

Sistema Nacional de Bachillerato
de la Nueva Escuela Mexicana

Formación Socioemocional

Marco Curricular Común de la Educación Media Superior



Modelo Educativo 2025



Gobierno de
México

Educación
Secretaría de Educación Pública

**Bachillerato
Nacional**



Gobierno de
México

Educación
Secretaría de Educación Pública



Educación

Secretaría de Educación Pública

DIRECTORIO

Mario Martín Delgado Carrillo

Secretario de Educación Pública

Tania Hogla Rodríguez Mora

Subsecretaria de Educación Media Superior

Virginia Lorenzo Holm

Coordinadora Sectorial Académica

Rolando de Jesús López Saldaña

Director General de Educación Tecnológica Industrial y de Servicios

Mario Hernández González

Director General de Educación Tecnológica Agropecuaria y Ciencias del Mar

Uladimir Valdez Péreznuñez

Director General del Bachillerato

Fernando Magro Soto Otero

Director General de Bachillerato Tecnológico de Educación y Promoción Deportiva

Rodrigo Rojas Navarrete

Director General del Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica

Iván Flores Benítez

Coordinador Nacional de Organismos Descentralizados de los Colegios de Estudios Científicos y Tecnológicos en los Estados

Dirección General del Centro de Enseñanza Técnica Industrial

Dirección General del Colegio de Bachilleres

Dirección de Innovación Educativa y Desarrollo Curricular
Delia Carmina Tovar Vázquez

Especialistas del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior

María del Rocío Juárez Nogueira

Airam Sayuri García García

Jesús Adrián Quintero López

Asesoría técnico-pedagógica

Adriana Hernández Fierro

Esther Concepción Valencia Ramírez

Diseño gráfico

María del Rosario Sámano Estrada

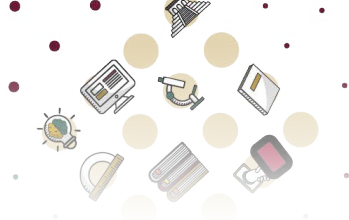
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
Agosto, 2026.
CLAVE 30310-0044-26CA

Programas de estudio

Actividades físicas y deportivas

Índice

1. Presentación.....	8
2. Meta Educativa, propósitos y contenidos formativos.....	10
3. Orientaciones didácticas.....	12
3.1. Planeación didáctica.....	15
4. Transversalidad.....	18
5. Orientaciones para la evaluación del aprendizaje	19
6. Glosario	21
7. Bibliografía básica	24



1. Presentación

El Modelo Educativo 2025 del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS) es el resultado de un proceso de diagnóstico y análisis en el que participaron integrantes de la comunidad educativa a nivel nacional: estudiantes, personal docente y autoridades. En este ejercicio, se identificaron desafíos en la práctica educativa y, para dar respuesta a este panorama, los programas de asignatura del MCCEMS parten de un enfoque pedagógico crítico que dinamiza los procesos de aprendizaje y enseñanza.

A un año de su implementación, se identifican desafíos para ofrecer a adolescentes y jóvenes las mismas oportunidades de acceso, tránsito, permanencia, avance académico y egreso oportuno del Bachillerato Nacional.

En este marco, el diseño curricular modular representa un avance importante en la atención a las causas, así como al proyecto social y académico de la Subsecretaría de Educación Media Superior (SEMS), al ofrecer a las y los adolescentes y jóvenes una propuesta de saberes fundamentales integrados que impulse su formación y consolide a las escuelas del país como espacios de bienestar, inclusión y transformación comunitaria.

Por otra parte, la estructura curricular modular en la opción educativa presencial de la modalidad escolarizada es una innovación que fortalece la pertinencia y flexibilidad académica, coloca al centro del proceso educativo al estudiantado, garantiza la congruencia del modelo educativo, consolida el perfil de egreso y fortalece los conocimientos fundamentales para la vida. Este diseño ofrece espacios educativos que consideran las necesidades de las adolescencias y juventudes, que, al mismo tiempo, responde a nuevas formas de aprender y de estar en la escuela, además, otorga al personal docente autonomía y herramientas para contextualizar sus decisiones pedagógicas.

Los programas de estudio modulares del MCCEMS tienen como finalidad orientar al personal docente para que tome decisiones de manera autónoma y contextualizada, favoreciendo la diversidad de enfoques, necesidades y realidades de la comunidad estudiantil. Asimismo, permiten diseñar planeaciones con una actitud reflexiva, colaborativa y crítica, desde la creatividad y la autonomía didáctica.

The header features a decorative pattern of overlapping circles in shades of teal, gold, and maroon. On the right side, there is a cluster of small, light-colored icons representing various educational and technological concepts, such as a laptop, a smartphone, a book, and a lightbulb.

En el módulo Actividades físicas y deportivas se organizan las metas educativas, propósitos y contenidos formativos que favorecen la construcción de aprendizajes significativos, el logro del perfil de egreso del Bachillerato Nacional y la educación integral.

Desde el enfoque de la formación socioemocional, se considera al juego como una actividad que produce cultura y no como un pasatiempo. Jugar y moverse suponen explorar los límites del propio cuerpo, acordar reglas con otras personas y sostener el disfrute incluso cuando se pierde. Por esa razón, la actividad física, el deporte y las prácticas culturales se abordan como experiencias formativas en las que se ponen en juego la libertad, la convivencia, la pertenencia cultural y el reconocimiento de la diversidad corporal.

De acuerdo con el Modelo Educativo 2025, se busca desarrollar de manera prioritaria cinco capacidades básicas: la salud física, la afiliación, la integridad corporal, el juego y la reflexión con toma de decisiones. En ese sentido, las Actividades Físicas y Deportivas aportan la dimensión corporal del aprendizaje, así como el juego y la recreación como componentes de una vida digna que los demás módulos requieren para experimentar en situaciones reales, a fin de que el estudiantado incida en los espacios que ocupa todos los días a partir de la vinculación de los contenidos formativos con las condiciones materiales y las prácticas normalizadas de su contexto.



2. Meta Educativa, Propósitos y contenidos formativos

Cinco propósitos formativos desarrollan la meta educativa del ámbito y dan lugar a los contenidos que se presentan en la tabla siguiente. Entre ellos no existe una secuencia obligatoria, de manera que el personal docente puede decidir el orden y la profundidad con que los aborda según las condiciones del grupo, la infraestructura disponible y las prácticas deportivas y culturales propias de la comunidad. No obstante, es importante que el estudiantado juegue y se mueva primero, y que el análisis crítico de las prácticas excluyentes venga después, a partir de esa experiencia vivida.

Tabla 1. Elementos curriculares del submódulo Formación Socioemocional III.

Actividades físicas y deportivas Horas/semana: 1 hora	Meta educativa Desarrolle hábitos conscientes y reflexivos en torno a la actividad física y deportiva, como medio para el desarrollo integral, una conciencia crítica y el compromiso con el bienestar colectivo.
Propósitos formativos 1 Participa en situaciones de juego y actividad física lúdica como una manifestación cultural y expresión de libertad, valorando también el juego como una experiencia formativa y una fuente de disfrute personal que promueve el bienestar y la creatividad	Contenidos formativos • El juego como derecho humano • El deporte y el juego • Juegos tradicionales

Propósitos formativos

2 Participa en actividades deportivas como un derecho humano fundamental que favorece su desarrollo físico y emocional, y promueve la convivencia respetuosa en la diversidad y otras formas de vinculación y disfrute de su propio cuerpo.

3 Explora las emociones y las posibilidades motrices que experimenta en la práctica deportiva, y la identifica como oportunidad para la toma de decisiones saludables, la capacidad de sentir y reconocer emociones y razonar sobre ellas, al tiempo que desarrolla sus potencialidades psicomotrices.

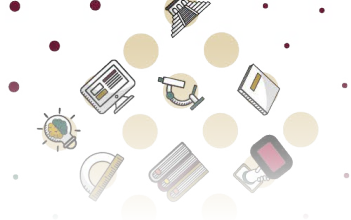
4 Identifica y cuestiona las prácticas discriminatorias y de violencia en el deporte por razones de género o corporalidad, para establecer relaciones empáticas, justas y libres de violencia, y desarrolla la capacidad de afiliación y respeto por la dignidad de cada persona.

5 Promueve la igualdad de oportunidades y la inclusión de todas las personas en el ámbito deportivo, especialmente de mujeres, diversidades sexogenéricas y personas en situación de discapacidad, cultivando una conciencia crítica que impulse el bienestar colectivo y el ejercicio pleno de sus capacidades humanas.

Contenidos formativos

- Derecho a participar en actividades físicas y deportivas
- Beneficios del deporte para la salud y la convivencia
- Diversidad corporal, étnica, cultural y sexogenérica como elementos enriquecedores en el deporte
- Emociones que se identifican durante la práctica deportiva
- Importancia de las reglas y el respeto para canalizar emociones
- Uso del deporte para prevenir riesgos y tomar decisiones saludables
- Potencialidades psicomotrices de la corporalidad
- Discriminación en el deporte
- Respeto a las diversidades corporales e identidades sexogenéricas
- Comunicación asertiva para resolver conflictos y crear ambientes inclusivos
- Inclusión en el deporte: personas de la diversidad sexogenérica o en situación de discapacidad
- Crítica a las normas y estereotipos que limitan la participación en ciertos grupos deportivos
- Prácticas deportivas incluyentes como herramientas de transformación social

Fuente. Elaborado por COSAC.



3. Orientaciones didácticas

Las orientaciones didácticas acompañan la autonomía profesional de las y los docentes para concretar las metas educativas y propósitos formativos en acciones específicas en el aula. Al vincular los contenidos formativos con la realidad de las y los estudiantes, fortalecen la pertinencia de la enseñanza y la apropiación de saberes, por lo que constituyen una herramienta central para la planificación, la implementación y la evaluación formativa del módulo.

Recuperar aprendizajes previos y experiencias del estudiantado

Iniciar cada clase con un diagnóstico o estrategia de recuperación de aprendizajes y experiencias, que le permitan conocer cómo se encuentran los estudiantes para la construcción de nuevos aprendizajes o la continuidad del logro del propósito formativo.

Diseñar ambientes equitativos, inclusivos y seguros para el aprendizaje

Organizar el aula como un espacio que garantice el bienestar integral, promoviendo el respeto a la diversidad y la participación a través de metodologías activas centradas en el estudiantado.

Movilizar aprendizajes

Promover la aplicación de aprendizajes en contextos reales, desde una perspectiva crítica, ética y humanista.

Integrar el conocimiento

Articular contenidos formativos, habilidades, actitudes y valores de las asignaturas que conforman el módulo, que favorezca la transversalidad, interdisciplinariedad y comprensión integral del conocimiento, de acuerdo con la realidad del estudiantado.

Evaluar el proceso de aprendizaje

Aplicar procesos de retroalimentación continua entre docentes y estudiantes, entre pares, para reflexionar sobre los avances, identificar fortalezas y áreas de oportunidad desde el enfoque de la evaluación formativa.



La enseñanza en este ámbito se organiza alrededor de la experiencia corporal. El estudiantado aprende cuando juega, observa lo que ocurrió mientras jugaba y vuelve a jugar con reglas modificadas. Las metodologías de enseñanza como los circuitos de juego, los deportes adaptados y la creación colectiva de reglas son adecuadas, porque permiten transformar la práctica sin dejar de disfrutarla.

Cabe distinguir entre este módulo y otras propuestas centradas en el entrenamiento de rendimiento deportivo. No se busca clasificar al estudiantado por su desempeño ni preparar equipos representativos, sino ampliar el repertorio de movimiento de todas las personas y examinar las condiciones que hacen que algunas participen y otras se retiren. Los juegos tradicionales y las prácticas lúdicas ocupan aquí un lugar importante, ya que constituyen patrimonio cultural y suelen admitir formas de participación más abiertas que los deportes reglamentados.

Del mismo modo, se recomienda diseñar situaciones en las que se movilicen los siguientes aspectos:

Acciones colectivas

Promover actividades donde el estudiantado conozca los derechos humanos, identifique problemáticas y proponga soluciones basadas en la justicia social.

Prevención de la violencia

Analizar las formas de violencia cotidiana para fomentar relaciones basadas en el respeto, el consentimiento y el cuidado mutuo.

Desarrollo sustentable

Estudiar la producción y el cambio climático para relacionarlos con el bienestar colectivo, el cuidado de la naturaleza y alternativas sostenibles a nivel local.

Trabajo colaborativo

Fortalecer el diálogo, la escucha activa y el respeto a las opiniones de las y los otros.

El aula como espacio ciudadano

Convertir el aula en un lugar para ejercer la ciudadanía, fortalecer la pertenencia y promover el compromiso con el bien común.



Metodologías activas

Utilizar aprendizaje basado en proyectos, debates, círculos deliberativos, juegos de roles, cartografías sociales, teatro, análisis de medios, diagnósticos, campañas públicas entre otras.

Participación estudiantil

Fomentar que las y los estudiantes se reconozcan como agentes capaces de transformar su realidad.

Contexto del estudiantado

Considerar las condiciones de seguridad, convivencia y organización comunitaria que influyen en la experiencia ciudadana de cada estudiante.

Las siguientes preguntas acompañan el trabajo del semestre y pueden retomarse en distintos momentos conforme la experiencia del grupo se amplía. No esperan una respuesta definitiva, ya que su función consiste en abrir la conversación sobre lo que ocurre durante la práctica y sobre lo que cada persona siente al participar en ella.

Propósito formativo 1

- ¿Qué juegos me acompañaron en la infancia y quiénes me enseñaron a jugarlos?
- ¿Qué diferencia existe entre jugar por gusto y jugar para ganar?
- ¿Qué juegos siguen vivos en mi comunidad y qué es lo que los mantiene?

Propósito formativo 2

- ¿Qué me permite y qué me impide practicar alguna actividad física en el lugar donde vivo?
- ¿Qué espacios deportivos existen en mi plantel y quiénes los ocupan habitualmente?
- ¿De qué manera cambia la convivencia del grupo cuando jugamos juntos?

Propósito formativo 3

- ¿Qué siento antes, durante y después de una práctica deportiva?

- ¿Qué hago con la frustración cuando pierdo o cuando algo no me sale?
- ¿Qué movimientos he descubierto que no sabía que era capaz de realizar?

Propósito formativo 4

- ¿Quiénes suelen quedar al final cuando se forman los equipos y por qué ocurre así?
- ¿Qué comentarios sobre los cuerpos se escuchan con naturalidad en la cancha?
- ¿Qué deportes se consideran propios de hombres o de mujeres en mi entorno y quién lo decidió?

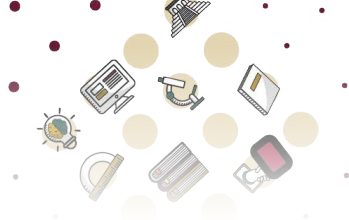
Propósito formativo 5

- ¿Qué tendría que cambiar para que cualquier persona de mi grupo pudiera participar?
- ¿Cómo se reparten los espacios y los horarios deportivos del plantel?
- ¿Qué adaptaciones conozco que permitan jugar a personas con distintas condiciones?

3.1 Planeación didáctica

La siguiente actividad sugerida puede ajustarse a la infraestructura y a las prácticas deportivas y lúdicas de cada plantel y de su entorno comunitario. Se apoya en el aprendizaje basado en retos, e incorpora la observación entre pares como recurso para producir evidencia sobre lo que ocurre durante el juego. Su finalidad consiste en que el grupo modifique una práctica corporal concreta, deportiva o lúdica, a partir de lo que descubrió al jugarla.

En la primera sesión se sugiere que el grupo participe en un circuito de juegos tradicionales, cuyo repertorio conviene reunir con antelación mediante la consulta a las familias y a las personas mayores de la comunidad. Mientras una parte del grupo juega, otra observa y registra quiénes participan, quiénes se retiran, cómo se forman los equipos y qué expresiones se escuchan. Los papeles se intercambian a la mitad de la sesión, de modo que todas las personas jueguen y observen.



La segunda sesión se puede organizar como una asamblea sobre la práctica corporal. A partir de los registros, el grupo identifica las barreras que aparecieron durante el juego y discute si provienen de las reglas, de la distribución del espacio, de los criterios para formar equipos, de las expectativas asociadas al género y a la corporalidad o de la valoración desigual que reciben las prácticas según su origen cultural. Con esa información, el grupo rediseña las reglas de uno de los juegos y fundamenta cada modificación en función de quiénes quedaban fuera.

La tercera sesión puede ser un encuentro lúdico y deportivo jugado con las reglas rediseñadas. Al terminar, el grupo valora si las modificaciones produjeron el efecto esperado y redacta un código breve de convivencia deportiva que pueda proponerse al resto del plantel. Este documento constituye el resultado integrador del módulo y conviene presentarlo ante las autoridades escolares o ante los grupos que comparten los mismos espacios.

Antes de planear la secuencia conviene que el personal docente se pregunte qué prácticas deportivas existen ya en el plantel y quiénes participan en ellas, qué espacios pueden utilizarse sin competir con otras actividades, qué adaptaciones requiere el grupo y de qué manera el código de convivencia resultante puede incorporarse a la vida cotidiana de la escuela.

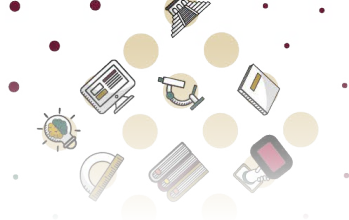
La secuencia se apoya en algunos saberes que el estudiantado suele traer consigo y que conviene reconocer al inicio:

- Ha participado en juegos, bailes o prácticas deportivas dentro o fuera de la escuela.
- Identifica situaciones en las que alguna persona quedó excluida de una actividad física.
- Reconoce algunas emociones asociadas a la competencia y al esfuerzo corporal.

Al término de la secuencia se espera que el estudiantado haya avanzado en los siguientes aprendizajes, que sostienen el trabajo de los módulos y semestres posteriores:

- Reconoce el juego como práctica cultural y como derecho, y no como una actividad accesoria.
- Nombra las emociones que experimenta durante la práctica deportiva y decide cómo canalizarlas.

- 
- The header features a pattern of overlapping circles in shades of teal, gold, and maroon. On the right side, there is a cluster of small, stylized icons representing various educational and physical activities, such as a sun, a book, a pencil, a ruler, and a smartphone.
- Identifica las barreras de género, corporalidad y capacidad que restringen la participación.
 - Modifica reglas y condiciones de juego para ampliar el número de personas que pueden participar.
 - Amplía su repertorio motriz y valora sus posibilidades corporales sin compararlas con un estándar.
 - Participa en acuerdos colectivos sobre el uso de los espacios deportivos del plantel.



4. Transversalidad

La transversalidad es el principio organizador de contenidos formativos, habilidades, actitudes, valores y saberes de diferentes asignaturas integradas en el módulo. Su propósito es superar la fragmentación disciplinaria, favoreciendo una visión integral del aprendizaje, en la que los estudiantes movilizan saberes diversos para la comprensión crítica y la solución de problemáticas o situaciones de la vida cotidiana.

En este sentido, se recomienda al docente del módulo, diseñar estrategias de enseñanza y aprendizaje que mantengan la integración de los contenidos formativos que requieren el logro de los propósitos y la meta educativa. Para lograrlo, puede diseñar actividades, situaciones de aprendizaje, proyectos formativos o aplicar metodologías activas que estimulen la colaboración, reflexión y el pensamiento crítico en el abordaje de situaciones o problemáticas del contexto con una visión integral.

Consideraciones para la transversalidad en el módulo.

1. Mantenga la integración de los contenidos reflejados en los propósitos formativos y metas educativas durante la planeación del módulo, esto garantiza su logro y la transversalidad.
2. Conserve una visión transversal en la impartición del módulo.
3. Aborde los contenidos durante la clase en función de cada uno de los propósitos formativos.
4. Recupere aprendizajes logrados en otros módulos, para el abordaje de situaciones o problemáticas del contexto.
5. Considere experiencias e intereses de las y los estudiantes para el abordaje de situaciones del entorno.
6. Evalúe el logro del aprendizaje de manera integral desde el enfoque formativo.



5. Orientaciones para la evaluación del aprendizaje

La evaluación es un proceso continuo y sistemático de valoración, en el que se recopila información del proceso de enseñanza y de aprendizaje, para conocer, analizar y valorar los aprendizajes de las y los estudiantes, con base en ello, brindar acompañamiento y retroalimentación, aunado a lo anterior, sirve a la comunidad docente para la toma de decisiones en el ámbito pedagógico y la mejora oportuna de su enseñanza.

La evaluación desde el enfoque formativo es una herramienta que invita a los actores educativos a sensibilizarse y tomar conciencia sobre cómo construyen y adquieren los aprendizajes. Se caracteriza por proporcionar retroalimentación continua y oportuna al estudiantado y a los docentes al reconocer sus avances, identificar áreas de oportunidad y ajustar estrategias de enseñanza y de aprendizaje. Asimismo, promueve la participación activa del estudiantado y del docente mediante procesos de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, favoreciendo el desarrollo de la autonomía, la autorregulación y la metacognición.

Evaluación integral

Considerar al momento de valorar el aprendizaje las actividades, tareas, contenidos y condiciones que están implícitas en el logro de los propósitos formativos, asegurando una visión integral del desarrollo del estudiante y evitando la fragmentación del conocimiento.

Retroalimentación continua

Identificar el avance y áreas de mejora en el proceso de aprendizaje, para orientar continuamente, y a través del diálogo redirigir el aprendizaje, fomentar la reflexión e incentivar al estudiantado a persistir en su proceso de desarrollo integral.

Diversificación de tipos y evidencias de evaluación

Utilizar la evaluación diagnóstica, sumativa y formativa; de acuerdo con el actor que evalúa puede elegir la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación considerando la meta educativa, los propósitos formativos del módulo, las características del estudiantado, el contexto y los recursos disponibles, esto le



permitirá definir la evidencia de evaluación y los instrumentos.

- Participación del estudiantado

Promover la autoevaluación y la coevaluación entre pares en un ambiente de confianza, diálogo y seguridad, que motive a la reflexión crítica y la responsabilidad compartida en el que se reconozca los logros alcanzados y el “error” como una oportunidad de aprendizaje.

- Flexibilidad y pertinencia

Ajustar la estrategia de evaluación de acuerdo con la información obtenida de las evidencias de aprendizaje, situaciones, experiencias y problemáticas que reflejan las necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje del estudiantado.

valorar la calidad de la participación del estudiantado en situaciones reales de su comunidad. Los instrumentos deben permitir observar el reconocimiento de un problema colectivo y el sostenimiento de una acción conjunta.

6. Glosario

Actividad física: Cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos que implica un gasto de energía, con independencia de que ocurra en un contexto deportivo, laboral, doméstico o recreativo. Su valor formativo no depende de la intensidad, sino del sentido que la persona atribuye al movimiento y de las condiciones que lo hacen posible.

Afiliación: Capacidad que permite a la persona vivir con otras y para otras, reconocer su dignidad y participar en formas de interacción social basadas en el respeto mutuo. En la práctica deportiva se expresa en la posibilidad de pertenecer a un grupo sin que la pertenencia dependa del desempeño.

Aprendizaje: Proceso permanente por el que una persona obtiene gradualmente nuevos conocimientos, destrezas, habilidades, capacidades, actitudes y valores cada vez más complejos y abstractos derivados de la instrucción, el estudio, la práctica o la experiencia, que posibilitan cambios en sus niveles de comprensión y comportamiento.

Asignatura: Serie o conjunto de aprendizajes que integran una unidad completa que tiene valor curricular porque ha sido objeto de un proceso de evaluación, acreditación y certificación para la asignación de créditos académicos. Cada asignatura agrupa saberes de distintas disciplinas por lo que favorece la formación integral de cada estudiante.

Barreras para la participación: Condiciones materiales, normativas o culturales que restringen el acceso de determinadas personas a una actividad. Pueden derivarse del diseño del espacio, de las reglas del juego, de los horarios, de los costos o de las expectativas asociadas al género, a la edad o a la corporalidad.

Conocimiento: Resultado de la construcción y elaboración de aprendizajes que pueden ser teóricos, fácticos o cognitivos por el desarrollo de distintos procesos como la percepción, asimilación, procesamiento, deconstrucción, reconstrucción, razonamiento y comprensión de información, hechos, principios y teorías relacionadas con un campo de estudio o trabajo concreto.

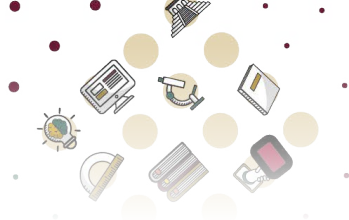
Contenido formativo: Conjunto de capacidades, saberes y procesos significativos, contextualizados y relacionados que deben vincularse con intereses, necesidades y realidades del estudiante, promoviendo una educación transformadora.

Corporalidad: Modo en que cada persona habita, percibe y expresa su cuerpo en relación con su historia y con su entorno cultural. No se reduce a las características físicas, ya que incorpora las emociones, los aprendizajes motrices y los significados que la comunidad atribuye a los cuerpos.

Deporte adaptado: Práctica deportiva cuyas reglas, materiales o espacios se modifican para que puedan participar personas con distintas condiciones físicas, sensoriales o intelectuales. La adaptación no disminuye la exigencia de la actividad, sino que redistribuye las condiciones de acceso.

Diversidad corporal: Reconocimiento de que los cuerpos difieren en tamaño, forma, capacidad, edad y funcionamiento, y de que esas diferencias no establecen jerarquías entre las personas. Su valoración implica cuestionar los modelos corporales que la cultura deportiva ha instituido como norma.

Habilidad: Cualidad para aplicar conocimientos y técnicas, a fin de completar tareas y resolver problemas, con astucia y de manera intencionada, lo cual revela un grado de inteligencia destacado en quien la realiza. Se ejecuta por el desempeño físico, no obstante, revela un trabajo



cognitivo, significativo o de intelecto, realizado con agilidad por el uso del pensamiento lógico, intuitivo y creativo.

Interculturalidad: Perspectiva que reconoce la coexistencia de distintas culturas y promueve el diálogo entre ellas en condiciones de igualdad. Aplicada a este ámbito, supone que los juegos y las prácticas corporales de los distintos pueblos y comunidades se aborden como saberes equivalentes y no como versiones incompletas del deporte moderno.

Juego: Actividad libre, situada fuera de la vida ordinaria y regida por reglas aceptadas de manera voluntaria, que absorbe a quien participa y produce formas de cultura. Constituye un derecho reconocido para las adolescencias y juventudes, además de una vía para el aprendizaje y el disfrute.

Juegos tradicionales: Prácticas lúdicas transmitidas entre generaciones dentro de una comunidad, que conservan reglas, materiales y sentidos propios de un territorio. Su recuperación en la escuela permite valorar el patrimonio cultural y ofrece formas de participación menos jerarquizadas que las del deporte reglamentado.

Meta educativa: Logro que la/el estudiante alcanza a lo largo de su trayectoria académica en determinada asignatura.

Módulo: Unidad de aprendizaje curricular independiente e integradora en el que se organizan los propósitos y contenidos formativos de dos o más asignaturas, habilidades, actitudes y valores que articulados entre sí, favorecen logro de la meta educativa.

Motricidad: Conjunto de capacidades que permiten a la persona moverse, coordinar sus acciones y relacionarse con el espacio y con los objetos. Su desarrollo integra dimensiones cognitivas, afectivas y sociales, por lo que no se reduce al entrenamiento de destrezas aisladas.

Patrimonio lúdico y corporal: Conjunto de juegos, bailes, rondas y prácticas de movimiento que una comunidad conserva y transmite entre generaciones, junto con los materiales, los espacios y los significados que los acompañan. Forma parte del patrimonio cultural inmaterial, por lo que su continuidad depende de que las nuevas generaciones lo practiquen.

Perfil de egreso: Es un horizonte formativo global que se logra con el aporte de los conocimientos a lo largo de su trayectoria estudiantil en sus diversos semestres. Sus rasgos son una descripción de formas de actuar, pensar y participar en el entorno, deseables en las personas egresadas al término de la EMS, quienes se apropian de los conocimientos, las capacidades y los principios de la NEM para promover procesos de transformación con justicia social.

Programa de estudio: Integra las metas de aprendizaje, los propósitos y contenidos formativos, las orientaciones didácticas, las secuencias pedagógicas y los criterios de evaluación del Plan de estudio de la EMS, con el fin de garantizar una formación integral, pertinente y progresiva, con perspectiva de género para, desde ello, contribuir a la construcción de una sociedad en donde a las mujeres y hombres se les reconozcan sus derechos y los ejerzan en igualdad de oportunidad, de conformidad con lo establecido en el artículo 29, segundo párrafo de la



Ley General de Educación.

Propósito formativo: Finalidades educativas que describen los aprendizajes a alcanzar; se relacionan directamente con las metas educativas de cada asignatura. Su carácter flexible permite que cada docente ajuste el orden, la amplitud y profundidad de las actividades de enseñanza en función del contexto institucional y grupal. También pueden ser una guía en el diseño de una planeación didáctica.

Regla de juego: Acuerdo que define lo permitido y lo prohibido dentro de una práctica lúdica o deportiva y que hace posible la participación conjunta. Su carácter convencional permite revisarla y modificarla cuando produce exclusión, lo que la convierte en un objeto privilegiado de deliberación.

Sentido de pertenencia: Vínculo subjetivo mediante el cual una persona se reconoce parte de un grupo o de una institución y asume compromisos con ella. En el bachillerato constituye uno de los factores que sostienen la permanencia escolar durante los primeros semestres.

Trayectoria escolar: Proceso construido por la interacción entre condiciones institucionales, contextos sociales y biografías juveniles. Representa la historia acumulada del vínculo entre la persona joven y la escuela, en el que pesan tanto las experiencias previas como las expectativas de futuro.

Violencia en el deporte: Conjunto de prácticas que dañan la integridad física o emocional de quienes participan en una actividad deportiva, incluidas las agresiones verbales, las burlas sobre los cuerpos y la exclusión sistemática. Suele naturalizarse bajo el argumento de la exigencia competitiva o del carácter informal del juego.

7. Bibliografía básica

- Blázquez Sánchez, D. (2010). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. INDE.
- Bourdieu, P. (1993). Deporte y clase social. En J. I. Barbero (Comp.), *Materiales de sociología del deporte* (pp. 57-82). La Piqueta.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte. (s.f.). Programas de activación física y deporte. <https://www.gob.mx/conade>
- Comité Paralímpico Internacional. (s.f.). *Deportes paralímpicos*. <https://www.paralympic.org>
- Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación. (s.f.). *Glosario de la diversidad y la no discriminación*. <https://www.conapred.org.mx>
- Devís Devís, J. (Coord.). (2000). *Actividad física, deporte y salud*. INDE.
- Elias, N. y Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica.
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Le Boulch, J. (1997). *El movimiento en el desarrollo de la persona*. Paidotribo.
- Le Breton, D. (2002). *La sociología del cuerpo*. Nueva Visión.
- México. Secretaría de Educación Pública. (2025). *Formación Socioemocional. Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. Modelo Educativo 2025*. Subsecretaría de Educación Media Superior, Coordinación Sectorial de Fortalecimiento Académico.
- México. Secretaría de Educación Pública. (2026). *Transición entre niveles educativos. Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. Modelo Educativo 2025*. Subsecretaría de Educación Media Superior, Coordinación Sectorial Académica.
- Nussbaum, M. C. (2012). *Crear capacidades: Propuesta para el desarrollo humano*. Paidós.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2003). *Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. UNESCO.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2015). *Carta Internacional de la Educación Física, la Actividad Física y el Deporte*. UNESCO.
- Organización Mundial de la Salud. (2020). *Directrices sobre actividad física y hábitos sedentarios*. <https://www.who.int/es/publications/i/item/9789240014886>
- Scruton, S. y Flintoff, A. (Eds.). (2002). *Gender and sport: A reader*. Routledge.



Gobierno de
México

Educación

Secretaría de Educación Pública



Gobierno de
México

Educación
Secretaría de Educación Pública