

SEP



SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA

Subsecretaría de Educación Básica  
Dirección General de Desarrollo Curricular  
Subdirección de Educación Física  
"2008, Año de la Educación Física y el  
Deporte".



Subsecretaría de  
Educación Básica

# GLOSARIO

  

# EDUCACIÓN FÍSICA

2008

SEP

## GLOSARIO

**ACCIÓN MOTRIZ:** Movimiento de tipo voluntario, consciente, intencional y que obedece a lograr fines determinados por el contexto, actividades y juegos que se despliegan en la sesión de educación física, en la iniciación deportiva y del deporte educativo.

**ACTITUD POSTURAL:** Posición que adopta el cuerpo, que puede estar motivada, por el estado de ánimo, o bien, para intentar expresar y/o comunicar algo con propiedad.

**AGÓN:** Es una palabra en griego antiguo que significa contienda o desafío. Es un debate formal que tiene lugar entre dos personajes. En educación física, significa un juego de rol competitivo. Es habitual pensar que los juegos de rol son colaborativos, donde se deben unir fuerzas para alcanzar objetivos. En Agón esto también ocurre, pero la gloria, la recompensa, es algo por lo que los jugadores deben luchar.

**ANIMACIÓN:** La animación se puede definir como la acción de dar vida, animación significa darle movimiento, de esta forma en recreación se puede considerar como la forma en la cual se puede crear un ambiente festivo, cuidando de no caer en el animismo eufórico que no guarda respeto ni consideración por las personas y por su necesidad de recreo.

**ANIMADOR:** Se considera al profesional que domina diversas técnicas para conducir un grupo y crear el ambiente propicio para desarrollar el espíritu lúdico y propicio en cada una de las actividades que se realicen. Los fines que plantea la educación física en la actualidad, se apoyan con este tipo de actitudes, técnicas y estrategias para lograr fines que resulten más atractivos eficientes y necesarios para los alumnos.

**APRENDIZAJE MOTOR:** Es el proceso de adquisición de nuevas formas de movimiento, su relación con el entorno le permite al niño generar cambios en el comportamiento motor.

**APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:** Es la asimilación de elementos captados como algo relacionado en forma personal con el sujeto que aprende (asimilación con sentido). Son aprendizajes ya hechos propios, dotados de significado particular, que se interrelacionan con saberes previos y que poseen sentido de trascendencia. El aprendizaje significativo dota al individuo de autonomía, autorrealización y crecimiento, siempre y cuando este se haya adquirido por una necesidad que surja del gusto propio y la necesidad por conocer.

**AUTOEVALUACIÓN:** La evaluación es realizada por la persona evaluada. En este caso es el propio alumno el que realiza la evaluación o el maestro es quien evalúa su propia actuación docente.

**BÚSQUEDA DEL TESORO:** Actividad que se encuentra dentro de la clasificación de la estrategia didáctica de juegos recreativos. Consiste en descifrar claves o códigos para descubrir las pistas o señales que llevan al lugar donde se encuentra el tesoro.

Al igual que la cacería extraña se puede organizar para grupos pequeños y en este caso la competencia será entre sus integrantes o entre grupos numerosos para lo que se subdividirá en subgrupos, propiciando la competencia sana entre ellos.

Cuando sea necesaria la división en subgrupos, será recomendable nivelar fuerzas, habilidades y destrezas.

Las pistas o señales se describirán en claves o códigos, y es recomendable dedicar el tiempo necesario para que el grupo se familiarice con ellas o en su defecto proporcionar un pequeño manual para que puedan descifrarlas

Cuando participen varios grupos, se pueden hacer rutas iguales o diferentes, esto será decisión tuya de acuerdo al objetivo a evaluar.

Toda vez que los participantes sepan leer y escribir las instrucciones se proporcionarán de manera escrita, cuidando de emplear un lenguaje sencillo.

El número de pistas dependerá tanto del número de participantes como del tiempo que se disponga para su organización, conviene recordar que estas deberán tener las siguientes características:

- Deberán señalar lugares que tengan algún rasgo que les identifique claramente.
- La descripción será corta y en lenguaje sencillo.
- Si se utilizan adivinanzas o acertijos estos deben describir de manera precisa los objetos o personas.
- Si existen objetos o personas con características similares, la descripción se extenderá a los lugares.
- En los casos de que la pista la tenga alguna persona deberá ser descrita, por su ubicación, si tiene que moverse su descripción tendrá que extenderse a su nombre, vestimenta y/o función.
- Dependiendo de la edad y experiencia de los participantes seleccionará las claves que puedan ser resueltas por el grupo, cuidando de que representen siempre una dificultad para descifrarlas.

**CACERÍA EXTRAÑA:** Actividad que se encuentra dentro de la clasificación de la estrategia didáctica de juegos recreativos. Consiste en la localización, elaboración o consecución, de una lista de objetos o personajes.

No necesariamente requiere de la competición entre grupos, ya que se puede organizar con uno solamente. Transformándose en un juego cooperativo. Sin embargo cuando sea necesaria la división en subgrupos, será recomendable nivelar fuerzas, habilidades y destrezas.

La lista de objetos, personajes o acertijos deberán de estar acordes con las características de los participantes y del lugar donde se desarrolla el juego, así como de la dinámica propia del grupo.

Cuando participen varios grupos, se pueden hacer listados iguales o diferentes, esto será decisión tuya de acuerdo al objetivo a evaluar.

Es recomendable que toda vez que los participantes sepan leer y escribir las instrucciones se proporcionen de manera escrita, cuidando de emplear lenguaje sencillo.

Al utilizar claves, éstas deberán ser enseñadas con anterioridad.

El número de artículos o personajes dependerá tanto del número de participantes como del tiempo que se disponga para su organización, conviene recordar que esta lista deberá tener las siguientes características:

- Deberán ser objetos que se salgan del nivel óptimo de referencia, esto es, que no sean comunes a los participantes.
- Cuando se pida la confección de disfraces es recomendable incluir personajes que puedan ser diseñados por los participantes.
- Que estén acordes con los materiales proporcionados tanto por los organizadores como por las instalaciones y los propios de los participantes.
- Los personajes deberán ser igualmente conocidos o explicados previamente.
- Dependiendo de la edad y experiencia de los grupos se podrá utilizar algunas de las claves que se presentan posteriormente.

**CAPACIDADES FISICOMOTRICES:** Son el potencial de actitudes existentes en el ser humano de manera innata o bien adquirida, y se manifiestan al realizar un movimiento o trabajo físico. Están determinadas por diversos factores como son: sexo, edad, estado de salud, energía, consumo de oxígeno, actitud, motivación, intensidad de trabajo y el medio ambiente.

Las capacidades físico-motrices son: velocidad, potencia, agilidad, fuerza, resistencia muscular, resistencia, “stretching” muscular, flexibilidad. (Castañer, 2001).

**CAPACIDADES PERCEPTIVOMOTRICES:** Son las posibilidades que una persona tiene de realizar movimientos voluntarios en relación con elementos de conocimiento perceptivo proveniente de algún tipo de estimulación sensorial. Las capacidades perceptivo motrices son: espacialidad, temporalidad, corporalidad, lateralidad, ritmo, equilibrio-coordinación y estructura organización espacio-temporal. (Castañer, 2001)

**COMPETENCIAS:** Es el conjunto de capacidades que incluyen conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiesta en su desempeño, en situaciones y contextos diversos. Busca integrar los aprendizajes y utilizarlos en la vida cotidiana.

**COMPETENCIA MOTRIZ:** Es la capacidad del niño para dar sentido a su propia acción, orientarla y regular sus movimientos, comprender los aspectos perceptivos y cognitivos de la producción y control de las respuestas motrices, relacionándolas con los sentimientos que se tienen y la toma de conciencia de lo que se sabe que se puede hacer y cómo es posible lograrlo (Ruiz Pérez, 1995)

**COMPORTAMIENTO MOTOR:** Conjunto de manifestaciones motrices observables de un individuo que actúa. Sus manifestaciones se presentan de forma objetiva, se pueden describir basándose sobre los datos corporales que se refieren al espacio (orientación, desplazamiento...), al tiempo (velocidad, aceleración...) y a los demás (interacciones motrices). (Parlebas, 2001)

**COORDINACIÓN MOTRIZ:** Es la posibilidad de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo. (Mélích, 1994)

**CONDUCTA MOTRIZ:** Es la organización significativa de las acciones y reacciones de una persona que actúa. Una conducta motriz sólo puede ser observada indirectamente; se manifiesta mediante un comportamiento motor cuyos datos observables están dotados de sentido, y que es vivido de forma consciente o inconsciente por la persona que actúa. (Parlebas, 2001)

**CONSIGNAS:** Se entienden como las indicaciones dadas por el docente al alumno sobre la tarea que deberá realizar, dotadas de intencionalidad y objetividad.

**CONTENIDOS:** Conjunto de saberes, formas culturales, conocimientos y habilidades necesarias de asimilar y adquirir para actuar, socializar, desarrollarse y reaccionar frente al entorno a partir del momento en que estos son percibidos por los alumnos y el profesor.

**CONOCIMIENTO DECLARATIVO:** Hace referencia a lo que saben los niños sobre sus propias acciones, conociendo el mundo exterior y su propio cuerpo. Este es un conocimiento que le ayudará a tomar decisiones.

**CONOCIMIENTO PROCEDIMENTAL:** Responde a la pregunta ¿Cómo?, este conocimiento junto con el anterior le va a permitir al niño ir elaborando una serie de respuestas motrices, para resolución de las tareas motrices que se le vayan presentando a lo largo de su experiencia, tanto en la vida cotidiana como en sus clases de educación física.

**CONOCIMIENTO AFECTIVO:** Hace referencia a una amplia gama de sensaciones que experimenta el niño, de agrado, desagrado y sus reacciones ante las tareas motrices que realiza. Si la experiencia del niño es positiva, éste, probablemente será cada vez más competente y sus progresos le ayudaran notablemente a desarrollar una amplia gama de actividades motrices.

**CONTENIDO TRANSVERSAL:** Son aquellos saberes o conocimientos que recogen las demandas y problemáticas de la sociedad, relacionadas con temas, procedimientos y actitudes de interés general, abordados desde distintos niveles de complejidad en común acuerdo con otras disciplinas, y que solamente se pueden realizar en un contexto de escuela determinado.

**CORPOREIDAD:** La corporeidad se concibe como tener conciencia de sí mismo, de la propia realidad corporal; la concebimos como la expresión de la existencia humana que se manifiesta mediante una amplia gama de gestos, posturas, mímicas, vivencias, deseos, motivaciones, aficiones y sus propias praxias que expresan su sentir.

**DEPORTE:** El deporte es juego, ejercicio físico y competición y puede tener una doble orientación hacia el deporte-praxis y hacia el deporte-espectáculo. Orientado hacia el espectáculo el deporte es contacto social, política, profesión, trabajo, rendimiento y ocio pasivo. Cuando se orienta hacia la praxis es ocio activo, higiene-salud, desarrollo biológico, esparcimiento, educación, relación social y superación personal o ajena. Cada disciplina deportiva posee un reglamento propio y esta regida por una institución social reconocida (institucionalizado).

**DEPORTE EDUCATIVO:** Actividad física, individual o de conjunto, cuya reglamentación, instalaciones y equipo son adaptados a las características de niños y jóvenes en edad escolar, de carácter eminentemente formativo, favorecedor de aprendizajes psicomotrices, afectivos, cognitivos y sociales. El deporte educativo se refiere a la manera de cómo abordarlo con los alumnos para que su enseñanza configure la formación de la persona a través de conductas motrices donde lo importante es que todos los alumnos mejoren y participen en las actividades.

**DESARROLLO MOTOR:** Creación de funciones a través de las cuales el niño va adquiriendo control sobre sus movimientos, haciéndose cada vez más específica y sutil, que apunta a una motricidad más amplia y eficiente.

**DESEMPEÑO MOTRIZ:** Es la consideración que se hace de la persona que actúa en una situación motriz, de forma íntegra y hace referencia a sus emociones, sentimientos, deseos y motivaciones. Es decir tiene en cuenta a la persona que se mueve y no se enfoca sólo al movimiento. El desempeño motriz plantea que los alumnos reconozcan sus posibilidades y limitaciones personales, asuman la posibilidad de superar sus dificultades y afiancen el sentimiento de ser competentes.

**DESTREZA MOTRIZ:** Es la capacidad del individuo de ser eficiente en una habilidad determinada. La destreza puede ser adquirida por medio del aprendizaje o innata en el propio individuo. Así, podemos considerar que la destreza de cada individuo favorece no sólo un proceso más rápido de aprendizaje de la habilidad sino un mejor resultado en su realización. (Díaz Lucea, 1999)

**DIDÁCTICA:** Es el arte de enseñar, y en conjunto con la ciencia plantea un conjunto de técnicas y herramientas al servicio de orientar el aprendizaje siempre ligado a procesos teórico-prácticos. La finalidad de la didáctica contribuye a hacer más consciente y eficiente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**DISPONIBILIDAD CORPORAL:** Es la disposición personal para la acción, en la interacción con los otros y con el medio. Consiste en la construcción progresiva por parte de los alumnos de los conceptos, procedimientos y actitudes inherentes al empleo inteligente y emocional del cuerpo y sus capacidades. (Gómez Raúl H., 2002)

**DIARIO:** Es un documento en el que los profesores y profesoras recogen sus impresiones sobre lo que va sucediendo de manera relevante durante sus clases. Éstos no tienen porqué ser una actividad diaria, lo destacable depende de quién lo escribe. (Miguel A. Zabalza, 2004).

**EDUCACIÓN:** Se entiende como un proceso de vida, que involucra, no solamente conocimientos y habilidades, sino que tiene que ver con la esencia misma del ser; sus sentimientos, el sentido y el significado de la vida; contribuye al desarrollo y actualización de las potencialidades y capacidades y siempre es un proceso perfectible.

**EDUCACIÓN FÍSICA:** Es una forma de intervención pedagógica que se manifiesta en toda la expresión del ser humano, su objeto de estudio no es solo el cuerpo en su aspecto físico, sino, en su corporeidad, en la cual nos proponemos educarlo y hacerlo competente para conocerlo, desarrollarlo, cuidarlo y aceptarlo.

**EDUCACIÓN PARA LA PAZ:** Consiste en un proceso de transformación de la cultura de guerra, violencia, imposición y discriminación, en otra cultura comprometida con la no-violencia, el dialogo, el respeto y la solidaridad.

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA:** Son recursos pedagógicos que el docente dispone para buscar mediante ellos el logro de los diferentes propósitos educativos de la educación física.

**CULTURA DE PAZ:** Es concebir el mundo en que vivimos, se caracteriza por el respeto a la vida y a la dignidad de cada persona, el rechazo a la violencia en todas sus formas, la defensa de un conjunto de valores como la libertad, el respeto en el dialogo y el rechazo a otros como la injusticia, la intolerancia o el racismo.

**ENTIDAD CORPORAL:** Es la noción que se tiene de uno mismo. Noción que contiene el conocimiento y estima de las propias posibilidades corporales y la toma de conciencia de sí mismos al reconocer que existen muchas y distintas maneras de ser.

**ESTRATEGIA:** Plan o programa de acción o procedimiento de actuación para organizar de forma económica y eficaz sus conocimientos y acciones para conseguir un objetivo dado. Es un proceso que involucra la experiencia, recolección, análisis, asimilación, investigación y la evaluación de información.

**ESQUEMA CORPORAL:** Representación que cada uno tiene de su cuerpo y de cada una de sus partes, se adquiere con la experiencia. La percepción es elemento fundamental en la elaboración del esquema corporal.

**EQUIDAD DE GENERO:** Es el disfrute equilibrado de hombres y mujeres de los bienes socialmente valiosos, de las oportunidades, de los recursos y recompensas. El propósito no es que mujeres y hombres sean iguales, sino que, sus oportunidades en la vida sean y permanezcan iguales.

**EVALUACIÓN:** La evaluación es una valoración que se emite sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje, una vez recogidos una serie de datos, en relación con los objetivos educativos que se pretenden alcanzar. La evaluación implica al propio proceso y no se trata de un juicio terminal del mismo, sino que las actividades de evaluación están incluidas dentro de las propias actividades de enseñanza-aprendizaje, (Diseño Curricular Base del MEC, 1989).

**EVALUACIÓN COMPARTIDA:** La evaluación del alumno, del maestro o del propio proceso la realizan, de forma dialogada y colaborativa, las personas que participan en el dicho proceso educativo. Especialmente vinculada a la E.F. como práctica ética y emancipatoria.

**EVALUACIÓN CRITERIAL:** En este tipo de evaluación se comparan los resultados obtenidos por una persona con los obtenidos por ella misma en otros momentos o también los pone en relación con un criterio prefijado.

**EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA:** Actividad de evaluación, integrada en la práctica educativa y dirigida hacia el conocimiento de la realidad, como base de ulteriores decisiones. Es en este momento donde se determinan las estructuras iniciales que poseen los alumnos.

**EVALUACIÓN FORMATIVA:** Acción integrada en el proceso educativo y orientada hacia el conocimiento, la comprensión y la mejora de dicho proceso. Algunas de sus características son: Regulan la acción pedagógica, dan gestión de los errores y se refuerzan los éxitos.

**EVALUACIÓN NORMATIVA:** En este tipo de evaluación se comparan los resultados obtenidos por un alumno en referencia con los demás del grupo.

**EVALUACIÓN SUMATIVA:** Reflexión retrospectiva en relación a cómo se ha desarrollado el proceso y qué resultados ha conducido. Su finalidad recae en comprobar si se ha logrado y en medida los objetivos propuestos al inicio.

**EXPRESAR:** Consiste en exteriorizar, por medio de actitudes, gestos, palabras, etcétera, lo que se siente o piensa sin la intención específica de ser escuchado y comprendido.

**EXPRESION CORPORAL:** Es una disciplina que trabaja con el lenguaje del cuerpo, que es el movimiento. La Expresión Corporal revaloriza el cuerpo que somos, permitiendo que se haga presente, se exprese y se comunique.

La Expresión Corporal propone que cada persona recupere el placer del movimiento y encuentre su propio lenguaje para moverse y crear en un clima de libertad, que constituye un reto y promueve la superación de estereotipos y la formación integral de la persona. Se refiere al movimiento con el propósito de favorecer los procesos de aprendizaje, estructurar el esquema corporal, construir una apropiada imagen de sí mismo, mejorar la comunicación y desarrollar la creatividad.

**FLEXIBILIDAD:** Es la posibilidad de abordar un mismo problema o situación planteada de diferentes maneras. Las categorías que se manejan como respuestas deben ser por tanto diferentes y no se limitan a un solo punto de vista o modo de resolver una situación. Este contenido aporta un conocimiento opuesto a lo que sería la rigidez, lo monótono o lo receptivo.

**FLUIDEZ:** Es la posibilidad de generar muchas producciones en un tiempo limitado. Se refiere a un rasgo de cantidad y de velocidad de respuestas que debe surgir con gran dinamismo.

**FILOGÉNESIS:** Designa la evolución de los seres vivos desde la primitiva forma de vida hasta la especie en cuestión. Por ejemplo, la filogénesis del hombre abarca desde la forma de vida más sencilla hasta la aparición del hombre actual. (Diccionario de Psicología Científica y Filosófica)

**FORMAS JUGADAS:** Son una estrategia didáctica que se pone a disposición de la práctica de actividades previas a la realización de un juego o deporte que permiten incursionar, conocer y practicar los distintos desempeños motrices que se exigen del mismo.

**GÉNERO:** Es el conjunto de creencias, prescripciones y atribuciones que se construyen socialmente tomando a la diferencia sexual como base. Por definición, es una construcción histórica: lo que se considera propio de cada sexo cambia de época en época. (Lamas, 2007)

**GESTO:** Se entiende como el movimiento del cuerpo en general o de alguna de sus partes, cargado de significado, con que se pretende expresar o comunicar algo.

**GYMKHANA:** Actividad que se encuentra dentro de la clasificación de la estrategia didáctica de juegos recreativos, cuyo origen proviene de la india y significa “fiesta al aire libre”.

La gymkhana es una serie de juegos que involucran fundamentalmente habilidades motrices, se pueden ordenar a manera de estaciones o como circuitos, sin embargo cada uno de ellos exigirá a los participantes el cumplimiento de una tarea.

De acuerdo a la organización, las estaciones, los grupos podrán participar de forma simultánea o con intervalos de tiempo.

Para designar al equipo ganador se podrá tomar el tiempo que cada equipo emplee iniciando con el primer competidor que realice la prueba y parando el cronómetro al llegar el último. Otra manera será asignando puntos a cada prueba en este caso los lugares se asignarán tomando en cuenta la puntuación obtenida por cada grupo.

Una particularidad de esta actividad es que se pueden utilizar; claves, códigos, señales, los cuales al descifrarlos indican pistas, tareas o lugares, la creatividad de los organizadores permite diferentes combinaciones de estos elementos, ya sea en el orden de los mismos o exigiendo tareas en cada clave y pista.

El cumplimiento adecuado de las tareas será supervisado por jueces, los cuales tendrán la facultad de entregar la siguiente pista.

Con el propósito de propiciar la sociabilidad y el trabajo en equipo, el grupo siempre deberá llegar junto, no se permitirá que lleguen separados, de igual forma se procurará que cada una de las tareas sea iniciada una vez que el grupo este completo. (*Emilio Pérez Techachal*)

**HABILIDADES MOTRICES:** Se entiende como el grado de competencia de un sujeto en concreto frente a una tarea determinada. Correr, saltar, lanzar, son habilidades motrices básicas porque: 1. son comunes a todos los individuos; 2. filogenéticamente han permitido la supervivencia del ser humano; 3. son el fundamento de posteriores aprendizajes motrices (deportivos o no). Dentro de las habilidades motrices básicas se encuentran: de locomoción, no-locomoción y de proyección-recepción. (Ruiz Pérez, 1994)

Las habilidades motrices, son el resultado de la participación de diferentes tipos de conocimientos representados en la memoria y adquiridos en la práctica.

**HETEROEVALUACIÓN:** La evaluación que se emite de este proceso, es realizada por una persona diferente a la evaluada. Habitualmente en contextos educativos se da cuando el maestro evalúa al alumno.

**HIPÓTESIS DE LA VARIABILIDAD:** “Una predicción importante es que aumentando la cantidad o la variabilidad de las experiencias previas se consigan unos esquemas más potentes. Este significa que la práctica abundante y variable era la vía más adecuada para favorecer el aprendizaje motor infantil”. (Ruiz Pérez, 1995)

**IDENTIDAD CORPORAL:** Es el reconocimiento del cuerpo y de algunos significados y significantes de sus partes, observando el mensaje que comunican los movimientos y las posturas, comprobando los significantes de las emociones impresas en el cuerpo, registrando particularidades, condiciones y presencias constituyentes de la corporeidad. (Grasso, 2005)

**IMAGEN CORPORAL:** Intuición que se tiene del cuerpo en relación con el espacio de los objetos y de las personas, se elabora a partir de las reacciones de adaptación al mundo exterior.

**INICIACIÓN DEPORTIVA:** Proceso que no ha de entenderse como el momento en que se empieza la práctica deportiva, sino como una acción pedagógica, que teniendo en cuenta las características del niño o sujeto que se inicia y los fines a conseguir, permite que este adquiera progresivamente una mayor competencia motriz. El proceso de iniciación debe de hacerse de forma paulatina, acorde a las posibilidades y necesidades de los individuos, con prácticas simplificadas a partir del manejo de una gran variedad de objetos y/o implementos de diversas características que no necesariamente deben tener relación directa con algún deporte en específico y la aplicación de estos fundamentos en situaciones similares a las de los deportes. Una buena iniciación se caracteriza por la máxima inclusión y participación.

**JUEGO DE EJERCICIO:** Este no supone ninguna técnica particular: son simples ejercicios que ponen en acción un conjunto variado de conductas, pero sin modificar su estructura tal cual se presenta en el estado de adaptación actual. (Piaget, 1980)

**JUEGO DE REGLAS:** El juego de reglas da acceso a la realidad social y viaja de la imposición e imitación a la autonomía y a la comprensión del sentido de la regla, como contenido y como medio para la relación entre las personas que juegan. (Navarro y Adelantado. 2002)

**JUEGO LIBRE O ESPONTÁNEO:** Es aquella actividad lúdica que el niño realiza sin la intervención del profesor.

**JUEGO PSICOMOTOR:** Juego deportivo correspondiente a las situaciones psicomotrices. Carecen de interacciones motrices esenciales, se practican en solitario, desde el punto de vista de la resolución operatoria de la tarea. (Parlebas, 2001)

**JUEGO SIMBÓLICO:** El juego simbólico introduce al niño en el terreno de la simbolización, o acción del pensamiento de representar en la mente una idea atribuida a una cosa. Para acceder a la simbolización, o utilización de símbolos, es necesario manipular algo; es decir, el uso de alguna idea u objeto, no solo manejarlas físicamente; en cualquiera de estas opciones hay simbolización. Al ser el símbolo una atribución, supone la separación entre pensamiento y acción, ya no es acción por la acción, sino símbolo para la acción, o acción por el símbolo. (Navarro y Adelantado. 2002)

**JUEGO SOCIOMOTOR:** Juego con carácter deportivo que corresponde a las situaciones que se caracterizan por la presencia de una interacción motriz esencial; dicha interacción se concreta en una comunicación motriz de tipo cooperativo.

**JUEGOS COOPERATIVOS:** Pueden definirse como aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes. Por ello se considera al juego cooperativo una actividad liberadora ya que: Libera de la competición, de la eliminación, libera para crear sus propias reglas. (Velásquez Callado, 2004)

**JUEGOS MODIFICADOS:** Son juegos que mantienen en esencia la naturaleza problemática del juego deportivo estándar o deporte (por lo tanto también su táctica). No pertenecen a ninguna institución deportiva ni están sujetos a la formalización y estandarización.

**JUEGOS PARADOJICOS:** Juegos con carácter deportivo cuyas reglas exigen la realización de interacciones motrices marcadas por la ambigüedad y la ambivalencia (ejemplo: cambio de roles en la misma actividad), y que culmina en efectos contradictorios e irracionales. Esta dinámica paradójica deriva del sistema de interacción generado por la lógica interna del juego, y sobre todo de la red de comunicaciones motrices. De hecho, la ambivalencia esta ya presente en algunos códigos de juego, en donde cada participante es libre de elegir a sus compañeros y a sus adversarios en cualquier momento e incluso de cambiarlos eventualmente en el transcurso del juego. (Parlebas, 2001)

**KORFBAL:** Este juego de origen holandés cuya traducción equivale a baloncesto o balón al cesto, requiere de coordinación y sincronización del trabajo en equipo.

Aunque en algunos países de Europa se ha institucionalizado como deporte de competencia en este caso se propone como un juego deportivo, con carácter educativo, cuya finalidad radica en sumar esfuerzos, desarrollar el pensamiento estratégico y promover la cooperación y el trabajo mixto, base de esta actividad lúdica.

En un partido se enfrentan dos equipos, formados por 8 jugadores, los cuales se reparten a razón de 2 jugadores y 2 jugadoras por zona, en un terreno rectangular de 40×20 metros, dividido por la línea de medio campo en dos zonas iguales. Además de contar con un árbitro, que será el encargado de hacer respetar las reglas del juego y sancionar el mal comportamiento.

Las características básicas son las siguientes. En primer lugar, está prohibido defender a un jugador del sexo contrario, ya sea para impedir un lanzamiento a canasta o un pase. Por otra parte, hay una completa rotación con cambio de roles. Es decir, tanto puedes jugar como atacante que como defensa ya que cada vez que se realicen dos canastas, se hará un cambio de zona y de función, de tal manera que los defensores pasan al ataque y los atacantes a la defensa.

El korfbal se enmarca dentro de la clasificación de los juegos modificados, es decir, en la adaptación de los deportes institucionalizados a las características de los adolescentes y su manejo pedagógico.

**LENGUAJE:** Conjunto de expresiones con las que el ser humano se manifiesta de forma intencional, utilizando el cuerpo como vehículo de expresión o de transmisión. Puede ser verbal y no verbal. (Exp. Corp.)

**LENGUAJE GESTUAL:** Código de comunicación cargado de sentido cultural, vinculado a la vida emocional de la persona, con un gran valor de espontaneidad, que sirve para apoyar el lenguaje verbal aunque en ocasiones puede contradecirlo. Se basa en las actitudes corporales, la apariencia corporal, el contacto físico, el contacto ocular, la distancia interpersonal el gesto, la orientación espacial interpersonal, y el ritmo comunicativo gestual y sonoro, llegando al interlocutor por vía visual o táctil. (Exp. Corp.)

**LENGUAJE NO VERBAL:** Utilización de códigos variados de comunicación que se valen del cuerpo como herramienta principal de transmisión y que excluyen el uso de la palabra. Se refiere al gestual, y a los componentes sonoros comunicativos. Pueden llegar al receptor por cualquier vía de transmisión de la información. (Exp. Corp.)

**LOGICA INTERNA:** La lógica interna es el modo peculiar en cómo están predeterminadas las acciones motrices de toda actividad, juego o deporte, donde las normas provocan comportamientos corporales precisos de los jugadores en cuatro aspectos: El espacio, el material, la interacción con otros jugadores y el tiempo.

**LÚDICO:** La etimología de la palabra juego, se deriva del latín iocus o acción de jugar, diversión, broma. La raíz de la palabra nos dice simplemente que el juego es “diversión”. Para hacer referencia a todo lo relativo al juego nos auxiliamos con el término lúdico, y cuya raíz latina es ludus o juego.

**LUDOGRAMA:** Es la representación gráfica de las secuencias de los sub roles sociomotores (y eventualmente de los roles sociomotores) asumidos por un jugador sucesivamente durante el desarrollo de un juego deportivo. El ludograma tiene en cuenta las unidades práxicas consideradas básicas respecto al significado estratégico y/o interaccional de los actos de juego; las unidades mínimas recogidas aquí como más interesantes de manera inmediata son los sub roles sociomotores. (Parlebas, 2001)

**LUDOMOTRICIDAD:** Recae en la naturaleza de las situaciones motrices que corresponden a los juegos deportivos. Su finalidad es clara, pues alude al placer del juego, al deseo de una acción entretenida. El placer del juego responde básicamente a una actitud que puede nacer y desarrollarse en condiciones muy variadas según el contexto social y las vivencias subjetivas de cada uno. (Parlebas, 2001)

**MOTRICIDAD:** La Motricidad, como capacidad humana, es la propia manifestación de la vida humana en sus distintos modos de expresarse e impresionarse. Su intención es el desarrollo de la toma de consciencia desde la vivencia (contacto sensorial con la realidad) y su fin o propósito es el desarrollo humano de cara a la trascendencia, es decir, la transformación del yo, el otro y el cosmos. (Luis Guillermo Jaramillo y Eugenia Trigo)

**MÓVIL:** Refiere a la dinámica y lógica de las actividades físicas y deportivas, determinando el propósito, la naturaleza y el logro o la meta a alcanzar.

**MOVIMIENTO FIGURATIVO:** Acción que trata de representar de manera comprensible realidades o ideas. Se opone al movimiento abstracto. (Exp. Corp.)

**MOVIMIENTO SIMBÓLICO:** Es un tipo de movimiento figurativo que se realiza con ciertos rasgos o características y que por convención social permite la identificación con una cosa, fenómeno, idea o persona que se toma como inspiración. (Exp. Corp.)

**ONTOGÉNESIS:** Concepto biológico. La ontogénesis se refiere a los procesos que sufren los seres vivos desde la fecundación hasta su plenitud y madurez. Este concepto se suele contraponer al de filogénesis, que se ocupa, por el contrario, de los cambios y evolución de las especies.

**ORIGINALIDAD:** Es la realización de trabajos diferentes a los habituales. Incide en la búsqueda de lo novedoso, de lo inusual, de lo que se sale de lo cotidiano, con respecto a manifestaciones habituales. Surge del estilo personal en el “pensar” y en el “hacer”, reacciones y respuestas imprevisibles, poco comunes e ingeniosas. (Exp. Corp.)

**PEDAGOGÍA:** Se encarga de proponer los métodos y procedimientos más adecuados para los procesos educativos del ser humano, impactando en aspectos cognoscitivos, afectivos y axiológicos, apoyándose de la psicología, sociología y filosofía de la educación.

**PENSAMIENTO DIVERGENTE:** Este tipo de pensamiento permite la generación de enfoques alternativos a la solución de un problema y están relacionados, principalmente, con la fase de inspiración y con la creatividad.

**PENSAMIENTO ESTRATEGICO:** El pensamiento estratégico es algo innato, se estimula, desarrolla y perfecciona. Se entiende como la capacidad de responder o actuar de forma anticipada ante una situación o acción futura, en donde se dan las pautas adecuadas a situaciones de tipo cognitivo-motriz.

En el pensamiento estratégico y la lógica motriz se dan cita al menos tres fases: 1. la percepción y análisis de la situación; 2. la solución mental del problema o acción; 3. La solución y respuesta motriz. (Brito, Luis)

Para la consolidación de este tipo de pensamiento y lógica de acción, es importante que el docente utilice un estilo de enseñanza no directivo, ni juegos que exijan modelos de movimiento y/o reglas determinadas, por el contrario hay que dirigirnos a formas de enseñanza que motiven la exploración y el descubrimiento, donde los niños puedan hacer propuestas y modificaciones a los juegos mismos

**PRAXIOLOGÍA MOTRIZ:** Se ocupa de estudiar la lógica interna de las situaciones motrices de forma exclusiva y comparte con otras ciencias los aspectos contextuales o de lógica externa. Se propone estudiar en la Praxiología Motriz fenómenos tales como:

- La anticipación y pre-acción, la finta, el engaño, la metacomunicación, la interpretación de la situación y el "ponerse en el lugar del otro" (comprensividad).
- La creatividad, la aparición de nuevas formas de acción y su rutinización, la modificación de estatutos desde la estabilización de subroles motores, e, inversamente, la influencia de los elementos y rasgos pertinentes de un estatuto o reglamento sobre la producción de situaciones motrices.

P. Parlebas (1981: 173) define Praxiología motriz como “Ciencia de la acción motriz, especialmente de las condiciones, modos de funcionamiento y de los resultados de la puesta en obra de ésta”. Nosotros la definiremos simplemente como ciencia de las praxis motrices.

**PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS:** Sistema alternativo que comprende la compilación sistemática de trabajos, materiales y actividades que desarrolla el estudiante durante un periodo determinado y que demuestra evidencias y vivencias de aprendizaje que facilitan la apreciación de su progreso y apropiación de determinados conocimientos. El estudiante archiva todo lo que él es capaz de realizar en pro de su propio aprendizaje. (Pedro Ahumanda Acevedo, 2005)

**PLANEACIÓN:** Es una función reflexiva del docente que consiste en organizar flexible y sistemáticamente los contenidos del currículum de E.F. y la intervención docente, en función de los objetivos didácticos, para prever un plan futuro de actuación eficaz. (J. Viciano)

Para Gimeno y Pérez (1989) es realizar un diseño de cómo queremos orientar la acción antes de que ésta ocurra improvisadamente o de forma rutinaria.

**PROCESO CREATIVO:** Es el conocimiento y uso conveniente de las fases por las que atraviesa de forma secuencial todo proceso que pretende ser novedoso. Implica por tanto tomar conciencia de las características de cada fase, de cómo acometerlas, y de la actitud con la que hay que enfrentarse a ellas. (Exp. Corp.) Sus fases son las siguientes:

- **PREPARACIÓN:** Primera fase del proceso creativo en la que se toma conciencia del trabajo encomendado a partir del estudio y recopilación de ideas relacionadas con el tema a trabajar. (Exp. Corp.)
- **INCUBACIÓN:** Segunda fase del proceso creativo en la que se da una búsqueda de ideas relacionadas con el tema, que surgen de forma espontánea, generalmente de forma inconsciente. Se caracteriza por la exploración y la abundancia de respuestas sin depurar. Se vincula en gran medida con la fluidez. (Exp. Corp.)
- **ILUMINACIÓN:** Tercera fase del proceso creativo en la que se identifica de manera consciente la nueva idea. Se debe buscar dar coherencia y significado a las ideas surgidas de fase de incubación. Hay una mayor intervención a nivel consciente. Se hace necesario perfilar una idea que sirva para integrar sobre ella todas las que salieron anteriormente. (Exp. Corp.)

- **PRODUCCIÓN:** Cuarta fase del proceso creativo en la que se expone el trabajo final ante los demás. Es la realización del proyecto, lo más perfeccionado y listo para ser evaluado.

**RALLY:** Actividad que se encuentra dentro de la clasificación de la estrategia didáctica de juegos recreativos. En esta actividad a diferencia de la Gymkhana las tareas a cumplir serán de carácter socio motriz, pudiendo ser estas cognoscitivas, si se utilizan estas últimas se procurará relacionarlas con la actividad física, es decir que las claves, señales o códigos se referirán a aspectos vistos en la clase de educación física, pudiendo ser ejercicios, formas jugadas, pre-deportes o deportes.

Aunque existen diversas definiciones sobre lo que es un rally para objeto de diferenciar esta actividad de la gymkhana se procurará conservar la definición anterior.

Los puntos descritos para la gymkhana podrán servir para la organización del rally, cabe mencionar que en ambos casos la organización tiene diferentes variantes, pudiendo ser en la forma de llevar la puntuación, o en la cantidad de jueces, cada una de las características de estos juegos aceptan las variantes que a experiencia y creatividad de los organizadores les proporcionen o de las características de los grupos, de los espacios utilizados y de los recursos empleados.

**RITMO:** Es un flujo de movimiento controlado medido, sonoro o visual, generalmente producido por una ordenación de elementos diferentes del medio en cuestión.

**RITMO COMUNICATIVO GESTUAL Y SONORO:** Investigación y toma de conciencia de los aspectos temporales del comportamiento interpersonal en lo relativo al lenguaje corporal gestual y verbal. (Exp. Corp.)

**RITMO EXTERNO:** Búsqueda, exploración, descubrimiento, concienciación y conocimiento del movimiento que conduce al acoplamiento del sujeto al ritmo producido por estímulos sonoros externos (provocados por otras personas, todo tipo de objetos instrumentos de percusión, así como la propia música). (Exp. Corp.)

**RITMO INTERNO:** Búsqueda, exploración, descubrimiento, concienciación y conocimiento de las posibilidades rítmicas particulares, a partir de los elementos básicos del ritmo (movimiento o ausencia de movimiento pausa, duración, velocidad y acentuación). (Exp. Corp.)

**SALUD:** El estado completo de bienestar físico, mental y social; no es solamente la ausencia de afecciones y/o de enfermedades.

**SIMETRÍA:** Regularidad en la disposición de los segmentos y/o en la realización del movimiento, a partir de un eje imaginario ubicado en el propio cuerpo. (Exp. Corp.)

**SIMETRÍA- ASIMETRÍA:** Búsqueda, exploración, descubrimiento, concienciación y conocimiento de las nociones de simetría-asimetría. (Exp. Corp.)

**SINCRONIZACIÓN:** Tipo de interacción entre dos o más personas que conlleva la acción simultánea entre ellas, acomodándose necesariamente la acción del otro. (Exp. Corp.)

**SITUACIÓN COMPETITIVA:** Una situación será definida como competitiva cuando la consecución de los objetivos de uno de los miembros impide la consecución de los objetivos de los demás.

**SITUACIÓN COOPERATIVA:** Se puede definir una situación cooperativa como aquella en que los objetivos de los individuos, en una situación dada, son de tal naturaleza que, para que el objetivo de un individuo pueda ser alcanzado, todos los demás integrantes de dicha situación deberán igualmente alcanzar sus respectivos objetivos

**SOCIOMOTRICIDAD:** Corresponde al campo y a las características de las prácticas que se desarrollan en situaciones de interacción motriz, en donde se implica necesariamente la realización de una tarea proyectada.

**SONIDO NO VOCAL:** El producido por el cuerpo en su conjunto, o por alguna o algunas de sus partes, a excepción de los propios órganos de fonación. (Exp. Corp.)

**SONIDO VOCAL:** El producido por los órganos de fonación del cuerpo humano que puede ser articulado y no articulado. (Exp. Corp.)

**SONIDO VOCAL ARTICULADO:** El producido por los órganos de fonación del cuerpo humano, con capacidad intención de construir fonemas y palabras con significados convencionales. (Exp. Corp.)

**ROLES:** Es el “role” o el papel que asume un individuo en una organización y que representa “el conjunto de conductas esperadas de quien ocupa una determinada posición en el grupo del que forma parte”,

**SHUTTLEBALL:** El Shuttleball es un juego que podríamos llamar en castellano “lanzamiento de gallito” o “volante gigante”. Es una reciente modalidad de juego con raqueta y aparece por primera vez en Inglaterra.

El volante tiene la misma forma que un volante de bádminon, y la raqueta, de una sola pieza de plástico duro y rígida.

Su práctica produce transferencias positivas hacia juegos de raqueta en especial el bádminon, aumenta la coordinación dinámica general y óculo-manual, desarrolla el dominio corporal y de objetos, permite una mejor estructuración y ajuste espacio-temporal y aumenta y mejora las capacidades físicas de los alumnos así como las relaciones interpersonales. (Lorena Quintana Rodríguez)

**TAREA MOTRIZ:** Conjunto de condiciones materiales y de obligaciones que definen un objetivo cuya realización requiere de la intervención de las conductas motrices de uno o más participantes. Las condiciones objetivas que presiden la realización de la tarea motriz son impuestas a menudo por consignas y reglamentos. En el caso de los juegos deportivos, son efectivamente las reglas las que definen la tarea prescribiendo las obligaciones en que deben someterse las conductas motrices de los practicantes. (Parlebas, 2001)

**TOMA DE CONCIENCIA:** Proceso reflexivo por el cual la persona puede darse cuenta, percatarse, percibirse y reconocerse a sí mismo, a los demás, o/y al entorno, tanto estática como dinámicamente. Se realiza al centrar la atención en las sensaciones exteroceptivas, interoceptivas y propioceptivas. (Exp. Corp.)

**TRAYECTORIA:** Línea descrita en el espacio por un cuerpo que se mueve, y, más comúnmente, la que sigue un proyectil. (Exp. Corp.)

**TONO MUSCULAR:** Podemos definirlo como la tensión ligera a la que se halla sometido todo músculo en estado de reposo y que acompaña también a cualquier actividad postural ó cinética.

**UNIDAD DIDACTICA:** Es un conjunto de ideas, una hipótesis de trabajo, que incluye no sólo los contenidos de la disciplina y los recursos necesarios para el trabajo diario, si no una meta de aprendizaje, una estrategia que ordene y regule en la práctica escolar los diversos contenidos de aprendizaje. (Fernández G., 1999)

**VARIABILIDAD DE LA PRÁCTICA:** Consiste en propiciar una amplia gama de posibilidades de las condiciones de práctica, provocar nuevos parámetros de respuesta y en conseguir que mediante dichas variaciones el sujeto tenga que adaptar sus respuestas y establecer nuevos parámetros. (Schmidt, 1988)

Se consideran cuatro consideraciones básicas: las referidas al espacio o área de trabajo, las concernientes al tiempo, las que implican el manejo de implementos y las que tienen que ver con la interrelación e intercomunicación con las demás personas.