

SEP



PROMOTOR DEPORTIVO

CAPACITACIÓN
PARA EL TRABAJO



Vivir Mejor

CONTENIDO

1 Presentación

2 Descripción de la capacitación.

2.1 Justificación de la capacitación.

2.2 Mapa de la capacitación.

2.3 Competencias profesionales de egreso.

3 Módulos que integran la capacitación.

3.1 Módulo I Administración de la Cultura física y deporte.

3.2 Módulo II Entrenamiento deportivo y recreación.

4 Cómo se desarrollan los submódulos en la formación profesional.

4.1 Lineamientos metodológicos para elaborar los submódulos.

PRESENTACIÓN

A partir del Ciclo Escolar 2009-2010 la Dirección General del Bachillerato incorporó en su plan de estudios los principios básicos de la Reforma Integral de la Educación Media Superior cuyo propósito es fortalecer y consolidar la identidad de este nivel educativo, en todas sus modalidades y subsistemas; proporcionar una educación pertinente y relevante al estudiante que le permita establecer una relación entre la escuela y su entorno; y facilitar el tránsito académico de los estudiantes entre los subsistemas y las escuelas.

Para el logro de las finalidades anteriores, uno de los ejes principales de la Reforma es la definición de un Marco Curricular Común, que compartirán todas las instituciones de bachillerato, basado en desempeños terminales, el enfoque educativo basado en el desarrollo de competencias, la flexibilidad y los componentes comunes del currículum. A propósito de éste destacaremos que el enfoque educativo permite:

-Establecer en una unidad común los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que el egresado de bachillerato debe poseer.

Dentro de las competencias a desarrollar, encontramos las genéricas; que son aquellas que se desarrollarán de manera transversal en todas las asignaturas del mapa curricular y permiten al estudiante comprender su mundo e influir en él, le brindan autonomía en el proceso de aprendizaje y favorecen el desarrollo de relaciones armónicas con quienes les rodean. Por otra parte las competencias disciplinares refieren los mínimos necesarios de cada campo disciplinar para que los estudiantes se desarrollen en diferentes contextos y situaciones a lo largo de la vida. Asimismo las competencias profesionales los preparan para desempeñarse en su vida laboral con mayores posibilidades de éxito.

Dentro de este enfoque educativo existen varias definiciones de lo qué es una competencia, a continuación se presentan las definiciones que fueron retomadas por la Dirección General del Bachillerato para la actualización de los programas de estudio:

- Una *competencia* es la **capacidad de movilizar recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones**¹, con buen juicio, a su debido tiempo, para definir y solucionar verdaderos problemas.

Tal como comenta Anahí Mastache², las competencias van más allá de las habilidades básicas o saber hacer, ya que implican saber actuar y reaccionar; es decir *que los estudiantes sepan saber qué hacer y cuándo hacer*. De tal forma que la Educación Media Superior debe dejar de lado la memorización sin sentido de temas desarticulados y la adquisición de habilidades relativamente mecánicas, sino más bien promover el desarrollo de competencias susceptibles de ser empleadas en el contexto en el que se encuentren los estudiantes, que se manifiesten en la capacidad de resolución de problemas, procurando que en el aula exista una vinculación entre ésta y la vida cotidiana incorporando los aspectos socioculturales y disciplinarios que les permitan a los egresados desarrollar competencias educativas.

¹ Philippe Perrenaud, "Construir competencias desde la escuela" Ediciones Dolmen, Santiago de Chile.

² Mastache, Anahí et. al. Formar personas competentes. Desarrollo de competencias tecnológicas y psicosociales. Ed. Novedades Educativas. Buenos Aires / México. 2007.

Las anteriores definiciones vinculadas con referentes psicopedagógicos del enfoque constructivista centrado en el aprendizaje, proporcionan algunas características de la enseñanza y del aprendizaje que presenta este enfoque educativo:

- a) El educando es el sujeto que construye sus aprendizajes, gracias a su capacidad de pensar, actuar y sentir.
- b) El logro de una competencia será el resultado de los procesos de aprendizaje que realice el educando, a partir de las situaciones de aprendizaje significativas.
- c) Las situaciones de aprendizaje serán significativas para el estudiante en la medida que éstas le sean atractivas, cubran alguna necesidad, recuperen parte de su entorno actual y principalmente le
- d) permitan reconstruir sus conocimientos por medio de la reflexión y análisis de las situaciones.
- e) Toda competencia implica la movilización adecuada y articulada de los saberes que ya se poseen (conocimientos, habilidades, actitudes y valores), así como de los nuevos saberes.
- f) Movilizar los recursos cognitivos, implica la aplicación de diversos saberes en conjunto en situaciones específicas y condiciones particulares.
- g) Un individuo competente es aquél que ha mejorado sus capacidades y demuestra un nivel de desempeño acorde a lo que se espera en el desarrollo de una actividad significativa determinada.
- h) La adquisición de una competencia se demuestra a través del desempeño de una tarea o producto (evidencias de aprendizaje), que responden a indicadores de desempeño de eficacia, eficiencia, efectividad y pertinencia y calidad establecidos.
- i) Las competencias se presentan en diferentes niveles de desempeño.
- j) La función del docente es ser mediador y promotor de actividades que permitan el desarrollo de competencias, al facilitar el aprendizaje entre los estudiantes, a partir del diseño y selección de secuencias didácticas, reconocimiento del contexto que vive el estudiante, selección de materiales, promoción de un trabajo interdisciplinario y acompañamiento del proceso de aprendizaje del estudiante.

El plan de estudio de la Dirección General del Bachillerato tiene como objetivos:

- Proveer al educando de una cultura general que le permita interactuar con su entorno de manera activa, propositiva y crítica (componente de formación básica);
- Prepararlo para su ingreso y permanencia en la educación superior, a partir de sus inquietudes y aspiraciones profesionales (componente de formación propedéutica);
- Y finalmente promover su contacto con algún campo productivo real que le permita, si ese es su interés y necesidad, incorporarse al ámbito laboral (componente de formación para el trabajo).

El programa de Promotor Deportivo responde a éste último objetivo:

- En los módulos que integran la capacitación se ofrece la justificación para ser considerados como salidas laterales reconocidas en el mundo laboral, los referentes normativos seleccionados para su elaboración, los sitios de inserción en el mercado de trabajo para la integración del egresado, el aprendizaje en términos de resultados, las competencias a desarrollar en cada submódulo, los recursos didácticos que apoyarán el aprendizaje, su estrategia y su evaluación, así como las fuentes de información.
- En el desarrollo de los submódulos, con respecto a la formación profesional, se ofrece un despliegue de consideraciones pedagógicas y lineamientos metodológicos para que usted realice una planeación específica y la concrete en la elaboración de las guías didácticas por submódulo, en las que tendrá que considerar elementos como: sus condiciones regionales, situación del plantel, características e intereses del estudiante y sus propias habilidades como docente.
- Esta planeación específica se caracteriza por ser dinámica y colaborativa, pues responde a situaciones escolares, laborales y particulares del estudiante, y comparte el co-diseño con los docentes del mismo plantel o incluso de la región, por medio de diversos mecanismos, como las academias.

Al ajustar sus componentes en varias posibilidades de desarrollo, estas modificaciones a los programas de estudio del componente de formación profesional apoyan el logro de una estructura curricular flexible en las capacitaciones para el trabajo ofrecidas por el Bachillerato General, y permiten a los estudiantes, tutores y comunidad educativa participar en la toma de decisiones sobre la formación elegida por el estudiante.

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA CAPACITACIÓN

JUSTIFICACIÓN DE LA CAPACITACIÓN

En la actualidad la salud es un tema primordial en nuestro país, los malos hábitos alimenticios, el sedentarismo, el desconocimiento y la poca promoción de la cultura física y deporte han propiciado que la obesidad sea la causa principal para el desarrollo de las enfermedades crónico- degenerativas.

La capacitación de promotor deportivo proporciona las herramientas necesarias para que el estudiante adquiera conocimientos y desarrolle habilidades y destrezas, así como una actitud responsable que le permita incursionar en los sitios de inserción laboral en el ámbito de la cultura física y deporte.

Asimismo podrá desarrollar competencias genéricas relacionadas, principalmente, con la participación en los procesos de comunicación en distintos contextos, la integración efectiva a los equipos de trabajo y la intervención consciente, desde su comunidad en particular, en el país y el mundo en general.

La capacitación se inicia en el tercer semestre, con el módulo I Administración de la cultura física y deporte, que permite al estudiante adquirir las competencias para aplicar los procesos administrativos en la organización de eventos deportivos recreativos y en su vida cotidiana.

Todas estas competencias posibilitan al egresado su incorporación al mundo laboral o desarrollar procesos productivos independientes, de acuerdo con sus intereses profesionales o las necesidades en su entorno social.

La capacitación se compone de dos módulos, cada módulo tiene una duración de 224 horas. La capacitación de promotor deportivo tiene un total de 448 horas.

MAPA DE LA CAPACITACIÓN

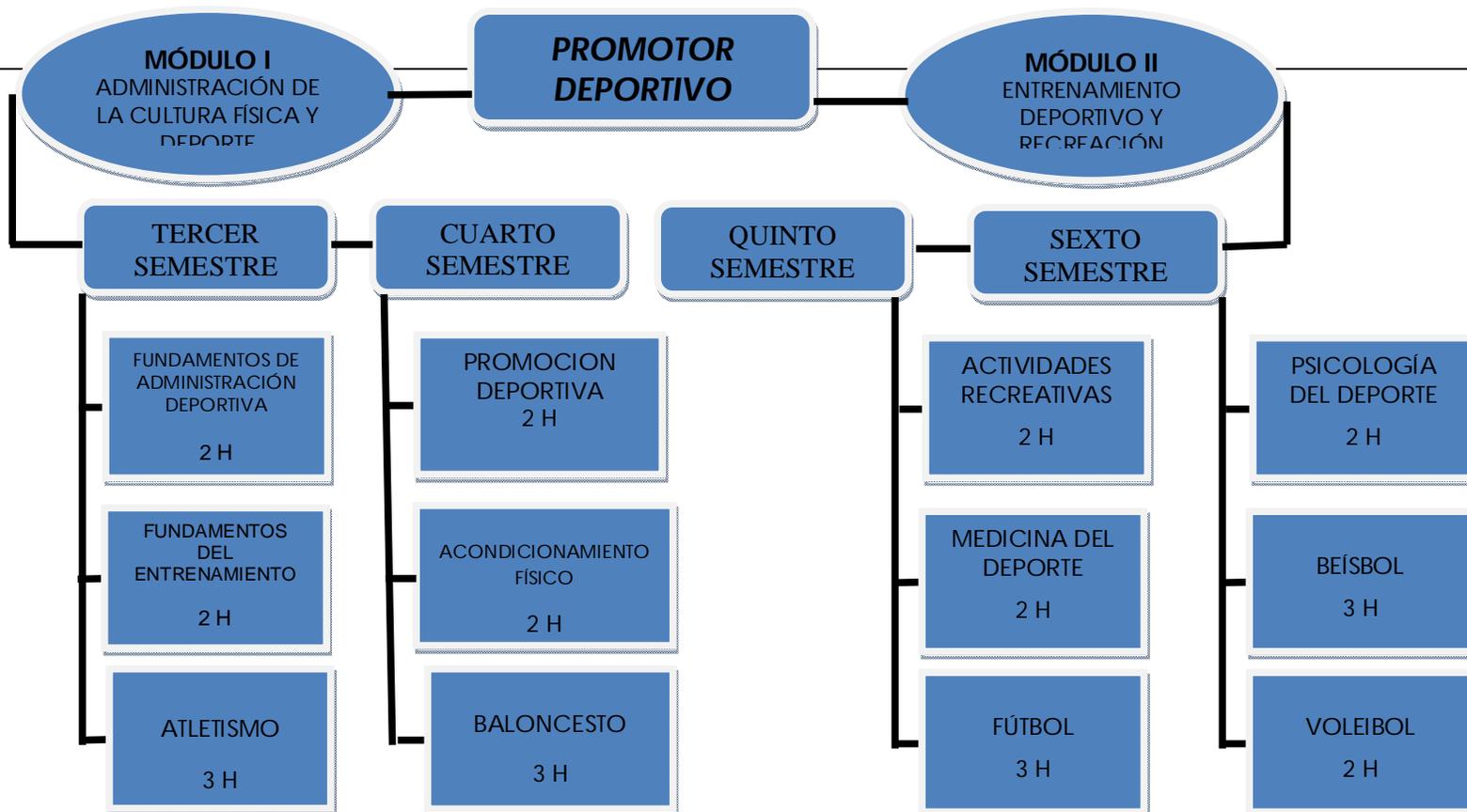
ESQUEMA DE SUBMÓDULOS

ASIGNACIÓN DE TIEMPO

7 H/S/M

COMPONENTE DE FORMACIÓN

PARA EL TRABAJO



COMPETENCIAS PROFESIONALES DE EGRESO

Durante el proceso de formación de los dos módulos, el estudiante desarrollará las siguientes competencias profesionales, correspondientes a la Carrera de administración y enfermería general emitidas en el acuerdo número 7/CD/2009:

- Organiza las actividades de los recursos humanos, de acuerdo con los procesos y necesidades.
- Aplica los procedimientos para gestionar la obtención y asignación de los recursos.
- Organiza los procedimientos establecidos para el abastecimiento, cuidado y distribución de los recursos materiales.
- Elabora instrumentos administrativos relacionados con la administración y gestión de los servicios de la cultura física y el deporte, de acuerdo con su nivel de responsabilidad las políticas y el sistema de gestión de calidad, orientados a la mejora continua del proceso de atención.
- Previene adicciones mediante la promoción de estilos de vida saludables para colaborar en el control y erradicación de este grave problema de salud pública.

Además se presentan las 11 competencias genéricas, para que usted intervenga en su desarrollo o reforzamiento, y con ello enriquezca el perfil de egreso del bachiller. Se considera que el egresado de la capacitación en informática está en posibilidades de desarrollar las competencias genéricas número uno, cuatro, cinco, seis y ocho. Sin embargo, se deja abierta la posibilidad de que usted contribuya a la adquisición de otras que considere pertinentes, de acuerdo con el contexto regional, laboral y académico:

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
3. Elige y practica estilos de vida saludables.
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.
10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.

Es importante recordar que, en este modelo educativo, el egresado de la Educación Media Superior desarrolla las competencias genéricas a partir de la contribución de las competencias profesionales al componente de formación profesional, y no en forma aislada e individual, sino a través de una propuesta de formación integral, en un marco de diversidad.

Al término de cursar y acreditar los 12 submódulos y las asignaturas del Bachillerato General, el alumno recibirá un certificado que acredita los estudios realizados en el nivel de Educación Media Superior.

MÓDULOS QUE INTEGRAN LA CAPACITACIÓN

MÓDULOS QUE INTEGRAN LA CAPACITACIÓN

MÓDULO I. Administración de la cultura física y el deporte 224 horas

Justificación del módulo

Como consecuencia de la problemática existente en el ámbito de la salud en nuestro país, ocasionada principalmente por la obesidad y el sobrepeso; ha surgido la necesidad de formar personas competentes en la administración de la cultura física y el deporte; por tal motivo, este módulo propicia el desarrollo de habilidades y destrezas para lograr que el estudiante tenga mayor probabilidad de inserción en el sector laboral.

Sitios de inserción en el mercado de trabajo con respecto a este módulo

- Comités municipales del deporte de los ayuntamientos
- Centros deportivos.
- Instituciones educativas.
- Clubs privados.
- Ligas deportivas.
- Institutos del deporte.
- Comisión Nacional del Deporte.
- Sector industrial y de servicios.

Resultado de aprendizaje del módulo

- Organizará y coordinará eventos de índole deportivo-recreativa, elaborando planes y programas de acondicionamiento físico y entrenamiento deportivo, grupal y personalizado, promoviendo así actividades para el cuidado de la salud. Además desarrollará las competencias genéricas necesarias para actuar con eficiencia no sólo en el trabajo, sino a lo largo de la vida, de conformidad con el desempeño integral de la capacitación.

Módulo I Administración de la cultura física y el Deporte 224 horas

Submódulo I Fundamentos de la administración deportiva 32 horas.

Contenido

- Conocer el concepto de administración y su importancia en el deporte.
- Analizar y diferenciar las etapas del proceso administrativo.
- Identificar los diferentes tipos de documentos de la administración deportiva y su estructura

Submódulo II Fundamentos del entrenamiento 32 horas.

Contenido

- Identificar la estructura del cuerpo humano y sus sistemas energéticos.
- Desarrollar las capacidades físicas, mediante el acondicionamiento físico.

Submódulo III Atletismo 48 horas.

Contenido

- Trazar a escala una pista de atletismo con dimensiones oficiales.
- Desarrollar las pruebas de velocidad.
- Ejecutar las pruebas de saltos impulsiones y lanzamientos.
- Realizar las fases de las pruebas de resistencia.

Submódulo IV Promoción deportiva 32 horas.

Contenido

- Elaborar documentos de orientación en la administración deportiva.
- Crear documentos de evaluación y control.
- Desarrollar sistemas de competencia.

Submódulo V Acondicionamiento físico 32 horas.

Contenido

- Desarrollar los componentes del entrenamiento.
- Realizar la planificación del entrenamiento.
- Elaborar programas de entrenamiento de acuerdo con las fases.

Submódulo V I Baloncesto 48 horas

Contenido

- Identificar las características generales.
- Aplicar el reglamento oficial.
- Ejecutar los fundamentos técnicos.
- Desarrollar la técnica de conjunto

Recursos didácticos del módulo.

Los documentos, equipos y materiales seleccionados son los mínimos necesarios para apoyar el desarrollo de las competencias del módulo:

Convocatorias
Instructivos técnicos
Oficios de solicitud
Balones
Maquetas
Balas
Discos
Vallas
Canastas
Pista
Cronómetros
Calculadoras
Basculas

Estrategia de evaluación del aprendizaje

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos producidos, reportes, bitácoras y lista de cotejo, entre otros. Y las evidencias de conocimientos incluyen: cuestionarios, resúmenes, mapas mentales y cuadros sinópticos, entre otros. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras, que arrojen las evidencias y la conformación del portafolio de evidencias.

Fuentes de información

José Campos Granell, Víctor Ramón Cervera; teoría y planificación del entrenamiento deportivo. Paidotribo 2001

Sídney Goldstein, La biblia del entrenador de baloncesto .Paidotribo 2003

Rolando castro Marcelo, Técnicas y Metodologías en la enseñanza del atletismo, Trillas 2002

Joan Rius Sant, metodología y técnicas del atletismo. Paidotribo 2005

Eduardo Blanco, Manual de la organización institucional del deporte. Paidotribo 2006

Tsvetan Zhelyaskov, Bases del entrenamiento deportivo. Paidotribo 2001

Münch Galindo, García Martínez, Fundamentos de la Administración. Trillas 1982

Dietrich Martín, Klaus Carl, Manual del entrenamiento deportivo.Paidotribo2001

Rúben Acosta Hernández, Gestión y Administración de organizaciones deportivas. Paidotribo2005

Manual de educación física y deportes. Multilatina 2006

Manual de educación física. Océano.

MÓDULOS QUE INTEGRAN LA CAPACITACIÓN

MÓDULO II. Entrenamiento deportivo y recreación 224 horas

Justificación del módulo

Actualmente el problema de salud en México es prioridad, somos el país número 1 en obesidad infantil y todo gracias a los malos hábitos alimenticios y en especial al sedentarismo; lo anterior ha creado la necesidad de formar personas competentes que promuevan la actividad física mediante el deporte (entrenamiento deportivo) y el juego (recreación) ; por tal motivo, este módulo propicia el desarrollo de habilidades y destrezas para lograr que el estudiante tenga mayor probabilidad de inserción en el sector laboral.

Sitios de inserción en el mercado de trabajo con respecto a este módulo

- Comités municipales del deporte de los ayuntamientos
- Centros deportivos.
- Instituciones educativas.
- Clubs privados.
- Ligas deportivas.
- Institutos del deporte.
- Comisión Nacional del Deporte.
- Sector industrial y de servicios.

Resultado de aprendizaje del módulo

- Elaborará planes y programas de acondicionamiento físico, entrenamiento deportivo y recreación apoyándose en la psicología del deporte y medicina del deporte; promoviendo así actividades para contribuir a la erradicación del sedentarismo en nuestro país. Además desarrollará las competencias genéricas necesarias para actuar con eficiencia no sólo en el trabajo, sino a lo largo de la vida, de conformidad con el desempeño integral de la capacitación.

Para desarrollar la competencia del módulo, el estudiante deberá demostrar en forma sucesiva las siguientes competencias, por submódulo:

Módulo II Entrenamiento deportivo y recreación 224 horas

Submódulo I Actividades recreativas 32 horas

Contenido

- Conocer el concepto y las áreas de recreación.
- Analizar y diferenciar el juego y su clasificación.
- Elaborar y dirigir programas recreativos

Submódulo II Medicina del deporte 32 horas

Contenido

- Conocer el concepto de los primeros auxilios y su importancia.
- Identificar las heridas.
- Analizar y diferenciar las lesiones.

Submódulo III Fútbol 48 horas

Contenido

- Identificar las características generales.
- Aplicar el reglamento oficial.
- Ejecutar los fundamentos técnicos.
- Desarrollar la técnica de conjunto

Submódulo IV Psicología del deporte 32 horas

Contenido

- Conocer las áreas y generalidades de la psicología.
- Analizar y diferenciar la personalidad y comportamiento del deportista
- Identificar los tipos de motivación.

Submódulo V Béisbol 48 horas

Contenido

- Identificar las características generales.
- Aplicar el reglamento oficial.
- Ejecutarlos fundamentos técnicos.
- Desarrollar la técnica de conjunto.

Submódulo VI Voleibol 32 horas

Contenido

- Identificar las características generales.
- Aplicar el reglamento oficial.
- Ejecutarlos fundamentos técnicos.
- Desarrollar la técnica de conjunto

Recursos didácticos del módulo.

Los documentos, equipos y materiales seleccionados son los mínimos necesarios para apoyar el desarrollo de las competencias del módulo:

- Convocatorias
- Planes de entrenamiento
- Programas recreativos
- Balones
- Maquetas
- Redes de voleibol
- Redes de fútbol
- Cancha de voleibol
- Cancha de fútbol
- Porterías
- Reglamentos
- Cronómetros
- Calculadoras
- Basculas

Estrategia de evaluación del aprendizaje

La evaluación se realiza con el propósito de evidenciar, en la formación del estudiante, el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas de manera integral, mediante un proceso continuo y dinámico, creando las condiciones en las que se aplican y articulan ambas competencias en distintos espacios de aprendizaje y desempeño profesional. En el contexto de la evaluación por competencias es necesario recuperar las evidencias de desempeño con diversos instrumentos de evaluación, como la guía de observación, bitácoras y registros anecdóticos, entre otros. Las evidencias por producto, con carpetas de trabajos producidos, reportes, bitácoras y lista de cotejo, entre otros. Y las evidencias de conocimientos incluyen: cuestionarios, resúmenes, mapas mentales y cuadros sinópticos, entre otros. Para lo cual se aplicará una serie de prácticas integradoras, que arrojen las evidencias y la conformación del portafolio de evidencias.

Fuentes de información

José Campos Granell, Víctor Ramón Cervera; teoría y planificación del entrenamiento deportivo. Paidotribo 2001

Jeff Lucas, Recepción, colocación y ataque en el voleibol .Paidotribo 2000

Ariel González, La preparación Física en el fútbol, Trillas 2002

Tsvetan Zhelyaskov, Bases del entrenamiento deportivo. Paidotribo 2001

Münch Galindo, García Martínez, Fundamentos de la Administración. Trillas 1982

Dietrich Martín, Klaus Carl, Manual del entrenamiento deportivo.Paidotribo2001

Rúben Acosta Hernández, Gestión y Administración de organizaciones deportivas. Paidotribo2005

Manual de educación física y deportes. Multilatina 2006

Manual de educación física. Océano.

Manual de educación física. Océano.

José Luis Cervantes Guzmán, Juegos predeportivos iniciación al deporte.Trillas 1995



**CÓMO SE DESARROLLAN LOS SUBMÓDULOS EN LA
FORMACIÓN PROFESIONAL**



COMO SE DESARROLLAN LOS SUBMÓDULOS EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL

LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS PARA ELABORAR LOS MÓDULOS

En este apartado encontrará las competencias que el estudiante desarrollará en los módulos y submódulos respectivos de la capacitación, el resultado de aprendizaje para que usted identifique lo que se espera del alumno y pueda diseñar las experiencias de formación en el taller, laboratorio o aula, que favorezcan el desarrollo de las competencias profesionales y genéricas, a través de los momentos de apertura, desarrollo y cierre, de acuerdo con las condiciones regionales, situación del plantel y características de la población estudiantil.

Etapa 1 Análisis

Mediante el análisis del programa de estudios de cada módulo, usted podrá establecer su planeación y definir las actividades específicas que considere necesarias para lograr los resultados de aprendizaje de acuerdo con su experiencia docente, las posibilidades de los estudiantes y las condiciones del plantel.

GUÍA DIDÁCTICA DEL SUBMÓDULO POR DESARROLLAR

Etapa 2 Planeación

Mediante el análisis de la información de la carrera y de las competencias por cada módulo, usted podrá elaborar una propuesta de co-diseño curricular con la planeación de actividades y aspectos didácticos de acuerdo con los contextos, necesidades e intereses de los estudiantes, que les permita ejercer competencias en su vida académica, laboral y personal, y que sus logros se reflejen en las producciones individuales y en equipo, en un ambiente de cooperación.

APERTURA

La fase de apertura permite explorar y recuperar los saberes previos e intereses del estudiante, así como los aspectos del contexto relevantes para su formación. Al explicitar estos hallazgos en forma continua, es factible reorientar o afinar las estrategias didácticas centradas en el aprendizaje, los recursos didácticos y el proceso de evaluación del aprendizaje, entre otros aspectos seleccionados.

Consideraciones pedagógicas

- Recuperación de experiencias, saberes y preconcepciones de los estudiantes, para crear andamios de aprendizaje y adquirir nuevas experiencias y competencias.
- Reconocimiento de competencias por experiencia o formación, a través de un diagnóstico, con fines de certificación académica y posible acreditación del submódulo.
- Integración grupal para crear escenarios y ambientes de aprendizaje.
- Mirada general del estudio, desarrollo y evaluación de las competencias profesionales o genéricas.

Para apoyar su intervención en el proceso de integración y reconocimiento de sus estudiantes, le sugerimos las siguientes estrategias didácticas mínimas, las cuales podrá enriquecer, modificar u omitir, o cambiar su secuencia, según las necesidades, intereses o condiciones de aprendizaje en su contexto escolar:

- Aplicar un diagnóstico en forma individual o grupal para identificar a los estudiantes con dominio de las competencias y las modificaciones por realizar en el submódulo.
- Identificar las expectativas de los estudiantes y orientarlos en lo que se espera de ellos al finalizar su tránsito por el módulo.
- Promover la integración y comunicación grupal, con la aplicación de técnicas o ejercicios vivenciales adecuados a los estudiantes, al contexto y a sus propias habilidades docentes.
- Presentar los elementos didácticos de los módulos y submódulos de la carrera, y destacar las competencias por lograr y los sitios de inserción en que podrá desempeñarse.
- Presentar los criterios de evaluación, informar acerca de las evidencias de conocimiento, producto y desempeño que se esperan al final del submódulo, y establecer de manera conjunta las fechas para su cumplimiento.
- Coordinar actividades escolares con las de los componentes de formación propedéutico y básico, para establecer estrategias de apoyo al dominio de aspectos conceptuales y de competencias genéricas.

DESARROLLO

La fase de desarrollo permite crear escenarios de aprendizaje y ambientes de colaboración para la construcción y reconstrucción del pensamiento a partir de la realidad y el aprovechamiento de apoyos didácticos, para la apropiación o reforzamiento de conocimientos, habilidades y actitudes, así como para crear situaciones que permitan valorar las competencias profesionales y genéricas en el estudiante, en contextos escolares y de la comunidad.

Para apoyar su intervención en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, le sugerimos las siguientes estrategias didácticas mínimas, mismas que podrá enriquecer, modificar u omitir, o cambiar su secuencia, según las necesidades, intereses o condiciones de aprendizaje en su contexto escolar:

- Elaborar una investigación bibliográfica o en Internet sobre administración y su importancia en el deporte
- Realizar ejercicios que impliquen las capacidades físicas básicas
- Elaborar una maqueta de la pista de atletismo mencionando sus medidas oficiales y sus distintas zonas
- Realizar un proyecto para la organización de un evento deportivo en sus diferentes etapas (intramuros, regional y estatal)
- Elaborar un programa de acondicionamiento físico dirigido a un compañero de clase.
- Realizar prácticas para identificar las mejores estrategias de enseñanza de los fundamentos técnicos de los deportes básicos
- Elaborar una investigación documental acerca de la operación del equipo de cómputo, con las normas de seguridad e higiene correspondientes.
- Elaborar un programa recreativo con actividades de interés en su región
- Elaborar una investigación bibliográfica o en Internet sobre las lesiones más comunes en el deporte y su tratamiento.
- Realizar dinámicas para incentivar la seguridad, confianza y motivación en deportistas

Consideraciones pedagógicas

- Creación de escenarios y ambientes de aprendizaje y cooperación, mediante la aplicación de estrategia, métodos, técnicas y actividades centradas en el aprendizaje, como: Aprendizaje basado en problemas (ABP), método de casos, método de proyectos, visitas al sector productivo, simulaciones o juegos, uso de TIC's, investigaciones y mapas o redes mentales, entre otras, para favorecer la generación, apropiación y aplicación de competencias profesionales y genéricas en diversos contextos.
- Fortalecimiento de ambientes de cooperación y colaboración en el aula y fuera de ella, a partir del desarrollo de trabajo individual, en equipo y grupal.
- Integración y ejercitación de competencias y experiencias para aplicarlas, en situaciones reales o parecidas, al ámbito laboral.
- Aplicación de evaluación continua para verificar y retroalimentar el desempeño del estudiante.
- Recuperación de evidencias de desempeño, producto y conocimientos, para la integración del portafolio de evidencias.

CIERRE

La fase de cierre propone la elaboración de síntesis, conclusiones y reflexiones argumentativas que, entre otros aspectos, permiten advertir los avances o resultados del aprendizaje en el estudiante y, con ello, la situación es que se encuentra, con la posibilidad de identificar los factores que promovieron u obstaculizaron su proceso de formación.

Consideraciones pedagógicas:

- Verificación del logro de las competencias profesionales y genéricas planteadas en el submódulo, y permitir la retroalimentación o reorientación, si el estudiante lo requiere o solicita.
- Verificación del desempeño del propio docente, así como el empleo de los materiales didácticos, además de otros aspectos que considere necesarios.
- Verificación del portafolio de evidencias del estudiante.

Para apoyar su intervención en el proceso de reconocimiento y verificación de las competencias logradas por los estudiantes, le sugerimos las siguientes estrategias didácticas mínimas, las cuales podrá enriquecer modificar u omitir, o cambiar su secuencia, según las necesidades, intereses o condiciones de aprendizaje en su contexto escolar:

- Verificar que el portafolio de evidencias contenga las evidencias de desempeño, productos y conocimientos.
- Coordinar una sesión de autoanálisis relacionada con el desempeño y vivencias del estudiante y del propio docente.
- Verificar el logro de los resultados de aprendizaje, así como el cumplimiento de las competencias profesionales y genéricas.
- Organizar el cierre del submódulo y su vinculación con el siguiente, si es el caso.

EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS

Etapa 3 comprobación.

Desde la visión pedagógica, el proceso de evaluación por competencias tiene que ver con la comprensión, regulación y mejora continua de la enseñanza y el aprendizaje, asociado a la acreditación y certificación académica, como función social del mismo proceso.

En el enfoque de competencias, la evaluación se sistematiza con la creación de espacios, la aplicación de instrumentos y la recopilación de evidencias de desempeño, productos y conocimientos que el estudiante demostrará en condiciones reales o simuladas, mediante procedimientos de autoevaluación, co-evaluación y evaluación del docente.

Recomendaciones para la selección de instrumentos a acciones para evaluar el aprendizaje

- Para evaluar los desempeños y recuperar sus evidencias, puede construir o ensamblar guías de observación, juego de roles y ejercicios prácticos, entre otros.
- Para evaluar los productos y recuperar sus evidencias, puede construir o ensamblar listas de cotejo, bitácoras, informes, programas y diagramas, entre otros.
- Para evaluar los conocimientos, puede construir o ensamblar cuestionarios, redes o mapas mentales, proyectos y reseñas, entre otros.





CRÉDITOS COBAEV

MTRA. LETICIA PERLASCA NÚÑEZ
Directora General del COBAEV

MTRA. GUADALUPE MARTÍNEZ SEDANO
Directora Académica del COBAEV

LIC. MARTHA ELENA CORONEL YÁÑEZ
Jefa del departamento de Servicios Docentes

LIC. EMILIO MANUEL LÓPEZ VALENCIA
Jefe de Materia de la Capacitación
para el trabajo de Promotor Deportivo

Av. Américas no. 60, Colonia Aguacatal. C.P. 91130, Xalapa Veracruz