDULO I

ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA	INSATISFACTORIO	BÁSICO	COMPETENTE	DESTACADO
1.1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.	Describe de manera limitada sus fortalezas, valores y debilidades personales.	Explica la manera en la que emplea sus fortalezas para resolver los problemas que enfrenta.	Enuncia ejemplos en los que sus valores y fortalezas le han ayudado a resolver problemas cotidianos.	Es capaz de plantear propuestas para superar sus debilidades, con base en experiencias pasadas.
3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.	Describe algunos principios básicos de la actividad física, el deporte para la prevención y el cuidado de la salud.	Explica la importancia de la actividad física, el deporte y la prevención para el cuidado de la salud	Argumenta de manera fundamentada la importancia de la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.	Participa en actividades que promueven su sano desarrollo físico, mental y social.
3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.	Describe sus hábitos de consumo, pero no identifica con claridad cuales representan riesgos para su salud.	Describe sus hábitos de consumo e identifica algunas conductas de riesgo para su salud.	Explica las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo y toma decisiones a para su prevención.	Explica por qué ciertos hábitos de consumo representan riesgo para la salud y establece estrategias para modificarlos.
3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.	Describe de manera limitada la importancia de las relaciones interpersonales para el desarrollo de las personas.	Discrimina entre las relaciones interpersonales que favorecen su sano desarrollo humano de las que no.	Explica la importancia de las relaciones interpersonales e impacto en la vida de las personas.	Se relaciona con personas que contribuyen a su sano desarrollo integral apoya a quienes lo rodean.



MÓDULO II

ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA	INSATISFACTORIO	BÁSICO	COMPETENTE	DESTACADO
3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.	Describe algunos principios básicos de la actividad física, el deporte para la prevención y el cuidado de la salud.	Explica la importancia de la actividad física, el deporte y la prevención para el cuidado de la salud	Argumenta de manera fundamentada la importancia de la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.	Participa en actividades que promueven su sano desarrollo físico, mental y social.
3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.	Describe sus hábitos de consumo, pero no identifica con claridad cuales representan riesgos para su salud.	Describe sus hábitos de consumo e identifica algunas conductas de riesgo para su salud.	Explica las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo y toma decisiones a para su prevención.	Explica por qué ciertos hábitos de consumo representan riesgo para la salud y establece estrategias para modificarlos.
3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.	Describe de manera limitada la importancia de las relaciones interpersonales para el desarrollo de las personas.	Discrimina entre las relaciones interpersonales que favorecen su sano desarrollo humano de las que no.	Explica la importancia de las relaciones interpersonales e impacto en la vida de las personas.	Se relaciona con personas que contribuyen a su sano desarrollo integral apoya a quienes lo rodean.
7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.	Relaciona los contenidos de las asignaturas pero no los vincula con la vida cotidiana.	Relaciona los contenidos de las asignaturas con las la vida cotidiana con apoyo del docente.	Establece relaciones entre los contenidos de las asignaturas y con las la vida cotidiana.	Explica la relación que existe entre los conocimientos adquiridos en las diferentes asignaturas y sus posibles aplicaciones en la vida cotidiana.

MÓDULO III

ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA	INSATISFACTORIO	BÁSICO	COMPETENTE	DESTACADO
3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.	Describe algunos principios básicos de la actividad física, el deporte para la prevención y el cuidado de la salud.	Explica la importancia de la actividad física, el deporte y la prevención para el cuidado de la salud	Argumenta de manera fundamentada la importancia de la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.	Participa en actividades que promueven su sano desarrollo físico, mental y social.



3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.	Describe sus hábitos de consumo, pero no identifica con claridad cuales representan riesgos para su salud.	Describe sus hábitos de consumo e identifica algunas conductas de riesgo para su salud.	Explica las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo y toma decisiones a para su prevención.	Explica por qué ciertos hábitos de consumo representan riesgo para la salud y establece estrategias para modificarlos.
3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.	Describe de manera limitada la importancia de las relaciones interpersonales para el desarrollo de las personas.	Discrimina entre las relaciones interpersonales que favorecen su sano desarrollo humano de las que no.	Explica la importancia de las relaciones interpersonales e impacto en la vida de las personas.	Se relaciona con personas que contribuyen a su sano desarrollo integral apoya a quienes lo rodean.
7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.	Relaciona los contenidos de las asignaturas pero no los vincula con la vida cotidiana.	Relaciona los contenidos de las asignaturas con las la vida cotidiana con apoyo del docente.	Establece relaciones entre los contenidos de las asignaturas y con las la vida cotidiana.	Explica la relación que existe entre los conocimientos adquiridos en las diferentes asignaturas y sus posibles aplicaciones en la vida cotidiana.

MÓDULO IV

ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA	INSATISFACTORIO	BÁSICO	COMPETENTE	DESTACADO
3.1 Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.	Describe algunos principios básicos de la actividad física, el deporte para la prevención y el cuidado de la salud.	Explica la importancia de la actividad física, el deporte y la prevención para el cuidado de la salud	Argumenta de manera fundamentada la importancia de la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.	Participa en actividades que promueven su sano desarrollo físico, mental y social.
3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.	Describe sus hábitos de consumo, pero no identifica con claridad cuales representan riesgos para su salud.	Describe sus hábitos de consumo e identifica algunas conductas de riesgo para su salud.	Explica las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo y toma decisiones a para su prevención.	Explica por qué ciertos hábitos de consumo representan riesgo para la salud y establece estrategias para modificarlos.
3.3 Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.	Describe de manera limitada la importancia de las relaciones interpersonales para el desarrollo de las personas.	Discrimina entre las relaciones interpersonales que favorecen su sano desarrollo humano de las que no.	Explica la importancia de las relaciones interpersonales e impacto en la vida de las personas.	Se relaciona con personas que contribuyen a su sano desarrollo integral apoya a quienes lo rodean.



<p>7.3 Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.</p>	<p>Relaciona los contenidos de las asignaturas pero no los vincula con la vida cotidiana.</p>	<p>Relaciona los contenidos de las asignaturas con la vida cotidiana con apoyo del docente.</p>	<p>Establece relaciones entre los contenidos de las asignaturas y con la vida cotidiana.</p>	<p>Explica la relación que existe entre los conocimientos adquiridos en las diferentes asignaturas y sus posibles aplicaciones en la vida cotidiana.</p>
<p>8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.</p>	<p>Escucha los puntos de vista de los demás de manera respetuosa pero no aporta sus puntos de vista.</p>	<p>Aporta algunos puntos de vista en los equipos de trabajo.</p>	<p>Participa en equipos de trabajo, haciendo aportaciones y escuchando las aportaciones de los demás.</p>	<p>Argumenta sus opiniones y puntos de vista y escucha atenta y respetuosamente los puntos de vista de los demás integrantes del equipo para llegar a consensos que faciliten el logro de los objetivos de trabajo.</p>