

TRAYECTOS FORMATIVOS
PARA LA ACREDITACIÓN
DE APRENDIZAJES

Aprendiendo nuevas prácticas corporales

ORIENTACIÓN
EDUCACIÓN FÍSICA



Jefe de Gobierno

Horacio Rodríguez Larreta

Ministra de Educación

María Soledad Acuña

Jefe de Gabinete

Manuel Vidal

Subsecretaria de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa

María Lucía Feced Abal

Subsecretario de Carrera Docente

Oscar Mauricio Ghillione

Subsecretario de Tecnología Educativa y Sustentabilidad

Santiago Andrés

**Subsecretario de Gestión Económico Financiera
y Administración de Recursos**

Sebastián Tomaghelli

Subsecretaria de la Agencia de Aprendizaje a lo Largo de la Vida

Eugenia Cortona

**Directora Ejecutiva de la Unidad de Evaluación Integral de la Calidad
y Equidad Educativa**

Carolina Ruggero

Directora General de Educación de Gestión Privada

María Constanza Ortiz

Director General de Educación de Gestión Estatal

Fabián Capponi

Director General de Planeamiento Educativo

Javier Simón

Gerente Operativo de Currículum

Eugenio Visiconde

Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)
Gerencia Operativa de Currículum (GOC)

Eugenio Visiconde

Asistente técnico pedagógica: Marcela Marchesano.

Equipo de especialistas en didáctica del Nivel Secundario: Bettina Bregman (coordinación), Cecilia Bernardi, Ana Campelo, Daniel Gentile, Mariana Gild, Marta Libedinsky, Graciela López López, Adriana Vanin.

Especialistas: Alejandro Añasco, María Laura Emanuele, Julia Fulugonio, Nancy Birenkrant.

Equipo Editorial de Materiales y Contenidos Digitales (DGPLEDU)

Coordinación general: Silvia Saucedo.

Coordinación editorial: Marcos Alfonzo.

Asistencia editorial: Leticia Lobato.

Edición: María Laura Cianciolo.

Corrección: Sebastián Vargas.

Diseño gráfico: Marcela Jiménez.

ISBN: en trámite.

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para venta u otros fines comerciales.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en Internet: 15 de octubre de 2023.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación. Dirección General de Planeamiento Educativo/ Gerencia Operativa de Currículum, 2023. Carlos H. Perette y Calle 10. – C1063 – Barrio 31 - Retiro - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2023 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados. Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

Presentación general

En el contexto educativo actual, la transformación de la escuela secundaria adquiere una importancia cada vez mayor. El propósito de mejorar la calidad, la permanencia y la inclusión de los y las estudiantes en el sistema educativo nos desafía a construir nuevos acuerdos y poner en práctica renovadas estrategias. En este sentido, el Nuevo Régimen Académico vigente en la Ciudad de Buenos Aires, establecido por la Resolución 970/2022, prevé el funcionamiento de una Red de Fortalecimiento y Acreditación de los Aprendizajes, cuyos objetivos principales son: fortalecer las trayectorias educativas de los y las estudiantes y lograr, a través del trabajo articulado y colaborativo, promover la acreditación de las asignaturas pendientes y la consecuente titulación.

En este marco nos es muy grato presentar los TRAYECTOS FORMATIVOS PARA LA ACREDITACIÓN DE LOS APRENDIZAJES destinados a la formación específica del ciclo orientado de la escuela secundaria. Estos trayectos ofrecen un marco común respecto de las capacidades y contenidos priorizados en las áreas o espacios curriculares, que resultan indispensables para la construcción de los aprendizajes en los años siguientes, y constituyen una estrategia de planificación secuenciada de la enseñanza con el objeto de alcanzar los objetivos y desarrollar las capacidades esperadas.

Los TRAYECTOS FORMATIVOS PARA LA ACREDITACIÓN DE LOS APRENDIZAJES organizan la enseñanza en torno a núcleos centrales de cada área o espacio curricular y contribuyen al aprendizaje de un cuerpo significativo de saberes, a la vez que promueven el desempeño autónomo de los/as estudiantes, el desarrollo de habilidades vinculadas al pensamiento crítico, el trabajo reflexivo y colaborativo, la apropiación de recursos digitales y la participación en espacios formativos en interacción con otros/as jóvenes.

Este documento es un aporte a la tarea docente e incluye actividades y consignas enriquecidas con diversos recursos dirigidas a estudiantes, que pueden desarrollarse de manera individual o grupal.

Nos complace compartir este material con toda la comunidad educativa de la ciudad, y continuar trabajando día a día con el compromiso de que cada joven pueda transitar propuestas formativas enriquecedoras y proyectar un futuro mejor.



Mag. Javier José Simón
Director General
de Planeamiento Educativo



Prof. Fabián Capponi
Director General de Educación
de Gestión Estatal

Acerca de este trayecto

El trayecto formativo para el ciclo superior del bachillerato orientado en Educación Física presenta un recorrido que contempla actividades comunes y actividades diversificadas, según los contenidos correspondientes a las asignaturas de los diferentes bloques: Proyecto, Gimnasia y movimiento expresivo, Deportes y Recreación y prácticas ludomotrices.

En cada encuentro, se presenta en un primer momento una propuesta focalizada en uno de los bloques que promueve la realización de actividades motrices compartidas. En un segundo momento, en función de las asignaturas que tengan pendientes, se sugiere organizar grupos según el bloque, relevar inquietudes en relación con dicha asignatura y, a partir del planteo de actividades, orientar los procesos de apropiación de contenidos y favorecer logros de aprendizaje.

Se propone durante el recorrido organizar un encuentro de cierre, en el que se pongan en común las producciones referidas a cada bloque.

De resultar factible, podrán incluirse en ese cierre algunas propuestas para la interacción con la comunidad educativa.



Índice

Módulo introductorio

Módulo de desarrollo

- Sección 1. Recreación y prácticas ludomotrices
- Sección 2. Recreación y prácticas ludomotrices
- Sección 3. Gimnasia y movimiento expresivo - Gimnasia artística
- Sección 4. Gimnasia y movimiento expresivo - Prácticas circenses
- Sección 5. Deporte abierto - Béisbol
- Sección 6. Deporte abierto - Touch rugby
- Sección 7. Deporte cerrado - Atletismo
- Sección 8. Preparación de la jornada de cierre

Módulo de recapitulación y cierre

Módulo introductorio

En este primer módulo se presenta la propuesta completa del trayecto y un recorte de las prácticas corporales involucradas en el ciclo superior orientado en Educación Física.

Tal como se expresa en el [Diseño curricular del ciclo orientado del bachillerato. Educación Física](#), “La Orientación en Educación Física ofrece a las/os estudiantes la oportunidad de ampliar y profundizar los saberes corporales, lúdicos y motores, en instancias curriculares que atiendan a las necesidades de formación de adolescentes cuyos intereses se inclinan por este campo de conocimiento. Promueve que las y los estudiantes se apropien de prácticas corporales ludomotrices, gimnásticas, expresivas y deportivas compartidas con sus pares, así como también disfruten, reconozcan y se relacionen con el ambiente, en particular con el ambiente natural. En esta orientación, se propone conocer sobre estas prácticas corporales propias del campo de la educación física, así como promover que las y los estudiantes tomen conciencia del cuidado de sí mismos y de los otros, fortalezcan su autoestima, tomen decisiones adecuadas para su salud y la mejora de la calidad de vida, favoreciendo la relación con el ambiente” (GCABA, 2015: 9).

Debido a que este recorrido puede reunir estudiantes de diferentes escuelas secundarias y a su vez de diferentes asignaturas del ciclo orientado, adquiere especial relevancia favorecer la conformación del grupo para propiciar el aprendizaje colaborativo, la enseñanza recíproca y la ayuda mutua en el proceso que van a compartir. En este sentido, se propone como primera actividad participar de juegos y otras actividades que por un lado contribuyan a que se conozcan, y por otro a apropiarse y vivenciar prácticas de los cuatro bloques de contenidos que se despliegan en el bachillerato orientado en Educación Física: Recreación y prácticas ludomotrices, Proyecto, Deporte, Gimnasia y movimiento expresivo.

Se sugiere recopilar en una carpeta o cuaderno de registro información sobre los saberes disponibles referidos a los contenidos específicos y las capacidades abordadas en ese encuentro, y sobre las expectativas y los intereses con que llega al trayecto cada estudiante. Este relevamiento permitirá configurar las diversas situaciones de partida de las/os estudiantes. En este módulo se plantean preguntas orientadoras para la evaluación y cada estudiante podrá escribir las respuestas en las planillas. Esta información será guardada por la/el docente y la podrá recuperar en el cierre del trayecto.

Como organizador de las instancias de reflexión a lo largo del trayecto se sugieren a continuación, algunas preguntas orientadoras. La/el docente podrá seleccionar cuáles incluir en cada caso, así como también introducir modificaciones y agregar otros interrogantes que considere pertinentes.

¿Qué saberes motrices tenía al comenzar el encuentro acerca de esta práctica corporal? ¿Qué sé al finalizar este encuentro que antes no sabía sobre esta práctica corporal y sus diferentes elementos? ¿De qué manera puse en juego en la clase actitudes para cuidarme y cuidar a mis compañeras/os y cómo evité situaciones de riesgo? ¿Cómo me voy a organizar para afianzar lo aprendido hoy, en las prácticas corporales, y para compartir mis avances en el próximo encuentro? ¿Qué problemas propios de las prácticas lúdicas, gimnásticas, expresivas, deportivas y de los proyectos pude resolver en este encuentro? ¿Qué juegos/secuencias motrices/jugadas/otros pude inventar junto a mis compañeras/os? ¿Qué propuestas de este trayecto me están ayudando para mejorar mi desempeño motor? ¿Qué aportes/ayudas puedo brindar al grupo que integro para que avancen en sus saberes motores? ¿De qué manera participo en el grupo? ¿En qué situaciones escucho a mis compañeras/os, les apporto ideas, respeto sus opiniones? ¿De qué modo colaboro con los desafíos que se nos presentan en las prácticas corporales? ¿De qué manera realicé aportes a la producción grupal? ¿En qué aspectos de las prácticas corporales me gustaría seguir profundizando?

Se sugiere registrar algunas de estas reflexiones en el cuadro que se incluye a continuación.

Nombre y apellido:								
¿Cuáles son las expectativas e intereses que tenés en este trayecto?								
Autoevaluación de cada encuentro								
Respondé las siguientes preguntas al finalizar cada encuentro. Esto será recuperado en el encuentro final del trayecto.								
Encuentro 1	Encuentro 2	Encuentro 3	Encuentro 4	Encuentro 5	Encuentro 6	Encuentro 7	Encuentro 8	Cierre
Pregunta 1:	Pregunta 1:	Pregunta 1:	Pregunta 1:	Pregunta 1:	Pregunta 1:	Pregunta 1:	Pregunta 1:	Pregunta 1:
Pregunta 2:	Pregunta 2:	Pregunta 2:	Pregunta 2:	Pregunta 2:	Pregunta 2:	Pregunta 2:	Pregunta 2:	Pregunta 2:

En la primera actividad, denominada “elige tu propia aventura”, la/el docente presenta tres propuestas por cada uno de los bloques (Recreación y prácticas ludo-motrices, Deporte, Gimnasia y movimiento expresivo) que se encuentran en sobres que pondrá a disposición de las/os estudiantes. Las/os estudiantes elegirán un sobre por bloque para realizar la propuesta en esa clase.

A continuación se propone plantear las siguientes prácticas dentro de cada bloque de contenidos y se incluyen también algunas sugerencias para su abordaje.

Recreación y prácticas ludomotrices

1. Juegos tradicionales
2. Juegos cooperativos
3. Juegos de competencia

Deportes

1. Deportes abiertos
2. Deportes cerrados
3. Deportes alternativos

Gimnasia y movimiento expresivo

1. Gimnasia expresiva
2. Prácticas circenses
3. Gimnasia artística

A modo de primera aproximación se desarrollará en este módulo introductorio una propuesta con una actividad por bloque

Apertura del encuentro

Juegos cooperativos: Desafíos en ronda

En este momento inicial las/os estudiantes sentadas/os en ronda se presentarán ante el grupo indicando su nombre y a qué colegio pertenecen. A su vez, el/la docente les preguntará y registrará por escrito qué asignaturas tiene pendientes cada una/o de las/os estudiantes.



Actividades para estudiantes

Juego 1:

Nos vamos a ubicar en ronda tomados de las manos, mirando hacia el exterior. Sin soltarse de las manos, deberán buscar, en el menor tiempo posible, el modo de quedarse mirando hacia el interior de la ronda.

¿Se animan a realizarlo otra vez, pero más rápido?

Juego 2:

Nuevamente nos ubicamos todos/as en ronda, nos tomamos de la mano con un aro que se encontrará colgando entre los brazos de dos participantes. El desafío consiste en lograr que el aro dé la vuelta entera a la ronda pasando por todas/os las/os integrantes, sin soltarse de las manos y en el menor tiempo posible.

¿Les gustaría intentar hacerlo más rápido?



Desarrollo del encuentro

Deportes abiertos: Básquet 3 vs 3

Organícense en grupos de a 3 y acuerden con otro grupo para jugar al Básquet 3 vs 3. Pónganse de acuerdo respecto de con qué reglas jugarán.

Luego de un tiempo de juego, reúnanse. ¿Qué problemas se les presentaron en el juego? Acuerden posibles resoluciones y, si les parece bien, incorporen nuevas reglas para encontrar otros desafíos en el juego. Vuelvan a jugar intentando aplicar estos últimos acuerdos y reglas.

Gimnasia expresiva: Bailemos juntos

Agrúpense de a dos frente a frente, una/o de ustedes creará y realizará 4 movimientos que les inspire la música que está sonando y la/el otra/o lo copiará como si se estuviera mirando a un espejo. Ahora se invierten los roles y quien copió los movimientos creará y realizará otros 4 nuevos movimientos que su compañera/o copiará. Ahora entre las/os dos unirán en una secuencia los 8 movimientos pudiendo, si lo desean, incorporar nuevos movimientos.

Intercambien las secuencias con otra pareja y unifiquen en una nueva secuencia lo que compartieron.

Luego de realizar las actividades propuestas, reúnanse con las/os compañeras/os que tengan pendiente la misma asignatura y contesten las siguientes preguntas por escrito:

1. ¿Pueden contarnos qué las/os motivó a elegir esta orientación en la escuela secundaria?
2. Compartan qué temas recuerdan que aborda esta asignatura.

3. ¿Cuáles de estos temas consideran que ya saben y qué otros les quedan por aprender?
4. ¿Alguna vez practicaron fuera de la escuela alguna de estas actividades?
5. Para quienes tienen pendiente la asignatura Proyecto, comiencen a intercambiar ideas para la jornada que haremos en el encuentro final de este recorrido.

Cierre del encuentro

En este momento se realiza la propuesta a las/os estudiantes sobre la realización de un proyecto, que consistirá en una jornada de cierre en la que se compartirán las producciones elaboradas desde cada bloque y con la posibilidad de invitar a integrantes de la comunidad educativa. La intención es ir armando una presentación sobre la base de una actividad vinculada a los contenidos de la asignatura pendiente, a lo largo del trayecto. Esta producción se compartirá en el último encuentro.

En el caso de que la asignatura que tengan pendiente sea Proyecto, el/la docente orientará a las y los estudiantes en el diseño, la gestión y la implementación de la jornada, a partir de profundizar en los aspectos teóricos en los que estas tareas se basan (ver contenidos del bloque Proyecto en el [Diseño Curricular](#)). Y, además, podrá decidir conjuntamente con las/os estudiantes su inclusión en algunos de los grupos de los otros bloques de contenidos.

Módulo de desarrollo

Introducción

Las propuestas de enseñanza para este módulo procuran que las/os estudiantes realicen un recorrido por las prácticas corporales que conforman el ciclo superior del bachillerato orientado en Educación Física y construyan una presentación para compartir en el encuentro de cierre, a partir de apropiarse de contenidos de los espacios curriculares que tengan pendientes.

Es importante que el equipo docente escuche las voces de las y los estudiantes, atienda a sus intereses y expectativas en relación con las asignaturas que integran los bloques de este ciclo superior orientado (Recreación y prácticas ludomotrices, Proyecto, Deporte, Gimnasia y movimiento expresivo) propiciando, de esta manera, el disfrute en el proceso de aprendizaje. Cada sección o encuentro está conformado por una actividad de apertura, actividades de desarrollo y una actividad a modo de cierre y recapitulación.

La asignatura Proyecto habilita un espacio en el que las y los estudiantes diseñan, gestionan, implementan y evalúan proyectos referidos a la educación física y su relación con la salud, el ambiente y la comunidad.

Cuando Proyecto sea la asignatura pendiente, quienes estén en esa situación participarán en el diseño, la gestión y la implementación del encuentro de cierre junto con el/la docente a cargo. Para ello trabajarán sobre los contenidos específicos de esa asignatura. Y, a su vez, se incluirán en grupos de otro bloque y participarán en la elaboración de esa presentación. Se recomienda anticipar el tiempo necesario en cada encuentro para posibilitar estas dos tareas que realizarán las y los estudiantes que tienen Proyecto pendiente.

En el caso de que no haya en el grupo del trayecto estudiantes que tengan Proyecto pendiente, de todos modos se presentará a las y los estudiantes el desafío de hacer sus presentaciones en el encuentro de cierre.

En la apertura de cada una de las secciones se sugiere destinar un tiempo para recuperar lo realizado en el encuentro anterior y relevar ideas, intereses, experiencias y saberes que traen las/os estudiantes en relación con los contenidos que van a presentarse, de manera que el/la docente tenga información diagnóstica para acompañar el armado de las presentaciones para la jornada.

En el desarrollo de cada encuentro se explicitan las actividades que propiciarán el aprendizaje de los contenidos seleccionados, así como algunas orientaciones didácticas para docentes.

Las actividades de cierre son aquellas en las que los/as estudiantes podrán evaluar sus procesos y logros en instancias que incluyen situaciones de auto y coevaluación, además de la evaluación que realiza la/el docente. También en algunos casos se presentarán actividades para seguir aprendiendo con el objetivo de continuar el trabajo iniciado en cada sesión o encuentro de manera autónoma, por fuera del horario del trayecto.

A continuación se destaca, en cada encuentro del módulo de desarrollo, el bloque que se abordará en la parte principal del encuentro.

Encuentro 1

- **Recreación y prácticas ludomotrices**
- Proyecto
- Deporte
- Gimnasia y movimiento expresivo

Encuentro 2

- **Recreación y prácticas ludomotrices**
- Proyecto
- Deporte
- Gimnasia para la formación corporal

Encuentro 3

- Recreación
- Proyecto
- Deporte
- **Gimnasia y movimiento expresivo**

Encuentro 4

- Recreación
- Proyecto
- Deporte
- **Gimnasia y movimiento expresivo**

Encuentro 5

- Recreación y prácticas ludomotrices
- Proyecto
- **Deporte abierto - Beisbol**
- Gimnasia para la formación corporal

Encuentro 6

- Recreación y prácticas ludomotrices
- Proyecto
- **Deporte abierto - Touch Rugby**
- Gimnasia para la formación corporal

Encuentro 7

- Recreación y prácticas ludomotrices
- Proyecto
- **Deporte cerrado - Atletismo**
- Gimnasia para la formación corporal

Encuentro 8

- Preparación del encuentro de cierre

Sección 1. Recreación y prácticas ludomotrices

Se espera que a lo largo del encuentro los/as estudiantes pongan en juego las siguientes capacidades:

Comunicación	Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad	Análisis y comprensión de la información	Resolución de problemas y conflictos
Interacción social y trabajo colaborativo	Ciudadanía responsable	Valoración del arte	Cuidado de sí mismo, aprendizaje autónomo y desarrollo

Contenidos

- Juegos tradicionales propios de cada edad, originarios de las diversas comunidades de origen que coexisten en la escuela.
- La invención de juegos.
- El juego y sus diversos sentidos.
- Valoración de la competencia, reconociendo la importancia de compartir, los desafíos a superar y lo circunstancial del enfrentamiento.
- Noción de justicia en la aplicación de reglas y normas.
- Resolución de conflictos en los juegos con mediación de la/el docente o de un/a compañero/a.
- Fases en la gestión de un proyecto: diagnóstico, diseño, implementación, evaluación.
- Organización del proyecto.

Apertura

Toda persona tiene derecho a participar de prácticas recreativas y ludomotrices, reconociendo que las condiciones de vida en las sociedades actuales demandan la toma de conciencia de la importancia de destinar espacios y tiempos para estas actividades. En esta parte del trayecto se procura generar un ámbito de aprendizaje para las/os estudiantes respecto de las prácticas, los conceptos y los recursos lúdicos propios de la recreación, en el marco de un enfoque educativo que supera el mero recreacionismo.

Se espera que a partir de las experiencias de este encuentro puedan reconocer los sentidos del juego, tomar en cuenta la noción de justicia en la aplicación de reglas y normas. Y, a su vez, que puedan inventar un juego, resolver los conflictos que emerjan en la actividad y valorar la competencia como un tiempo y espacio para el encuentro entre compañeras y compañeros.



Actividades para estudiantes

Actividades de apertura

¿Cómo podemos entrar en calor de una manera diferente a la clase pasada?

Les propongo comenzar caminando por todo el espacio y cada vez que nos cruzamos con otra/o compañera/o:

- Nos saludamos chocando la mano.
- Ahora las dos manos.
- Ahora saltamos y chocamos las manos en el aire.
- Trotando volvemos a chocar la mano.
- ¿Otras posibilidades?

Mientras se desplazan trotando:

- Realizan una plancha por 5 segundos.
- Siguen trotando.
- Realizan una semiflexión de rodillas y cadera con el tronco erguido por 5 segundos en forma estática.
- Siguen trotando.
- Se agrupan en parejas y cada uno/a realiza una plancha por 10 segundos y la/el compañera/o lo corrige, luego intercambian.
- Se siguen desplazando y a una señal propongan otro ejercicio.

Actividades de desarrollo

Primer momento: Compartiendo juegos

Antes de comenzar a jugar les pregunto: ¿Qué juegos hacen habitualmente fuera de la escuela?, ¿con sus amigas/os y familias? ¿Qué juegos aprendieron en la escuela primaria/secundaria que les gustaría repetir?

Elijan uno de esos juegos para compartir ahora, asegurando que todos/as puedan participar.

Se separan en grupos según las asignaturas que tengan pendientes, elijan y pónganse de acuerdo en los juegos que les gustaría volver a hacer; adaptenlos, si es necesario, para que puedan jugar todos/as y compartan los juegos.

¿Pueden modificar y acordar nuevas reglas que hagan más complejo el juego?

¿Qué diferencias encuentran entre las propuestas de los diferentes grupos?

¿Qué tipos de juegos son los que propusieron?



Segundo momento: Comenzando a imaginar una presentación para el cierre

Vuelvan a agruparse de acuerdo con las asignaturas que tengan pendientes en grupos de no más de 4 estudiantes cada uno. Quienes tengan pendiente la asignatura Proyecto se incluyen en algún grupo según la práctica corporal en la que quieran trabajar. En el caso de que la cantidad de estudiantes por asignatura sea menor, se sugiere reagrupar según el año al que pertenezcan las asignaturas pendientes.

Cada grupo va a comenzar a construir un proyecto relacionado con la asignatura que tengan pendiente; el proyecto se desarrollará a lo largo de todo el trayecto y terminará con una producción final en el último encuentro.

Para esta producción que compartirán podrán seleccionar diferentes formas, atendiendo a las características propias de los contenidos del bloque.

Actividades de cierre

En el momento final del encuentro compartimos una puesta en común:

- ¿Qué juegos compartieron hoy? ¿Qué modificaciones incorporaron y por qué?
- ¿Cómo se imaginan la presentación final que compartirán en el encuentro de cierre? ¿Qué están necesitando aprender, en función de esa presentación?

Se sugiere tomar registro de las reflexiones e ideas compartidas en este momento e ir completando la planilla.

Sección 2. Recreación y prácticas ludomotrices

Se espera que a lo largo del encuentro los/as estudiantes pongan en juego las siguientes capacidades:

Comunicación	Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad	Análisis y comprensión de la información	Resolución de problemas y conflictos
Interacción social y trabajo colaborativo	Ciudadanía responsable	Valoración del arte	Cuidado de sí mismo, aprendizaje autónomo y desarrollo

Contenidos

- Organización táctica del grupo para un juego, a partir de la propuesta de la/el docente o sin su intervención.
- Valoración de la competencia, reconociendo la importancia de compartir, los desafíos a superar y lo circunstancial del enfrentamiento.
- Técnicas grupales de animación.
- Juegos cooperativos que impliquen tratados, acuerdos y resoluciones estratégicas a los problemas presentados.
- El juego y sus sentidos.

Las prácticas recreativas y ludomotrices posibilitan vivenciar experiencias cooperativas, de participación activa y de integración. Se pone de relieve en estas prácticas su aporte significativo al despliegue de la ludicidad y a la conformación del grupo.

En esta sección abordaremos diversos enfoques que subyacen a las prácticas recreativas y ludomotrices, dentro de los cuales es posible reconocer:

Recreacionismo: caracteriza a la recreación como un conjunto de actividades que tienen como sentido el uso positivo y constructivo del tiempo libre, centrandolo su análisis en los espacios y medios.

Animación sociocultural: aborda el análisis de los cambios sociales y culturales, y los modos en que el individuo o el grupo toman posición frente a ellos y promueven en las personas un cambio de actitud tendiente a una mayor participación en las modificaciones de la sociedad de un modo intencional y consciente. Desde este enfoque se apunta a una educación problematizadora y liberadora que incentive el diálogo, el intercambio de ideas y despierte la creatividad, el pensamiento crítico y la capacidad reflexiva en las/os estudiantes.

Recreación educativa: posibilita la elección de actividades, propicia el fortalecimiento de la propia identidad y la disposición dinámica de sí mismo para el disfrute creativo del tiempo libre. Incentiva la no directividad, promueve la autogestión y contempla el trabajo con los emergentes grupales, atendiendo a las necesidades del grupo.



Actividades para estudiantes

Actividades de apertura

1. Analicemos las siguientes preguntas:
 - ¿Por qué es importante “entrar en calor”?
 - ¿De qué maneras han entrado en calor a lo largo de su vida?
 - ¿Qué otras maneras se les ocurren para entrar en calor?
2. Pónganse en ronda y realicen movimientos articulares, que los/as ayuden a tomar conciencia de cómo preparar el cuerpo para las actividades que compartirán. A continuación, algunas sugerencias:
 - Movimientos de la cabeza de manera circular.
 - Movimientos de hombros hacia arriba y hacia abajo. Se puede hacer también movimientos de manera circular.
 - Flexionar y estirar los codos.
 - Movimientos de las muñecas realizando círculos, flexiones y extensiones.
 - Movimientos rotatorios del torso con las manos en la cintura hacia un lado y hacia el otro.
 - Movimientos circulares de tobillos hacia un lado y hacia el otro.
3. Les proponemos compartir la siguiente danza que activará todo el cuerpo:

En ronda, todas/os haciendo palmas y pequeños saltos en el lugar seguirán la canción *Del chipi chipi* que será presentada por la/el docente. La canción y la danza podrá iniciarla la/el docente, quien comenzará interpretando la letra y bailando la melodía y, a medida que termina la estrofa, invitará a un/a integrante del grupo a sumarse a interpretar y bailar la canción. Y luego quienes están interpretando la danza, cada vez que termina la estrofa invitarán a dos compañeros/as más. La danza se terminará cuando ya no quede nadie a quien invitar en la ronda.

Letra:

*Ayer fui al pueblo
A ver a la Mari
Y la Mari me enseñó
A bailar el chipi chipi*

*Baila el chipi chipi
Baila el chipi chipi
¡Pero báilalo bien!*

A continuación, les dejamos un [video](#) donde podrán ver la danza que compartirán.

¿Alguna/o conoce otra danza que tenga ganas de compartir?

Actividades de desarrollo

Primer momento: Compartiendo juegos

Comenzamos compartiendo algunas preguntas y conversando en el grupo:

- ¿Qué juegos recuerdan de su infancia?
- ¿Por qué es importante jugar?
- ¿Con quiénes comparten juegos en la escuela? ¿Y cuando no están en la escuela?
- ¿Qué consideran que le aporta el juego a las personas y a la sociedad?

Capturar los deportes

Para el siguiente juego, formen dos equipos; cada uno tendrá el nombre de un color que elijan. Los equipos deberán colocarse en un espacio amplio. Antes de comenzar con el juego se deberán colocar dos banderas de colores diferentes en lugares distintos y bien visibles. El área de juego tiene que quedar cuidadosamente definida. El terreno de juego se debe dividir por la mitad y cada una de las mitades será el campo de cada equipo.

El objetivo del juego será que cada equipo capture la bandera de su mismo color, con el nombre de un deporte escrito en ella, que estará fija en un lugar bien visible en el campo contrario y estará siendo custodiada por el equipo contrario.

Antes de comenzar a jugar deberán pensar alguna estrategia para no ser atrapados por el equipo adversario -que estará defendiendo la bandera- y, a su vez, capturar la bandera que necesitan para ganar el juego. Solo podrán ser atrapados/as cuando pasen al campo contrario. Cuando estén en su campo, estarán a salvo. Si una/o de las/os jugadoras/es es atrapada/o, para librarse deberá jugar un “piedra, papel o tijera” con quien la/o atrapó; si gana, podrá seguir avanzando y no podrá ser capturada/o por el/la mismo/a jugador/a, mientras que si pierde pasará un minuto fuera del terreno de juego.

El primer equipo que consiga la bandera sin ser capturado y la traiga de vuelta a su campo habrá ganado el juego.

- ¿Qué estrategias elaboraron para alcanzar el objetivo del juego?
- ¿Cuáles consideran que fueron más efectivas? ¿Cuáles se podrían modificar?
- ¿Qué nuevas reglas o variantes se les ocurre que podrían sumar a este juego?.

Les proponemos jugarlo nuevamente con las modificaciones que hayan acordado.

La cornisa

Párense uno/a al lado del otro en fila, sobre una línea dibujada previamente por la/el docente, quien les dará las consignas que deberán cumplir entre todas/os. Por ejemplo: *Formen una fila colocándose de mayor a menor edad, por orden de número de calzado, por orden alfabético según la inicial del nombre, etcétera.*

Entre todos/as las/os jugadoras/es deberán ayudarse y colaborar entre sí para que en los traslados nadie pise fuera de la línea y logren construir la nueva hilera según la consigna dada.

¿Qué diferencias encuentran entre estos dos juegos?

El segundo juego es un “juego cooperativo” y tiene como características:

- Participación de cada jugador/a por el bien de los demás.
- La no eliminación.
- La eliminación de la agresividad física.
- La posibilidad de intercambiar papeles dentro del juego.
- Énfasis en el placer de jugar.

¿Podrán crear un juego que responda a estas características e implementarlo?

Segundo momento: Avanzando en las presentaciones

En este tiempo del encuentro se sugiere dar continuidad al armado de las presentaciones grupales, tomando en cuenta los espacios curriculares pendientes. Las y los estudiantes se agrupan de acuerdo con las asignaturas que tengan pendientes en grupos de no más de cuatro estudiantes cada uno. Quienes tengan pendiente la asignatura Proyecto se incluyen en algún grupo según la práctica corporal en la que quieran trabajar.

Actividad de cierre

Respondan de manera individual agregando al cuadro las siguientes preguntas:

- ¿Cómo van avanzando las producciones para el encuentro de cierre?
- ¿Qué saberes preciso incorporar en esa presentación?

Reflexionamos sobre lo compartido en el encuentro:

- ¿Qué sensaciones experimentaron al jugar en el primero y en el segundo juego?
- ¿Con qué tipo de juegos se sintieron más a gusto en estas dos sesiones compartidas hasta el momento? ¿Por qué? ¿En qué momentos de su vida cotidiana consideran que podrían incorporar más momentos de juego? ¿Con quién o quiénes?
- ¿Podrían crear un juego y llevarlo adelante para compartir con otras personas?

Sección 3. Gimnasia y movimiento expresivo - Gimnasia artística

Se espera que a lo largo del encuentro los/as estudiantes pongan en juego las siguientes capacidades:

Comunicación	Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad	Análisis y comprensión de la información	Resolución de problemas y conflictos
Interacción social y trabajo colaborativo	Ciudadanía responsable	Valoración del arte	Cuidado de sí mismo, aprendizaje autónomo y desarrollo

La gimnasia comprende un amplio campo de saberes motrices, en el que se albergan variadas expresiones que remiten a manifestaciones de la cultura corporal, en las que se pone de manifiesto la comunicación corporal y el dominio corporal, entre otros aspectos relevantes. La gimnasia artística comprende diferentes destrezas y habilidades motoras y constituye una disciplina deportiva con largo recorrido en las prácticas escolares y en diversos eventos deportivos. Se busca promover el aprendizaje de saberes referidos tanto al dominio corporal como a la comunicación corporal y motriz propios de estas prácticas gimnásticas, a partir de presentar, además del modelo, situaciones de enseñanza recíproca, de resolución de problemas, de reflexión y poniendo en juego una gestión participativa de la clase. Se apunta a favorecer que se generen comunidades de aprendizaje en las prácticas gimnásticas, donde prevalezcan actitudes de ayuda y cuidado entre compañeras/os.

Contenidos

- Habilidades motoras específicas propias de la gimnasia artística.
- Enlaces o uniones de diferentes habilidades gimnásticas en forma de serie.
- Acuerdos grupales para el cuidado propio y de los/as compañeros/as.
- Armado de figuras (acrobacias grupales).
- Producciones coreográficas sencillas con o sin soporte musical.



Actividades para estudiantes

Actividades de apertura

Para empezar la entrada en calor, vamos a jugar a “El control remoto”. Se van a agrupar según la asignatura pendiente como lo han hecho en los encuentros pasados, cada grupo elige un color. Antes del inicio de esta actividad, se disponen

canchas reducidas, algunas pelotas en cada espacio y se asignan a cada color de grupo). Uno/a de ustedes va a simular tener un control remoto en la mano y estar mirando un programa de televisión que se llama “Polideportivo”. Dice en voz alta el deporte que está “mirando” y cada grupo lo pone en juego en el espacio asignado. Luego de dos deportes, cambia quien “hace” de control remoto, rotándose con otra/o compañera/o. Tienen que ir cambiando de canal proponiendo los siguientes deportes:

- Atletismo - Trote suave
- Fútbol - Partido mixto
- Handbol - Partido mixto
- Gimnasia artística - Enlace de tres movimientos

Para finalizar la entrada en calor, cada grupo propondrá tres ejercicios de flexibilidad para el tren superior y tres para el tren inferior, teniendo en cuenta diferentes grupos musculares para cada ejercicio. Van a compartir y realizar los ejercicios propuestos.

Actividades de desarrollo

Primer momento: Las prácticas gimnásticas

Manteniendo los mismos grupos realicen en cada una de las estaciones indicadas las siguientes actividades:

- Saltos gimnásticos.
- Giros.
- Equilibrios.
- Rol adelante y combinaciones de los anteriores.
- Medialuna.
- Vertical. En esta estación, en forma rotativa, va a haber dos cuidadores/as, que luego del cuidado, se ubican en la hilera y rotan por otros/as.

Cuando escuchen la señal, comiencen la actividad en cada estación. Y ante una nueva señal, finalicen para luego pasar a la estación siguiente.

Una vez que hayan pasado por las estaciones, comiencen a armar con los mismos grupos una producción gimnástica. Con las acciones motrices que fueron experimentando desde el inicio, armen la secuencia, agreguen formas de enlace entre las destrezas que hayan seleccionado para esta producción. Si lo desean, pueden utilizar música como acompañamiento.

Puesta en común: compartan ahora las secuencias que han comenzado a armar.

Luego de observar la presentación de cada grupo, les pedimos que brinden aportes sobre las siguientes preguntas:

¿Qué elementos incorporaron? ¿Qué otros les gustaría incorporar?

Segundo momento: Avanzando en las producciones para el último encuentro

En este tiempo del encuentro se sugiere dar continuidad al armado de las presentaciones grupales, tomando en cuenta los espacios curriculares pendientes. Las y los estudiantes se agrupan de acuerdo con las asignaturas que tengan pendientes en grupos de no más de 4 estudiantes cada uno. Quienes tengan pendiente la asignatura Proyecto se incluyen en algún grupo según la práctica corporal en la que quieran trabajar.

Actividades de cierre

Respondan las siguientes preguntas:

- ¿Encuentran diferencias entre jugar y hacer deporte?
- ¿Cómo fue el proceso de armado de la secuencia gimnástica?
- ¿Cuáles son las capacidades físicas que usaron hoy en los ejercicios gimnásticos?

Respondan de manera individual agregando al cuadro las siguientes preguntas:

- ¿Cómo van avanzando las producciones para el encuentro de cierre?
- ¿Qué saberes preciso incorporar en esa presentación?

Sección 4. Gimnasia y movimiento expresivo

Se espera que a lo largo del encuentro los/as estudiantes pongan en juego las siguientes capacidades:

Comunicación	Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad	Análisis y comprensión de la información	Resolución de problemas y conflictos
Interacción social y trabajo colaborativo	Ciudadanía responsable	Valoración del arte	Cuidado de sí mismo, aprendizaje autónomo y desarrollo

La incorporación de las habilidades circenses –como una de las expresiones de la gimnasia– posibilita explorar otras formas de la motricidad. El lenguaje expresivo y artístico del circo genera un marco especial para desarrollar de manera lúdica y original muchos de los saberes que se enseñan en Educación Física.

Mediante la experimentación de distintas prácticas circenses –como son los malabares, las acrobacias, el clown y los equilibrios–, y al resolver los desafíos que en ellas se presentan, las/os estudiantes perciben nuevas sensaciones, despliegan su motricidad y construyen saberes en la relación con el propio cuerpo, con los objetos y en el trabajo colaborativo con sus pares.

Se sugiere para el desarrollo de esta sección la lectura del documento [Circo: una fiesta en la escuela](#) (GCABA, 2018).

Contenidos

- Malabares (con aros, pelotas, pañuelos, otros).
- Equilibrios (cable, bola, otros).
- Lectura y anticipación de trayectorias y desplazamientos de objetos y compañeros/as.
- Construcción grupal de producciones referidas a prácticas circenses.



Actividades para estudiantes

Actividades de apertura

En el encuentro de hoy aprenderemos sobre las prácticas circenses.

- Les propongo que se ubiquen en ronda. Cierren los ojos e imaginen un circo. ¿Cómo es un circo?¹ ¿Qué imágenes se les viene a la cabeza? ¿Qué personajes?

¹ Se recomienda la lectura de [Circo. una fiesta en la escuela](#).

¿Imaginan alguna música? ¿Alguna vestimenta en especial? ¿Qué sensaciones les despierta? Abran los ojos, los invito a imaginar que tengo en mis manos una pelota grande y que pesa mucho. La voy a pasar, el/la que la recibe hará la mímica de que recibe una pelota grande y pesada. Luego dirá una palabra que le despertó el circo y, a continuación, se la pasa a otro/a compañero/a.

- b.** Se distribuyen en parejas. Cada pareja tendrá una silla que dispondrá en algún lugar del patio. Cuando escuchen la música comiencen a realizar desplazamientos bailados o un trote suave. Al detenerse la música tendrán que acercarse a su silla y realizar una pose en equilibrio entre ustedes, utilizando la silla como apoyo de uno/a. Además, ambos integrantes tienen que estar en equilibrio y tener en contacto alguna parte del cuerpo entre ellos/as.
- c.** Realizarán la actividad anterior, pero al detenerse la música les diré una parte del cuerpo, por ejemplo *abdomen, rodillas, espalda*, y esa parte del cuerpo será el apoyo sobre la silla.

Actividades de desarrollo

Primer momento: Compartiendo prácticas circenses

- a.** En grupos, divididos según las asignaturas pendientes, las y los invitamos a realizar un número mudo y gracioso sobre una situación que podría desarrollarse en ese bloque. Por ejemplo, para el bloque deportes, pueden representar un partido de básquet donde la pelota está desinflada y les cuesta picarla; le lanzan la pelota, no la ataja y le pega en la cara; salta para lanzar y se queda rígido sin poder moverse, etc. Finalizada la presentación, los otros grupos adivinarán sobre qué tema era la presentación y mencionarán algunos de sus detalles. Para las presentaciones se sugiere que haya música acorde a la actividad.
- b.** A continuación les proponemos hacer un circuito de malabares, recorriendo tres estaciones. En cada estación van a encontrar un elemento diferente para explorar y hacer distintos malabares. En una estación habrá pelotas, en otra pañuelos, y en la tercera aros. Algunas preguntas a modo de ejemplo para acompañar esa exploración: ¿Pueden lanzar con una mano y recibir con la otra? ¿Pueden lanzar y recibir con la misma mano? ¿Pueden realizar lanzamientos y recepciones con dos elementos de manera alternada o simultánea? ¿Pueden hacerlo mientras se desplazan? ¿Pueden hacerlo en equilibrio? Prueben incorporar algún movimiento entre el lanzamiento y la recepción, como aplaudir o dar un giro. Se sugiere que este momento sea acompañado por música de circo.

Segundo momento: Avanzando en las producciones para el último encuentro

Se sugiere dar continuidad al armado de las presentaciones grupales, tomando en cuenta los espacios curriculares pendientes. Las y los estudiantes se agrupan de acuerdo con las asignaturas pendientes, en grupos de no más de 4 estudiantes

cada uno. Quienes tengan pendiente la materia Proyecto se incluyen en algún grupo según la práctica corporal en la que quieran trabajar y continúan con la planificación del proyecto.

Actividades de cierre

Respondan de manera individual agregando al cuadro las siguientes preguntas:

- ¿Qué sé al finalizar este encuentro que antes no sabía sobre las prácticas circenses y sus diferentes elementos?
- ¿De qué modo colaboré con los desafíos que se nos presentaron en las prácticas del circo?
- ¿Qué sensaciones y/o sentimientos me despertaron las actividades realizadas?

Sección 5. Deporte abierto - Béisbol

Se espera que a lo largo del encuentro los/as estudiantes pongan en juego las siguientes capacidades:

Comunicación	Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad	Análisis y comprensión de la información	Resolución de problemas y conflictos
Interacción social y trabajo colaborativo	Ciudadanía responsable	Valoración del arte	Cuidado de sí mismo, aprendizaje autónomo y desarrollo

El béisbol 5 se desarrolla en un campo de juego similar al del softbol o béisbol, pero de medidas reducidas. No requiere de grandes espacios y puede jugarse en diferentes tipos de terreno. Se necesita solamente una pelota de goma y dos equipos de cinco jugadores como mínimo en cada uno. En la elección de los materiales se debe tener en cuenta que la pelota debe tener un “vuelo” acorde a las dimensiones del campo de juego.

Comenzado el juego, el objetivo del equipo defensivo es eliminar a tres jugadores/as del equipo atacante. Una vez que se realizaron los tres *out*, se realiza un cambio de roles, y así el equipo defensivo se convierte en atacante y viceversa. La formación defensiva cuando el bateador está en posesión de la pelota es la siguiente: primera base, segunda base, tercera base, campo corto y medio campo.

Contenidos

- Habilidades técnicas básicas defensivas: pases, recepciones, lanzamientos.
- Utilización del espacio de juego con sentido táctico.
- Técnicas básicas ofensivas: carrera de una o más bases.
- El deporte reducido como elemento introductorio al deporte formal.
- Introducción a los principios tácticos del béisbol.
- Cuidado propio y del compañero/a.



Actividades para estudiantes

Actividades de apertura

Al comenzar, es preciso recuperar el proceso que se está transitando en este trayecto y, si fuera necesario, retomar algunas cuestiones que se trataron en el encuentro anterior y plantear la propuesta para esta sesión; se comienza con una entrada en calor.

Actividad 1

Para entrar en calor e ir conociendo las características de este deporte, jugaremos a “Suma de bases”. Se distribuyen tantas bases como jugadores/as participen, las bases están señaladas con aros. El objetivo del juego es sumar la mayor cantidad de cambios de base en un minuto. Para cambiar de base tienen que acordar con un/a compañero/a, pero no pueden hablar, el contacto que establecen con él o ella será solamente visual. Si en el intento de cambio de base se produce algún error y se vuelve a la base o se chocan en el recorrido, el cambio no se contará como tal. Pasado el tiempo, se contarán cuántos cambios han realizado. Si la cantidad de estudiantes lo permite, es posible también conformar grupos.

En cada campo de juego se incorporan dos o tres jugadores/as que no tendrán bases propias, sino que tratarán de ocupar algunas de las bases que se liberen momentáneamente cuando dos jugadores/as intenten un cambio. Entonces quien ocupe la base tomará el lugar de el/la jugador/a que quedó fuera y tendrá que seguir el juego, mientras que el/la jugador/a que logró llegar a la base/aro sin que se lo ocupen no suma puntos debido a haberse frustrado el cambio. La/el participante que perdió su base, mientras tanto, pasa a ser parte de las/os jugadores libres, sin base, que tratarán de apropiarse de las bases de otros/as.

Se destinará un tiempo para jugar hasta que, en algún momento, se interrumpa el juego y se invita a las y los estudiantes a elaborar sus estrategias a partir de jugadas con sentido táctico.

Actividades de desarrollo

Primer momento: Aproximación al béisbol 5

Actividad 1. Juego a tres bases

Estas tres bases van a tener como denominaciones: “primera base”, aquella a la que deben dirigirse una vez que inician el juego enviando la pelota al interior del campo; “segunda base”, la segunda en el orden de recorrido; y “tercera base”, que es la base desde donde se pone la pelota en juego y a la que hay que regresar. Tengan en cuenta que para estos juegos donde los/as atacantes ingresan de a uno para tratar de anotar puntos, resulta clave definir al interior de cada equipo cuál será el orden de ingreso más conveniente, dado que será fundamental determinar cómo actuará cada ingresante de acuerdo con su capacidades y habilidades. En estos juegos la mayoría de las veces no gana el que lanza más lejos o corre más rápido, sino quien actúa más estratégicamente.

Luego de jugar la variante de tres bases una vez, se convoca a todos/as los/as alumnos/as y se reflexiona sobre la elección de orden que hicieron para ingresar:

Para determinar el orden, ¿qué factores tuvieron en cuenta? ¿Qué opinan de los criterios que utilizaron? Realicen otra vez el juego y, de ser necesario, modifiquen los criterios de selección en el orden de ingreso como atacantes.

El desarrollo del juego de tres bases es similar al juego de dos bases, pero resultan más complejas las situaciones de oposición, dado que puede haber hasta tres jugadores/as atacantes simultáneamente en el campo de juego. Tanto los/as atacantes como los/as defensores/as deben tener en cuenta esta situación, pues que es mucha más la información que tienen que analizar cada vez que se pone en juego la pelota, ya que aumentan las posibles situaciones tácticas que puedan darse.

De esta manera se plantean situaciones de complejidad progresiva en la comunicación y armado de estrategias entre las y los atacantes que deben jugar juntos. Cuantos más jugadores/as compartan el ataque, entonces más cuestiones deberán tenerse en cuenta para evitar que alguien sea eliminado/a. No alcanzará con lanzar la pelota lejos para no ser alcanzado/a, sino tener en cuenta la ubicación de el/la compañero/a para no perjudicar su carrera en el momento del envío de la pelota al campo.

Lo mismo le sucede a los/as jugadores/as, del equipo en defensa, dado que deben estar atentos ya no a un/a solo/a jugador/a, sino a dos o tres al mismo tiempo. Resulta conveniente convocar a los/as jugadores/as a reunirse en algunos momentos para comentar las situaciones que se presentan y las posibles resoluciones, tanto las que encuentran ellos/as como las que puede ofrecer el/la docente.

En estos espacios de reflexión resulta necesario invitar también a las y los estudiantes a pensar de qué manera están compartiendo el juego, si tienen en cuenta que todos/as jueguen y si asumen actitudes de cuidado.

Actividad 2. Juego a 4 bases

Para el siguiente juego que van a practicar se incorpora una base más. Cambia la disposición de las bases. Ahora forman un cuadrado, y dos de los lados del cuadrado coinciden con parte de los lados del campo de juego. Las bases pasan a denominarse: primera, segunda, tercera y *home*; siendo esta última el lugar desde donde se pone en juego la pelota y el punto de llegada para anotar el tanto. Las reglas no varían respecto al juego anterior. Anticipen acuerdos al interior de cada equipo para jugar tanto en defensa como en ataque.

Segundo momento: Avanzando en las producciones para el último encuentro

En este tiempo continuará el trabajo sobre las producciones para la jornada de cierre. Y el grupo de la asignatura Proyecto trabaja con la planificación y organización de la jornada.

Actividades de cierre

En este momento, destinado a la reflexión, y cerca del cierre, respondan:

- ¿Qué les pareció el béisbol 5?
- ¿Podemos repasar cómo se juega, las reglas y las estrategias que pusieron en juego?
- ¿Les gustaría practicarlo más allá de participar en este trayecto? ¿Cómo lo harían?

Para finalizar, cada estudiante completará en su planilla las respuestas a las preguntas que la/el docente seleccione del módulo introductorio, con las modificaciones o incorporaciones que se estime pertinentes.



Sección 6. Deporte abierto - Touch rugby

Se espera que a lo largo del encuentro los/as estudiantes pongan en juego las siguientes capacidades:

Comunicación	Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad	Análisis y comprensión de la información	Resolución de problemas y conflictos
Interacción social y trabajo colaborativo	Ciudadanía responsable	Valoración del arte	Cuidado de sí mismo, aprendizaje autónomo y desarrollo

Contenidos

- Pase básico. Recepción en carrera.
- El deporte reducido como elemento introductorio al deporte formal.
- Normas consensuadas en el grupo que favorezcan la participación de todos.
- Juego limpio. Respeto. Tolerancia. Cooperación. Solidaridad. Trabajo en equipo.

En esta sección abordaremos el touch rugby, que es una variante de lo que conocemos como rugby pero sin contacto. El *touch* es una modalidad deportiva de invasión que comparte bastantes similitudes con el rugby, pero que se diferencia de este por no contemplar el contacto físico con el adversario, excepto en la acción de tocar (*touch*) al jugador poseedor del balón para parar su avance. De este modo, las acciones motrices que se emplean (desplazamientos, pases, recepciones) se desarrollan en un contexto exento de riesgo para la integridad física de los/as jugadores/as. Las habilidades específicas que se emplean no tienen una gran complejidad, lo que va a favorecer su práctica por grupos heterogéneos en cuanto a su nivel de habilidad motriz. Asimismo, este juego deportivo demanda continuamente respuestas estratégicas de carácter colectivo, que pasan a ser el principal argumento de juego. Sus orígenes se localizan en Australia, como una forma de calentamiento que evita el contacto, para no sufrir ningún tipo de lesión previa a los partidos.

Actividades para estudiantes

Actividades de apertura

¿Qué conocen del rugby? ¿Alguien lo ha jugado?

¿Qué aspectos de seguridad consideran que se deberían tener en cuenta para jugarlo?

Para entrar en calor van a realizar movimientos articulares, ya los conocen por practicarlos en sesiones anteriores.

Ubíquense de a tres en fila, dejando una distancia mayor a un metro entre cada uno/a. De manera estática, es decir sin desplazarse, van a hacerse pases. A medida que experimenten más dominio de la pelota, incorporen pases con desplazamiento lento hacia adelante hasta llegar al final de la cancha o patio donde estén realizando la actividad. Quien tiene la pelota realizará los pases hacia atrás, nunca hacia adelante.

A medida que el ejercicio deje de presentar dificultad pueden ir incrementando la velocidad con la que se desplazan. [Aquí](#) podrán ver sugerencias en cuanto a la técnica del pase.

Actividades de desarrollo

Primer momento: Conociendo el touch rugby

1. Para comenzar el juego, formen grupos de 6 integrantes mixtos.

El objetivo de este juego es llevar la pelota a la zona de anotación del equipo contrario que se encuentra al final de la cancha y, a la vez, evitar que el otro equipo logre anotar puntos.

Para anotar un punto, el equipo que ataca y tiene la pelota debe apoyarla en la zona de anotación. Y convertirá el punto con la condición de que antes no haya sido tocado 6 veces por el equipo que defiende. Cuando un/a jugador/a en posesión de la pelota es tocado/a, debe dejarla en el piso para que sea recogida por un/a compañero/a del mismo equipo y continuar el juego. Cuando el equipo que ataca es tocado 6 veces deberá ceder su turno de ataque al otro equipo y pasará a defender.

Consideraciones a tener en cuenta:

- Los pases solo pueden realizarse hacia atrás; se comete falta, si se hacen hacia adelante. En ese caso la pelota cambia de posesión.
- Los toques hacerse en brazos piernas y espalda, evitando el contacto brusco.
- Al comenzar el juego, el equipo atacante comienza con la posesión del balón desde la mitad de cancha y el equipo defensor deberá darle distancia.
- Una vez conseguido el punto, se reanuda el juego desde mitad de cancha por el equipo atacante.
- Luego de cada toque la defensa debe retroceder para dejarle espacio libre al equipo atacante.
- La pelota no podrá tocar el suelo. En caso de tocarlo, cambiará la posesión del balón.
- La duración del partido será de 10 minutos corridos a partir del inicio.

A continuación se presenta un [video](#) explicativo con las reglas básicas del touch rugby.

2. Una vez finalizados los diez minutos de partido les pedimos que se agrupen, elaboren y acuerden variantes que podrían incorporar o reglas que se podrían modificar.
3. Una vez que se hayan puesto de acuerdo en la creación de variantes y reglas, jugarán otro tiempo de 10 minutos más con las propuestas sugeridas por el grupo.
4. Una vez jugado el segundo tiempo de diez minutos con las variantes que crearon, destinarán un momento a elongar.

Segundo momento: Avanzando en las producciones para el último encuentro

En este tiempo continuará el trabajo sobre las producciones para la jornada de cierre. Y el grupo de la asignatura Proyecto trabaja con la planificación y organización de la jornada.

Actividades de cierre

Estamos acercándonos al cierre, para lo cual les acercamos unas preguntas de reflexión:

- ¿Cuáles fueron los grupos musculares más trabajados? ¿De qué manera los podemos elongar?
- ¿Qué diferencias en la dinámica del juego encontraron entre el primer tiempo y el segundo tiempo con las variantes creadas por ustedes?
- Si tuvieran que compartir esta modalidad deportiva con otros/as estudiantes, ¿la harían tal cual la vivenciaron hoy o le modificarían algunas características? Si modificaran algunos aspectos, ¿cuáles serían?

Para finalizar, cada estudiante completará en su planilla las respuestas a las preguntas que la/el docente seleccione del módulo introductorio, con las modificaciones o incorporaciones que se estime pertinentes.

Sección 7. Deporte cerrado - Atletismo

Se espera que a lo largo del encuentro los/as estudiantes pongan en juego las siguientes capacidades:

Comunicación	Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad	Análisis y comprensión de la información	Resolución de problemas y conflictos
Interacción social y trabajo colaborativo	Ciudadanía responsable	Valoración del arte	Cuidado de sí mismo, aprendizaje autónomo y desarrollo

Contenidos

- Habilidades motoras específicas propias del atletismo (técnica).
- Acuerdos grupales para el cuidado propio y de los/as compañeros/as.
- Pruebas atléticas: carreras atléticas, carreras de posta, salto en largo, lanzamientos.
- La competencia en relación con la importancia de compartir, los desafíos a superar y lo circunstancial del enfrentamiento.

En este encuentro se ofrece a las/os estudiantes un espacio para el aprendizaje y la práctica de un deporte cerrado como es el atletismo. El impacto que las prácticas deportivas tienen en los distintos ámbitos sociales, potenciado por los medios de comunicación, las coloca en un lugar de relevancia dentro de nuestra cultura, que la escuela reconoce y resignifica, destacando y aprovechando su aporte formativo. Se considera importante favorecer la reflexión sobre dichas prácticas, en tanto son producciones culturales de nuestra sociedad, y la construcción de puentes entre las propuestas de la escuela y las del medio sociocultural.

En los deportes de habilidades predominantemente cerradas, como el atletismo considerado dentro de los deportes individuales, las/os estudiantes participan de situaciones motrices que se presentan en un entorno estable, en el que la interacción se produce de manera restringida y la incertidumbre es menor, llegado el momento de tomar decisiones. Pueden involucrar acciones que tratan de superar tiempos o distancias, como en las pruebas que incluyen carreras de velocidad, resistencia, saltos y lanzamientos.

Orientaciones para el docente

En esta sección se presentan actividades de aproximación a los saltos, las carreras y los lanzamientos. Se sugiere tomar en cuenta las condiciones de infraestructura y equipamiento en cada ámbito donde este encuentro se desarrolle y, si se considera pertinente, seleccionar una de estas disciplinas para su abordaje con mayor profundidad. Resulta clave el planteo de situaciones lúdicas, como los juegos atléticos y las competencias formativas.



Actividades para estudiantes

Actividades de apertura

Para empezar con las actividades, formen dos hileras y comiencen a realizar un trote suave y continuo. Cuando llegan al final del espacio cada hilera dobla hacia afuera y vuelve trotando hacia el lugar donde empezaron. Siempre que van lo hacen trotando. Cuando vuelven:

- cambian de pareja de trote;
- juegan al piedra, papel o tijera;
- se reagrupan por color de remera;
- se reagrupan por color de zapatillas;
- se reagrupan por equipos de fútbol;
- cada tres pasos hacen un salto en extensión;
- cada tres pasos realizan tres saltos alternando las piernas;
- inventan una opción diferente de las anteriores.

Tengan en cuenta que se trata de un trabajo aeróbico que se realiza a baja carga.

Se separan en grupos de acuerdo con las asignaturas que tengan pendiente y cada grupo va a proponer una actividad para terminar con la entrada en calor que tenga relación con los contenidos que vienen trabajando en las clases anteriores.

Actividades de desarrollo

Primer momento: Saltar, correr y lanzar

Actividad 1. Salto en largo

Pueden observar este [video](#) que explica en qué consiste el salto en largo. En este momento no deben correr a máxima velocidad. Tienen que correr y saltar antes de la línea que estará demarcada en el piso. Hay que darle prioridad a que el inicio del salto sea siempre previo a pisar la línea.

Luego van a organizar la carrera previa al salto en largo, que debe ser a máxima velocidad. Establezcan el pie con el que van a saltar (último apoyo). Corran a máxima velocidad entre 15 y 20 metros antes de la línea y cuenten cuántos pasos van a usar en esa carrera para “picar” antes de la misma, pero lo más cerca posible. Una vez establecida la carrera previa, hagan una marca en el piso con tiza.

En caso de contar con colchonetas o un cajón de arena para salto en largo, la propuesta puede incluir la técnica de caída correspondiente al salto en largo.



Si no se contara con las colchonetas o el cajón de arena, de todos modos es interesante enseñar que, al caer, es necesario flexionar las rodillas y absorber el peso del cuerpo.

Actividad 2. Lanzamiento de pelota

En esta actividad se van a juntar en equipos de no más de 4 integrantes. Se van a ubicar detrás de una línea arrodillados, y utilizando pelotas de vóley, fútbol o básquet, van a lanzar lo más lejos posible. La técnica puede visualizarse en el siguiente [video](#).

Luego, manteniendo los mismos equipos, van a lanzar las mismas pelotas que en la actividad anterior desde posición parados, tomando la pelota con ambas manos y llevándola hacia atrás de la cabeza para darle el impulso y lanzarla hacia adelante lo más lejos posible. La técnica puede visualizarse en el siguiente [video](#).

Vamos a jugar competencias de lanzamientos. Cada grupo realizará 3 lanzamientos por integrante. Se sumarán las distancias alcanzadas una vez efectuados todos los lanzamientos de todos/as los/as integrantes de cada grupo, y se establecerá un orden de posiciones según la suma total de metros.

En caso de contar con espacios amplios, se puede variar el tipo de lanzamiento y los elementos a utilizar.

Otra posibilidad es que en lugar de hacer una competencia se lleve a cabo un juego cooperativo en el que se sumen los metros de los lanzamientos de cada grupo y se intente luego superar la marca del grupo total.

Actividad 3. Carreras de velocidad

Se van a juntar en grupos de 4 integrantes. Ubíquense un grupo al lado del otro separados entre 1 y 2 metros, todos detrás de una línea. Ahora van a correr hasta el extremo opuesto del espacio como se indica a continuación:

- Acelerando (arrancar suave y terminar con más intensidad).
- Desacelerando (arrancar con más intensidad y llegar suave).
- Estiradas (correr todo el trayecto a una intensidad moderada).

Regresan luego con un trote suave.

Repitan tres veces cada una de estas variantes.

Van a jugar carreras de relevos por equipos. Se sientan en hileras por grupos detrás de los conos o marcas y cuando escuchan la indicación corren lo más rápido posible hasta el cono de enfrente y luego regresan llevando el “testimonio” y pasándolo a la/el compañera/o al llegar.

Segundo momento: Avanzando en las producciones para el último encuentro

En este tiempo continuará el trabajo por los grupos formados según la asignatura pendiente, sobre las producciones para la jornada de cierre. Y el grupo de la asignatura Proyecto trabajará con la planificación y organización de la jornada, anticipará la planificación, la previsión de materiales necesarios y la confección de una agenda para la jornada.

Actividades de cierre

Luego de realizar y observar las actividades, contestá las siguientes preguntas:

- ¿Qué disciplina del atletismo te resulta más atractiva? ¿Por qué?
- ¿Qué competencia disfrutaste más? ¿Por qué?
- ¿Cuál te generó más dificultades?
- ¿Te gustaría seguir practicando alguna?

Para finalizar, cada estudiante completará en su planilla las respuestas a las preguntas que la/el docente seleccione del módulo introductorio, con las modificaciones o incorporaciones que se estime pertinentes.

Sección 8. Preparación de la jornada de cierre

En este encuentro se propone que las y los estudiantes, organizados/as en grupos según sus asignaturas pendientes, continúen con el armado de la presentación que van a realizar en el último encuentro.

El planteo de situaciones de enseñanza recíproca, brindar y recibir aportes, la puesta en juego del trabajo colaborativo resultan aún más necesarios en esta instancia, de manera de poder llegar al cierre con los saberes motores necesarios y de la mejor manera posible.

En este encuentro se practicarán y ajustarán las presentaciones y se habilitará un espacio para ofrecer y recibir aportes entre compañeros/as. Se acordará una agenda a partir de la propuesta del grupo de Proyecto, se determinarán los materiales necesarios y, si existiera la posibilidad de interacción con la comunidad, se anticipará cómo hacer las invitaciones a la jornada y se organizará su elaboración y envío.

Las capacidades que se abordarán son las siguientes:

Comunicación	Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad	Análisis y comprensión de la información	Resolución de problemas y conflictos
Interacción social y trabajo colaborativo	Ciudadanía responsable	Valoración del arte	Cuidado de sí mismo, aprendizaje autónomo y desarrollo

Contenidos

- Juegos que impliquen tratados, acuerdos y resoluciones estratégicas a los problemas presentados.
- Participación en torneos y encuentros deportivos.
- Secuencias motrices sencillas con o sin soporte musical.
- Variadas formas de comunicación corporal, grupales e individuales, con predominio en los aspectos expresivos de la motricidad.
- Organización del proyecto. Implementación y evaluación.



Actividades para estudiantes

Actividades de apertura

En este momento de inicio, se conversa con las y los estudiantes y se retoman los avances producidos en los encuentros anteriores y las situaciones pendientes de resolución en lo que cada grupo está armando.

Consignas

- a. Vamos a comenzar realizando una entrada en calor, movilizamos las articulaciones, ¿quién quiere compartir una forma de movilizar los tobillos, las rodillas o la cadera? ¿Qué otra articulación? Vamos compartiendo y experimentando.
- b. Comenzamos a caminar en cámara lenta en direcciones diferentes, vamos incrementando la velocidad, hasta hacer una caminata con velocidad intensa. Si nos encontramos con un/a compañero/a, nos comunicamos con la mirada y empezamos a caminar en la misma dirección. De a dos, incrementamos el ritmo hasta hacer un trote suave, en diferentes direcciones.
- c. Haremos ahora un juego de correr, que trajo el grupo del bloque de Recreación y prácticas ludomotrices.
- d. Reunidos según el bloque, realicen ahora una entrada en calor en función de la presentación en la que van a trabajar hoy.

Actividades de desarrollo

Se distribuyen sectores en el espacio disponible, en función de las asignaturas pendientes y de lo que se precisa en cada caso.

Proyecto

- a. En un papel afiche coloquen la planificación que han estado elaborando para la jornada. Detallen la agenda de ese día, los tiempos y las actividades; definan la secuencia de las presentaciones, entre otros aspectos, para contar con una buena hipótesis de trabajo para el encuentro.
- b. Pónganse de acuerdo sobre quién/quienes coordinarán el encuentro, en cada una de sus partes: ¿será la misma persona? ¿Van a ir rotándose? ¿Qué otras funciones será necesario cubrir en esta organización del encuentro? Acuerden y escriban quiénes asumirán cada rol.
- c. Conversen acerca de los materiales que se necesitarán para la jornada y hagan una lista. ¿De qué materiales se trata? ¿Contamos con estos materiales? ¿Qué se precisaría conseguir?
- d. ¿De qué modo les parece realizar la evaluación del encuentro? ¿Encuestas? ¿Un afiche al final? ¿Otras?
- e. ¿Qué otros acuerdos hace falta construir para la gestión e implementación de la jornada de cierre?

En el cierre de esta sesión compartirán el afiche con los demás grupos, para recibir sus sugerencias.

Deportes

Dentro de las diferentes posibilidades, puede plantearse un tiempo de práctica de un partido y, al terminar, las jugadoras y los jugadores expondrán qué fueron aprendiendo en el transcurso del trayecto, tomando en cuenta: organizaciones tácticas, habilidades, reglas, formas de comunicarse, procesos del grupo, entre otros aspectos.

La tarea en este encuentro será avanzar en la práctica del partido y en la confección de un afiche en donde presenten los aprendizajes construidos en relación con el deporte elegido.

Una alternativa podría ser que el grupo de deporte elabore una propuesta de al menos tres actividades para compartir con otros/as estudiantes y enseñarles esa práctica deportiva. En esta última opción, la actividad con la que se culmina sería que los diferentes grupos del trayecto jueguen en equipos mezclados con chicas y chicos de otros bloques.

Gimnasia y movimiento expresivo

En relación con este bloque se sugiere proponer a las y los estudiantes que en grupos, en función de la práctica gimnástica que les interese y resulte viable realizar en el espacio en que el encuentro tiene lugar, elaboren una producción gimnástica tomando como base una de las expresiones de la gimnasia. Desde la tarea pedagógica, se pondrán en juego las mediaciones didácticas necesarias que favorezcan el armado de estas producciones.

Se podrá armar una producción acerca de malabares, acrobacias grupales, prácticas motrices expresivas, secuencias rítmicas, coreografías, series de destrezas gimnásticas, entre otras posibilidades.

Recreación y prácticas ludomotrices

En este bloque se les propusieron diferentes actividades en el transcurso del trayecto. Por ejemplo, indagar sobre diferentes tipos de juegos, recuperar sus biografías lúdicas, inventar juegos, entre otras posibilidades.

- Para el encuentro de cierre, elijan o inventen un juego para el inicio y otro para el cierre de la jornada.

Actividades de cierre

Se presentan a continuación las siguientes preguntas:

- a. ¿Cómo evaluó mi participación en el armado de la presentación grupal?
- b. ¿Qué aspectos positivos encuentro en el proceso grupal para el armado de la presentación? ¿Qué aspectos me gustaría modificar?
- c. ¿Qué prácticas de cuidado de mis compañeros/as puse en juego en la preparación de esta producción?
- d. ¿Qué saberes motrices me llevo de esta práctica corporal en la que he trabajado a lo largo de los encuentros?

Para finalizar, cada estudiante completará en su planilla las respuestas a las preguntas que la/el docente seleccione del módulo introductorio, con las modificaciones o incorporaciones que se estime pertinentes.



Módulo de recapitulación y cierre

En el módulo introductorio se sugirió recopilar en una carpeta o cuaderno de registro información sobre los saberes disponibles referidos a contenidos específicos y capacidades abordadas en ese encuentro, y sobre las expectativas y los intereses con que llegaba al trayecto cada estudiante. Este relevamiento permitió configurar las diversas situaciones de partida de las/os estudiantes, con el fin de comprender los procesos de aprendizaje que fueran sucediendo. Además, se plantearon algunas preguntas orientadoras para la evaluación, que pueden recuperarse en esta instancia de cierre del trayecto.

En el módulo de desarrollo se sugirió registrar avances y dificultades que se observaban en la realización de las actividades, llevar a cabo instancias de coevaluación y proponer una autoevaluación a las/os estudiantes en el cierre de cada encuentro.

En este módulo se propone llevar a cabo una jornada de cierre y evaluación de los aprendizajes. Para ello, en el trayecto se propone a las y los estudiantes transitar por variadas experiencias y profundizar en un determinado grupo de prácticas corporales en función de la asignatura que tengan pendiente.

A partir de esta profundización, se les plantea para este cierre una producción para presentar en esta jornada.



Actividades para estudiantes

Actividades de apertura

¡Bienvenidas y bienvenidos a este encuentro de cierre! El grupo de Proyecto comienza la coordinación de la jornada.

Para este inicio, vamos a jugar un juego que ha preparado el grupo de Recreación y prácticas ludomotrices.

Actividad de desarrollo

Cada grupo irá presentando sus producciones. Después de cada presentación, el grupo invita a sus compañeras/os a experimentar algunas prácticas que se compartieron.

Actividad de cierre

Compartan con sus compañeras/os algunas reflexiones a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué me llevo de este trayecto en términos de saberes motores, gimnásticos, deportivos, expresivos y lúdicos, para seguir practicando y disfrutando, más allá de estos diez encuentros, en mi vida cotidiana?
- ¿Qué sugerencias harían en relación con los encuentros en los que participaron, para seguir enriqueciéndolos?

En estos afiches, cada grupo registrará los aprendizajes que han logrado tanto en el plano individual como grupal, y luego los compartiremos.

Como criterio de evaluación se sugiere tomar en cuenta las condiciones de partida de cada estudiante (saberes motrices disponibles, expectativas e intereses), cotejar esta información con los aprendizajes alcanzados y ponerlos en relación con los objetivos de aprendizaje que se propuso alcanzar. Para ello, resulta clave recuperar los registros realizados en función del recorrido de cada estudiante.

BA Buenos
Aires
Ciudad