

Juegos de persecución, una experiencia inmersiva

Propuestas de enseñanza
y actividades

Buenos Aires
aprende

Jefe de Gobierno

Jorge Macri

Ministra de Educación

Mercedes Miguel

Jefa de Gabinete

Lorena Aguirregomezcorta

Subsecretario de Planeamiento e Innovación Educativa

Oscar Mauricio Ghillione

Subsecretaria de Gestión del Aprendizaje

Inés Cruzalegui

Subsecretario de Gestión Administrativa

Ignacio José Curti

Subsecretario de Tecnología Educativa

Ignacio Manuel Sanguinetti

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

Samanta Bonelli

Directora General de Educación de Gestión Estatal

Nancy Sorfo

Directora General de Educación de Gestión Privada

Nora Ruth Lima

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa (SSPIE)

Oscar Mauricio Ghillione

Gerencia Operativa de Innovación y Contenidos Educativos (GOICE)

Javier Simón

Coordinación general del Nivel Primario: Viviana Andrea Ortiz Ascher, Marianela Renzi.

Coordinación didáctica: Gabriela Pineda.

Especialistas: Alejandro Añasco, Diego Cavalli, Walter Kraft, Norma Rodríguez Feilberg.

Lectura crítica y aportes: Viviana Andrea Ortiz Ascher, Mariana Rodríguez.

Agradecimiento: Dirección de Educación Primaria y Dirección General Escuela de Maestros.

Equipo Editorial de Materiales y Contenidos Digitales

Coordinación general: Silvia Saucedo.

Coordinación de diseño: Alejandra Mosconi.

Asistencia editorial: Leticia Lobato.

Edición: Andrés Albornoz.

Corrección de estilo: María Teresa Villaveirán Altavista.

Diseño de tapa: Equipo de diseño.

Diseño gráfico y diagramación: María Laura Raptis.

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.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Gerencia Operativa de Innovación y Contenidos Educativos, 2025. Carlos H. Perette 750 - C1063 - Barrio 31 - Retiro - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en Internet: 15 de junio de 2025.

© Copyright © 2025 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.

Material de distribución gratuita. Prohibida su venta.

¿Cómo se navega este documento?

Los materiales de esta serie cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.



Para visualizar correctamente la interactividad, se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#), que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.

Orientaciones didácticas y actividades

Actividad 1 Persecución en las profundidades del mar

Resulta fundamental que el docente, durante el desarrollo de las prácticas lúdicas, tenga siempre presente y focalice la atención de los estudiantes en los contenidos que se van a desplegar y en el desarrollo de las capacidades de

Orientaciones para la enseñanza de las actividades propuestas.

Actividad 1 Persecución en las profundidades del mar

Ya escucharon el comienzo de la historia *Aventuras en el mar*: los peces necesitan ayuda. ¿Están listos para la aventura?

Actividades destinadas a los estudiantes.

Navegación entre actividades

1 2 3 4

Botones interactivos que navegan entre actividades anteriores y siguientes.

Pie de página

Estos elementos interactivos se encuentran al pie de cada página para facilitar la navegación en línea.

< 3 >

<< Índice



< Volver a vista anterior

Índice

Introducción	5
Capacidades, indicadores de logro y contenidos	7
Formato de organización pedagógica, tiempo escolar y agrupamientos flexibles	8
Orientaciones didácticas y actividades	9
Actividad 1. Persecución en las profundidades del mar	9
Actividad 2. Escape en la superficie del mar	13
Actividad 3. ¡Cuidado con el mar revuelto y la contaminación!	17
Actividad 4. De regreso al hogar	21
Orientaciones para la evaluación	25
Bibliografía	27

Introducción

La presente secuencia didáctica se inscribe dentro del eje *Prácticas corporales lúdicas* de primer ciclo del diseño curricular para la escuela primaria. Pretende promover el despliegue de las posibilidades motrices y la creatividad de los niños de primer grado, estimulando tanto el desarrollo de su imaginación y de sus recursos simbólicos y expresivos como su capacidad para resolver problemas e interactuar con otros en juegos de persecución. Es una oportunidad para lograr el objetivo anual del diseño curricular, el cual plantea que participen en juegos de diferentes características, aceptando o modificando las reglas con la intervención docente.

Los niños necesitan aprender a través de experiencias corporales que incluyan a otros. Las prácticas corporales lúdicas resultan una vía privilegiada para aprender a acordar, compartir, disentir y modular los niveles de protagonismo de los estudiantes. A su vez, permiten incorporar hábitos corporales saludables vinculados al bienestar socioemocional y a la valoración y el cuidado del propio cuerpo. Trabajar en torno al juego y a las prácticas corporales resulta particularmente relevante en la sociedad actual, en la cual el uso temprano de dispositivos electrónicos por parte de los niños constituye un riesgo que, en muchos casos, es subestimado por los adultos.

Jugar supone sumergirse en una dimensión distinta a la realidad cotidiana. Comprende un tiempo y un espacio determinados, con acuerdos de participación, y con una tensión que lo sostiene. Por ello, esta propuesta implica una experiencia inmersiva a través de una historia que articula esta secuencia organizada en misiones. *Juegos de persecución, una experiencia inmersiva* presenta desafíos motrices que necesitan ser resueltos para alcanzar los objetivos de cada juego. Cada una de las actividades funciona como un capítulo de la historia. La secuencia propone un conjunto amplio de juegos de persecución para promover el aprendizaje de los contenidos seleccionados.

Además de ofrecer a los niños oportunidades para jugar, se prevé intervenir pedagógicamente para que el juego se constituya en objeto de conocimiento. Esto implica generar espacios en los cuales los niños no solo participen en juegos, sino que también analicen sus reglas y comprendan la importancia de respetarlas, gestionen emociones como la tolerancia a la frustración, entiendan los roles durante los juegos, y cuiden el propio cuerpo y el de los otros, inmersos en una situación ficcional.

Se busca que los niños puedan trasladar y gestionar los juegos motores que aprendieron en las clases a distintos espacios fuera de la escuela, promoviendo

la incorporación de hábitos saludables que los conecten con actividades corporales placenteras, al aire libre y compartidas con otros.

En esta secuencia se abordan los contenidos del eje organizador *Prácticas corporales lúdicas* y se focaliza en el desarrollo de las capacidades de *resolución de problemas y compromiso y colaboración*. En el caso de la *resolución de problemas*, los niños deben pensar estrategias para evitar ser atrapados cuando son perseguidos, o pensar con sus compañeros la mejor manera de atrapar cuando les toque ser perseguidores. En relación con la capacidad de *compromiso y colaboración*, los niños se sostienen corporalmente durante el juego, aceptan las reglas y colaboran con el grupo de pares para que el juego sea exitoso.

A lo largo de las actividades se desarrollan contenidos articulados con el área transversal de Educación Sexual Integral, la temática transversal de Prevención de Consumos Problemáticos, el área de Lengua y la biblioteca escolar. Se recomienda articular con el docente de grado para que pueda retomar los contenidos de Conocimiento del Mundo en relación con la descripción y la clasificación de los seres vivos, teniendo en cuenta los animales marinos que se mencionan en la historia.

Se espera, finalmente, que esta experiencia se desarrolle en un ambiente cuidado, en el que los niños se sientan seguros y confiados para jugar, compartir, entablar relaciones basadas en el respeto, el cuidado del propio cuerpo y el de los otros, el diálogo, la empatía, la escucha activa y la aceptación. Un ambiente, a la vez, que asegure la accesibilidad, y los ajustes y apoyos necesarios para atenuar o eliminar las barreras (físicas, conceptuales, actitudinales, pedagógicas, didácticas, comunicacionales, etc.) que puedan obstaculizar la participación en las prácticas lúdicas.

Capacidades, indicadores de logro y contenidos

Educación Física

Capacidades	
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS  COMPROMISO Y COLABORACIÓN 	
Indicadores de logro	Contenidos (nodales y, si es necesario, de ampliación/profundización)
<ul style="list-style-type: none"> ■ Participa activamente en juegos de diferentes organizaciones y características en diversos medios. 	<p>Los juegos</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Juegos de persecución por bandos y pequeños grupos, con roles definidos, utilizando diversas zonas y sectores.
<ul style="list-style-type: none"> ■ Reconoce la importancia de las reglas; las cumple, asumiendo las consecuencias de no hacerlo, y propone nuevas. ■ Reconoce y vivencia los diferentes roles en los juegos. 	<p>El jugar</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Las reglas de juego. ■ Diferentes roles en los juegos. ■ Disfrute de las prácticas lúdicas y la valoración de su aporte a una vida saludable. (En articulación con Prevención de Consumos Problemáticos).
<ul style="list-style-type: none"> ■ Comunica sus sentimientos, emociones, sensaciones o estados de ánimo, siendo capaz de recibir y de brindar ayuda. 	<p>La construcción de la grupalidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Los sentimientos, las emociones y las sensaciones en el grupo durante las prácticas corporales. (En articulación con Educación Sexual Integral).
<ul style="list-style-type: none"> ■ Respeta los límites espaciales y reconoce las situaciones de riesgo que el medio le presenta, priorizando el cuidado propio y de los compañeros. ■ Reconoce el aporte de las prácticas corporales para una vida saludable. 	<p>El cuidado del propio cuerpo y el de los otros</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Normas para el cuidado del propio cuerpo y el de los otros y situaciones de riesgo durante las prácticas corporales. ■ Las prácticas corporales, su disfrute y aporte a una vida saludable. (En articulación con Prevención de Consumos Problemáticos).
Articulaciones con otras áreas curriculares	
Área	Contenidos
Lengua	<ul style="list-style-type: none"> ■ Comprensión guiada por el docente de cuentos tradicionales, fábulas y relatos de autor. Características de los personajes y lugares, las motivaciones y las acciones de los personajes.
Conocimiento del Mundo	<ul style="list-style-type: none"> ■ Clasificación de los seres vivos: descripción y agrupamiento de animales y plantas a partir de sus características observables.

Formato de organización pedagógica, tiempo escolar y agrupamientos flexibles

El formato pedagógico y las estrategias de enseñanza sobre las cuales se estructura esta propuesta combinan **la experiencia inmersiva** y **el juego de rol**. Se construye un escenario de ficción para jugar que permite representar escenas, situaciones y personajes durante los juegos. Esta propuesta se estructura en una secuencia de actividades que presentan diversos desafíos en cada una de ellas, vinculadas entre sí a través de una historia. Se sugiere desarrollar la secuencia en el marco de la planificación por unidad didáctica, dado que aquí se presenta una selección de contenidos de las prácticas lúdicas, que puede incluirse en una unidad más amplia referida al juego, dentro de la planificación de Educación Física.

Por otro lado, teniendo en cuenta que la flexibilización de los grupos puede potenciar los aprendizajes, promover el encuentro entre pares y aportar a la construcción de lazos entre niños de distintos grados, se sugiere realizar **agrupamientos intragrados** con el fin de impulsar la heterogeneidad como valor formativo, desarrollando las capacidades de los niños. En este sentido, resulta enriquecedor juntar dos secciones de primer grado para el desarrollo de esta secuencia didáctica. De esta manera, no solamente los niños compartirán un espacio de juego debidamente planificado en la escuela, sino que la propuesta podrá ser potenciada y mejorada por los docentes de ambos cursos.

Orientaciones didácticas y actividades

Actividad 1 Persecución en las profundidades del mar

Resulta fundamental que el docente, durante el desarrollo de las prácticas lúdicas, tenga siempre presente y focalice la atención de los estudiantes en los contenidos que se van a desplegar y en el desarrollo de las capacidades de *resolución de problemas y compromiso y colaboración*. Se espera que genere una experiencia inmersiva de alto impacto para los niños, promoviendo las condiciones de posibilidad para el desarrollo de contenidos referidos al saber jugar. Por este motivo, saberes como la aceptación y el respeto por las reglas, la asunción de distintos roles, y el cuidado del propio cuerpo y el de los compañeros constituyen el eje de esta secuencia de enseñanza.

Se prevé que el docente se encuentre *disponible corporalmente* para presentar los juegos y enseñar a jugarlos. La disponibilidad corporal del docente supone involucrar su cuerpo en la tarea; implica asumir gestos, posturas, actitudes y un tono de voz que promuevan en los estudiantes la factibilidad de “entrar en el juego”. No se trata de que se piense como un jugador más, sino como un profesional capaz de estimular la capacidad ficcional, la imaginación, la autorregulación, el autoconocimiento y la creatividad de los estudiantes, así como de sostener la tensión que mantiene vivo al juego y alentar el despliegue de los saberes que se propone enseñar.

Con el fin de potenciar esta experiencia inmersiva, el docente puede diseñar el escenario (patio o gimnasio) con algunos dibujos sencillos (en el piso o en las paredes) que hagan referencia al contexto de juego. En el caso de contar con los recursos necesarios, puede ambientar la historia y algunas de las actividades con música. Se sugiere, asimismo, demarcar claramente los límites del espacio total de juego, y asegurarse de que el diseño de dicho escenario no restrinja ni condicione el despliegue corporal de los estudiantes.

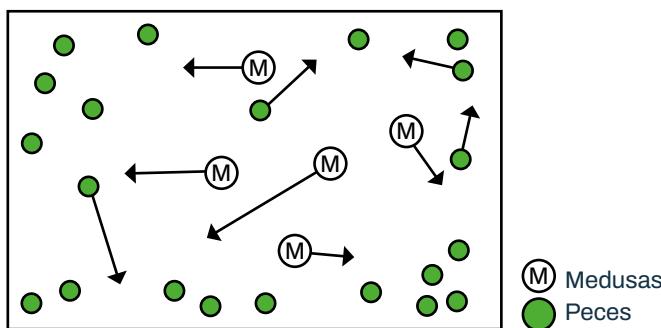
Antes de dar comienzo al desarrollo de todos los juegos, se hace necesario generar un espacio seguro y cuidado a partir de explicitar el encuadre de la propuesta, que debe ser claro, acordado y aceptado. Las normas dan sostén y deben ser sustentadas por todos. Es importante delimitar claramente el espacio de juego para que este no se prolongue más allá de donde los estudiantes pueden ser cuidados por el docente. A la vez, se prevé explicitar las reglas referidas al cuidado del propio cuerpo y el de los compañeros. Es importante explicar a los niños que tanto la aceptación y el respeto por las reglas como el sostenimiento del encuadre son condiciones que posibilitan que el juego se desarrolle y perdure en el tiempo.

Para iniciar el desarrollo de las prácticas lúdicas, se propone invitar a los estudiantes a disponerse corporalmente para escuchar una breve historia. El docente podrá contar, para ello, con un libro con alguna imagen en la tapa que aluda al mar. Esta actividad inicial puede realizarse en la biblioteca de la escuela, en el aula, o en el espacio donde se desarrolla la clase de Educación Física. Este momento, denominado *entrada a la ficción*, pretende favorecer la inmersión en el juego. Una vez logrado el clima adecuado, se puede leer o narrar la introducción de la historia *Aventuras en el mar*:

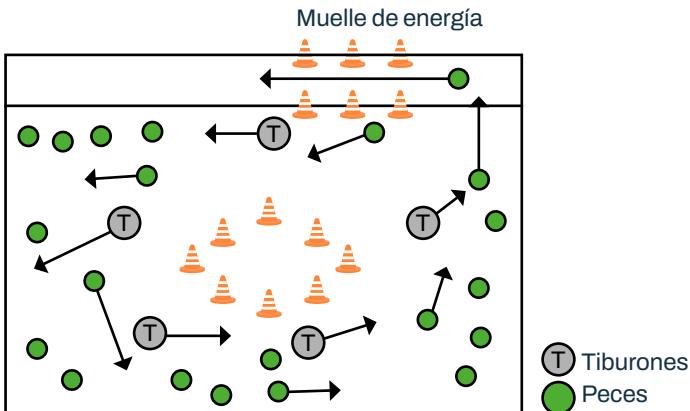
Las profundidades del mar esconden lugares maravillosos... Allí donde los rayos del sol apenas alcanzan a iluminar el fondo, vive una comunidad de peces perteneciente al reino de Neptuno. Es un sitio de una calma indescriptible, pero oculta también innumerables peligros. Un día en que todo parecía perfecto, una fuerte corriente marina arrastró a todos los peces muy pero muy lejos de su reino. Ahora, todos juntos, deberán enfrentar numerosas aventuras, desafíos y peligros para poder regresar. Los peces nos necesitan para volver a su hogar. Vamos a ayudarlos en esta difícil misión.

A continuación, se propone una secuencia de tres juegos de persecución.

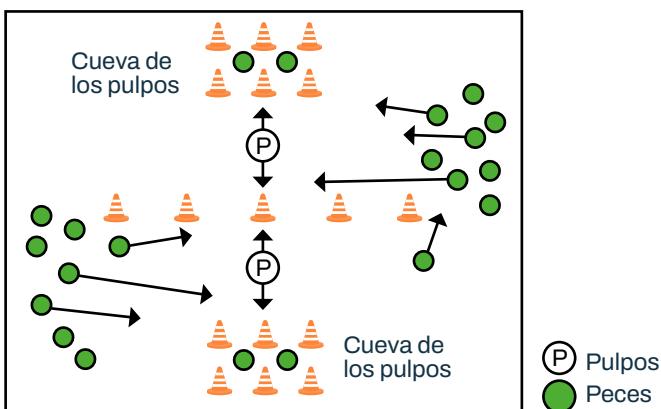
1. Las medusas venenosas. Juego de persecución simple en el cual los jugadores que sean designados como perseguidores (medusas) deberán perseguir e intentar tocar a los perseguidos (peces). Estos últimos tratarán de escapar de los primeros. Quienes sean tocados se quedarán en el lugar y sacudirán el cuerpo para poder volver al juego.



2. Tiburones al acecho. Juego de persecución simple (con desplazamiento circular), en el cual los jugadores seleccionados como perseguidores (tiburones) deberán perseguir e intentar tocar a los perseguidos (peces). Estos últimos tratarán de escapar de los primeros. Quienes sean tocados deberán pasar corriendo por un espacio ubicado fuera de la zona de persecución (el muelle de energía) para poder regresar al juego.



3. Los pulpos gigantes. Juego de atrape, con desplazamientos en sentido circular, en el cual los jugadores que asuman el rol de peces deberán atravesar corriendo por una zona delimitada sin ser tocados por los que asuman el rol de pulpos. Quienes sean tocados deberán permanecer en cualquiera de los dos sectores ubicados en los laterales del espacio de juego (las cuevas de los pulpos) hasta que el docente indique el cambio de dirección del juego.



En los juegos de persecución simple, se sugiere seleccionar un número de perseguidores (“manchas”) que garantice la participación activa y plena de todos los que asuman el rol de perseguidos (peces). Asimismo, se recomienda identificar a los perseguidores con pecheras, cintas de color o algún elemento disponible en la escuela. El tiempo aproximado recomendado para cada juego es de unos diez minutos. Se propone, cada dos o tres minutos, intercambiar los roles entre los jugadores.

Finalmente, se prevé brindar retroalimentación a los estudiantes respecto de las misiones, anticipar en forma breve las aventuras por venir, y realizar la *salida de la ficción*. Como *ticket de salida*, se sugiere organizar a los estudiantes en una ronda, sentados, y promover una escucha activa que permita relevar y registrar aprendizajes a partir de un proceso de pensamiento y análisis sobre lo experimentado en los juegos.

Actividad 1 Persecución en las profundidades del mar

Ya escucharon el comienzo de la historia *Aventuras en el mar*: los peces necesitan ayuda. ¿Están listos para la aventura?

Primera misión. Las medusas venenosas

Los peces estaban aún sorprendidos y desorientados por lo que les había sucedido, cuando unas medusas venenosas aparecieron de repente. Estas temibles criaturas tienen el poder de tocar a los peces con sus filamentos e inyectarles un veneno inmovilizante.

Los peces intentarán escapar de estos peligrosos animales marinos. Quienes sean tocados por las medusas deberán quedarse en el lugar y sacudir muy fuerte todo su cuerpo al menos tres veces para quitarse los efectos del veneno y seguir escapando.

Segunda misión. Tiburones al acecho

Finalmente, las medusas se fueron, pero una fuerte corriente marina con forma de remolino atrapó a los peces e hizo que empezaran a desplazarse en forma de círculos. En el interior de esa corriente quedaron atrapados también algunos tiburones gigantes.

Los peces tendrán que escapar de los tiburones. Quienes sean alcanzados por los tiburones perderán energía y deberán atravesar rápidamente el muelle de energía si quieren recuperarla y volver a la zona de persecución.

Atención: para evitar golpearse, nadie puede desplazarse en sentido contrario al de la corriente circular.

Tercera misión. Los pulpos gigantes

Este capítulo de la historia aún no termina... Todo parecía tranquilo de nuevo. Los peces habían podido escapar de los peligrosos tiburones. Sin embargo, el mar los seguía poniendo a prueba. Dos pulpos gigantes aparecieron de repente.

Los peces deberán escapar de los pulpos. El objetivo es seguir la corriente circular que dejó el remolino y evitar ser tocados por los tentáculos de los pulpos. Quienes sean tocados deberán esperar en la cueva de los pulpos hasta que cambie la corriente marina para poder regresar al juego.

Atención: para evitar golpearse, nadie puede desplazarse en sentido contrario al de la corriente marina.

Cierre de la actividad

Hoy experimentaron peligrosas aventuras en las profundidades del mar y se enfrentaron a criaturas muy poderosas. Sin embargo, el camino de regreso es largo, y nuevos desafíos los esperan en la próxima actividad para ayudar a los peces a regresar a su hogar. Respecto de lo que vivieron en esta aventura, les pregunto:

- ¿Qué piensan sobre qué es el cuidado del cuerpo en los juegos que hicimos?
- ¿Qué piensan sobre por qué respetar las reglas nos ayuda a jugar?

Actividad 2 Escape en la superficie del mar

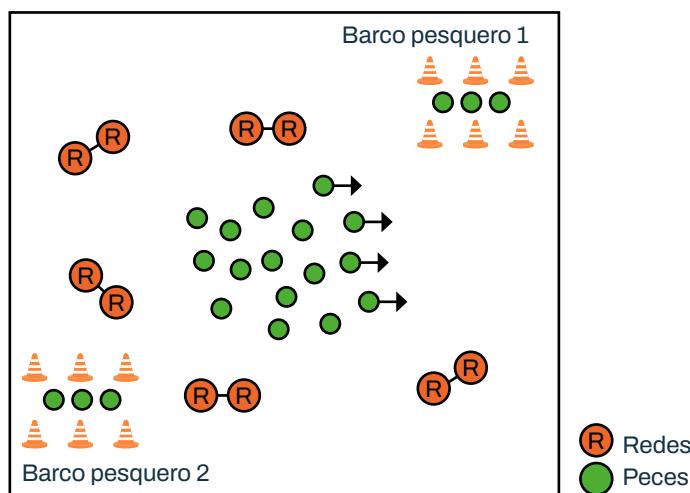
Para dar comienzo a esta segunda serie de juegos, se prevé recuperar, en conjunto con el grupo y en el marco de un breve intercambio en ronda, los aprendizajes y vivencias de la actividad anterior. Se sugiere invitar a los estudiantes a evocar los desafíos y aventuras experimentados, así como los aprendizajes que puedan haber logrado, y disponerse a escuchar con atención un nuevo capítulo de *Aventuras en el mar*. Se prevé leer o narrar el segundo capítulo de la historia.

Con su ayuda, los peces han podido superar todos los peligros con los que se fueron encontrando en las profundidades del mar. Dejaron atrás a las medusas venenosas, a los tiburones y a los pulpos gigantes. Entonces, decidieron ir hacia la superficie en busca de luz y de algunas referencias para poder regresar a su hogar. Se acordaban de que había una pequeña isla con un gran faro cerca de su casa. Pero cuando estaban por llegar a la superficie, algo los sorprendió: una sombra se acercaba lentamente. Un barco de pescadores equipado con redes se aproximaba con intenciones de arrasar con todo a su paso.

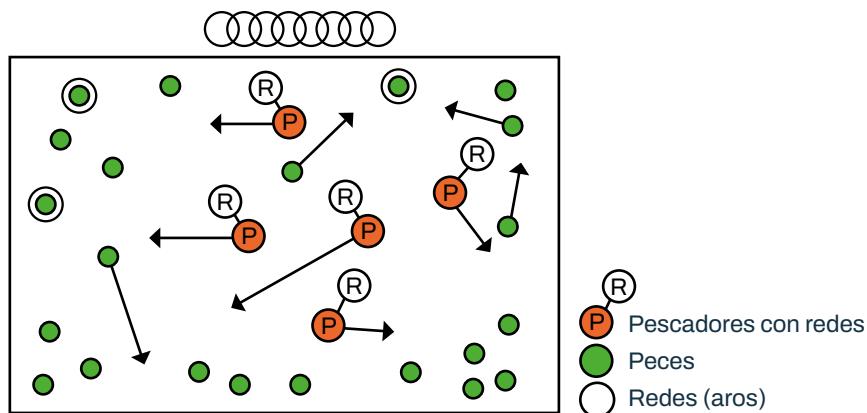
Antes de presentar la segunda secuencia de juegos, se sugiere retomar el encuadre referido a las reglas, el cuidado del propio cuerpo y el de los compañeros, y el respeto por los límites espaciales, aspectos que se constituyen en condición para el juego y el jugar.

1. Peligro: ¡redes de barcos pesqueros! Juego de persecución simple en el que se designarán cuatro o cinco parejas de jugadores (redes) que, tomadas de las manos, deberán perseguir e intentar tocar a los perseguidos (peces). Estos últimos tratarán de escapar de los primeros. Quienes sean

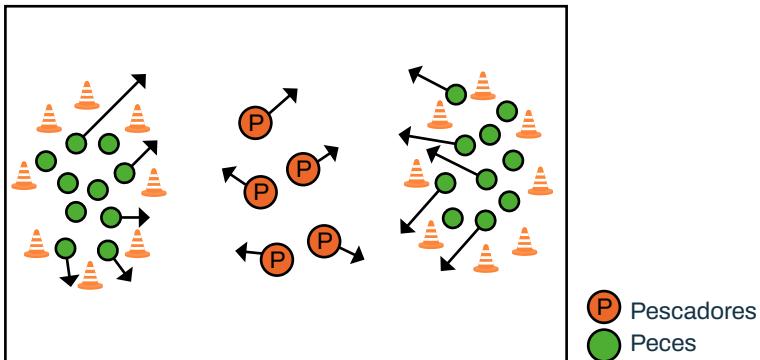
tocados serán llevados a cualquiera de las dos zonas delimitadas por conos (barcos pesqueros) y podrán regresar al juego si un compañero que no fue atrapado les toca la mano.



2. ¡Cuidado! Pescadores. Juego de persecución simple en el cual se designarán cuatro o cinco jugadores que tendrán un aro en su poder (red) y deberán perseguir e intentar tocar (no atrapar) a los perseguidos (peces). Quienes sean tocados quedarán atrapados en el lugar (dentro del aro) hasta que un compañero levante el aro, lo saque del campo y le permita así volver a la situación de persecución.



3. Escape de las redes gigantes. Juego de persecución simple en el cual los jugadores que asuman el rol de perseguidos (peces) se encontrarán inicialmente dentro de dos zonas (redes). Cuando el docente dé la señal, todos saldrán de las redes y tratarán de que los perseguidores (pescadores) no los atrapen. Quienes sean tocados volverán a alguna de las dos redes hasta que en su interior se junten cinco peces. Cuando se alcance ese número, todos podrán volver a la zona de persecución.



El tiempo aproximado recomendado para cada juego es de unos diez minutos. Se propone que cada dos o tres minutos se intercambien los roles entre los jugadores. Una vez finalizados los tres juegos, se prevé un momento para realizar la salida de la ficción.

Para finalizar esta segunda experiencia inmersiva, el docente puede anticipar algunas aventuras del tercer capítulo. Además, se indica organizar a los estudiantes sentados en semicírculo y proponerles un *ticket de salida* que permita evaluar sus emociones durante los juegos. Se prevé entregar a cada uno de ellos distintos emojis que representen alegría, tristeza, furia, desagrado o temor, y pedirles que peguen en un papel afiche o pizarrón aquel emoji que mejor refleje su emoción durante los juegos. El docente puede preguntar a los estudiantes por qué eligieron esas figuras, de modo tal que quienes lo deseen verbalicen sus emociones y expliciten los motivos de su elección.

Actividad 2 Escape en la superficie del mar

Luego de escuchar la introducción al segundo capítulo de *Aventuras en el mar*, hay que enfrentar los nuevos peligros que se presentarán. ¿Están listos?

Primera misión. Peligro: ¡redes de barcos pesqueros!

El primer desafío será escapar de las redes de los barcos pesqueros. Estas redes estarán formadas por cuatro o cinco parejas de jugadores que se desplazarán tomadas de las manos e intentarán atrapar a los peces.

Quienes sean atrapados serán llevados a cualquiera de los dos barcos de pescadores que estarán ubicados a los costados del mar. Para ser rescatados y poder volver al mar, alguno de los compañeros deberá tocarles la mano.

Segunda misión. ¡Cuidado! Pescadores

¡Atención! Los barcos se han alejado, pero el peligro no ha pasado. Los pescadores han regresado. Ahora tienen redes más pequeñas.

Cinco jugadores llevarán consigo una red de pescador (aro) e intentarán atrapar a los peces tocándolos con la mano en la que no tienen el aro. Quienes sean atrapados deberán permanecer dentro de la red (aro) hasta que otro compañero los resgate levantando la red y sacándola fuera del terreno de juego. Los pescadores contarán con una gran cantidad de redes (aros) por fuera del terreno de juego. Cada vez que atrapen a un pez, deberán tomar otro aro, y así hasta que se acaben las redes (aros).

Tercera misión. Escape de las redes gigantes

¡Miren cómo sigue la historia! Uno de los barcos pesqueros desplegó dos redes gigantes y logró capturar a todos los peces. Pero estos, haciendo uso del poder obtenido en la aventura anterior, lograron romperla. ¿Cuál era ese poder? Trabajar en equipo y empujar todos juntos para tener más fuerza. Así, la red cedió y todos pudieron escapar. Pero ¡cuidado! Cuatro o cinco pescadores siguen sueltos y quieren atrapar a los peces para devolverlos a las redes.

Cuando escuchen la señal, todos deberán salir de las redes y tratar de que los pescadores no los atrapen. Los que sean tocados deberán regresar a alguna de las redes hasta que en su interior se junten cinco peces. Cuando se alcance ese número, podrán volver a escapar.

Cierre de la actividad

Hoy seguimos ayudando a los peces a regresar a su hogar. Sin embargo, aún están lejos y esta historia continuará. Así que, por ahora, se cierra este segundo capítulo de *Aventuras en el mar*. Pero quiero anticiparles algo de lo que estuve leyendo. El próximo capítulo ocurre en unos arrecifes de coral. Allí se esconderán nuevos peligros, pero los peces contarán con un poder muy especial: una piel que funciona como escudo ante las amenazas de los depredadores. En la próxima actividad se van a enterar cómo y cuándo usar ese poder.

Ahora, para terminar, le voy a entregar a cada uno algunos emojis que expresan distintas emociones: alegría, tristeza, furia, desagrado y temor. Les voy a pedir que elijan aquel o aquellos que representen cómo se sintieron durante los juegos y que los peguen en este papel afiche que tienen frente a ustedes. Luego, quien quiera contarnos por qué se sintió así podrá hacerlo.

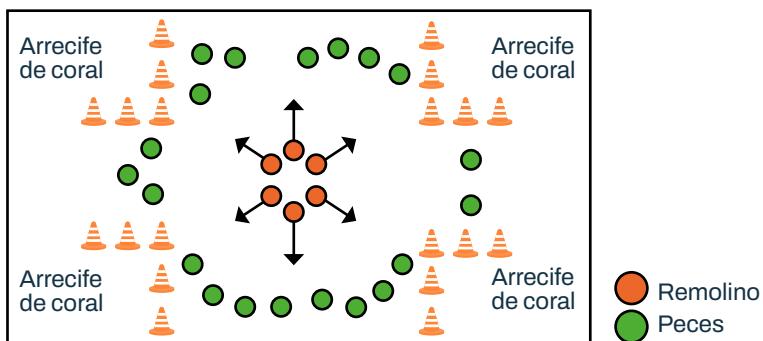
Actividad 3 ¡Cuidado con el mar revuelto y la contaminación!

Para iniciar esta tercera actividad, de acuerdo con los contenidos abordados en esta secuencia y las capacidades que se despliegan (*resolución de problemas y compromiso y colaboración*), se sugiere invitar a los estudiantes a evocar los desafíos y aventuras vivenciados en las dos propuestas anteriores, así como los aprendizajes que puedan haber logrado. Luego, el docente puede invitar a los estudiantes a disponerse para escuchar atentamente la introducción al tercer capítulo de *Aventuras en el mar*.

Los peces han superado hasta aquí todos los peligros con los que se han encontrado en el mar mientras intentaban regresar a su hogar. ¿Se acuerdan de las medusas venenosas? ¿Y de los tiburones y pulpos gigantes? ¿Y de las redes de los pescadores? ¡Cuántas aventuras y desafíos pudieron superar! Gracias al faro pudieron orientarse, y cada día están más y más cerca de su hogar. Pero esta historia aún no ha terminado, porque hoy se enfrentarán a nuevos peligros y desafíos. Atención, porque hoy los peces cuentan con unos arrecifes de coral en los que podrán estar protegidos y también con una piel que tiene una cualidad muy especial y cuyo poder descubrirán a lo largo de la historia. Vamos a sumergirnos en esta nueva aventura para ayudarlos a volver a su casa.

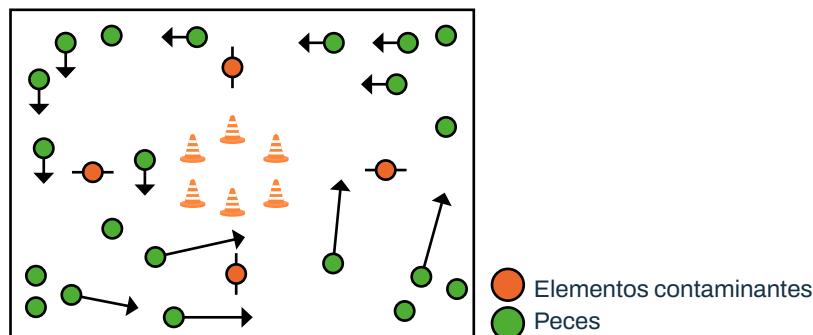
El desarrollo de esta tercera actividad contempla tres juegos de persecución. Antes de su presentación a los estudiantes, se indica retomar el encuadre que sostiene a los juegos y al jugar.

1. El remolino. Se designarán cinco o seis jugadores que harán una ronda (remolino) en el centro del espacio de juego. Los demás se encontrarán dispersos y alejados de la ronda. A la señal del docente, quienes estén en la ronda comenzarán a desplazarse en forma circular hacia un lado, gritando la palabra *remolino*. Luego de la segunda vez que la pronuncien, saldrán en busca de los demás jugadores (peces), que intentarán no ser alcanzados. Durante la persecución, pueden utilizar las esquinas (arrecifes de coral) como refugios. Quienes sean tocados deberán ir hacia alguna de las esquinas y los perseguidores podrán seguir atrapando peces. Cuando se junten cinco o seis niños, podrán formar un nuevo remolino.



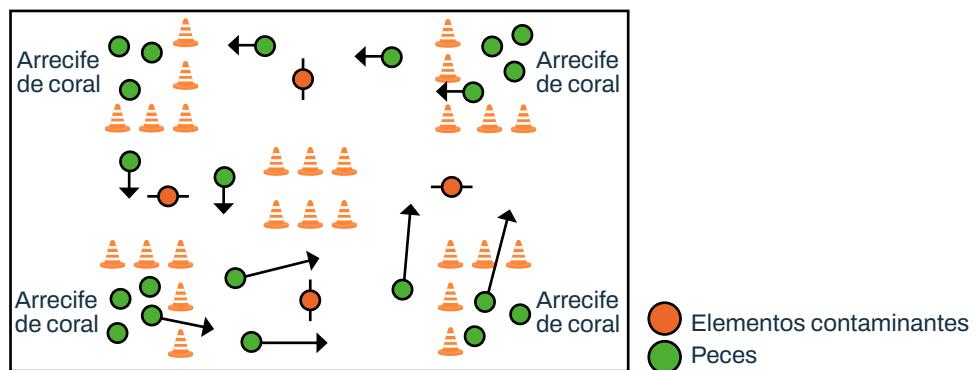
2. Las corrientes oceánicas y los contaminantes del mar (primera parte).

Juego de persecución en el que se diseñará un círculo con conos (en el centro del espacio de juego) al que nadie podrá ingresar. Se colocarán cuatro estudiantes (que representarán los elementos contaminantes) en distintos lugares del sector de juego y a los demás estudiantes se les entregará “piel con poderes” (pecheras, cintas u otros elementos que permitan identificarlos), tal como muestra el esquema. A la señal del docente, los estudiantes comenzarán a correr en círculo e intentarán evitar ser tocados por estos jugadores designados como elementos contaminantes. Quienes sean tocados deberán entregar la pechera o el elemento que represente “la piel con poderes” que protege a los peces de la contaminación y podrán seguir jugando hasta que los vuelvan a tocar. Para poder regresar al juego, estos jugadores pueden pedir una nueva piel al docente. Es importante intervenir para sostener la participación de todos los estudiantes en el juego.



3. Las corrientes oceánicas y los contaminantes del mar (segunda parte).

En esta segunda parte, quienes sean tocados por los elementos contaminantes deberán ir hacia una de las cuatro esquinas para recuperar energías, descansar y volver a jugar. También los arrecifes de coral pueden servir para refugiarse de los perseguidores y evitar ser tocados.



Se recomienda que cada juego tenga una duración de diez minutos y que se realicen rotaciones cada dos o tres minutos de manera que todos vivencien los diferentes roles. Una vez concluidos los tres juegos, se prevé un momento

para realizar la salida de la ficción. Para finalizar esta experiencia inmersiva, se puede organizar a los estudiantes sentados en ronda y generar un espacio de intercambio en el cual puedan recapitular la experiencia vivida a partir de la verbalización de emociones y sensaciones, expresar aquello que les pueda haber resultado más significativo y dar cuenta de las dificultades que puedan haber experimentado durante el desarrollo de las prácticas lúdicas. Al mismo tiempo, se sugiere evaluar junto con ellos el nivel de avance o apropiación de los contenidos que se desplegaron durante la propuesta: aceptación y cumplimiento de las reglas, asunción de los roles, y cuidado del propio cuerpo y el de los otros. A continuación, antes de despedirse, el docente puede anticipar algunas de las siguientes aventuras para sostener el interés y articular así las actividades de toda la secuencia.

Actividad 3 **¡Cuidado con el mar revuelto y la contaminación!**

Luego de escuchar la introducción al tercer capítulo de *Aventuras en el mar*, hay que escapar de las corrientes oceánicas y de los grandes peligros que se presentarán. ¿Están listos para una nueva aventura?

Primera misión. El remolino

La historia continúa así. Todo parecía calmo en el mar: las aguas estaban quietas y los peces disfrutaban de un día tranquilo. Pero el mar siempre trae peligros inesperados, y sus corrientes de agua son muy pero muy cambiantes. De pronto, un gran remolino se formó en el mar, y los peces tuvieron que escapar para no ser alcanzados y llevados hacia su ojo.

Cuando escuchen la palabra *remolino* por segunda vez, los jugadores del centro comenzarán a perseguir a los peces. Quienes sean tocados se quedarán en alguna de las esquinas hasta formar un grupo de cinco o seis y convertirse en un nuevo remolino. Los arrecifes de coral presentes en las cuatro esquinas de la zona de juego podrán ser usados como refugios (lugares a los que no llega la fuerza del remolino).

Segunda misión. Las corrientes oceánicas y los contaminantes del mar (primera parte)

El remolino se había calmado y las aguas se habían aquietado. Pero, súbitamente, todos los peces se vieron atrapados por una corriente de aguas cálidas que se movía de forma circular y que traía consigo muchos elementos contaminantes capaces de dañar a los peces solo con tocarlos.

Mientras esta corriente no se debilite, los peces deberán desplazarse en círculo y evitar ser tocados por los elementos contaminantes. ¿Recuerdan que tenían un poder muy especial para usar en la misión de hoy? ¿Cuál era? Una piel. Esa piel los va a proteger si son tocados. Todos van a tener una pechera u otro elemento que represente esa piel. Cuando sean tocados por los elementos contaminantes, entregarán esa piel y podrán seguir jugando. Los jugadores que representen a los elementos contaminantes depositarán las pieles en un aro por fuera del sector de juego. ¿Qué pasa si tocan a alguien que no tiene la piel? Puede ir a buscar otra porque ese poder se mantiene activo mientras se realiza este juego.

Tercera misión. Las corrientes oceánicas y los contaminantes del mar (segunda parte)

La historia aún no termina. Esta corriente de aguas cálidas, que se movía en forma circular arrastrando todo a su paso (incluidos los peces), cada vez se hacia más y más potente. Y los elementos contaminantes seguían ahí, y eran una gran amenaza para los peces, que continuaban atrapados por la fuerza de la corriente y tenían que esquivar los peligros que esta llevaba consigo. Pero ahora los peces encontraron cuatro arrecifes de coral que les darán refugio y protección contra esa corriente feroz.

Los peces, entonces, deberán desplazarse en círculo y evitar ser tocados por los elementos contaminantes. Quienes sean tocados deberán regresar al arrecife de coral más cercano (ubicado en una de las cuatro esquinas), sentarse y contar hasta diez para recargar energías y volver a salir. Los arrecifes de coral, además, serán espacios donde los peces podrán mantenerse fuera de la corriente y descansar.

Cierre de la actividad

¡Cuántas aventuras y desafíos! Los peces están cada día más cerca de su hogar. Así que cerremos este tercer capítulo de *Aventuras en el mar*. Lo volveremos a abrir en la próxima actividad, que será la última. ¿Lograrán los peces regresar a su hogar? ¿Qué piensan? ¡No se pueden perder el último capítulo de esta historia!

Pero antes quiero anticiparles algo de lo que estuve leyendo sobre el futuro. El siguiente capítulo ocurre ya muy cerca de la casa de los peces. Allí deberán luchar contra unos monstruos que cuidan la entrada. Pero, como siempre, los peces contarán con un poder muy especial: el poder de los sonidos del mar. Ya les contaré de qué se trata. Pero ahora les pregunto:

- ¿Qué aventura fue la que más les gustó? ¿Por qué?
- ¿Cuál fue la más difícil de superar? ¿Por qué?
- ¿Prefieren ser contaminantes o peces? ¿Por qué?
- ¿Surgieron dificultades durante los juegos? ¿Pudieron resolverlas? ¿De qué manera?

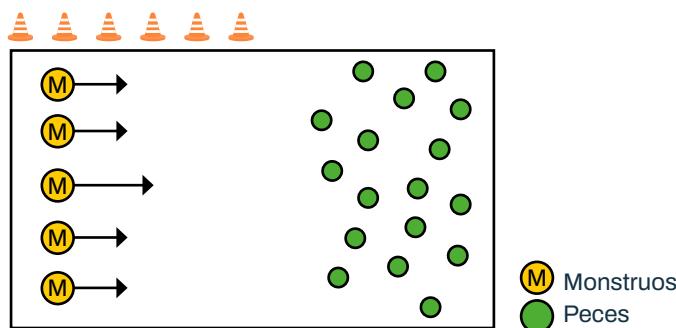
Actividad 4 De regreso al hogar

En esta cuarta actividad se recuperan la historia y los aprendizajes de las actividades anteriores con el objetivo de entrar mejor en la ficción que sostiene esta serie. Se sugiere invitar a los estudiantes a recordar los desafíos superados y a anticipar la última aventura, en la que los peces llegan a su hogar. En esta actividad, cada juego presenta un desafío motor que necesita ser superado para acceder al desafío final. El docente convocará a los estudiantes a escuchar una nueva parte de la historia.

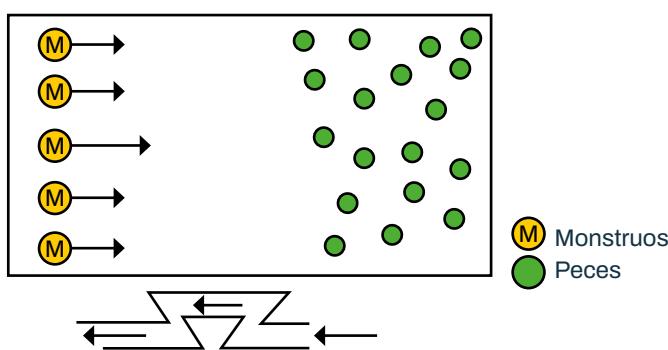
Casi a punto de llegar a su destino final, los peces se encontraron con que, custodiando la puerta de entrada a su hogar, escondidos entre unas rocas, se hallaban unos monstruos marinos gigantes muy peligrosos que estaban dormidos. Acordaron despertarlos y distraerlos para que, mientras tanto, todos pudieran ir entrando. Pero antes de enfrentar tamaña aventura, decidieron que debían entrenarse para estar muy bien preparados. Sobre todo, necesitarían desplazarse muy rápido y desarrollar la capacidad de esquivar para escapar del peligro.

El desarrollo de esta cuarta actividad contempla tres juegos de persecución.

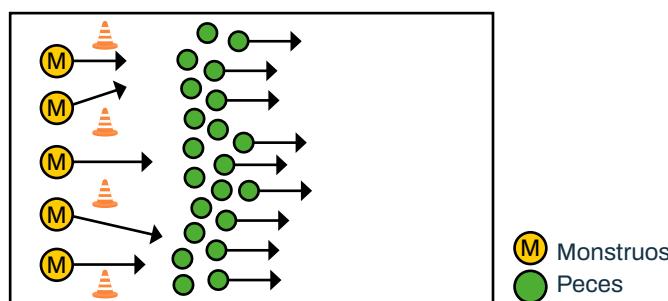
1. Entrenando para el desafío final (primera parte). En este juego se seleccionarán cinco estudiantes y se los identificará con una pechera. Estos deberán perseguir al resto. Cuando un estudiante sea tocado, tendrá que salir del juego y realizar un desafío motor ubicado a un costado del espacio, en el cual deberá desplazarse a máxima velocidad entre los conos. Podrá hacerlo corriendo hacia adelante o hacia atrás. Una vez superado el desafío, podrá volver al juego.



2. Entrenando para el desafío final (segunda parte). Como en el juego anterior, se seleccionarán cinco estudiantes y se los identificará con una pechera. Estos deberán perseguir al resto. Cuando un estudiante sea tocado, tendrá que salir del juego y realizar un desafío motor ubicado a un costado del espacio, en el cual deberá desplazarse a máxima velocidad en zigzag. Deberá hacerlo dos veces hacia adelante, sin pisar las líneas. Una vez superado el desafío, podrá volver al juego.



3. El desafío final: los monstruos marinos. Los estudiantes identificados con pecheras serán los monstruos marinos. Cuando los otros niños les griten tres veces “¡monstruos, despierten!”, deberán perseguirlos. Cuando los toquen, los perseguidos tendrán que quedarse quietos hasta que un compañero los venga a salvar, mirándolos a los ojos y diciendo su nombre. A su vez, cuando los perseguidos escuchen la música de los sonidos del mar, si se quedan quietos, serán invisibles para los monstruos, que no podrán tocarlos.



El tiempo aproximado recomendado para cada juego es de unos diez minutos. Se propone que cada dos o tres minutos se intercambien los roles entre los jugadores. Una vez finalizados los tres juegos, se prevé un momento para realizar la salida de la ficción.

Para finalizar, se sugiere que, luego de transcurrida esta cuarta experiencia inmersiva, se organice a los estudiantes sentados en ronda para realizar el cierre de la propuesta, reflexionar acerca de las reglas del juego, las emociones y los aprendizajes. Se espera que el docente pueda concluir la historia, dándole un final. Si contara con el libro *Aventuras en el mar* (un libro simulado con una tapa con animales marinos), puede cerrarlo para guardarla y concluir la propuesta.

Actividad 4 De regreso al hogar

Luego de escuchar la introducción al último capítulo de *Aventuras en el mar*, hay que entrenarse para el desafío final y regresar al hogar. ¿Están listos?

Primera misión. Entrenando para el desafío final (primera parte)

Este será el primer entrenamiento. Imaginen que están frente a los monstruos y que hay que escapar de ellos. Cinco de ustedes harán de monstruos y deberán perseguir al resto. Quienes sean tocados tendrán que desplazarse a la zona de los conos y pasar a toda velocidad entre ellos para seguir mejorando sus habilidades. Ese recorrido podrá ser realizado hacia adelante o hacia atrás (cada uno puede elegir la forma de transitarlo). Luego, podrán volver al juego.

Segunda misión. Entrenando para el desafío final (segunda parte)

El segundo entrenamiento es similar al anterior, pero cambiará el modo de volver al juego. En este caso, quienes sean tocados por los monstruos deberán atravesar un recorrido laberíntico a toda velocidad sin pisar las líneas, dirigiéndose siempre hacia adelante, y repetirlo dos veces. Luego, podrán volver al juego.

Tercera misión. El desafío final: los monstruos marinos

Hemos llegado al desafío final de esta historia, tras el cual los peces estarán de nuevo en su hogar. Estamos bien preparados y entrenados porque sabemos a qué nos vamos a enfrentar. Cinco monstruos gigantes custodian el portal de acceso. ¿Recuerdan la estrategia?

Acérquense y llamen la atención de los monstruos para que liberen el acceso al hogar. Griten tres veces muy fuerte “¡monstruos, despierten!”. Pero tengan cuidado porque, cuando los monstruos se despierten, estarán muy enojados y comenzarán a perseguirlos por todo el mar...

Quienes sean tocados por los monstruos dormilones deberán permanecer quietos en el lugar, porque quedarán sumergidos en un sueño profundo y para despertarse será necesario que algún compañero los mire a los ojos y les diga su nombre en voz alta.

Una cosa más. ¿Recuerdan el superpoder que tendrían hoy? Es el poder de los sonidos del mar. Funciona así: cuando escuchen la música con los sonidos del mar, si se quedan quietos, serán invisibles a los monstruos. Pero no podrán moverse. ¿Están listos?

Cierre de la actividad y de la historia

Finalmente, los peces lograron regresar a su hogar y les están muy agradecidos por haberlos ayudado en todas y cada una de las difíciles misiones que tuvieron que cumplir para lograr su objetivo. Han luchado y sobrevivido a enormes peligros: criaturas gigantes y poderosas, corrientes marinas fortísimas, pescadores, remolinos y monstruos. ¿Se acuerdan? Pero nada los detuvo.

Respecto de esta cuarta aventura:

- ¿Cómo se sintieron durante los juegos?
 - ¿Qué desafío les gustó más? ¿Por qué?
 - ¿Cuál fue el más difícil de superar? ¿Por qué?
 - ¿Hicieron estos juegos en sus casas? ¿Con quiénes los hicieron?
-

Orientaciones para la evaluación

Rúbricas para la evaluación

Se busca evaluar a los estudiantes atendiendo a un conjunto de criterios que se despliegan a partir de los contenidos de aprendizaje abordados. Estos fueron seleccionados según su grado de representatividad y significatividad respecto de todos los contenidos que presenta la secuencia.

A los fines de poder dar cuenta de las evidencias de aprendizaje de los estudiantes, se ofrece una rúbrica.

No se espera que la evaluación se realice al final del proceso de enseñanza, con una actividad diseñada a tales efectos, sino que se pueda articular con este proceso durante todo el transcurso de la secuencia. Se prevé que los docentes observen y registren de manera sistemática los logros de los estudiantes durante el desarrollo de todas las actividades, considerando el proceso de cada uno.

Rúbrica propuesta para el monitoreo de los aprendizajes

Criterios de evaluación	Niveles de desempeño			
	Destacado	Avanzado	Logrado	En proceso
Participación en juegos de persecución	Participa activamente en los juegos, evidenciando altos niveles de implicación corporal.	Participa activamente en los juegos, evidenciando avances progresivos en la implicación corporal.	Participa activamente en los juegos.	Participa de manera ocasional en los juegos y se sostiene en ellos solo con mediaciones permanentes del docente.
Reconocimiento y aceptación de las reglas en los juegos	Reconoce la importancia de las reglas en los juegos, las respeta, colabora con su efectivo cumplimiento y propone reglas que mejoran la convivencia o el desarrollo del juego.	Reconoce la importancia de las reglas en los juegos, las acepta y las respeta, y colabora con su efectivo cumplimiento.	Reconoce la importancia de las reglas en los juegos, las acepta y las respeta.	Respetá las reglas de los juegos a partir de mediaciones permanentes del docente.

Criterios de evaluación	Niveles de desempeño			
	Destacado	Avanzado	Logrado	En proceso
Asunción de distintos roles en los juegos	Asume distintos roles en los juegos, comprende el sentido de los cambios de roles y evidencia flexibilidad para adecuarse a cada rol de la propuesta.	Asume distintos roles en los juegos y comprende el sentido de los cambios de roles.	Asume distintos roles en los juegos.	Asume distintos roles en los juegos a partir de mediaciones permanentes del docente.
Cuidado de su cuerpo y el de los compañeros durante los juegos	Cuida su cuerpo y el de los compañeros durante los juegos, colabora y realiza propuestas para generar un espacio de juego seguro.	Cuida su cuerpo y el de los compañeros durante los juegos y colabora para generar un espacio de juego seguro.	Cuida su cuerpo y el de los compañeros durante los juegos.	Cuida su cuerpo y el de los compañeros durante los juegos a partir de la mediación del docente.

Reflexión sobre el juego

Además del trabajo con rúbricas, se propone realizar una serie de preguntas de metacognición sobre la percepción que tienen los niños acerca de los beneficios del juego y de su relación con la vida saludable. A partir de las respuestas obtenidas, se espera orientar el diálogo hacia una instancia de reflexión vinculada con la importancia de la práctica de juegos motores en el uso del tiempo libre.

Se pueden proponer preguntas tales como:

- ¿Qué juego fue el que más les gustó? ¿Por qué?
- ¿Ustedes hacen este tipo de juegos en sus casas o en el barrio? ¿Alguien quiere contar dónde y con quién los hace?
- ¿Por qué es importante jugar como lo hicimos hoy cuando estamos afuera de la escuela?
- ¿Con qué otras historias podrían hacer estos juegos?

Bibliografía

- Calmels, D. (2018). *El juego corporal*. Buenos Aires: Paidós.
- Calmels, D. (2023). *Jugar*. Buenos Aires: Paidós.
- Furman, M. (2021). *Enseñar distinto*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Marazzi, M. (2022). *Psicomotricidad: Tramas y escenas de la práctica*. Buenos Aires: Biblos.
- Paganini, C. (2022). Por una Educación Física más jugada. *Novedades Educativas*, 34(379), pp. 24-29.
- Villa, M., Nella, J., Taladriz, C., y Aldao, J. (2024). Hacia una teoría del juego en la educación. En N. Rodríguez Feilberg (Coord.), *Teorías de la Educación Física: Problemas teóricos y epistemológicos de la educación del cuerpo* (pp. 158-166). La Plata: EDULP. Disponible en: <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.7093/pm.7093.pdf>

