



**La enseñanza de la Educación Física en la Educación Inicial:**

**Prácticas ludomotrices, corporeidad y motricidad**

- 1. El sentido formativo de la Educación Física en la educación inicial**
- 2. Las prácticas ludomotrices en la enseñanza de los contenidos de la Educación Física**
  - a- El valor del juego y el jugar. Tipos de juegos*
  - b- El lugar del juego en la educación inicial. Jugar el juego motor*
- 3. Las prácticas ludomotrices en la construcción de las habilidades motoras**
  - a- La organización de los contenidos en la propuesta de Educación Física*
  - b- Las habilidades motoras en la primera infancia. La organización perceptiva y las habilidades motoras*
  - c- Las propuestas de enseñanza en la Educación Física. Las estrategias didácticas y la intervención docente en las prácticas ludomotrices*
- 4. Anexo: algunas experiencias para compartir**





## 1. El sentido formativo de la Educación Física en la educación inicial

En este documento se propone ofrecer un marco referencial teórico-práctico que acompañe y guíe la organización, el diseño y la implementación de las propuestas de enseñanza que planifican las y los docentes para sus grupos de niñas y niños.

Para dar inicio a este desarrollo, consideramos como un buen punto de partida establecer ciertos acuerdos acerca del enfoque del área para avanzar hacia algunas conceptualizaciones que conforman parte de su cuerpo teórico-práctico.

En el Diseño Curricular para la educación inicial vigente puede leerse que:

La educación física es concebida como práctica social que se manifiesta en diferentes actividades motrices propias de la cultura y como disciplina pedagógica en el ámbito educativo que interviene intencional y sistemáticamente en la constitución de la corporeidad y motricidad de los sujetos, y en la apropiación de prácticas corporales vinculadas al conocimiento de sí mismo, de los pares, al desarrollo de las habilidades, al juego y al jugar, a la exploración del ambiente y a la expresión y comunicación. (DGCyE, 2022, p. 380)

La Educación Física como un campo del saber a enseñar en la educación inicial (Renzi, 2009, p. 1) aporta una perspectiva didáctica para intervenir, de modo situado y contextualizado, en la constitución y el desarrollo de las dimensiones corporales y motrices concebidas como esenciales en la formación integral de las niñas y los niños.

Es propósito de este material ofrecer algunas reflexiones sobre el lugar de las prácticas ludomotrices en la enseñanza de los contenidos del área para lo cual resulta indispensable, como un primer paso, identificar los propósitos que expresan su sentido formativo, el por qué y para qué se incluye la Educación Física en el Nivel Inicial. Haremos foco particularmente en aquellos que guardan relación con las temáticas propuestas en este material que se expresan en el Diseño Curricular para la educación inicial aprobado en 2022, afirmando que la Educación Física interviene sistemáticamente para:

- Promover condiciones de enseñanza que garanticen prácticas inclusivas y sin distinciones para niñas y niños desde la igualdad de oportunidades y el respeto a las diferencias.
- Fortalecer la construcción de hábitos de vida saludable, desarrollando actitudes de cuidado de sí y de las otras y los otros.
- Promover experiencias ludomotrices que incidan en el desarrollo de una progresiva autonomía, la confianza en sí mismas y en sí mismos y la constitución del vínculo con las otras y los otros.
- Asegurar la participación en juegos variados, con diversas organizaciones que posibiliten la asunción de diferentes roles.
- Garantizar propuestas favorables para la invención y modificación de reglas donde se consideren el espacio, los materiales, la cantidad de jugadoras y jugadores, el tiempo de juego, entre otras.





En la primera infancia resulta fundamental favorecer la progresiva construcción de la disponibilidad corporal y motriz a partir de propuestas que impliquen situaciones lúdicas donde niñas y niños experimenten el disfrute al jugar y la satisfacción al resolver problemas y desafíos motores en ambientes diversos, de manera individual y/o en colaboración y cooperación con sus pares. “A través de los juegos motores, los niños aprenden a cooperar, pero también a oponerse y competir; a aceptar, a respetar y a acordar las reglas, también a crearlas y a hacerlas respetar por sus pares” (Renzi, 2009, p. 7).

También en esta etapa se promoverán actitudes de respeto y cuidado de sí, de las otras y los otros y del ambiente en la realización de acciones motrices, el trabajo sobre los valores de solidaridad, responsabilidad, generosidad, entre otros, así como el reconocimiento de los logros, las posibilidades y las limitaciones en la interacción motriz con las y los demás.

En este sentido, es deseable que se propicie la participación de las niñas y los niños en una diversidad de situaciones motrices y lúdicas donde puedan satisfacer sus deseos y necesidades de moverse, donde se les invite a descubrir, resolver, crear, preguntar y reflexionar sobre lo sucedido, en un ambiente físico y socio afectivo seguro y apropiado.

En el diseño y la planificación de la enseñanza de la Educación Física es clave atender a su consistencia y coherencia con los saberes motores, lúdicos y expresivos que se espera que niñas y niños aprendan a lo largo de su trayectoria escolar por el nivel.

Teniendo en cuenta que este material aborda las prácticas ludomotrices en relación con su valor didáctico en la enseñanza, podemos definir que en el Nivel Inicial se espera promover la constitución corporal y motriz de las niñas y los niños a través del desarrollo de sus capacidades y la adquisición de habilidades motrices, acordes con sus posibilidades evolutivas. Se espera que dominen progresivamente las habilidades motoras básicas y combinen algunas de ellas (por ejemplo, correr y saltar, correr y rolar) y manifiesten capacidad para adaptar sus esquemas motores y posturales a los parámetros espacio-temporales y a los objetos en situaciones de juego.

Es necesario propiciar situaciones de enseñanza variadas y diversas en las que ellas y ellos puedan poner en juego sus propias estrategias motrices para resolver situaciones lúdicas y tareas favoreciendo, de esta manera, la adquisición de una progresiva autonomía y confianza en su accionar corporal y motriz.

## **2. Las prácticas ludomotrices en la enseñanza de los contenidos de la Educación Física**

En Educación Física, las prácticas corporales ludomotrices refieren a las acciones motrices que conectan a quien las realiza con el placer, la alegría y el disfrute en tanto y en cuanto las intervenciones docentes en las clases de educación física del Nivel Inicial propicien el desarrollo del juego y el jugar.





Estas prácticas evolucionan y se transforman en función de la cultura de lo corporal expresada en cada comunidad y en cada contexto; en ese sentido se consideran fundamentales en el desarrollo integral de niñas y niños y en su capacidad de ser sujetos activos en la transformación del ambiente que las y los rodea.

### ***a- El valor del juego y el jugar. Tipos de juegos***

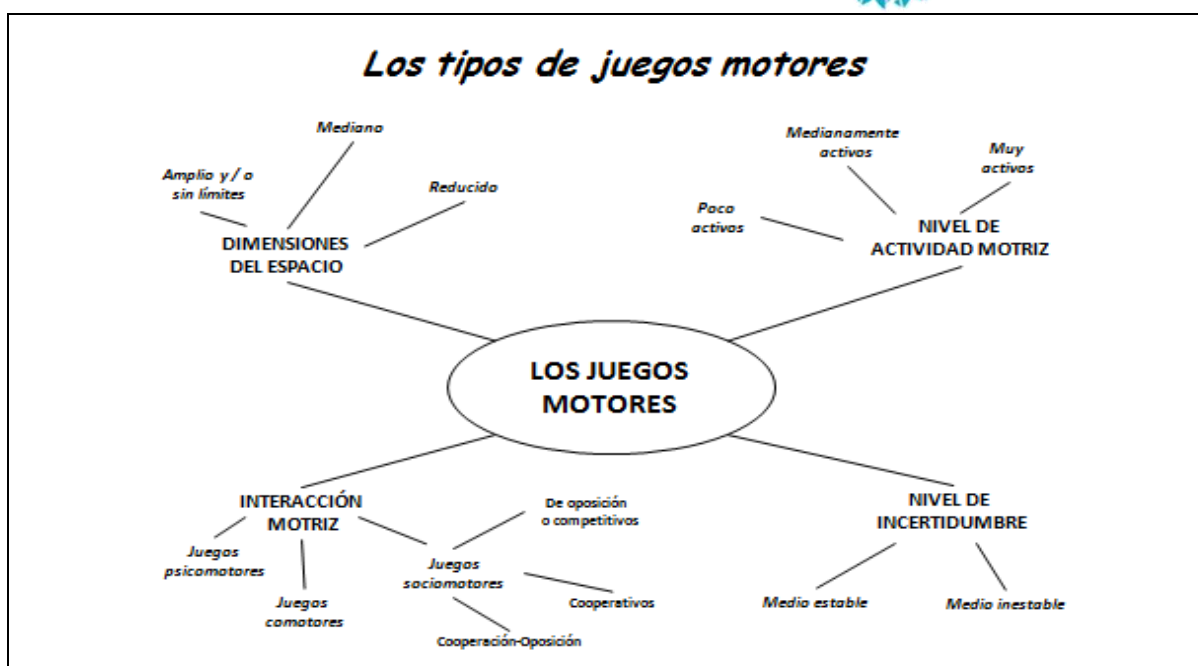
Los juegos motores son aquellas prácticas corporales donde la centralidad se ubica en la acción motriz de quien o quienes participan. La motricidad, entendida como “movimiento voluntario e intencionado” es el vector de estos juegos y adquiere importante relevancia. La necesidad de movimiento y el interés en probar y probarse en ese hacer en estas edades hace de esta actividad un elemento fundamental en el desarrollo corporal y motriz de niñas y niños.

Estos juegos motores pueden ser individuales o desarrollarse con otras y/u otros. En los juegos motores individuales las acciones se realizan en solitario, puede compartirse el espacio con una jugadora o un jugador o más pero cada una o cada uno se centra en su propio accionar. No se producen interacciones ni intercambios entre quienes juegan, “*cada una y cada uno está en su juego*”.

En los juegos motores con otras y otros, las acciones que se llevan a cabo pueden darse en situaciones de oposición, de cooperación o ambas a la vez, ya sea en forma simultánea o alternada. Con la presencia de una sola jugadora o un solo jugador que interactúe en oposición o colaboración, el juego ya se configura como una situación social. En los lineamientos curriculares, estos juegos han tomado la denominación de juegos sociomotores.

Los juegos motores también pueden clasificarse considerando las dimensiones del espacio, el tipo de actividad motriz o el nivel de incertidumbre entre otras categorías:





*Fuente: elaboración propia<sup>1</sup>*

Saber jugar implica reconocer el juego y poder participar de él con cierto grado de autonomía. Este saber jugar se ubica en primer lugar en la identificación de la estructura del juego y sus componentes: la finalidad a alcanzar, la organización del espacio, la organización grupal si se juega con otras y otros, las reglas, y la utilización de materiales o instrumentos si los hubiera. Para saber jugar, además de identificar estos componentes, se requiere que su uso y/o aprovechamiento vayan en línea con la optimización del propio desempeño.

La presentación de estos componentes en este orden es el modo en que las y los docentes explican el juego en sus clases, constituyéndose así en una potente orientación didáctica para que niñas y niños comprendan a qué van jugar y cómo van a hacerlo. A partir de la participación en juegos, las niñas y los niños comienzan a construir saberes en relación con su corporeidad de acuerdo a sus experiencias. Se diferencian así nociones que ayudan a organizar el accionar en los mismos juegos: el movimiento y la quietud, la espera y la acción, el comienzo y el final, lo permitido y lo prohibido, entre otras. A medida que se avanza en el juego con mayor dominio de estas situaciones se incrementa la autonomía en la participación de todas y todos, de cada una y cada uno.

### ***b- El lugar del juego en la educación inicial. Jugar el juego motor***

<sup>1</sup> Se define a los juegos comotores como “aquellos en que los niños buscan resolver algún propósito, con alguna acción motriz, en paralelo con otro u otros niños, sin interacción directa de oposición o cooperación” (Renzi, 2009, p. 9).

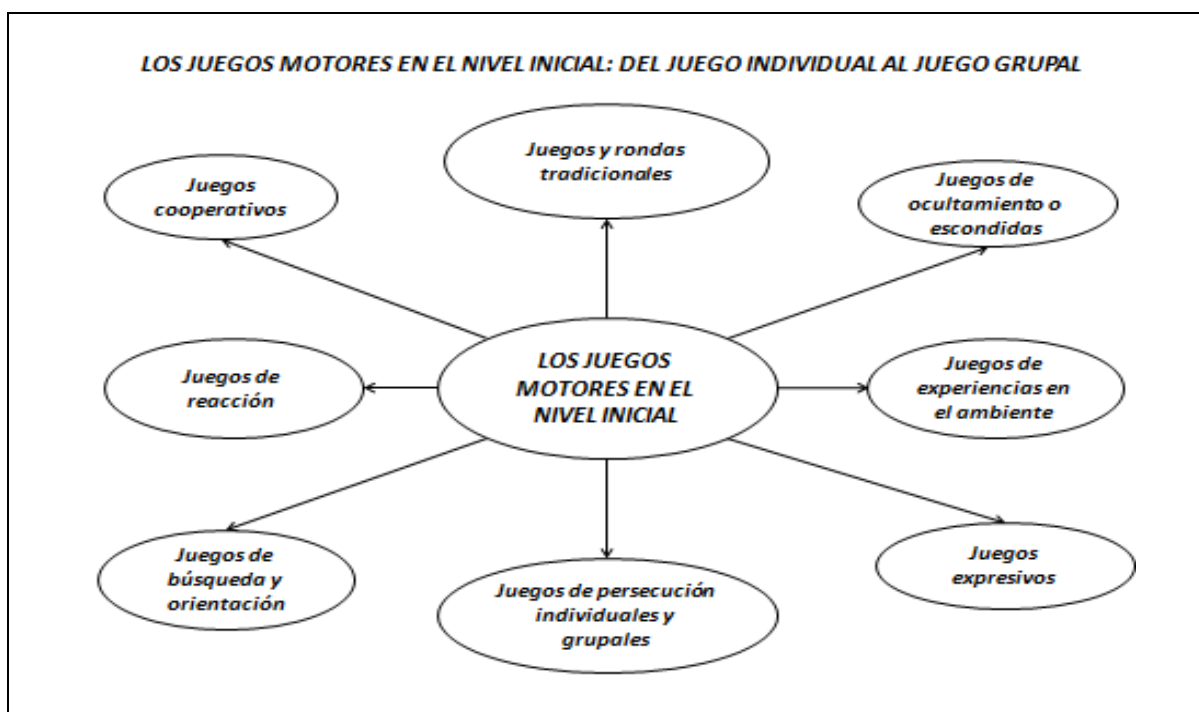






La Educación Física en el Diseño Curricular para la educación inicial propone el abordaje de diversas prácticas ludomotrices de complejidad creciente, transitando desde experiencias individuales hacia propuestas que promuevan el jugar con otras y otros.

En este recorrido se promueve la participación de niñas y niños del Nivel Inicial en diferentes tipos de juegos motores y sociomotores:



*Fuente: elaboración propia*

Estos tipos de juegos adoptan diferentes configuraciones de acuerdo a las posibilidades, necesidades e intereses de las niñas y los niños en la educación inicial y del nivel de complejidad creciente que se requiere para avanzar en la conquista de nuevos logros en sus procesos de aprendizaje.

El Diseño Curricular para el nivel aporta algunos conceptos para cada uno de estos tipos de juego:

- Juegos y rondas tradicionales donde niñas y niños se desempeñen progresivamente con cierta autonomía, interactuando y comunicándose con otras y otros.
- Juegos cooperativos en los que logren actuar con sentido colaborativo y/o que impliquen desafíos en relación con el ambiente natural.
- Juegos de ocultamiento o escondidas desde propuestas docentes a lograr proponer y llevar adelante ideas propias.
- Juegos de reacción diferenciando entre accionar o mantener la quietud ante distintas señales o consignas.
- Juegos de persecución individuales y grupales de organización progresivamente más compleja: con diferentes roles fijos y con cambios y rotación de roles.





- Juegos y tareas individuales y grupales que promuevan experiencias significativas en la naturaleza.
- Juegos de búsqueda y orientación en ámbitos naturales.
- Juegos expresivos a partir de melodías, ideas e imágenes, entre otras posibilidades.

Es importante que las propuestas didácticas incluyan la mayor variedad y diversidad de estos juegos ya que de esta manera se contribuye “al desarrollo de las capacidades lógico motrices de los niños; pues les exigen poner en práctica procesos de lectura e interpretación de las acciones los otros, anticipación motriz, estrategia motriz, toma de decisiones, desafío y competición” (Renzi, 2009, p. 9).

Estos tipos de juegos se proponen tanto en el bloque “Prácticas corporales en el juego y en el jugar” como en “Prácticas corporales en el ambiente” y “Prácticas corporales en la expresión y la comunicación”.

Las capacidades lógico-motrices (tácticas) permiten resolver situaciones problemáticas de índole motor a partir de considerar las posibles alternativas motrices y eligiendo la más adecuada para alcanzar el objetivo deseado.

Los contenidos de la Educación Física para el Nivel Inicial permiten definir ciertas orientaciones para la enseñanza de estos juegos, dado que las estrategias didácticas también se constituyen en contenidos y de este modo se plantean en los lineamientos curriculares. En estos contenidos se atiende al valor y la importancia de los juegos motores y sociomotores en la formación corporal y motriz y se orienta para su enseñanza considerando tener en cuenta:

- Reconocimiento de distintos tipos de juegos, su finalidad y los elementos que los componen, para participar de los mismos e interactuar con sus pares y docentes.
- Creación y/o modificación de diversos juegos motores y sociomotores a partir de la elaboración de nuevas reglas.
- Participación de espacios de reflexión a partir de situaciones que les plantean los juegos al jugarlos y la necesidad de variadas resoluciones.
- Resolución en forma compartida de situaciones conflictivas en el desarrollo de los juegos con o sin la mediación docente, actuando con sentido colaborativo.
- Participación en juegos motores a partir de la utilización de diversos objetos, poniendo en juego sus posibilidades de resolución y la interrelación con otras y otros.
- Resolución de situaciones de acuerdo a roles y funciones que le toque desempeñar a cada niña o niño y sus compañeras y compañeros.
- Participación en propuestas de juego de carácter inclusivo que respete las diferencias y potencie las posibilidades y oportunidades de todas y todos.

Con la intención de articular los diferentes bloques en los cuales se organizan los contenidos de este. Diseño Curricular (2022), se focaliza en la perspectiva del juego como “medio para la resolución, individual y/o colectiva, de problemas motores y para el desarrollo de las capacidades lógico-motrices en la toma de decisiones” (p. 372). Por lo tanto, en este documento se considera la importancia de la utilización de los diversos juegos motores y





sociomotores respecto de:

- Aplicar con criterio las habilidades motoras para resolver situaciones en juegos individuales y masivos.
- Reconocer y verbalizar nociones espaciales y su utilización en juegos y tareas.

Sin embargo, esta focalización no implica descuidar la riqueza y el valor formativo de las otras perspectivas que el juego asume en la Educación Física y que se plasman en el texto del diseño:

- El juego por el juego mismo, como actividad recreativa y placentera.
- El juego como medio de socialización, mediante el cual se despliegan las capacidades sociales y relacionales que permiten la incorporación de normas, reglas, el desarrollo de la solidaridad, la cooperación, como también la enseñanza de formas de autorización sobre sus propios cuerpos y la construcción de su responsabilidad y los vínculos con las y los demás.
- El juego como objeto de conocimiento, propio de la cultura corporal.

Estas perspectivas deben ser contempladas en cada propuesta de enseñanza que se desarrolle en la educación inicial, asumiendo que el juego y el componente lúdico posibilitan y enriquecen el abordaje de las distintas prácticas corporales.

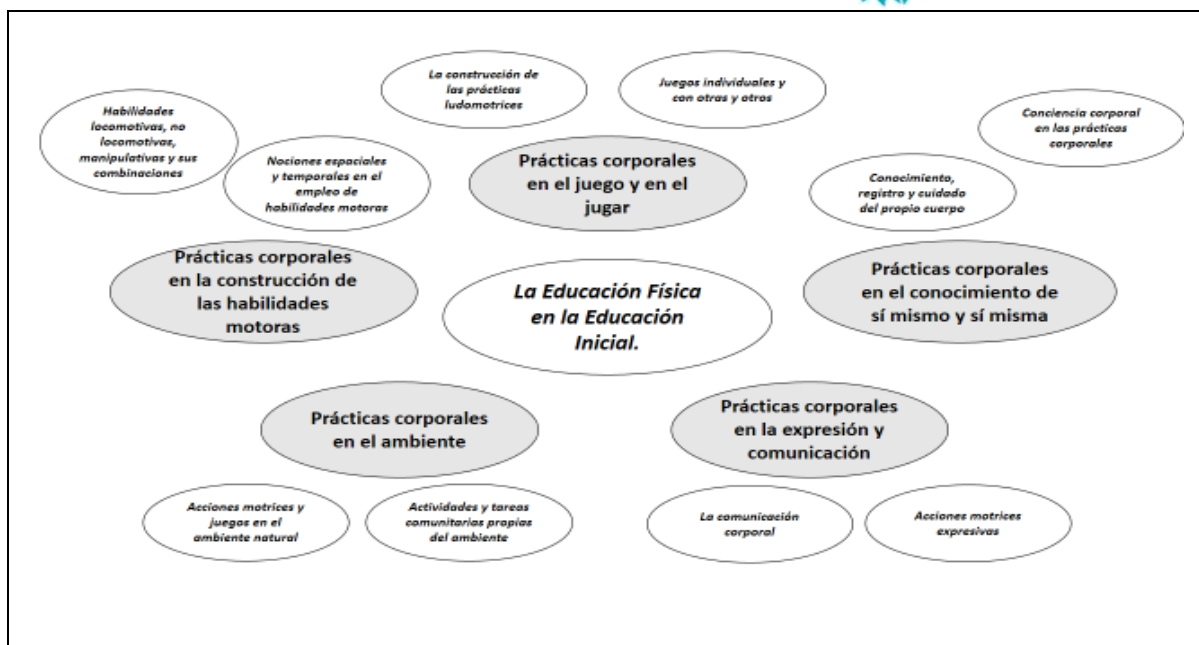
### **3. Las prácticas ludomotrices en la construcción de las habilidades motoras**

#### ***a- La organización de los contenidos en la propuesta de Educación Física***

En el apartado de Educación Física en el Diseño Curricular para la educación inicial los contenidos se presentan organizados en cinco bloques, y para cada uno se proponen dos núcleos. Esto permite visualizar la complejidad en la construcción de la corporeidad y motricidad en estas edades.







*Fuente: elaboración propia*

Esta organización no implica compartimentos estancos que ordenan y aíslan los contenidos a ser enseñados. En realidad, permite una clara visualización de la totalidad de esos contenidos y esto favorece el planteo de propuestas de enseñanza que los articulen con sentido didáctico, tanto al interior de cada bloque como de distintos bloques entre sí.

Para los propósitos específicos de este documento retomaremos los contenidos que se encuentran organizados en los bloques denominados: **Prácticas corporales en el juego y en el jugar** y **Prácticas corporales en la construcción de las habilidades motoras**, planteando la relación e interacción entre estos bloques y sus núcleos.

Esta decisión no pretende agotar las posibilidades de articular bloques entre sí en el diseño de propuestas didácticas, sino que se presenta como un modo de seleccionar contenidos en una planificación que aborde la enseñanza de las habilidades motoras desde una perspectiva lúdico-motriz.

A continuación, se transcriben de manera textual ambos bloques de contenidos según el Diseño Curricular para la educación inicial (Res. N° 3755/22; pp. 387 y 391):





## PRÁCTICAS CORPORALES EN EL JUEGO Y EL JUGAR

### *La construcción de las prácticas ludomotrices.*

Se propicia a partir de juegos diversos, la identificación de las reglas, el espacio, el tiempo y los roles durante cada uno para favorecer la diferenciación de los mismos en cuanto a sus características, formas de ser jugados y de resolución de problemas con o sin mediación docente.

- Reconocer distintos tipos de juegos, su finalidad y los elementos que los componen, para participar de los mismos e interactuar con sus pares y docentes.
- Crear y/o modificar juegos motores a partir de la elaboración de nuevas reglas.
- Reconocer y verbalizar nociones espaciales y su utilización en juegos y tareas.
- Participar de espacios de reflexión a partir de situaciones que les plantean los juegos al jugarlos y la necesidad de variadas resoluciones.
- Resolver en forma compartida situaciones conflictivas en el desarrollo de los juegos con o sin la mediación docente.

### *Juegos individuales y con otras y otros*

Se abordan prácticas ludomotrices de complejidad creciente partiendo de experiencias individuales para transitar propuestas que promuevan el jugar una o uno contra todas o todos, tres o cuatro contra todas o todos, un bando contra otro, entre otras alternativas.

- Aplicar con criterio las habilidades motoras para resolver situaciones en juegos individuales y masivos.
- Participar en juegos y rondas tradicionales con cierta autonomía, interactuando y comunicándose con otras y otros.
- Actuar con sentido colaborativo en los juegos cooperativos.
- Participar e intervenir en juegos a partir de la utilización de diversos objetos, la corporeidad y su interrelación con otras y otros.
- Recrear juegos de ocultamiento o escondidas a partir de ideas propias.
- Diferenciar entre accionar o mantener la quietud ante distintas señales o consignas en juegos de reacción.
- Participar en juegos de persecución individuales y grupales de organización más compleja: con diferentes roles fijos y con cambios y rotación de roles.
- Resolver situaciones durante los juegos de persecución de acuerdo a roles y funciones que les toca desempeñar a sí mismo y a los demás.
- Participar en propuestas de juego de carácter inclusivo que respete las diferencias y potencie las oportunidades.





## PRÁCTICAS CORPORALES EN LA CONSTRUCCIÓN DE LAS HABILIDADES MOTORAS

### ***Habilidades motoras locomotivas, no locomotivas, manipulativas y sus combinaciones.***

Se incluyen experiencias motrices que impliquen desplazamientos, equilibraciones, reequilibraciones, giros, ruidos y la manipulación de objetos diversos para la resolución de juegos y tareas. Se orienta a la resolución de juegos y tareas a partir de acciones motrices secuenciadas y simultáneas, globales y segmentarias y de combinaciones simples.

- Desplazarse de diferentes formas variando ritmos y/o direcciones y sentidos.
- Saltar de diversas maneras variando apoyos y equilibrando las caídas.
- Trasladar o conducir objetos impulsados con los pies y otras partes del cuerpo.
- Trasladar o conducir objetos impulsados con otros objetos.
- Realizar apoyos sobre manos en forma global como modo de iniciación a la posición invertida.
- Rolar hacia adelante en forma global, en plano inclinado y horizontal.
- Rolar hacia atrás en forma global y facilitada, en plano inclinado y horizontal.
- Balancear el cuerpo en forma global y segmentaria.
- Explorar diferentes formas de equilibrio y reequilibrio variando apoyos.
- Experimentar trepas, suspensiones y balanceos en aparatos y objetos diversos.
- Girar y dar vueltas en posición de pie en uno y otro sentido.
- Controlar los lanzamientos de diversos objetos, con una y otra mano, variando direcciones y distancias.
- Realizar autopases y pases con una compañera o un compañero en situación estática adecuandola trayectoria: con un pique y de aire, con manos y pies.
- Controlar el pique de una pelota con una y dos manos.
- Secuenciar dos acciones motoras del mismo y/o de distinto tipo con fluidez y control.
- Resolver juegos y tareas con acciones globales y segmentarias y algunas combinaciones simples de habilidades motoras.

### ***Nociones espaciales y temporales en el empleo de habilidades motoras.***

Se propicia el uso de habilidades motrices para el reconocimiento de las nociones espaciales y temporales.

- Reconocer trayectorias y velocidades en los desplazamientos propios, de las y los demás y de los objetos.
- Identificar la duración en acciones motoras, tareas y juegos.
- Reconocer nociones de cerca-lejos y agrupados-dispersos en el empleo de habilidades motoras en juegos y tareas.
- Identificar y emplear con seguridad nociones de adentro-afuera, arriba-abajo y adelante-atrás en el empleo de habilidades motoras en juegos y tareas.

### ***b- Las habilidades motoras en la primera infancia. La organización perceptiva y las habilidades motoras***

Las edades en las que las niñas y los niños transitan el Nivel Inicial resultan de fundamental importancia para el desarrollo de su corporeidad y motricidad en años posteriores. En los





seis primeros años de vida se desarrollan y deberían estabilizarse las habilidades motoras básicas. Tareas y juegos ocupan aquí un rol muy valioso para la construcción y el desarrollo de dichas habilidades a partir de que proponen accionar para resolver situaciones o problemas de movimiento.

Cuando se enuncia este accionar, se hace referencia a los saberes motores que permiten una relación con el medio en el que el sujeto se encuentra. Esta acción podrá tener como intencionalidad:

- buscar una adaptación al medio, sea este físico y/o social;
- enfrentar diferentes desafíos corporales;
- resolver diversos problemas de movimiento.

Esos saberes se presentan como las habilidades motoras definidas como “acciones concebidas conscientemente y aprendidas, que conducen a resultados predeterminados con un máximo acierto y un gasto mínimo de energía, tiempo, o de ambos” (Knapp, citado en Ruiz Pérez, 1994). Por otro lado, para Guthrie (1989) se trata de “la capacidad adquirida por aprendizaje para alcanzar resultados fijados previamente con un máximo de éxito y, a menudo, un mínimo de tiempo, de energía o de los dos” (p. 94). Entendiendo que, según ambos autores, las habilidades motoras son aprendidas, para la Educación Física se constituyen en contenidos sobre los que cada docente llevará adelante su propuesta de enseñanza.

Esta denominación de habilidades motoras identifica al conjunto de acciones que se establecen sobre un mismo patrón de movimiento: por ejemplo, la habilidad motriz de saltar. Enseñar estas habilidades implica iniciar a la niña o al niño en el dominio del complejo entramado de acciones que comprenden la motricidad humana. Esta motricidad se plantea tanto en términos de lo natural: *aquello propio de la especie, lo heredado*; como en términos de lo cultural: *aquello que se adquiere o construye a partir de las diferentes producciones sociales*.

Dichas habilidades se ponen en juego en distintas situaciones que pueden implicar la relación con una misma o uno mismo, con el medio físico y/o en la interacción con otras y otros.

Estas habilidades pueden ser: generales o básicas, combinadas y específicas. En este nivel educativo las habilidades básicas ocupan el centro de la escena, y al mismo tiempo dan lugar a las primeras combinaciones, que son inicialmente simples cadenas motoras. Las habilidades específicas se inician promediando el Nivel Primario, continúan estabilizándose y perfeccionando a lo largo de la vida y no son de tratamiento para las edades en el Nivel Inicial.

Las *habilidades motoras generales o básicas* como correr, saltar y lanzar, son propias de la especie y por tanto se denominan filogenéticas. También son llamadas fundamentales porque sirvieron en el proceso de la evolución de la especie para la supervivencia de las personas y las caracteriza el ser innatas, pero requieren de estímulos para su desarrollo. Son acciones motoras que se construyen en los primeros años de vida, son propias de la





especie y autoras y autores las clasifican en tres líneas o ejes de desarrollo:

- *Habilidades motoras locomotivas.*
- *Habilidades motoras no locomotivas.*
- *Habilidades motoras manipulativas.*

En un principio las habilidades motoras básicas se construyen de a una por vez hasta que cada niña o cada niño logre determinados niveles de estabilización y fluidez en su ejecución y dominio. Se desarrollan a lo largo de toda la vida, pero el período de mayor importancia es hasta los seis primeros años de vida. En esas edades estas habilidades ya deberían estar aprendidas. No siempre es así.

Las habilidades motoras básicas a considerar en la enseñanza son: desplazamientos, saltos, giros, caídas, rolidos, lanzamientos, pases, tomas, recepciones, golpeos, equilibrios.

El proceso de construcción perceptivo motriz se centra en estas edades en forma predominante en lo perceptivo. En este período a mayor cantidad y variabilidad de movimientos y de informaciones que se brinde, logrará que el proceso de construcción resulte más rico y provechoso.

Las niñas o los niños aún no pueden realizar un análisis sobre el propio movimiento, se mueven desde la finalidad, exploran a partir de la situación total e imitan la globalidad de la acción. El conocimiento sobre el propio cuerpo todavía no está preparado para interpretar y analizar cómo se están moviendo. Alcanzar un objetivo, explorar el propio movimiento e imitar acciones globales son propuestas claves en las situaciones de enseñanza.

A partir de los cuatro o cinco años aproximadamente aparece algo muy interesante en el proceso de construcción motriz que favorece una mayor disponibilidad corporal y motriz en las niñas y los niños, que es la posibilidad de combinar acciones. En las actividades será necesario reconocer que el "correr" ya puede ser "correr y saltar", "correr - saltar y correr", "correr esquivando", "correr girando", "correr cambiando de direcciones", "correr y lanzar" y que otras acciones se incorporan progresivamente en combinaciones con diferentes niveles de dificultad. Estas *nuevas habilidades* se denominan *cadena motoras*, *habilidades motoras combinadas* o *habilidades compuestas*. Son un enlace de las habilidades básicas (capacidad de realizar estas habilidades motoras básicas encadenadas en un único movimiento) para lo cual se requiere que las mismas alcancen cierto grado de estabilidad.

Se combinan inicialmente de a dos dentro del mismo eje, por ejemplo dos habilidades locomotivas correr-saltar. Luego se articulan dos ejes, por ejemplo, locomotivas y no locomotivas correr-girar. A posteriori se pueden encontrar más de dos habilidades correspondientes a dos de los tres ejes, correr - saltar y lanzar, pero esto se irá logrando alrededor de los siete u ocho años en la mayoría de las niñas y los niños. Es así como las cadenas motoras se van integrando de menores niveles de complejidad a mayores niveles de complejidad. Se acoplan respondiendo a diferentes complejidades y se van ajustando y estabilizando en edades posteriores a la educación inicial.

Las habilidades motoras se constituyen en el aspecto visible de la motricidad, pero también







coexisten aspectos internos que no se pueden visualizar, pero sí se pueden inferir a través de cómo el sujeto lleva adelante su desempeño motriz. Es en este sentido que la *organización perceptiva* se construye a partir de la participación activa en diferentes situaciones y son un componente fundamental de la motricidad humana poniendo en juego las propias habilidades en un ida y vuelta constante entre lo perceptivo y lo motor en estos años de vida.

Se hace referencia al término *organización perceptiva* dado que el ser humano necesita organizar la información que se le presenta en las distintas situaciones en que se encuentra para lograr adaptarse a través del movimiento al medio en el que se desenvuelve.

Dicha información provendrá tanto del exterior como de su propio cuerpo. Para poder recibirla, analizarla y organizarla se pondrán en juego diferentes mecanismos de recepción, clasificación y organización de la información. De esta manera se irá conformando un proceso que construirá y reconstruirá saberes sobre esta información a lo largo de toda la vida.

Cuando una niña o un niño se encuentra ante diferentes situaciones, sean estas conocidas o novedosas, comienza a realizar cierto tratamiento de la información que se le presenta. En primer lugar, intervendrán los receptores encargados de recibir la información desde el exterior y desde el propio cuerpo. En ese primer encuentro con la información actuarán analizadores que otorgarán a dicha información recibida una cierta organización que permitirá clasificarla y jerarquizarla de acuerdo a los saberes previos del sujeto y al sentido con el que posteriormente se la utilice.

Esta información será clasificada y almacenada y, en la medida que pueda alcanzar ciertos niveles de conciencia, su organización será cada vez más compleja. Es a partir de allí que se conforman organizaciones mentales de las que pueda disponer en las diversas circunstancias.

Las organizaciones mentales que se conforman con la información recibida se constituyen en complejas estructuras, en términos de su utilidad para lograr accionar en las diferentes situaciones que se trate. Podemos definir a este grupo de estructuras como organizaciones mentales de tipo cognitivo que posibilitan percibir, representar y/o conocer la realidad para actuar u operar en forma consciente sobre la misma, desde la propia disponibilidad corporal y en relación a los objetos y las otras personas.

Las *estructuras cognitivas* resultan entonces organizaciones complejas que determinan y propician el movimiento humano a la vez que se constituyen en esquemas generales que posibilitan la comprensión de la realidad.

Al organizar la realidad a nivel cognitivo las estructuras que se integran e interactúan en este plano se denominan:

- *estructuración del esquema corporal;*
- *estructuración del espacio;*
- *estructuración del tiempo;*





- *estructuración del mundo de los objetos;*
- *estructuración del mundo de las otras y los otros.*

De la *estructuración del esquema corporal*, resulta “la intuición global o conocimiento inmediato de nuestro cuerpo, sea en estado de reposo o en movimiento, en función de la interrelación de sus partes y, sobre todo, de su relación con el espacio y los objetos que nos rodean” (Le Boulch, 1986, p. 87).

El esquema corporal aparece como la primera estructura que se organiza y se constituye en originaria de otras que le suceden. En este sentido, se lo puede considerar como una “estructura estructurante” que se va configurando a través de las diferentes experiencias por las que transitan las niñas y los niños. En el caso de un adecuado proceso de aprendizaje de los elementos y nociones fundamentales que lo componen, su desarrollo se completa en el término de los primeros doce años de vida y a partir de allí comienza un proceso de reestructuración o reorganización permanente.

Es importante destacar que en términos didácticos el esquema corporal no es un contenido que aprendan niñas y niños; lo que aprenden, adquieren, descubren o construyen son las nociones que lo componen. Este concepto es central para la o el docente al momento de llevar a la práctica la intención de que sus estudiantes se apropien de saberes corporales y motrices que le permitan avanzar en el conocimiento de sí mismas o sí mismos.

Es así como ante una primera diferenciación del propio cuerpo con respecto a lo otro, las niñas y los niños comienzan a reconocerse diferentes al mundo externo y la información que reciben se organiza paulatinamente otorgando un sentido a la misma.

A partir de la segunda ruptura o diferenciación cognitiva, “lo otro” comienza a distinguirse con claridad en dos instancias integradas en sí mismas y articuladas entre sí, se genera también en forma paulatina lo que podríamos denominar dos nuevas estructuras: la *organización del mundo de los objetos* y la *organización del mundo de los sujetos*.

Estas son representaciones mentales, sensaciones, percepciones y conocimientos que se integran y organizan con respecto a las otras personas y a las cosas que se encuentran en el ámbito cotidiano. Podríamos hablar del mundo físico y de un mundo social, a los que presentamos divididos al único efecto de prolongar un análisis sobre ambas realidades que se encuentran integradas.

La construcción de estas tres estructuras (esquema corporal, organización del mundo de los objetos y organización del mundo de los sujetos) se desarrolla en un espacio y en un tiempo, los cuales se convierten así en dos nuevas estructuras a atender en su proceso de desarrollo. La *estructuración espacial*, y la *estructuración temporal*, aunque sería más correcto referirnos a la *estructuración espacio-temporal*, tal separación se establece a los efectos de realizar un análisis didáctico del proceso de construcción de cada una de ellas. Las nociones que integran estas estructuras cognitivas son diversas y presentan diferentes niveles de complejidad a lo largo de su proceso de construcción.

La interacción de estas estructuras sucede cuando las personas se mueven conscientes y





voluntariamente en un medio en el que puede haber objetos y/o personas, donde todo se desarrolla en una situación o contexto espacio temporal.

Para poder ajustar su motricidad a dichas variables y lograr una conducta adaptativa con las informaciones recibidas con respecto a estas estructuras, es necesario que la persona organice perceptivamente esta información y genere una respuesta a partir de esa organización.

De esta manera el movimiento voluntario estaría determinado (en la instancia perceptiva) por el nivel de construcción en el que se encuentren las estructuras cognitivas con respecto al mismo.

### ***c- Las propuestas de enseñanza en la Educación Física. Las estrategias didácticas y la intervención docente en las prácticas ludomotrices.***

Entender a la Educación Física como disciplina pedagógica permite poner el foco en los modos y sentidos en los que se da la intervención docente que, en el caso particular de la temática que se desarrolla en este documento, podemos concebir como aquellas acciones pedagógicas intencionales que propician experiencias placenteras de juego, donde las niñas y los niños disfrutan de sus logros al resolver problemas motores, expresan sus ideas y despliegan su imaginación en un ambiente emocional y físicamente seguro y confiable para la apropiación de saberes específicos.

Brailovsky (2013) plantea que “jugar, enseñar y aprender son tres cosas bien diferentes, pero que felizmente, pueden juntarse. Se puede enseñar jugando y se puede aprender jugando, aunque el sentido de la actividad lúdica dependerá del modo en que los docentes lo decidan incluir. Los conceptos de ‘enseñanza’, ‘aprendizaje’ y ‘juego’ al combinarse entre sí de distintas maneras abren una serie de posibilidades”.

Las y los docentes intervienen intencionalmente en el proceso de aprendizaje de las niñas y los niños mediante la selección de estrategias de enseñanza adecuadas a las características particulares de cada grupo y de la institución en la que se desarrollan las clases. En este sentido, las estrategias seleccionadas guardarán estrecha relación tanto con las consignas y las actividades propuestas para cada grupo particular como con los modos de comunicar, la preparación del espacio y los materiales, el lenguaje corporal y los movimientos que despliega la y el docente en el desarrollo de la clase (Harf, 2003).

Desde esta perspectiva y considerando que la selección de estrategias dependerá también de las finalidades u objetivos definidos por la o el docente, los contenidos a enseñar, las actividades de aprendizaje, etc.; es importante que se elijan aquellas que propicien en las niñas y los niños actitudes de cooperación y colaboración desde donde comprender el valor del respeto a las reglas, identificar el esfuerzo personal y grupal en los logros alcanzados y avanzar en el reconocimiento de las posibilidades y limitaciones propias así como las de sus pares.

El siguiente cuadro plantea cómo las estrategias de enseñanza que propone la o el docente impulsan ciertas acciones que niñas y niños van desplegando en el proceso de resolución de los desafíos planteados.





## Las estrategias de enseñanza promueven la construcción de estrategias de aprendizaje

LAS Y LOS DOCENTES	LAS Y LOS ESTUDIANTES
• Una situación a explorar	• Experimentar, investigar, buscar posibilidades, descubrir...
• Una situación problema	• Ensayar diferentes respuestas, seleccionar, resolver...
• Una situación de modelo	• Imitar, ejecutar una tarea definida, ajustar acciones...
• Una situación de enseñanza recíproca	• Entre pares se observan, se corrigen, se ayudan...
• Una situación de gestión participativa	• Tomar decisiones, opinar, debatir, proponer, hacer acuerdos...
• Una situación a reflexionar	• Poner en palabras, sintetizar ideas, reflexionar

*Fuente: Reelaboración propia a partir de lo presentado en "Educación Física. Aportes para pensar la planificación", 2018, p. 11.*

Es importante tener en cuenta estas relaciones en el diseño de las propuestas ya que permiten identificar los modos de enseñar en relación con los procesos de aprendizaje que se desea promover. Sobre todo, este cuadro puede ser una manera de cotejar si con las intervenciones didácticas se están ofreciendo experiencias de aprendizaje variadas que habiliten espacios para que niñas y niños:

- inventen sus propios juegos y tareas;
- elaboren hipótesis que puedan ser contrastadas;
- den respuestas originales a problemas y desafíos motrices;
- argumenten sus decisiones;
- puedan expresar sus opiniones en relación al proceso de aprendizaje que las y los implica.

Así, no hay que perder de vista que, sea cual sea la estrategia con la que se aborde la enseñanza de contenidos específicos, estas deben encaminarse a prácticas docentes que tengan cada vez mayor carácter inclusivo y respetuoso de la diversidad.

A modo de breve listado y sin la intención que esto agote los aspectos que hacen a una Educación Física cada vez más inclusiva, señalamos algunas de las características que deberían atender las estrategias de enseñanza que llevan adelante las o los docentes:

- La presentación de actividades que aseguren la participación del grupo total en cada clase.
- La habilitación para que circule la palabra evitando la imposición de unas o unos sobre otras u otros.
- La apertura a que las y los estudiantes participen en la toma de decisiones cuando se considere pertinente.
- La consideración de las singularidades y la diversidad en los tiempos de resolución y los desempeños motrices.
- La asignación de roles y responsabilidades diversas, rotativas y equitativas en juegos y tareas.
- La atención para que la cooperación, el diálogo, el respeto y la ayuda mutua





prevalezcan en la realización de juegos y tareas.

- La selección y el uso de modos y lenguajes variados con el propósito de garantizar que todas y todos comprenden lo que se comunica.
- La variación en el armado de los agrupamientos para la realización de los juegos, tareas y/o actividades.
- La invitación a que puedan expresar sus ideas y opiniones con respecto a su propia participación motriz como un modo de favorecer procesos de retroalimentación.
- La escucha y la mirada atenta a los intereses, deseos, preocupaciones, gestos y actitudes que inciden en los modos de ser y estar en la clase y en su interacción con los pares.

Finalmente, y en relación con el desarrollo de este documento, es fundamental volver a señalar la potencia educativa que cobra la dimensión lúdica de las situaciones motrices que se proponen en las clases de Educación Física, en especial en cuanto a la promoción de la autonomía y la confianza en los desempeños propios y en la interacción con otras y otros. Considerar que las estrategias de enseñanza se deben adecuar a las posibilidades de aprendizaje de las niñas y los niños con la intención que aprendan habilidades, entre otros saberes específicos, a través del desarrollo de juegos y tareas con carácter predominantemente lúdico. Y que para eso se debe favorecer la participación placentera en juegos motores y sociomotores que enriquezcan sus posibilidades de resolver problemas motrices en relación con el espacio, el tiempo, los objetos, las y los demás, y el entorno.

#### 4. Anexo: algunas experiencias para compartir

El Diseño Curricular para la educación inicial en el área Educación Física prioriza, para la enseñanza de sus contenidos específicos, la organización anual en torno a unidades y/o proyectos didácticos; estas modalidades de planificación y los componentes que se desarrollan en cada una otorgan sentido al proceso de aprendizaje.

La modalidad de planificación proyecto didáctico es entendida por Omar Argañaraz (1997) como “un conjunto de acciones articuladas para el logro de un producto cuya planificación prevé el aprendizaje de contenidos curriculares”. Un proyecto didáctico implica participar a las niñas y los niños en propuestas que permitan arribar a una producción final que, generalmente se constituye en un evento o un objeto. Estas propuestas motivan e incentivan a las niñas y los niños incidiendo positivamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por otro lado, “las unidades didácticas organizan la enseñanza en un determinado período de tiempo. En este sentido presentan una extensión que comprende una cierta cantidad de clases. Dicha duración dependerá de diversos factores: como ser la cantidad y complejidad de los contenidos, los saberes previos del grupo, la frecuencia semanal, etc. Presentan una unidad de sentido a lo largo de todo su recorrido, que se verifica en los objetivos que se plantean. Pueden llevar una cierta denominación, un “nombre”, que denote esta unidad de sentido” (Material Complementario N° 1/2018, p.16).

En este anexo se comparte una planificación anual con el desarrollo de una unidad didáctica y un proyecto didáctico vinculados a las prácticas ludomotrices y la corporeidad.







La intención es que funcionen a modo de ejemplo o inspiración para nuevas propuestas que tendrán que ser contextualizadas según la realidad de cada sala, cada institución y cada comunidad educativa en la que se la quiera implementar. Sumado a que cada docente le asignará su propia intencionalidad pedagógica, con sus intereses específicos y llevando adelante el proceso con su impronta original y creativa.

Planificación Anual  
Educación Física  
Ciclo Lectivo 2023

Institución: Jardín “Estrellitas”	
Profesora/profesor: Marcela	Sala: Verde

#### Fundamentación de la propuesta

La Educación Física como área curricular y modalidad promueve tiempos y espacios para incidir en la corporeidad y motricidad de cada niña y cada niño a partir de propuestas articuladas, situadas y contextualizadas. Esta propuesta aporta a las perspectivas Intercultural, Educación Ambiental Integral, Educación Sexual Integral e Inclusión Educativa considerando su transversalidad e integralidad. En las clases se abordarán propuestas esencialmente lúdicas de diversas prácticas corporales que enriquezcan las posibilidades motrices en juegos y tareas de cada niña y cada niño.

#### Diagnóstico del grupo

Sala multiedad conformada por niñas y niños de 3 y 4 años, más de la mitad del grupo ya ha cumplido los cuatro años. El grupo se compone de 28 estudiantes en total que asisten a la institución en el turno mañana. La mayoría de las niñas y los niños tienen experiencia en el Nivel Inicial, expresan sus preocupaciones e inquietudes, se interesan por los juegos más que por las tareas. Identifican diferentes partes del cuerpo, logran combinaciones simples de habilidades motoras y tienen dificultades para respetar los límites de espacio durante los juegos. En general, logran jugar en grupo total comprendiendo la lógica de algunos juegos de organización simple como “Jefe indio” y “La red”.

#### Propósitos de la Educación Física para el Nivel Inicial

- Contribuir al enriquecimiento de la disponibilidad corporal y motriz a través de prácticas significativas relacionadas con las habilidades motoras, la expresión y comunicación, así como el juego motor en diferentes ambientes.
- Favorecer el registro y conocimiento del propio cuerpo para la construcción de la corporeidad.
- Favorecer la apropiación de saberes vinculados con las prácticas corporales para garantizar la construcción de la corporeidad y la motricidad.
- Contribuir al desarrollo integral de las niñas y los niños considerando su singularidad, los diferentes contextos institucionales y las formas de organización en que transitan su escolaridad.





- Promover condiciones de enseñanza que garanticen prácticas inclusivas y sin distinciones para niñas y niños desde la igualdad de oportunidades y el respeto a las diferencias.
- Fortalecer la construcción de hábitos de vida saludable, desarrollando actitudes de cuidado de sí y de las otras y los otros.
- Proponer experiencias que favorezcan la apropiación gradual de diferentes formas de expresión y comunicación en acciones motrices individuales y con otras y otros.
- Promover experiencias ludomotrices que incidan en el desarrollo de una progresiva autonomía, la confianza en sí mismas y en sí mismos y la constitución del vínculo con las otras y los otros.
- Asegurar la participación en juegos variados, con diversas organizaciones que posibiliten la asunción de diferentes roles.
- Garantizar propuestas favorables para la invención y modificación de reglas donde se consideren el espacio, los materiales, la cantidad de jugadores, el tiempo de juego, entre otras.
- Propiciar la exploración, la creatividad y el disfrute en la realización de actividades y juegos en el ambiente, fomentando hábitos y actitudes de cuidado de sí misma y sí mismo y de las y los demás.

Desarrollo anual de unidades y proyectos:

Unidades y Proyectos didácticos	Meses										
	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	
UD N°1 - Nos conocemos jugando		*									
UD N°2 - Jugamos para orientarnos en el tiempo y el espacio				*							
UD N°3 - Reconocemos nuestras habilidades motoras y jugamos con ellas					Receso invernal	*					
UD N°4 - Nos movemos para expresarnos								*			
PROYECTO N°1: Rolamos, rodamos y hacemos equilibrio											
PROYECTO N°2: Jugamos, modificamos juegos y creamos los nuestros								*			
PROYECTO N°3: El campamento al jardín											

En función del Calendario de Actividades Docentes se consideran:

- (\*) La Semana de la Actividad Física en la UD N°1
- (\*) La Semana de la ESI en la UD N°3
- (\*) La Semana de la Educación Física en el Proyecto N°3
- (\*) Los Encuentros de Juegos Sociomotrices y Deportivos Escolares -etapa 2- en el Proyecto N°2

Durante la última semana de mayo, en función del Calendario Escolar y del Proyecto Institucional se considera el Día Nacional de los Jardines de Infantes (28 de mayo).





UNIDAD DIDÁCTICA Nº 1: “Nos conocemos jugando”			TIEMPO: Marzo - Abril
BLOQUES NÚCLEOS Y CONTENIDOS	ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	ACTIVIDADES (EXPRESADAS EN CONSIGNAS)	OBSERVACIONES
<p><u>Prácticas corporales en el conocimiento de sí misma y sí mismo</u> <i>Conocimiento, registro y cuidado del cuerpo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Percibir las partes del cuerpo identificando sus características: duro o blando, rígido o móvil, entre otras.</li> <li>- Reconocer prácticas de hábitos saludables relacionados con la alimentación, la higiene y la seguridad. *</li> </ul> <p><i>Conciencia corporal en las prácticas corporales:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Controlar el propio cuerpo en acciones que impliquen tensión-relajación, flexión-extensión, movilidad-inmovilidad, rapidez-lentitud, entre otras.</li> </ul> <p><u>Prácticas corporales en el juego y el jugar</u></p> <p><i>La construcción de las prácticas ludomotorias</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer y verbalizar nociones espaciales y su utilización en juegos y tareas.</li> </ul> <p><i>Juegos individuales y con otros y otros</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar en propuestas de juego de carácter inclusivo que respete las diferencias y potencie las oportunidades.</li> </ul>	Presentación de una situación a explorar	Las y los invito a “investigar” todos los caminos disponibles en el patio... ¡como si fueran exploradores!	<p>* A profundizar durante la Semana de la Actividad Física. Se transversaliza con los ejes Conocimiento y cuidados del cuerpo</p>
	Presentación de una situación a reflexionar	Los que pasaron por encima del caminito de tortugas (medias esferas) ¿Cómo sintieron su cuerpo? ¿Tenían que estar “flojitas”, “flojitos”, tensas o tensos para pasar sin caerse de las tortugas? ¿Cómo describirían lo que tuvieron que hacer para pasar por sobre las tortugas sin caerse?	
	Presentación de una situación de enseñanza recíproca.	Ahora van a tener que pasar por el camino de tortugas muy lentamente... antes de hacerlo acuerden con una compañera o un compañero el modo en que creen que puede ofrecerle ayuda...	
	Presentación de un problema a resolver	¡Juguemos al “Taxista”! El chofer debe llevar al pasajero por todo el patio siguiendo mis consignas... (Adentro y afuera de los aros, a un lado y al otro de las líneas, etc.)	
	Gestión participativa	Ahora que conocemos “Tierra, sol y luna” y ya lo jugamos varias veces: ¿De qué otra forma creen que podemos jugarlo? ¿Quieren que le cambiemos el nombre?	
<b>EVALUACIÓN</b>			
<p>Se parte de considerar que la meta de esta propuesta se enfoca principalmente en que las niñas y los niños reconozcan las partes de su cuerpo y sus características en y para la resolución de juegos y tareas.</p> <p><u>Situación evaluativa:</u> “Recorrido de tortugas” y sus variables (en el inicio, el desarrollo y el cierre de esta Unidad Didáctica).</p> <p><u>Criterio de evaluación:</u> Se considerarán las condiciones de partida de cada niña y cada niño en relación directa con sus logros en cuanto al registro y conocimiento del propio cuerpo, en acciones que impliquen tensión-relajación, flexión-extensión, movilidad-inmovilidad, rapidez-lentitud”.</p> <p><u>Indicadores para la evaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica partes duras y blandas de su cuerpo</li> <li>- Reconoce la tensión y relajación de su cuerpo en juegos y tareas</li> <li>- Respeta las pautas en juegos y tareas</li> </ul>			



**Proyecto Didáctico Nº 2 “Jugamos, modificamos juegos y creamos los nuestros”**

Temporalización: Septiembre

Bloques	Núcleos y contenidos	Propuesta/s por clase								Estrategias de enseñanza (*)	
		1	2	3	4	5	6	7	8		
Prácticas corporales en la construcción de las habilidades motoras	<u>Habilidades motoras locomotivas, no locomotivas, manipulativas y sus combinaciones</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Resolver juegos y tareas con acciones globales y segmentarias y algunas combinaciones simples de habilidades motoras.</li> </ul> <u>Nociones espaciales y temporales en el empleo de las habilidades motoras</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconocer nociones de cerca-lejos y agrupados-dispersos en el empleo de habilidades motoras en juegos y tareas.</li> </ul>				X	X	X				Presentación de un problema a resolver. Presentación de una situación a explorar. Presentación de un modelo a imitar. Presentación de una situación de enseñanza recíproca. Presentación de una situación a reflexionar. Gestión participativa de la clase.
Prácticas corporales en el juego y en el jugar	<u>La construcción de las prácticas ludomotrices</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Crear y/o modificar juegos motores a partir de la elaboración de nuevas reglas.</li> <li>● Participar de espacios de reflexión a partir de situaciones que les plantean los juegos al jugarlos y la necesidad de variadas resoluciones.</li> </ul> <u>Juegos individuales y con otras y otros</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Recrear juegos de ocultamiento o escondidas a partir de ideas propias.</li> <li>● Participar en propuestas de juego de carácter inclusivo que respete las diferencias y potencie las oportunidades.</li> </ul>		X				X	X	X		Presentación de una situación a reflexionar. Gestión participativa de la clase. (*) Se contempla su uso variado durante cada clase y a lo largo de la propuesta.
		X	X	X	X	X	X	X	X	X	

**Evento de cierre:** en el marco de los “Encuentros de Juegos Sociomotores y Deportivos Escolares” se llevará adelante la Jornada “Compartimos nuestros juegos” donde se invitará a las familias a jugar juegos creados y/o modificados por las niñas y los niños de la sala.

**Evaluación:**

La finalidad de este proyecto es que las niñas y los niños participen de juegos diversos y los modifiquen para comprender su sentido.

Situación evaluativa: Juegos de organización simple: “Jefe indio”, “La red y los peces” y “Mancha pompón” y sus variables en relación al inicio, desarrollo y finalización del Proyecto.

Criterio de evaluación: Se considerarán las condiciones de partida de cada estudiante en relación directa con su progresiva autonomía, la asunción de distintos roles y la modificación e invención de reglas en los juegos propuestos e inventados por ellas y ellos.

Indicadores para la evaluación:

- Juega asumiendo los distintos roles que cada juego requiere
- Propone reglas nuevas
- Respeto las reglas (originales o creadas) del juego
- Juega de forma autónoma





## Referencias bibliográficas

Argañaraz, O. (1997). *Proyectos en el aula*. Buenos Aires, Organización escolar San Miguel.

Brailovsky, D. (2013). Entrevista: Cuidar el clima lúdico -*REVISTA Saberes, 07*. Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

Brower, G., y Hilgard E. (1989). Capítulo 4 "El conocimiento contiguo de Guthrie". *Teorías del Aprendizaje*. 2da ed. México: Trillas.

Dirección General de Cultura y Educación. Subsecretaría de Educación, Dirección Provincial de Educación Inicial (2022). *Diseño curricular para la Educación Inicial*. Resolución N°3744/2022.

Dirección General de Cultura y Educación. Dirección de Educación Física. *Material Complementario N° 1/2018. Planificación en Educación Física: construyendo propuestas de enseñanza para el logro de aprendizajes significativos*.

Dirección General de Cultura y Educación. Dirección de Educación Física. Documento N°1/2008. *La planificación, una hipótesis que orienta la Enseñanza de la Educación Física*.

Harf, R. (2003). La estrategia de enseñanza es también un contenido. *Novedades educativas*, 15(149), 14-17.

Le Boulch, J. y Brest, E. C. R. (1986). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. Paidós.

Ministerio de Educación del GCBA (2018). *Educación Física. Aportes para pensar la planificación*.

Renzi, G. M. (2009). Educación Física y su contribución al desarrollo integral de los niños en la primera infancia. *Revista iberoamericana de educación*, 50(7), 1-14.

Ruiz Pérez, L. M. (1994). *Deporte y aprendizaje*. Madrid, Visor Distribuciones SA.

