

Educación Física

1. Presentación del área

Este diseño curricular aborda la enseñanza de la educación física a partir de resignificar la riqueza de todas las prácticas corporales y motrices, de identificar las problemáticas y necesidades concretas del estudiantado y de reconocer las realidades y sus contextos en los ámbitos de intervención en los que desarrolla sus prácticas: escuelas, centros de educación física, plantas campamentiles y espacios educativos al aire libre. Propone contenidos sin distinción de sexo ni de género, favorece el respeto y la aceptación de las diferencias, valida la salud y la adquisición de hábitos de cuidado y reconoce la importancia del juego y del jugar desde la perspectiva de derechos, con intervenciones pedagógicas orientadas a una motricidad significativa que supere prejuicios y formatos preestablecidos y que permita pensar(se) en tramas sociales. La propuesta de Educación Física aporta a la construcción de una sociedad democrática y republicana y prioriza la ética del cuidado, la protección de las infancias y adolescencias, la inclusión y los procesos de desarrollo motor teniendo en cuenta los marcos normativos en los que se inscribe el presente documento.

La Ley de Educación Nacional (Art. 11, inciso r) menciona entre los fines y objetivos de su política educativa a Educación Física al referir que debe “brindar una formación corporal, motriz y deportiva que favorezca el desarrollo armónico de todos/as los/as educandos/as y su inserción activa en la sociedad”. En relación a la Educación Primaria (Capítulo III, Art. 26), destaca entre sus objetivos “Brindar oportunidades para una educación física que promueva la formación corporal y motriz y consolide el desarrollo armónico de todos/as los/as niños/as” (art. 27, inciso j) y “Promover el juego como actividad necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social” (Art. 27, inciso k). La Ley 27.202/15 valida los deportes desde una perspectiva educativa, social y comunitaria. Este marco habilita la construcción de una propuesta para Educación Física en diálogo con la realidad sociocultural del estudiantado, orientada a que niñas, niños y adolescentes de la provincia de Santa Fe aprendan a resolver las interacciones en y con el medio significando sus emociones, deseos y necesidades.

Educación Física se configura en la Educación Primaria como una disciplina pedagógica que, a través de saberes y formas de la cultura relativas al cuerpo y al movimiento, de manera situada y contextualizada, contribuye a la construcción de la corporeidad, corporalidad y motricidad.

- La **corporeidad** refiere al conocimiento subjetivo del propio cuerpo, a la percepción singular de lo vivencial en la trama vincular y la construcción de sentidos que implica la imagen corporal.
- La **corporalidad** incluye el conjunto de prácticas corporales (la expresión creativa, el reconocimiento consciente y la posibilidad de comunicación e interacción de las personas entre sí y con el medio) que hacen a las relaciones de lenguaje creando símbolos y

marcando formas concretas de actuar. Ambos conceptos, **corporeidad** y **corporalidad**, ponen en tensión los paradigmas homogeneizadores habilitando movimientos dotados de una identidad corporal que es histórica y social, es decir, la motricidad.

- La **motricidad** es el proceso que, entrecruzado y condicionado por aspectos cognitivos, expresivos, físico-energéticos y perceptivo-motrices, otorga significación y sentido al movimiento y posibilita acciones intencionadas a través de **prácticas corporales escolares**, entendidas como configuraciones motoras que se despliegan en condiciones específicas de realización.

Las intervenciones docentes tienen una función corporizante que se materializa en las propuestas educativas y que involucran críticamente al estudiantado. Teoría y práctica son parte de un mismo escenario en el que la docencia es protagonista al comprender y gestionar el currículum. Cada clase conforma un entramado social que recibe a niños, niñas y adolescentes que portan historias personales. Posibilita un espacio sistemático, transversal e integral de enseñanza y de aprendizaje para que toda experiencia motriz acompañe la construcción de la corporeidad y la motricidad.

El juego constituye un derecho y un bien cultural que replica y modifica la cultura. Se reconoce como un contenido que genera transformaciones sin otro fin que el del jugar y una estrategia didáctica de gran potencialidad pedagógica. Los saberes curriculares de la educación física están atravesados por lo lúdico e implican educar para la construcción y el uso creativo del tiempo libre, posibilitando una actitud lúdica.

La identidad de Educación Física se define a través de sus dimensiones introyectiva, proyectiva y extensiva. Estas dimensiones se manifiestan mediante la integración de diferentes aspectos: el desarrollo motor y la aptitud física, el dominio de técnicas específicas, la adquisición de capacidades y habilidades motrices y la disponibilidad para el juego y la actividad lúdica.

Estos componentes están en trama con la creatividad, la libre expresión, el disfrute y el autocuidado y buscan generar espacios seguros en relación a uno mismo, al vínculo con otras personas y el ambiente.

Las intervenciones didácticas inclusivas habilitan experiencias de aprendizaje autónomas y colectivas a partir de prácticas corporales y motrices que abordan distintas formas de expresión, lenguaje y movimientos. Las acciones educativas inclusivas requieren de una reflexión y una comprensión del contexto social y político que las atraviesan, del respeto por las singularidades y por todas las diversidades presentes en la escuela y de los ajustes necesarios para disminuir las barreras funcionales.

1.1 Criterios de organización de los contenidos

Las situaciones de enseñanza de Educación Física para la Educación Primaria se configuran en contenidos que dialogan con la corporeidad, la corporalidad y la motricidad y se encuentran organizados y secuenciados en un recorrido por ciclos y grados. Reconocen las subjetividades de niñas, niños y adolescentes, atienden a las fases del desarrollo motor ligadas al crecimiento, a la maduración, al ambiente, a situaciones afectivas y vinculares, y posibilitan una intervención pedagógica situada en clave de buena enseñanza.

Los tres ejes que atraviesan todo el nivel se denominan:

- **Prácticas corporales motrices y ludomotrices referidas al conocimiento y a la disponibilidad de uno mismo.**
- **Prácticas corporales motrices y ludomotrices en interacción con otras personas.**
- **Prácticas corporales motrices y ludomotrices referidas a la interacción con el ambiente.**

Se organizan en subejos para priorizar y articular sus contenidos.

<p align="center">Prácticas corporales motrices y ludomotrices referidas al conocimiento y a la disponibilidad de uno mismo</p>
<p>Se trata de contenidos que permiten conocer, registrar y accionar desde la corporeidad y la motricidad. Procuran el enriquecimiento de la disponibilidad motora y la adquisición de habilidades con complejidad progresiva y reconocen el cuerpo y sus necesidades de afecto, cuidado y valoración.</p> <p>La prioridad es enseñar múltiples formas motrices y ludomotrices, explorar y complejizar habilidades y capacidades motoras, ampliar las posibilidades de movimiento, reconocer el propio cuerpo y la importancia de su cuidado y la salud.</p> <p>Se mencionan como subejos: Desarrollo perceptivo motriz, Habilidades motoras y Capacidades motoras.</p>
<p align="center">Prácticas corporales motrices y ludomotrices en interacción con otras personas</p>
<p>Se trata de contenidos que permiten reconocer los saberes corporales y motrices como manifestaciones visibles de procesos de elaboración del movimiento y que centran la mirada sobre las personas que los realizan en los contextos sociales, históricos y culturales en los que se insertan.</p> <p>Están orientadas a la socialización y al encuentro, a la vivencia de múltiples formas de juego y a la visibilización de diferentes modos de jugar con respeto a las reglas y los acuerdos.</p> <p>Se propician las habilidades para el juego, la iniciación deportiva, las prácticas específicas y el deporte escolar según el ciclo del cual se trate, así como la recreación desde una perspectiva comunitaria, abordando los saberes y los logros colectivos desde una mirada humanizante.</p> <p>Se prioriza el organizarse para jugar, participar en juegos, prácticas deportivas, gimnásticas, atléticas, acuáticas y/o expresivas colectivas. Se fomenta el respeto y el acuerdo de reglas y normas, la elaboración de resoluciones grupales y la participación en juegos tradicionales, cooperativos, populares o de la comunidad de origen. En relación a las prácticas acuáticas, los contenidos se presentan de manera general y transversal, considerando que depende de cada realidad institucional.</p>

Mencionamos como subejos: **Prácticas ludomotrices y deportivas, Prácticas gimnásticas, atléticas y acuáticas y Prácticas expresivas y lenguajes.**

Prácticas corporales motrices y ludomotrices en interacción con el ambiente

Se trata de contenidos que permiten la vinculación con el ambiente y que promueven su conocimiento, su apropiación, la conexión y el disfrute. Se entiende por **ambiente** un sistema dinámico y complejo que resulta de la interacción entre los sistemas socioculturales y los ecosistemas.

Este eje propone la apropiación de costumbres y maneras de habitar con sentido crítico y responsabilidad sobre el lugar donde se crece y se aprende a vivir en comunidad. Posibilita una interacción respetuosa y una toma de conciencia acerca de las problemáticas ambientales y de la incidencia de las acciones de las personas sobre ellas. Reivindica la diversidad natural, cultural y de saberes propia de cada territorio.

La prioridad de este eje es identificar y explorar los contextos, los ambientes naturales, sociales, acuáticos, conocidos o desconocidos, participando en actividades de sensibilización y asumiendo actitudes de cuidado y preservación.

Aparece nombrada en las descripciones para los ciclos y los grados como **Prácticas en el ambiente**.

El diseño curricular selecciona cinco enfoques transversales: Ciudadanía, Derechos Humanos y Participación, Educación Sexual Integral, Educación Intercultural, Educación Ambiental Integral y Educación y Cultura Digital. Es factible abordar todos los ejes en articulación con estos enfoques. En el apartado de contenidos se destacan algunos con etiquetas (**CDP, ESI, EI, EAI y ECD**) con la intención de presentar posibles articulaciones. En sus prácticas situadas la docencia santafesina ampliará esta selección de contenidos a articular.

2. Objetivos y contenidos

Primer ciclo

Objetivos

Se espera que al finalizar el Primer Ciclo el estudiantado pueda:

- Vivenciar experiencias corporales y motrices variadas y variables de tipo introyectivas, proyectivas, extensivas y cinestésicas.
- Percibir y registrar su esquema corporal y los elementos de su estructuración en nociones espaciales, temporales y objetales propias y con otros, identificando y nombrando las diferentes partes del cuerpo, sus posibilidades de acción y los cambios que en él se producen.



PROVINCIA DE SANTA FE
Ministerio de Educación

- Disfrutar del movimiento creativo, de los diferentes lenguajes y de las formas de comunicación reconociendo las singularidades.
- Incrementar las capacidades motrices y las habilidades motoras básicas a través de prácticas corporales lúdicas, gimnásticas, expresivas, atléticas y/o acuáticas desde las propias posibilidades.
- Participar en diversas experiencias y propuestas lúdicas que impliquen jugar consigo mismo y con los demás con imaginación, sensibilidad, creatividad y goce estético.
- Asumir diversos roles, funciones y relaciones en intercambios lúdicos motrices y expresivos, siempre interpretando, comprendiendo y respetando las posibilidades individuales y colectivas.
- Construir acuerdos sobre los modos de jugar que posibiliten la convivencia democrática.
- Conocer y reconocer actitudes de autocuidado y del cuidado de otras personas desde la aceptación de las diferencias, la empatía y la afirmación de las identidades personales.
- Resolver tareas y situaciones motrices en diferentes entornos, reconociéndose parte de ellos e identificando sensaciones corporales (propioceptivas, exteroceptivas, sensorioceptivas y cinestésicas) e imágenes (visuales, olfativas, táctiles, auditivas, gustativas).
- Adquirir valores cooperativos y comunitarios y tomar conciencia de las problemáticas del ambiente para su preservación y cuidado.

Contenidos

Prácticas corporales motrices y ludomotrices referidas al conocimiento y a la disponibilidad de uno mismo		
Desarrollo perceptivo motriz: identidad corporal		
Primer grado	Segundo grado	Tercer grado
Conciencia del esquema corporal: ser cuerpo. El cuerpo y sus partes: sentimiento, pensamiento y acción. Posibilidades de movimiento. Riqueza motriz. ESI		
Elementos de estructuración del esquema corporal (por ejemplo: control y ajuste de la respiración, tensión/relajación, tono muscular y equilibrio postural, dominio de impulsos e inhibiciones).		
Lateralidad: derecha e izquierda en el propio cuerpo. Predominancia lateral: utilización espontánea.	Lateralidad: en el propio cuerpo, en el cuerpo de las otras personas y en los objetos. Predominancia lateral: utilización consciente. Desarrollo de la lateralidad en relación a la dominancia visual y sentidos de giro.	



PROVINCIA DE SANTA FE
Ministerio de Educación

<p>Sensaciones y percepciones interoceptivas: registro y comparación de estados corporales (reposo y/o actividad, cansancio, fatiga); respiración consciente como forma de regulación; autopercepción y sensaciones internas.</p> <p>Sensaciones y percepciones propioceptivas: conciencia del estado interno del cuerpo, cambios de estado (cinestésico y vestibular).</p> <p>Sensaciones y percepciones exteroceptivas: reconocimiento de los estímulos externos, contrastación (por ejemplo: silencio/ruido, frío/calor). EAI</p>	<p>Sensaciones y percepciones interoceptivas: diferenciación del ritmo cardíaco y respiratorio, estados de tensión y relajación corporal (global y parcial), autopercepción y sensaciones internas.</p> <p>Sensaciones y percepciones propioceptivas: conciencia del estado interno del cuerpo, cambios de estado (cinestésico y vestibular).</p> <p>Sensaciones y percepciones exteroceptivas: reconocimiento de los estímulos externos, contrastación (por ejemplo: silencio/ruido, frío/calor). EAI</p>
<p>Espacialidad. Orientación, organización, ubicación y direccionalidad de:</p> <p>Trayectorias propias y ajenas: ajuste (con y sin objetos, en situaciones estables y/o cambiantes).</p> <p>Espacio perceptivo: estructuración. Nociones topológicas (por ejemplo, arriba/abajo, adentro/afuera, adelante/atrás), proyectivas (por ejemplo: lejos/cerca/intermedia, grande/mediano/pequeño).</p> <p>Espacio representativo: nociones euclidianas (por ejemplo: vecindad, separación, orden, sucesión, distancias, recorridos, trayectorias, límites, superficies).</p> <p>Agrupamientos (por ejemplo, rondas, formaciones en filas e hileras).</p>	
<p>Temporalidad: orientación y organización del tiempo propio y del ajeno (con y sin objetos, en situaciones estables y/o cambiantes).</p> <p>Sucesión: orden, secuencias, rutinas, estructuras rítmicas. Conciencia temporal en el reconocimiento de ritmos y percusiones corporales (por ejemplo: en saltos, salticados, galopes).</p> <p>Duración: nociones de simultaneidad e intervalos (por ejemplo: antes, durante, después, junto con, alternancias, ayer-hoy-mañana).</p> <p>Ajuste motor a ritmos y velocidades concretas (por ejemplo rápido, mas rápido, intermedio, aceleración, desaceleración, lento, más lento que).</p>	
<p>Registro corporal a través de juegos funcionales y simbólicos.</p>	



PROVINCIA DE SANTA FE
Ministerio de Educación

Reconocimiento y aceptación de las posibilidades propias para la disponibilidad corporal y motriz.		
Hábitos y prácticas saludables (conocimientos de autocuidado, alimentación e higiene personal).		
Habilidades motoras		
Primer grado	Segundo grado	Tercer grado
Patrones motores: experimentación de familias de movimientos (por ejemplo: desplazamientos, inversiones, balanceos, giros, rolidos, apoyos, suspensiones, saltos) con y sin objetos.		Patrones motores: ejecución de acciones corporales con ajuste global (por ejemplo: carreras, saltos, caminatas) e independencia y diferenciación segmentaria (miembros superiores e inferiores, cabeza, tronco).
Habilidades motrices básicas de carácter polivalente en la multiplicidad de formas de resolución: locomotrices en la coordinación dinámica general (por ejemplo: caminatas, carreras; saltos, trepas, esquives, reptas), de estabilidad en la coordinación postural y segmentaria (equilibrios, giros, suspensiones, balanceos, empujes, tracciones), manipulativas en la coordinación visomotriz (lanzamientos, pases/recepciones, ejecución de malabares, patadas, golpes, conducción de objetos con el cuerpo y/o con otros objetos) y combinaciones.		Habilidades motrices básicas de carácter polivalente en combinación de dos o más: locomotrices (por ejemplo: carreras con lanzamientos), de estabilidad (equilibrios y giros), manipulativas (galopes con dribling, giros con manipulación de un objeto).
Esquema motor: imagen motora (por ejemplo: análisis cognitivo de las acciones)		
Capacidades motoras		
Primer grado	Segundo grado	Tercer grado
Reconocimiento en acciones motoras de capacidades coordinativas especiales (acoplamiento, diferenciación motriz, transferencias, ritmos, reacción, equilibrios,	Apropiación en acciones motoras de capacidades coordinativas especiales (acoplamiento, diferenciación, motriz, transferencias, ritmo, reacción, equilibrios,	Apropiación en acciones motoras de capacidades coordinativas complejas (capacidad de aprendizaje motor y agilidad en habilidades combinadas).



PROVINCIA DE SANTA FE
Ministerio de Educación

orientaciones espacio-temporales).	orientaciones espacio-temporales).	
Capacidades condicionales o físicas (fuerza, velocidad, resistencia, movilidad) necesarias para el juego y el jugar (por ejemplo: en simetrías, equilibraciones, dominios posturales, tonos y energías musculares).		

Prácticas corporales motrices y ludomotrices en interacción con otras personas		
Prácticas lúdicas y deportivas		
Primer grado	Segundo grado	Tercer grado
Juegos con carácter polivalente o multilateral.		Juegos con carácter polivalente o multilateral que requieran acuerdos y el reconocimiento y modificación de reglas, roles, funciones, espacios.
Juegos funcionales: expresivos y/o sensoriales (creación, apropiación y elaboración de secuencias individuales y/o grupales). Juegos simbólicos: con intención socializante (experimentación de roles, situaciones y acuerdos). Juegos motores: de cooperación y/o de oposición con sentido inclusivo (reconocimiento de reglas, componentes y acuerdos en los modos de jugar). CDP Juegos reglados: individuales y masivos con utilización de habilidades motoras (de cooperación, agrupamientos, roles, refugios, bandos, con organización y reglas simples).		
Creación de juegos a partir de materiales y/o nuevas reglas.		
Rondas y juegos: colectivos, tradicionales, autóctonos y de otras culturas, etnias y regiones. EI		
Cuidado propio y de los demás en el desarrollo de los juegos y el reconocimiento de modos de jugar. ESI Aproximación crítica a los juegos digitales. ECD		



PROVINCIA DE SANTA FE
Ministerio de Educación

Prácticas gimnásticas atléticas y acuáticas		
Primer grado	Segundo grado	Tercer grado
Habilidades motrices básicas asociadas a las prácticas gimnásticas en la experimentación de sensaciones en rolidos, apoyos, saltos, balanceos, suspensiones, equilibraciones (estáticas, dinámicas, en diferentes superficies), impulsos con y sin carrera previa, giros. Reconocimiento de posturas y del cuerpo en el aire.	Habilidades motrices básicas asociadas a las prácticas gimnásticas en el reconocimiento de rolidos (adelante, atrás, laterales), de apoyos con posiciones invertidas e inversiones (laterales, frontales, dorsales), saltos (utilización de superficies de impulso), balanceos, suspensiones, equilibraciones (estáticas, dinámicas, en diferentes superficies), impulsos (con y sin carrera previa), giros del cuerpo en el aire.	Habilidades motrices básicas asociadas a las prácticas gimnásticas en el afianzamiento de rolidos (adelante, atrás, laterales), de apoyos con posiciones invertidas e inversiones (laterales, frontales, dorsales), saltos (utilización de superficies de impulso y/o potro de salto), balanceos, suspensiones, equilibraciones (estáticas, dinámicas, en diferentes superficies), impulsos con y sin carrera previa, giros, dominios posturales, dominio corporal en el aire.
Juegos gimnásticos: con y sin elementos.		
Prácticas gimnásticas urbanas (por ejemplo: calistenia, <i>acrosport</i> , <i>parkour</i> , introyectivas y formas gimnásticas relacionadas al arte circense).		
Habilidades motrices básicas asociadas a las prácticas atléticas: experimentación de carreras, saltos y lanzamientos.	Habilidades motrices básicas asociadas a las prácticas atléticas: apropiación de carreras (en velocidad, en distancia, en equipos), saltos (en alto, en largo), lanzamientos (de diferentes objetos).	Habilidades motrices básicas asociadas a las prácticas atléticas: afianzamiento de carreras (de velocidad, posta, con pasaje de obstáculos), saltos (en alto, en largo), lanzamientos (de diferentes objetos).
Juegos atléticos con y sin elementos.		



PROVINCIA DE SANTA FE
Ministerio de Educación

Habilidades motrices básicas asociadas a las prácticas acuáticas: ambientación, adecuación, adquisición y afianzamiento de entradas al agua, flotación (ventral, dorsal y vertical), inmersión, respiración, impulsos, desplazamientos, zambullidas, acciones motoras en diferentes planos.

Estilos de nado: exploración, reconocimiento e identificación de patadas, brazadas y formas de respiración de manera global.

Juegos acuáticos: con y sin elementos. Aproximación a los deportes acuáticos.

Prácticas expresivas y lenguajes

Primer grado	Segundo grado	Tercer grado
Reconocimiento personal y comunicación introyectiva: acciones expresivas subjetivas reconociendo sensaciones, ideas, sentimientos y estados de ánimo. Comunicación interpersonal y grupal: lenguaje verbal, no verbal, gestual (por ejemplo mímicas, gestos, señas, representaciones). Paralenguajes. Formas lúdicas de simbolización y representación (por ejemplo historias narradas, canciones, cuentos motores). Escenarios lúdicos de aprendizaje: participación y creación.		
Corporización de lenguajes musicales: propuestas lúdicas desde las músicas y las sonoridades. Toma de conciencia temporal: ritmo interno o tempo (por ejemplo pasos, bailes, secuencias coreográficas); ritmos orgánicos (por ejemplo pulso, respiración); ritmos externos a través de percusión corporal (por ejemplo: palmadas, chasquidos) y percusión instrumental (por ejemplo panderetas, toc tocs, cotidiáfonos).		
Prácticas recreativas y culturales: danzas, murgas, bailes, coreografías. EI . Juegos expresivos y sensoriales.		

Prácticas corporales motrices y ludomotrices en interacción con el ambiente

Prácticas en el ambiente (EAI)

Primer grado	Segundo grado	Tercer grado
El ambiente y sus entornos: entornos que alojen la diversidad, el respeto y el reconocimiento de las identidades personales: salidas, visitas, interacciones (posibilitando encuentros con uno mismo y con otras personas). EI		

Prácticas ludomotrices adaptadas a los ambientes: aprovechamiento de las características del medio (por ejemplo: clubes, plantas campamentiles, centros de educación física, espacios educativos al aire libre, espejos de agua).	
Problemática ambiental: protección del ambiente y su cuidado reconociéndose parte de él (por ejemplo: huella ecológica y consumo sustentable en relación a la generación de desechos; consideraciones para el ahorro de energía; reconocimiento de la biodiversidad en el entorno; educación vial).	
Normas básicas de interacción y seguridad en el ambiente: acuerdos dentro y fuera de la escuela (por ejemplo: formas de participación, seguridad, cuidado de personas, espacios, materiales, respeto).	Normas de interacción y seguridad: intervención en el ambiente (por ejemplo: social, natural, tecnológico).
Cuidado del cuerpo y la salud propia y de otras personas (por ejemplo: en salidas y juegos grupales. Cuidado y protección frente a los rayos UV) . ESI, EAI Acciones de prevención primaria para la salud: primeros auxilios. Prácticas acuáticas seguras y prevención de accidentes: nociones de autocuidado Problemas de salud: relación entre la vida sedentaria y el uso excesivo de pantallas. ECD	
Pautas de convivencia: habilitación y construcción de entornos amigables y amorosos. CDP	
El ambiente natural: reconocimiento, cuidado y preservación de los elementos de la naturaleza (por ejemplo avistajes e identificación de: colores; texturas; sonidos; imágenes; temperaturas). La vida campamentil y/o al aire libre: salidas y jornadas. Organización (por ejemplo: división de equipos; distribución y traslado de materiales) y acciones para el reconocimiento y la higiene del lugar. Juegos y actividades en el ambiente natural: cooperativos; de orientación y/o supervivencia; diurnos y nocturnos; <i>gymkanas</i> (recorridos por equipos); veladas y fogones. EAI	

Segundo ciclo

Objetivos

Se espera que al finalizar el Segundo Ciclo el estudiantado pueda:

- Identificar las acciones, las sensaciones y las emociones como partes del cuerpo reconociendo los cambios propios de los procesos de crecimiento, maduración y desarrollo.
- Adoptar actitudes de cuidado y respeto hacia el propio cuerpo y el de los otros aceptando y valorando la diversidad y la preservación de la intimidad.

- Disponer de saberes corporales, motrices y lúdicos tomando conciencia de la propia situación motriz en el espacio y el tiempo con los demás y con los objetos.
- Adquirir habilidades motoras específicas, capacidades motrices coordinativas y condicionales y juegos para el desarrollo de la seguridad y la autonomía.
- Resolver situaciones motoras de variable complejidad en actividades, juegos, danzas y prácticas deportivas, gimnásticas, atléticas y acuáticas con intencionalidad y sentido.
- Conocer y respetar diferentes formas de juegos y modos de jugarlos con disponibilidad y potencialidad lúdica, con libertad, imaginación, sensibilidad y creatividad.
- Distinguir la competencia de la rivalidad en situaciones lúdico-deportivas y en otras prácticas específicas asumiendo diversos roles y acordando reglas y normas para la convivencia democrática.
- Valorar con sentido crítico los juegos populares y tradicionales de diferentes regiones y comunidades, considerándolos bienes culturales que constituyen las identidades personales y comunitarias.
- Resolver táctica y estratégicamente juegos de iniciación a las prácticas específicas y predeportivas en acciones individuales y colectivas.
- Incorporar prácticas corporales y motrices que favorezcan la vida en comunidad y la preservación y el cuidado del ambiente, tomando conciencia de sus problemáticas.

Contenidos

Prácticas corporales motrices y ludomotrices referidas al conocimiento y a la disponibilidad de uno mismo		
Desarrollo perceptivo motriz: imagen corporal		
Cuarto grado	Quinto grado	Sexto grado
Conciencia del esquema corporal. Corporeidad. Corporalidad. Riqueza motriz.		
Vivencias corporales totales y segmentarias. Esquemas posturales.	Vivencias corporales totales y segmentarias. Esquemas posturales. Cuerpo real y cuerpo social. ESI, ECD	Vivencias corporales totales y segmentarias. Esquemas posturales. El propio cuerpo en diálogo con el medio social (por ejemplo: atención a la igualdad de oportunidades, realización de tareas grupales). Relaciones y estereotipos de géneros. ECD Cuerpo sexuado. ESI



PROVINCIA DE SANTA FE
Ministerio de Educación

		Reflexión crítica sobre los prejuicios de lo masculino y lo femenino. ESI
<p>Sensaciones y percepciones interoceptivas: ritmo cardíaco y respiratorio (antes, durante y después de un esfuerzo). ECD</p> <p>Tipos de respiración. Regulación de estados emocionales a través de la respiración. Análisis, comparación y variación de posturas, equilibraciones y estados corporales. Tono muscular.</p> <p>Sensaciones y percepciones propioceptivas: en los cambios de estado cinestésico, vestibular (por ejemplo: sensaciones de vértigo, mareos).</p> <p>Sensaciones y percepciones exteroceptivas: sensitivas en la contrastación (por ejemplo: silencio/ruido, frío/calor y otros estímulos externos).</p>		
<p>Cambios corporales: toma de decisiones vinculadas con la actividad física (por ejemplo: hidratación, abrigo, momentos de la clase, descansos). ECD</p> <p>Prácticas corporales y sus adaptaciones, atendiendo a afecciones y cuestiones particulares de la salud, ya sea estructurales u orgánicas funcionales. CDP</p>		
Partes estructurales del cuerpo: reconocimiento de huesos, músculos, articulaciones, órganos y sus funciones. ECD	<p>Partes estructurales del cuerpo: construcción conceptual y verbalización de huesos, músculos, articulaciones, y sus funciones.</p> <p>Elementos funcionales y orgánicos del cuerpo (por ejemplo: sistema cardíaco, respiratorio, muscular, nervioso, esquelético). ECD</p>	
<p>Lateralidad y simetría corporal.</p> <p>Acciones con predominancia segmentaria: afianzamiento de unibraquialidad, unipodalidad o bilateralidad.</p>		<p>Acciones con predominancia segmentaria: control de unibraquialidad, unipodalidad y bilateralidad y su utilización con sentido estratégico.</p>
<p>Desarrollo de la lateralidad en relación a la dominancia visual y sentidos de giro.</p>		
<p>Espacialidad: estructuración, organización y direccionalidad del cuerpo en el espacio en situaciones de variabilidad a través de acciones de iniciación a prácticas específicas, predeportivas, en situaciones estables y/o cambiantes, con distintas grupalidades.</p> <p>Distribución regular estática y en movimiento. Equidistancias.</p>		



PROVINCIA DE SANTA FE
Ministerio de Educación

Espacio perceptivo y representativo: integración de nociones topológicas, proyectivas y euclidianas (por ejemplo: lanzamiento de objetos a distancia o hacia arriba con trayectoria curva).		
Temporalidad: estructuración y organización del tiempo propio y ajeno y del contexto (con y sin objetos, a través de habilidades específicas estables y cambiantes). Sucesión: orden, secuencias, rutinas, estructuras rítmicas. Conciencia temporal en el reconocimiento de ritmos y percusiones corporales. Duración: nociones de simultaneidad e intervalos (por ejemplo: antes, durante, después, junto con, alternancias). Ajuste motor a ritmos y velocidades concretas en relación a los objetos (por ejemplo: más rápido que, aceleración, desaceleración, más lento que).		
Reconocimiento y aceptación de las posibilidades propias en relación con las prácticas corporales, motrices y ludomotrices específicas. ESI Hábitos y prácticas saludables (reconocimiento y aplicación en relación a la propia seguridad, alimentación e higiene personal). ESI, ECD		
Habilidades motoras		
Cuarto grado	Quinto grado	Sexto grado
Habilidades motoras de transición de carácter variable (en aproximación a acciones de gestualidad técnica o destrezas). Patrones motores: flexión, extensión, rotación, agrupamientos. Familias de movimiento (por ejemplo: inversiones, balanceos, giros, roídos, apoyos, suspensiones).		Habilidades motoras específicas de carácter monovalente (en acciones de gestualidad técnica o destrezas). Patrones motores y habilidades con especificidad técnica.
Esquema motor: imagen motora en el análisis cognitivo de las acciones.		
Habilidades motrices de transición de carácter polivalente en la multiplicidad de formas de resolución y aproximación a gestos y destrezas a través de habilidades motoras: locomotrices (por ejemplo: carreras, galopes, reptas, trepas, saltos con desplazamientos en todas las direcciones); de estabilidad (por ejemplo: saltos, amagues, fintas, cambios de dirección, giros, predominio del control postural); manipulativas (por ejemplo: lanzamientos, recepciones, pases, malabares, y otros dominios objetales en situaciones motoras básicas, combinadas y/o predeportivas).		



PROVINCIA DE SANTA FE
Ministerio de Educación

Capacidades motoras		
Cuarto grado	Quinto grado	Sexto grado
Capacidades condicionales o físicas necesarias para el juego y el jugar: aplicación de formas de fuerza, velocidad, resistencia, movilidad (a través de la mejora de las simetrías, equilibraciones, dominios posturales, tonos y energías musculares). Diferencias entre cada una de las capacidades físicas: velocidad (rápido/lento, cíclica/acíclica); resistencia (aeróbica/anaeróbica); fuerza (activa/reactiva); movilidad (estática /dinámica) y forma de potenciarlas en tareas, juegos y minideportes.	Capacidades condicionales o físicas necesarias para el juego y el jugar: desarrollo de la fuerza, velocidad, resistencia, movilidad y su aplicación en gestos y acciones técnicas específicas. Control postural y técnico para su adecuada aplicación (por ejemplo: para evitar lesiones, y su aplicación en situaciones motoras y lúdicas). Percepción del esfuerzo en la actividad física reconociendo la resistencia como forma de regular el cansancio y la fatiga. Control de pulso y frecuencia cardíaca.	
Capacidades coordinativas especiales: habilidades motoras con predominio de acciones de acoplamiento, diferenciación motriz, transferencia, ritmización, reacción, equilibrio, orientación espacio-temporal. Nociones vinculadas a los esquemas de acción que impliquen combinaciones dinámicas de habilidades motoras.	Capacidades coordinativas complejas: capacidad de aprendizaje motor y agilidad en acciones combinadas.	

Prácticas corporales motrices y ludomotrices en interacción con otras personas		
Prácticas lúdicas y deportivas		
Cuarto grado	Quinto grado	Sexto grado
Juegos reglados y con intención socializante que requieran el acuerdo y modificación de roles, funciones, espacios, reglas. CDP		



PROVINCIA DE SANTA FE
Ministerio de Educación

<p>Juegos cooperativos y/o de oposición con sentido colaborativo y de inclusión (comprensión, construcción, práctica y revisión de sus diferentes lógicas). CDP</p> <p>Actividades lúdicas, predeportivas y/o deportivas, enfatizando el respeto, la aceptación y valoración de la diversidad. EI</p>		
<p>Juegos predeportivos modificados, iniciación a prácticas específicas y deporte escolar.</p> <p>Juegos con carácter polivalente o multilateral, de iniciación deportiva u orientados a prácticas corporales específicas.</p>	<p>Juegos deportivos escolares recreando y modificando su estructura lógica teniendo en cuenta su finalidad.</p>	
<p>Juegos motores, con carácter polivalente o multilateral de iniciación deportiva, de cooperación y/o de oposición con sentido inclusivo. CDP</p> <p>Juegos reglados modificados: juegos de cancha dividida, de invasión, con dominio de objetos, de precisión, por bandos, masivos y otros.</p>	<p>Juegos motores, con carácter polivalente o multilateral.</p> <p>Estructura funcional de las prácticas de equipo y sus aprendizajes: espacio y organización del campo de juego, estrategias, comunicación motriz, reglas.</p>	
<p>Encuentros escolares con finalidad recreativa y competitiva.</p> <p>Reconocimiento y diferenciación entre la sana competencia y el disfrute, y la rivalidad en los juegos.</p>		
<p>Prácticas deportivas alternativas contemporáneas que propicien modos más inclusivos de jugar.</p>		
<p>Juegos colectivos, tradicionales, autóctonos y de otras culturas, etnias y regiones que alojen las diversidades. EI</p>		
<p>Actividades lúdicas, predeportivas y/o deportivas, enfatizando el respeto, la aceptación y valoración de la diversidad cuestionando los mandatos, representaciones, estereotipos sobre lo femenino y lo masculino. CDP, ESI</p>		
<p>Prácticas gimnásticas atléticas y acuáticas</p>		
<p>Cuarto grado</p>	<p>Quinto grado</p>	<p>Sexto grado</p>



PROVINCIA DE SANTA FE
Ministerio de Educación

Habilidades motrices básicas asociadas a las prácticas gimnásticas: roídos (adelante, atrás, laterales), apoyos con posiciones invertidas e inversiones (laterales, frontales, dorsales), saltos utilizando superficies de impulso, balanceos, suspensiones, equilibraciones (estáticas, dinámicas, en diferentes superficies), impulsos con y sin carrera previa, giros, dominios posturales.	Habilidades motrices específicas asociadas a la gimnasia escolar: roídos (adelante, atrás, laterales), apoyos con posiciones invertidas e inversiones (laterales, frontales, dorsales), saltos utilizando superficies de impulso, balanceos, suspensiones, equilibraciones (estáticas, dinámicas, en diferentes superficies), impulsos con y sin carrera previa, giros, dominios posturales, rechazos escapulares.
Iniciación a las prácticas gimnásticas a través de diferentes juegos y actividades con y sin elementos.	Prácticas gimnásticas: juegos relacionados a la gimnasia escolar.
Prácticas gimnásticas urbanas, calistenia, acrosport, parkour y formas gimnásticas relacionadas al arte circense, así como otras prácticas gimnásticas contemporáneas. Gimnasias introyectivas	
Dominio corporal en el aire.	
Habilidades motrices combinadas asociadas a las prácticas atléticas: carreras (de velocidad, posta, con pasaje de obstáculos) saltos (en alto, en largo, con y sin elementos), lanzamientos (de diferentes objetos). Prácticas atléticas: Iniciación a través de diferentes juegos.	Habilidades motrices específicas de iniciación al atletismo escolar: carreras de velocidad, resistencia, relevos, posta, saltos en alto y en largo, lanzamientos de diferentes objetos. Pruebas combinadas. Prácticas atléticas: juegos y deportes relacionados al atletismo escolar.
Habilidades motrices básicas asociadas a las prácticas acuáticas: afianzamiento de entradas al agua; flotación (ventral, dorsal y vertical); inmersión; respiración; impulsos; desplazamientos en diferentes profundidades; zambullidas. Conocimiento de las diferentes técnicas de nado (propulsión, recobro, inspiración -expiración, respiración bilateral y secuencia rítmica), posición hidrodinámica.	
Juegos acuáticos: con y sin elementos. Aproximación a los deportes acuáticos y otras disciplinas en el agua.	

Apreciación crítica de los cuidados y ayudas entre pares. Colaboración y seguridad. ESI Nociones de autocuidado orientadas a prácticas acuáticas seguras y prevención de accidentes. Conocimiento general de habilidades para la supervivencia.		
Prácticas expresivas y lenguajes		
Cuarto grado	Quinto grado	Sexto grado
Conocimiento personal y comunicación introyectiva: acciones expresivas subjetivas incorporando y reconociendo sensaciones, ideas, sentimientos y estados de ánimo. Comunicación interpersonal y grupal: lenguaje verbal, no verbal, gestual (por ejemplo mímicas, gestos, señas, representaciones). Paralenguajes. Formas lúdicas de simbolización y representación: participación y creación.		
Corporización de lenguajes musicales: propuestas lúdicas desde las músicas y las sonoridades. Toma de conciencia temporal: ritmo interno o tempo (por ejemplo: pasos, bailes, secuencias coreográficas); ritmos orgánicos (pulso, respiración); ritmos externos a través de percusión corporal (palmadas, chasquidos) y percusión instrumental (panderetas, toc tocs, cotidiáfonos).		
Prácticas recreativas y culturales: danzas, murgas, bailes, coreografías. EI Juegos expresivos y sensoriales.		

Prácticas corporales motrices y ludomotrices en interacción con el ambiente		
Prácticas en el ambiente		
Cuarto grado	Quinto grado	Sexto grado
El ambiente y sus entornos: diversidad. El respeto por las identidades personales: salidas, visitas, interacciones (posibilitando encuentros con uno mismo y con otras personas). EI		
Prácticas ludomotrices adaptadas a los ambientes: aprovechamiento de las características del medio (por ejemplo: clubes, plantas campamentiles, centros de educación física, espacios educativos al aire libre, espejos de agua).		
Problemática ambiental: protección del ambiente y su cuidado reconociéndose parte del mismo (por ejemplo: huella ecológica y consumo sustentable en relación a la generación de desechos consideraciones para el ahorro de energía; reconocimiento de la biodiversidad en la provincia; educación vial).		
Normas de interacción y seguridad: intervención humana en el ambiente (por ejemplo: social, natural, tecnológico).		Normas de interacción y seguridad: intervención humana y su impacto en el



PROVINCIA DE SANTA FE
Ministerio de Educación

		ambiente (por ejemplo: social, natural, tecnológico).
Cuidado del cuerpo y la salud propia y de otras personas (por ejemplo: en salidas y juegos grupales). Cuidado y protección frente a los rayos UV. EAI, ESI Acciones de prevención primaria para la salud: primeros auxilios. Prácticas acuáticas seguras y prevención de accidentes: nociones de autocuidado. Relación entre la vida sedentaria y el uso excesivo de pantallas y los problemas de salud. ECD		
Pautas de convivencia (por ejemplo: escucha, trato amable, cordialidad, empatía) para habitar y construir entornos amigables y amorosos. CDP		
La vida campamentil y/o al aire libre: salidas, jornadas, campamentos de corta duración. Organización (por ejemplo: división de equipos, distribución y traslado de materiales).	La vida campamentil y/o al aire libre: salidas, jornadas, campamentos de corta y mediana duración. Organización (por ejemplo: división de equipos, distribución y traslado de materiales).	
Acciones para el reconocimiento e higiene del lugar, armado de carpas, técnicas campamentales.		
El ambiente natural: reconocimiento, cuidado y preservación de los elementos de la naturaleza (por ejemplo: avistajes, mimetización con el paisaje). EI Juegos y actividades en el ambiente natural: cooperativos; de orientación y/o supervivencia; campamentales; diurnos y nocturnos; <i>gymkanas</i> (recorridos por equipos); veladas y fogones. EAI		

Séptimo Grado

Objetivos

Se espera que al finalizar Séptimo Grado el estudiantado pueda:

- Evidenciar actitudes de cuidado y respeto hacia el propio cuerpo y el de los otros desde la aceptación y valoración de la propia identidad, la diversidad y la preservación de la intimidad.
- Reconocer las acciones, las sensaciones y las emociones como partes del propio cuerpo comprendiendo los cambios corporales propios de los procesos de crecimiento, maduración y desarrollo.
- Asumir una posición crítica ante los modelos corporales y estereotipos culturales presentes en los medios, la publicidad, las redes sociales y el deporte espectáculo.

- Valorar y apropiarse de prácticas comunicativas y expresivas y otros lenguajes artísticos interactuando con otras personas.
- Resolver táctica y estratégicamente juegos y deportes escolares a partir de las habilidades de especialización y las capacidades motoras condicionales y coordinativas.
- Conocer, respetar y recrear formas de juegos motores y deportivos y sus reglas acordando modos de jugar que favorezcan la convivencia democrática y diferenciando la competencia de la rivalidad a través de situaciones cooperativas y competitivas.
- Resolver problemas motores de variable complejidad en actividades, juegos, danzas y prácticas deportivas, acuáticas, atléticas y gimnásticas.
- Reconocer las identidades personales y comunitarias presentes en la vivencia de juegos populares y tradicionales de diferentes regiones y comunidades, considerándolos bienes culturales.
- Valorar el juego y el jugar como experiencias vitales que posibilitan asumir una actitud lúdica en situaciones de la vida cotidiana.
- Participar en prácticas corporales y motrices que favorezcan la vida en comunidad con compromiso en las problemáticas ambientales y en la preservación y el cuidado del ambiente, reconociendo los entornos que lo componen y la influencia de las personas sobre ellos.

Contenidos

Prácticas corporales motrices y ludomotrices referidas al conocimiento y a la disponibilidad de uno mismo
Desarrollo perceptivo motriz: reestructuración del esquema corporal
Séptimo Grado
<p>Sensaciones y percepciones interoceptivas: ritmo cardíaco y respiratorio (antes, durante y después de un esfuerzo). Tipos de respiración.</p> <p>Autogestión de estados emocionales a través de la respiración. Control de posturas, equilibraciones y estados corporales. Tono muscular. ESI</p> <p>Sensaciones y percepciones propioceptivas: en los cambios de estado cinestésico, vestibular (por ejemplo: sensaciones de vértigo, mareos).</p> <p>Sensaciones y percepciones exteroceptivas: sensitivas en la contrastación (por ejemplo entre silencio/ruído, frío/calor y otros estímulos externos).</p>
<p>Cambios corporales: identificación de saberes en relación a los cuidados de la actividad física (por ejemplo: hidratación, abrigo, descansos).</p> <p>Prácticas corporales y sus adaptaciones atendiendo a afecciones y cuestiones particulares de la salud, ya sea estructurales u orgánicas funcionales. CDP</p>



PROVINCIA DE SANTA FE
Ministerio de Educación

Partes estructurales del cuerpo: apropiación de saberes en relación a huesos, músculos, articulaciones y sus funciones.

Elementos funcionales y orgánicos del cuerpo (por ejemplo: sistema cardíaco, respiratorio, muscular, nervioso, esquelético). **ECD**

Acciones con predominancia segmentaria: control de unibraquialidad, unipodalidad y bilateralidad y su utilización con sentido estratégico.

Afianzamiento de la lateralidad en relación a la dominancia visual y sentidos de giro.

Espacialidad: reestructuración, organización y direccionalidad del cuerpo en el espacio en situaciones de variabilidad a través de acciones en prácticas específicas deportivas, en situaciones estables y/o cambiantes, con distintas grupalidades.

Espacio perceptivo: nociones topológicas (por ejemplo: derecha, izquierda, hacia abajo, hacia arriba) y proyectivas (por ejemplo lejos /cerca/intermedia).

Espacio representativo: del propio cuerpo y de los objetos (por ejemplo; trayectorias rectas, curvas o quebradas, a nivel del suelo, aéreas, con alternados en el suelo o piques).

Espacio perceptivo y representativo: combinaciones.

Agrupación y dispersión (por ejemplo: pasar de una agrupación a otra, unir dos agrupaciones, pasar de la dispersión a la agrupación y viceversa).

Temporalidad: reestructuración, organización del tiempo propio y del ajeno, del contexto y de las situaciones jugadas, con y sin objetos, a través de habilidades pre deportivas y otras específicas.

Sucesión: orden, secuencia, rutinas. El reconocimiento y la experimentación de estructuras rítmicas.

Duración: nociones de simultaneidad e intervalos (por ejemplo: antes, durante, después, junto con, alternancias).

Ajuste motor a ritmos y velocidades concretas en relación a los gestos técnicos (por ejemplo: driblar más rápido, aceleración en los saltos, desaceleración de una recepción).

Reconocimiento y aceptación de las posibilidades propias en relación con las prácticas corporales, motrices y ludomotrices específicas. **ESI**

Hábitos y prácticas saludables: análisis crítico en relación a la propia seguridad, alimentación e higiene personal. **ESI, ECD**

Habilidades motoras

Séptimo Grado

Habilidades motoras de especialización. Patrones motores y habilidades con especificidad técnica a través de habilidades motoras: locomotrices (por ejemplo: carreras, pasaje de vallas, trepas, saltos con desplazamientos en todas las direcciones); de estabilidad (por ejemplo: salto al bloqueo, equilibraciones, predominio del control postural); manipulativas (por ejemplo: lanzamiento sobre hombro, recepciones, pase de pecho, malabares, bateos, dribles).
Esquema motor: imagen motora en el análisis cognitivo de las acciones.

Capacidades motoras

Séptimo Grado

Capacidades condicionales o físicas necesarias para el juego y el jugar; desarrollo de fuerza, velocidad, resistencia, movilidad y su aplicación en gestos y acciones técnicas específicas.
Control postural y técnico para su adecuada aplicación (por ejemplo: para evitar lesiones, y su aplicación en situaciones motoras y lúdicas).
Prácticas corporales, tareas, juegos y deportes escolares que mejoren las capacidades físicas.
Percepción del esfuerzo en la actividad física reconociendo la resistencia como forma de regular el cansancio y la fatiga.
Control de pulso y frecuencia cardíaca.
Formas variadas de moverse en acciones que prioricen las capacidades coordinativas complejas (capacidad de aprendizaje motor y agilidad en acciones combinadas).

Prácticas corporales motrices y ludomotrices en interacción con otras personas

Prácticas lúdicas y deportivas

Séptimo Grado

Juegos reglados y deportes escolares con intención socializante que requieran el acuerdo y modificación de roles, funciones, rotaciones, espacios, reglas. **CDP**
Juegos cooperativos y/o de oposición con sentido, colaborativo y de inclusión (construcción, práctica y revisión de sus diferentes lógicas). **CDP**

Juegos deportivos escolares reducidos, globales, modificados recreando y modificando su estructura y lógica teniendo en cuenta su finalidad.
Juegos motores, con carácter polivalente o multilateral.
Estructura funcional de las prácticas de equipo y sus aprendizajes: espacio y organización del campo de juego, estrategias, comunicación motriz, reglas.

Encuentros escolares con finalidad recreativa y competitiva. Reconocimiento y diferenciación entre la sana competencia y el disfrute y la rivalidad en los juegos.
Prácticas deportivas alternativas contemporáneas. Juegos digitales: análisis crítico. ECD
Juegos colectivos, tradicionales, autóctonos y de otras culturas y regiones que alojen las diversidades y el respeto por las diferencias. EI
Actividades lúdicas, predeportivas y/o deportivas, enfatizando el respeto, la aceptación y valoración de la diversidad cuestionando los mandatos, representaciones, estereotipos sobre lo femenino y lo masculino. CDP, ESI
Prácticas gimnásticas, atléticas y acuáticas
Séptimo Grado
Habilidades motrices específicas asociadas a la gimnasia escolar: rolidos (adelante, atrás, laterales) apoyos con posiciones invertidas e inversiones (laterales, frontales, dorsales), saltos utilizando superficies de impulso, balanceos, suspensiones, equilibraciones (estáticas, dinámicas, en diferentes superficies), impulsos (con y sin carrera previa), giros, dominios posturales, rechazos escapulares. Apreciación crítica y experimentación de las prácticas gimnásticas y sus destrezas en actividades y juegos de gran demanda motriz con y sin elementos. Prácticas gimnásticas urbanas, calistenia, <i>acrosport</i> , <i>parkour</i> y formas gimnásticas relacionadas al arte circense, así como otras prácticas gimnásticas contemporáneas. Gimnasias introyectivas.
Dominio corporal en el aire.
Habilidades motrices específicas de iniciación al atletismo escolar: carreras de velocidad, resistencia, relevos, posta, saltos en alto y en largo, lanzamientos de diferentes objetos. Pruebas combinadas. Prácticas atléticas: juegos y deportes relacionados al atletismo escolar.
Combinación de habilidades específicas en el medio acuático Natación: Entradas al agua, zambullidas, desplazamientos en diferentes profundidades, flotación (ventral, dorsal y vertical), inmersión, respiración. Conocimiento de las diferentes técnicas de nado (propulsión, recobro, inspiración-espирación, respiración bilateral y secuencia rítmica), posición hidrodinámica.
Juegos acuáticos con y sin elementos. Aproximación a los deportes acuáticos y otras disciplinas en el agua.

Nociones de autocuidado orientadas a prácticas acuáticas seguras y prevención de accidentes. Conocimiento general de habilidades para la supervivencia.
Cuidados y ayudas entre pares característicos de las prácticas atléticas, gimnásticas y acuáticas. Colaboración y seguridad.
Prácticas expresivas y lenguajes
Séptimo Grado
Conocimiento personal y comunicación introyectiva: acciones expresivas subjetivas, corporizando y manifestando sensaciones, ideas, sentimientos y estados de ánimo. Comunicación interpersonal y grupal: lenguaje verbal, no verbal, gestual (por ejemplo mímicas, gestos, señas, representaciones). Paralenguajes. Creaciones colectivas. Formas de simbolización y representación: participación y creación.
Corporización de lenguajes musicales: propuestas lúdicas desde las músicas y las sonoridades. Exteriorización de: ritmo interno o tempo (por ejemplo pasos, bailes, secuencias coreográficas); ritmos orgánicos (por ejemplo pulso, respiración); ritmos externos a través de percusión corporal (por ejemplo: palmadas, chasquidos) y percusión instrumental (por ejemplo panderetas, toc tocs).
Prácticas recreativas y culturales: danzas, murgas, bailes, coreografías. EI Juegos expresivos y sensoriales.

Prácticas corporales motrices y ludomotrices en interacción con el ambiente
Prácticas en el ambiente
Séptimo Grado
El ambiente y sus entornos: diversidad, respeto y afirmación de las identidades personales: salidas, visitas, interacciones (posibilitando encuentros con uno mismo y con otras personas). EI Prácticas ludomotrices en clubes, plantas campamentiles, centros de educación física, espacios educativos al aire libre, espejos de agua u otros espacios aprovechando las características del medio.
Problemática ambiental: protección del ambiente reconociéndose como parte de él (por ejemplo: huella ecológica y consumo sustentable en relación a la generación de desechos; consideraciones para el ahorro de energía; reconocimiento de la biodiversidad en el territorio; educación vial).

Megaeventos deportivos y su impacto socioeconómico y ambiental.
Normas de interacción y seguridad en el ambiente: intervención humana en el ambiente (por ejemplo: social, natural, tecnológico).
Cuidado del cuerpo y la salud propia y de otras personas (por ejemplo en salidas y juegos), cuidado y protección frente a los rayos UV. ESI, EAI Acciones de prevención primaria para la salud: primeros auxilios. Prácticas acuáticas seguras y prevención de accidentes: nociones de autocuidado. Relación entre la vida sedentaria y el uso excesivo de pantallas y los problemas de salud. ECD
Pautas de convivencia (por ejemplo: escucha, trato amable, cordialidad, empatía) para habitar y construir entornos amigables y amorosos. CDP
La vida campamental y/o al aire libre: salidas, jornadas, campamentos de corta, mediana y larga duración. Organización (por ejemplo: división de equipos, distribución y traslado de materiales) y gestión (por ejemplo: toma de decisiones, investigaciones previas, búsqueda de información). Acciones para el reconocimiento e higiene del lugar, armado de carpas, técnicas campamentales.
El ambiente natural: reconocimiento, cuidado y preservación de los elementos de la naturaleza (por ejemplo: avistajes, mimetización con el paisaje). EI Juegos y actividades en el ambiente natural: cooperativos; de orientación y/o supervivencia; campamentales; diurnos y nocturnos; <i>gymkanas</i> (recorridos por equipos); veladas y fogones. EAI

3. Los enfoques transversales en Educación Física

Se ofrecen las siguientes recomendaciones con el propósito de enriquecer las articulaciones entre algunos contenidos específicos de Educación Física y los enfoques transversales.

Ciudadanía, Derechos Humanos y Participación (CDP)

- **Primer Ciclo:** realizar actividades motrices que promuevan la reflexión sobre el derecho al juego, a la identidad, la salud y al cuidado del propio cuerpo garantizando la participación sin discriminación.
- **Segundo Ciclo:** diseñar y desarrollar juegos y propuestas motrices que impliquen acuerdos grupales sobre roles, reglas y modos de jugar diferenciando competencia de rivalidad y reconociendo al otro como parte del juego.

- **Séptimo Grado:** organizar encuentros lúdicos y deportivos que promuevan la cooperación, la solidaridad y el reconocimiento de los logros individuales y colectivos, valorando los procesos por sobre los resultados.

Educación Sexual Integral (ESI)

- **Primer Ciclo:** proponer situaciones que permitan comprender que toda interacción física en el juego requiere cuidado, acuerdo entre pares y respeto por los límites personales.
- **Segundo Ciclo:** realizar prácticas corporales y motrices diversas valorando distintas corporalidades e identidades, sin reproducir estereotipos de género ni exclusiones.
- **Séptimo Grado:** analizar y problematizar los mandatos y roles de género presentes en las prácticas deportivas y lúdicas.

Educación Intercultural (EI)

- **Primer Ciclo:** recuperar, investigar y vivenciar juegos y danzas de pueblos originarios, comunidades afrodescendientes e inmigrantes relevando el patrimonio lúdico de los antepasados.
- **Segundo Ciclo:** indagar sobre los aportes de distintas culturas en el ámbito de la actividad física, el juego y el deporte, reconociendo su diversidad y riqueza.
- **Séptimo Grado:** revisar críticamente los modelos deportivos o estéticos impuestos que excluyen o jerarquizan ciertas culturas.

Educación Ambiental Integral (EAI)

- **Primer Ciclo:** explorar el cuerpo en relación con los elementos del entorno natural reconociendo sensaciones y percepciones.
- **Segundo Ciclo:** crear elementos lúdicos o deportivos a partir de materiales reciclados desarrollando la creatividad y reflexionando sobre el impacto ambiental de sus elecciones.
- **Séptimo Grado:** organizar salidas o clases en contacto con la naturaleza, plantas campamentiles y/o espacios educativos al aire libre para propiciar un conocimiento sensible y vivencial del ambiente ,integrando hábitos de respeto y conservación.

Educación y Cultura Digital (ECD)

- **Primer Ciclo:** analizar semejanzas y diferencias entre juegos presenciales y virtuales identificando modos de relación, cuidados, permisos y tecnologías involucradas en cada caso.
- **Segundo Ciclo:** identificar formas de preservar la intimidad y el cuidado del propio cuerpo en entornos digitales, valorando la privacidad y la protección de la identidad digital.
- **Séptimo Grado:** analizar críticamente contenidos vinculados al cuerpo, la salud y el rendimiento físico en entornos digitales, reconociendo estereotipos, retos extremos y modelos poco saludables.

4. Recomendaciones para la enseñanza y la evaluación

4.1. Recomendaciones para la enseñanza

Educación Física enseña experiencias corporales y motrices significativas que se sustentan en saberes específicos y se integran en las decisiones docentes en una retroalimentación permanente. La docencia de Educación Física en la Educación Primaria requiere trabajar en acuerdos institucionales con respeto, creatividad, interacción, articulación, integración, afectividad y compromiso, habilitando así mejores condiciones para enseñar y propiciando situaciones de aprendizajes motivadoras.

Este diseño recomienda situar la enseñanza teniendo en cuenta las prácticas culturales y ludomotrices de las infancias y adolescencias: los saberes previos, la biografía corporal, el desarrollo de las capacidades cognitivas, perceptivas, motrices, emocionales, relacionales, expresivas, a la vez que el reconocimiento del medio en que viven y la identidad de la comunidad en la que cada escuela está inserta. Pueden servir como guía algunas preguntas:

- ¿A qué juegan con sus familias? ¿Qué juegos juegan hoy fuera de la escuela?
- ¿Cuáles son los eventos o las festividades de la comunidad que pueden ser traídos a la escuela?
- ¿Qué espacios públicos lúdicos, recreativos y deportivos están disponibles en el barrio?

Se considera relevante que el equipo docente (o cada docente en el caso de escuelas con organización plurigrado) realice una selección contextualizada de contenidos reconociendo aquellos que resultan prioritarios por su pertinencia para el estudiantado y por su posibilidad de ser significativos y transferibles a la vida presente y futura.

Asimismo, es necesario diseñar estrategias que favorezcan el desarrollo de la disponibilidad corporal en el marco de una pedagogía del cuidado, entendida como una práctica que reconoce a las infancias en su integralidad, atendiendo no sólo a sus necesidades inmediatas, sino también a sus intereses, aspiraciones y proyecciones. Las prácticas de cuidado constituyen parte de la tarea educativa: cuidar, enseñar a cuidarse y a cuidar de los demás partiendo de una mirada positiva hacia las infancias y adolescencias. Se priorizan para esto propuestas que desafíen capacidades y potencialidades y favorezcan la toma de decisiones con seguridad y autonomía.

Se recomienda la elaboración de:

- Actividades adaptadas al contexto en el que se aplican y que pongan en juego los contenidos de forma variada e integrada, con diversos niveles de dificultad, evitando así la enseñanza fragmentada.
- Secuencias de actividades lúdicas (S.A.L.) que contemplen momentos de inicio (manifestar el interés por implicarse en la actividad lúdica), apogeo (mayor complejidad e implicancia); desleimiento y despedida (concluyendo gradualmente la secuencia), generando de esta forma momentos compartidos donde primen el disfrute y la emoción.

Para potenciar y optimizar los espacios y los tiempos de las clases pueden habilitarse recursos y propuestas de enseñanza en patios, gimnasios, aulas, espacios naturales o al aire libre, piscinas o

medio acuático en interacción con todos los elementos que se encuentran en ellos. Además de los materiales usados tradicionalmente, se propone la inclusión de materiales no convencionales (recuperados y reciclados, o nuevos usos para los elementos cotidianos) para posibilitar experiencias variadas y significativas.

Los ejes de contenidos en Educación Física se encuentran en permanente interrelación e interacción a lo largo de las clases ya que no pueden darse uno sin los otros.

Por ejemplo: para ejecutar un pase en un juego se comprometen aspectos corporales (posición del cuerpo, descarga de energía, coordinación adecuada). Además es necesario considerar las variables físicas (ubicación en el espacio, anticipación de la trayectoria que se imprime al objeto) que son aspectos determinantes de la habilidad motora, y por lo tanto requieren la enseñanza de contenidos relacionados con el **conocimiento y la disponibilidad de sí mismo**. También es necesario conocer y respetar las reglas y cooperar entre pares, es decir, poner en práctica contenidos referidos a las **prácticas corporales y motrices en interacción con otras personas**. Las formas de relación y el contexto en el que se dan estas interacciones hacen a las **prácticas corporales y motrices en interacción con el ambiente** y su construcción social.

Planificar la transición entre ciclos y niveles educativos permite lograr acuerdos y criterios flexibles y adaptar los procesos pedagógicos a los ámbitos de intervención docente en educación física: las escuelas y su comunidad educativa, los centros de educación física (CEF), las plantas campamentiles y los espacios educativos al aire libre de la provincia de Santa Fe. De este modo se validan y estabilizan aprendizajes desarrollados en ciclos anteriores, se consolidan y profundizan los que están en proceso y se predispone para los niveles educativos posteriores.

Primer ciclo

La clase de Educación Física representa un ámbito valioso para potenciar el desarrollo motor, que se constituye desde una motricidad rudimentaria, se afianza con las habilidades motrices básicas y específicas y se proyecta al deporte escolar y a otras prácticas específicas evitando una temprana especialización.

Es probable observar diferencias psicomotoras y de desarrollo entre quienes integran un mismo grupo debido a factores como el sedentarismo, la falta de juegos corporales en el tiempo libre y la ausencia de espacios y tiempos para jugar con pares. Los procesos motores infantiles pueden favorecerse a través de las decisiones que tome cada docente en sus clases, teniendo en cuenta que, en muchos casos, la escuela es el único lugar para que esto se propicie. Por ello se recomienda:

- Destinar tiempos y espacios para jugar entre pares, favoreciendo la creatividad, la simbolización y la comunicación para así propiciar la acomodación de las conductas, el reconocimiento de posibilidades y limitaciones, el acuerdo sobre modos de jugar, el cuidado de la estética de los juegos, entre otros.
- Proponer acciones ricas y variadas en términos de reconocimiento, adquisición y desarrollo de los patrones motores básicos y específicos a través de prácticas lúdicas, gimnásticas, atléticas, acuáticas y expresivas.



PROVINCIA DE SANTA FE
Ministerio de Educación

- Partir de interrogantes para pensar el juego y tomar decisiones pedagógicas. ¿Quiénes juegan en mi clase? ¿Cuáles son las consecuencias de no participar de un juego? ¿Por qué hay peleas al jugar? ¿Qué juegos proponer para que se destaquen los logros? ¿Quiénes salen del juego cuando hay eliminación y qué aprenden?
- Enseñar a través del espacio, habilitando escenarios lúdicos que inviten a interactuar desde prácticas corporales y ludomotrices expresivas como una posibilidad enriquecedora que permite la intervención de otros lenguajes (musical, corporal, teatral, plástico, visual, literario) de manera flexible, en las que las infancias pueden elegir, vincularse y respetar los tiempos personales de juego en espacios que inviten a jugar.
- Experimentar situaciones en diversos contextos, considerando al ambiente como un sistema complejo que resulta de la interacción entre naturaleza, sociedad y culturas, mediante propuestas que despierten curiosidad y habiliten el descubrimiento y la toma de conciencia de sus problemáticas. Se mencionan a modo de ejemplo: reutilizar y reciclar materiales, diseñar y construir implementos deportivos y lúdicos en integración con otras áreas curriculares (Ciencias Naturales, Tecnología), construir elementos con la colaboración de las familias, inventar juegos con sus instructivos y aportar nuevas reglas; generar espacios de vivencia del ambiente natural concientizando sobre la huella ecológica y el consumo de desechos así como actividades de sensibilización y reflexión.

Segundo ciclo

Las clases de Educación Física para Segundo Ciclo requieren de proyectos pedagógicos que permitan enriquecer la disponibilidad corporal y motriz de las infancias y adolescencias.

El sentido lúdico y el juego se reconocen como contenidos fundamentales en este ciclo. Asimismo, las prácticas de iniciación deportiva y otras prácticas específicas deben verse favorecidas por la constitución de un amplio acervo motor, el desarrollo de las habilidades motoras, el despliegue de las capacidades motrices, la mejora de la aptitud física y la buena salud. Dar prioridad al juego sobre el ejercicio posibilita resignificar los componentes comunes de los juegos motores y el pensamiento táctico y estratégico. Por ello se recomienda:

- Promover una educación física escolar que, además de enseñar y desarrollar prácticas deportivas, lúdicas, gimnásticas, atléticas y acuáticas, integre la alfabetización deportiva como parte fundamental de la formación. Esta perspectiva permite a las y los estudiantes comprender el fenómeno deportivo en su dimensión cultural y social y ejercer su ciudadanía en el plano de la cultura corporal de manera activa y crítica.
- Planificar la enseñanza de los juegos deportivos configurando escenarios significativos que den lugar a múltiples y variadas prácticas. Se consideran componentes comunes: el espacio (formas y dimensiones, zonas, líneas u obstáculos), las estrategias (situaciones motrices que promueven resoluciones técnicas a nivel individual o grupal), la comunicación motriz (formas de comunicación verbal o gestual), el reglamento (posibilidades y limitaciones de las acciones definidas por las reglas sobre objetivo del juego, diseño del campo, manejo de los objetos y contacto con los otros). El conocimiento de estos componentes permitirá desarrollar habilidades en diferentes tipos de acciones y

diversas situaciones. Será cada docente quien elija entre los deportes escolares aquellos que se adecuen al contexto.

- Propiciar situaciones de juego en las que la intervención de quienes juegan sea global, con la presencia de estímulos externos (personas del mismo equipo, oponentes, ruidos, espectadores) que actúan directamente sobre aquellos que juegan.
- Proponer diversos tipos de juegos o ejercicios que contribuyan a la mejora de la condición física mediante actividades que involucren todas las zonas musculares. Podemos nombrar como ejemplos: juegos de persecución y/u oposición, ejercicios sin carga, saltos, aceleraciones, lanzamientos, asimetrías, dominio de posturas e inestabilidades para el desarrollo de la fuerza, la resistencia, la velocidad y la movilidad, considerando que esta última contempla la flexibilidad muscular, la amplitud articular y la capacidad de estiramiento de tendones y ligamentos.
- Considerar que las prácticas expresivas no sólo favorecen el reconocimiento del movimiento, sino que también habilitan la exploración de pausas, la lentitud, el tacto, el contacto y una conciencia corporal plena a partir de la respiración, lo cual contribuye a procesos de desinhibición y una vivencia placentera del cuerpo.
- Basar los aprendizajes en situaciones problemáticas. El estudiantado puede asumir un papel central, organizarse en pequeños grupos de manera colaborativa y dar espacio a la enseñanza recíproca y a la resolución de problemas construyendo, analizando y/o solucionando a partir de praxias que habiliten el pensamiento creativo, la búsqueda de sentido, la interpelación y la curiosidad. Ejemplos:

Resolver problemas de índole motriz.	Pensar la forma de ejecutar una acción motriz determinada y sus posibles variantes.
Plantear actividades como retos	¿Cómo puedo reducir el esfuerzo físico de una tarea? Proponer situaciones nuevas dando una información incompleta para que la analicen.
Hipótesis de realización	¿Qué ocurriría si...?

- Construir elementos deportivos y lúdicos en integración con otras áreas curriculares e inventar juegos con ellos, elaborando un instructivo de juego y creando las reglas.
- Generar espacios de reflexión en actividades de sensibilización con el ambiente para reconocerse como parte de un todo y vivenciar el ambiente natural a través de salidas, campamentos, juegos, caminatas, excursiones, actividades deportivas, experiencias comunitarias significativas, concientizando sobre la huella ecológica y la importancia de minimizar el consumo de recursos y la producción de desechos. Un campamento es una

comunidad que se desplaza, por lo que se requiere un trabajo colaborativo, mancomunado entre quienes forman parte de ese proyecto.

Séptimo Grado

Enseñar Educación Física en Séptimo Grado implica reconocer las complejidades de las adolescencias y el modo singular en el que procesan, comprenden y asimilan la información. En esta etapa, al igual que en las anteriores, es importante que esté presente la perspectiva lúdica. Por ello, se recomienda:

- Avanzar progresivamente con ejercicios-juegos en el deporte escolar ampliando el número de jugadores (iniciando 1vs1, 2vs2, 3vs3), repensando las reglas y resignificando el sentido del juego desde el reconocimiento de los fines y objetivos de la escuela. De este modo se prioriza el juego, la participación activa y el disfrute, sin perder de vista el porqué de cada acción técnica y del sentido general y permitiendo al estudiantado ampliar su repertorio motriz. Puede proponerse jugar el juego completo poniéndose en los zapatos del otro, no solo en el rol de jugador, sino arbitrando, organizando, gestionando recursos, entre otros roles. Será cada docente quien elija entre los deportes escolares aquellos que se adecuen al contexto.
- Proponer diversos tipos de juegos o ejercicios que contribuyan a la mejora de la condición física mediante actividades que involucren todas las zonas musculares. Podemos nombrar como ejemplos juegos de persecución y/u oposición, ejercicios sin carga, saltos, aceleraciones, lanzamientos, asimetrías, dominio de posturas e inestabilidades para el desarrollo de la fuerza, la resistencia, la velocidad y la movilidad, considerando que esta última contempla la flexibilidad muscular, la amplitud articular y la capacidad de estiramiento de tendones y ligamentos.
- Generar espacios de reflexión en actividades de sensibilización con el ambiente para reconocerse como parte de un todo y vivenciar el ambiente natural a través de salidas, campamentos, juegos, caminatas, excursiones, actividades deportivas, experiencias comunitarias significativas, concientizando sobre la huella ecológica y la importancia de minimizar el consumo de recursos y la producción de desechos.

En este ciclo, las propuestas científicas y tecnológicas educativas poseen un profundo sentido formativo y posibilitan experiencias de aprendizaje que implican a todos los integrantes de la comunidad educativa en encuentros donde el estudiantado es protagonista interactuando y socializando con los diversos actores institucionales. Posibilitan el acercamiento a quehaceres propios de la tarea de investigar permitiendo ampliar la comprensión sobre la realidad y los saberes específicos de Educación Física.

Algunas propuestas podrían ser:

- El cuidado del ambiente desde la promoción de la actividad física en la naturaleza.
- El mejoramiento de la calidad de vida a través de prácticas corporales saludables.
- El desarrollo de las capacidades condicionales, convocando la atención de las y los estudiantes en la relación que existe entre esas capacidades con el cuidado de la salud y

el compromiso orgánico que requiere la resolución de las situaciones planteadas en una clase o juego.

- Toma de conciencia sobre la accesibilidad, analizando cuales son aquellas barreras que impiden que todas las personas accedan a las prácticas motrices y ludomotrices.

Como ejemplo, consideremos algunas propuestas de indagación. En clase de básquet escolar, además de jugar es posible indagar sobre aspectos de esta práctica en sociedad: ¿cómo trabajan en tu barrio, el club, las asociaciones, las federaciones?, ¿qué otras formas de basquet conocen? (Cancha de 5 vs 5, 3x3, maxibásquet, adaptado, playa, entre otras). Puede analizarse el rol de las hinchadas, las actitudes que se evidencian, los conflictos que emergen, los modos de resolución, entre otros ejemplos. ¿Sucede lo mismo en otros deportes? ¿Cuántas habilidades motrices específicas se ponen en juego en la cancha? ¿Qué resoluciones motrices posibilitaron esas habilidades? ¿Qué capacidades condicionales y coordinativas están presentes en esas resoluciones y cómo se entrenan? ¿Cómo se juega en la Liga Nacional y en la NBA? ¿Qué organizaciones tácticas se utilizan? ¿Cuáles en el ataque y cuáles en la defensa? ¿Qué roles aparecen? ¿Cómo se da la comunicación? ¿Hay cambios en la formación en el transcurso del partido? ¿Cómo impacta la actividad física sobre la salud?

4.2. Recomendaciones para la evaluación

La evaluación en Educación Física se considera parte indisoluble del proceso de enseñanza y de aprendizaje de docentes y estudiantes y debe reconocer las singularidades de infancias y adolescencias en sus procesos de desarrollo motor, de maduración y de crecimiento y la realidad escolar contextualizada. La presencia de actividades evaluativas en las propuestas corporales y motrices (con diferentes modalidades e instrumentos) posibilita espacios de reflexión en los cuales observar, realizar análisis, tomar decisiones, realizar ajustes, establecer acuerdos.

- Para la docencia es importante reconocer aspectos logrados en el desarrollo de habilidades y capacidades motrices de sus estudiantes.
- Para el alumnado es importante comprender los principios básicos de un juego deportivo y aplicarlos al asumir roles de jugador, árbitro, espectador.
- Para ambos, la evaluación permite valorar los procesos colectivos y recuperar el aporte individual a la construcción grupal.

Una evaluación significativa implica diálogo, comprensión y transformación de las prácticas corporales y motrices. Desde un enfoque cualitativo, en estas prácticas se reconocen las posibilidades y las subjetividades y se atiende no sólo a los resultados, sino también a los procesos que los hicieron posibles. En este sentido, es indispensable revisar críticamente las propias representaciones docentes en cuanto a la evaluación en el área, e identificar aquellas que priman o que pueden ser obturantes de la evaluación que se propone.

Se trata de acompañar los procesos de comprensión y aprehensión de los saberes corporales y motrices en una evaluación continua que considera los avances, las potencialidades y las dificultades de cada estudiante. Se inicia en el diagnóstico o fase inicial y continúa a lo largo del todo el trayecto pedagógico como evaluación formativa, concentrándose en saberes disciplinares,

como la riqueza de los movimientos en sus aspectos cognitivos, expresivos, físico-energéticos y perceptivo-motores y sociales.

La docencia comparte con el estudiantado los objetivos de aprendizaje haciendo visible en cada clase su sentido y hacia dónde se dirigen las propuestas, precisando qué van a aprender y a hacer en concreto, por qué y para qué.

Por ejemplo, en las prácticas atléticas, al realizar lanzamiento de jabalina se puede analizar junto al estudiantado cuál es la mejor forma de lanzar, el porqué de la importancia de la seguridad y la técnica, cómo mejorar, cómo ayudar a quien no lo puede hacer y qué adaptaciones proponer para ello.

Entre las modalidades evaluativas, se promueven la evaluación docente, la autoevaluación, la coevaluación y una calificación dialogada como formatos sugeridos para la realización de la tarea.

- La **evaluación docente** es aquella que realiza cada docente a sus estudiantes y que permite observar la participación en situaciones motrices adecuando las propuestas pedagógicas y habilitando momentos de reflexión y retroalimentación, de modo que el estudiantado pueda usar la información recibida para entender y corporizar sus aprendizajes motores. Se trata de ofrecer una devolución efectiva y afectiva a la vez.
- La **autoevaluación** posibilita construir la capacidad crítica de mirarse a sí mismos y asumir la responsabilidad del propio aprendizaje. Para ello se requiere establecer referencias o parámetros concretos sobre la acción o práctica motora que se espera que realicen. Un ejemplo de esta modalidad podría ser la clasificación de las prácticas motrices en tres listas:

Todavía me resulta difícil...	Algunas veces necesito ayuda en...	Me sale fácil...
...

- La **coevaluación** o evaluación entre pares requiere espacios de intercambio entre estudiantes en los que se realicen devoluciones relevantes con empatía, comprensión, compromiso y respeto, valorando el coaprendizaje y ofreciendo ayudas y referencias que faciliten un mejor desempeño motor. Un ejemplo sería la propuesta **dos por uno**: en relación a prácticas corporales y motrices con especificidad técnica, se propone que entre pares destaquen dos aspectos positivos y una sugerencia de mejora de cada una de las personas que forman parte del grupo.
- La **calificación dialogada** se realiza estableciendo entre la docencia y el estudiantado criterios de corrección consensuados clarificando qué se espera en cada evaluación. Por ejemplo: en relación a los juegos motores, ¿qué aspectos vamos a valorar en el vínculo con los demás?, ¿qué habilidades motoras se observan en estos juegos?, ¿qué acciones se espera que realice cada uno al jugar?, ¿qué se espera en relación a las reglas y su aceptación?

Los instrumentos de evaluación proporcionan información que requiere ser analizada. Los instrumentos no son la evaluación en sí mismos, ya que lo importante es identificar los avances y las proyecciones del estudiantado. En este sentido, se busca trascender la información cuantitativa para valorar e interpretar los datos obtenidos. Se pueden mencionar entre los instrumentos aquellos basados en el diálogo o en la interrogación, o basados en la observación directa:

- La elaboración de un registro diario de la docencia sobre los procesos del estudiantado permite, de manera práctica, la recolección de información del desarrollo individual y grupal en lo motriz y vincular, habilitando la reflexión posterior y la toma de decisiones, así como la construcción de informes individuales cuando sea necesario.
- La construcción de un portafolio de experiencias se convierte en una herramienta potente para la comprensión de los aprendizajes y toma de decisiones. Un ejemplo sería el relato de experiencias de la participación del grupo en un encuentro deportivo escolar a lo largo del proceso teniendo en cuenta la preparación previa, el juego en sí mismo y el cierre.
- La realización de listas de control o de cotejo, rúbricas, escalas de valoración, grillas de contenido, así como soportes digitales que enriquecen la observación a través de sus indicadores. Por ejemplo:

A partir de la participación en un deporte de equipo en las clases de Educación Física, responder de manera colectiva: ¿cómo jugamos cuando jugamos?

En este equipo de juego	Siempre	A veces	Nunca
¿Damos la oportunidad a todos de pasar la pelota?			
¿Realizamos acuerdos tácticos al interior del equipo?			
¿Permitimos adaptar las reglas del juego para que cada persona pueda participar de acuerdo a sus posibilidades?			
¿Aceptamos respetuosamente los resultados del juego?			

- Al finalizar Segundo Ciclo y Séptimo Grado puede implementarse la realización y registro de pruebas motrices adaptadas a la actividad escolar acorde con los contenidos desarrollados en las clases. Esto puede ser elaborado en forma conjunta con los estudiantes.

Algunos criterios generales de evaluación en Educación Física se presentan a continuación a modo de recomendación y organizados por ciclos.

Primer ciclo



PROVINCIA DE SANTA FE
Ministerio de Educación

- Demuestra una participación caracterizada por el disfrute y la alegría en prácticas corporales y motrices de tipo introyectivas, proyectivas, extensivas y cinestésicas reconociendo sus posibilidades y asumiendo actitudes de superación.
- Evidencia conocimiento de su cuerpo en forma global y segmentaria, realizando ajustes posturales propios, con los otros y con los objetos y reconociendo nociones espaciales y temporales
- Resuelve con progresiva autonomía desafíos motores a partir de la adquisición y puesta en práctica de las capacidades y habilidades motoras necesarias para jugar.
- Participa en experiencias y propuestas lúdicas con interés y espontaneidad, jugando con imaginación, sensibilidad y creatividad.
- Juega de manera colectiva y comunitaria acordando democráticamente reglas y modos de jugar con apertura, disponibilidad y empatía.
- Valora y respeta los modos de expresión y el movimiento creativo utilizando diversos lenguajes y recursos, manifiesta adecuadamente sus ideas y/o emociones y reconoce las singularidades de cada persona.
- Se reconoce parte del ambiente y asume hábitos de cuidado y respeto propios y del entorno con valores de cooperación y actitudes que propician su mejora y preservación.

Segundo ciclo

- Demuestra compromiso en su participación denotando disfrute y alegría en prácticas corporales y motrices individuales y colectivas.
- Reconoce sus posibilidades y las de sus pares, asumiendo una actitud lúdica que posibilite interacciones favorables.
- Evidencia conocimiento de su cuerpo en forma global y segmentaria, realizando ajustes espaciales y temporales propios, con los otros y con los objetos.
- Resuelve con progresiva autonomía desafíos motores a partir del ajuste de las habilidades motoras básicas a las específicas y la puesta en práctica de las capacidades motrices en juegos y deportes escolares, evidenciando el pensamiento táctico y estratégico.
- Participa en actividades, juegos y deportes escolares tanto individuales como colectivos acordando democráticamente reglas y modos de jugar, con apertura, disponibilidad y aceptación de los resultados y reconociendo al otro como partícipe necesario del juego.
- Valora y respeta los modos de expresión propios y de otras personas utilizando diversos lenguajes y recursos, manifestando críticamente sus ideas, sensaciones y/o emociones y reconociendo las de sus pares.
- Denota actitudes de cuidado y respeto de sí mismo y los demás preservando la intimidad y valorando la diversidad
- Vivencia los juegos tradicionales, populares y de distintas comunidades reconociéndolos como bienes culturales.
- Se reconoce parte del ambiente y asume hábitos de cuidado y respeto propios y del entorno, evidenciando una toma de conciencia crítica de las problemáticas ambientales con valores de cooperación y actitudes que propician su mejora y preservación.

Séptimo grado

- Participa con compromiso en prácticas corporales y motrices autogestivas denotando disponibilidad, disfrute y alegría.
- Reconoce sus posibilidades y las de sus pares asumiendo actitudes lúdicas, cooperativas y participativas que posibilitan interacciones favorables.
- Evidencia conocimiento de su cuerpo y valora la incidencia de Educación Física en los cambios corporales vinculados a los procesos de crecimiento, maduración y desarrollo, reconociendo con criticidad los modelos culturales y los estereotipos.
- Desarrolla habilidades de especialización y capacidades motoras condicionales y coordinativas y aplica resoluciones tácticas y estratégicas con autonomía y confianza.
- Participa en actividades, juegos y deportes escolares individuales y colectivos acordando democráticamente reglas y modos de jugar con apertura, disponibilidad y aceptación de los resultados
- Valora y respeta los modos de expresión propios y de otras personas, utilizando lenguajes y recursos, gestionando y manifestando sus ideas y/o emociones y reconociendo las de sus pares.
- Denota actitudes de cuidado y respeto de sí mismo y de los demás, preservando la intimidad y participando en interacciones en juegos y prácticas corporales rechazando las formas de coerción sobre sí y sobre otras personas.
- Facilita la participación en igualdad valorando la diversidad.
- Vivencia los juegos tradicionales, populares y de distintas comunidades valorándolos como bienes culturales.
- Reconoce las problemáticas ambientales desempeñándose con actitudes de cuidado y respeto y colaborando con la mejora y preservación del ambiente.

4.3. Recomendaciones para la diversificación de la enseñanza

Para construir propuestas de enseñanza y evaluación diversas y accesibles, se sugiere:

- Reconocer la propia disponibilidad corporal como medio de expresión y comunicación primordial estableciendo un vínculo dialógico al dar y tomar la palabra: escuchar atentamente, ubicarse frontalmente al grupo y dar consignas acotadas y claras que puedan ser recibidas por todo el estudiantado, subjetivizando para identificar los requerimientos de cada persona.
- Presentar los contenidos con propuestas multimodales que faciliten la comunicación. En lugar de depender de un solo formato, como la explicación oral, se propone integrar diversos soportes, modos y lenguajes, ofreciendo recursos accesibles como apoyos visuales (imágenes, videos, gráficos), táctiles y auditivos, o tecnología de asistencia para garantizar la comprensión.
- Realizar un mapeo de zonas, presentar verbalmente y recorrer el espacio físico permite que todo el grupo pueda reconocer los límites y las áreas del juego e identificar obstáculos, superficies y lugares de riesgo.

- Respetar las posibilidades de cada persona, reconocerlas como sujetos de derechos, requiere proponer experiencias motrices lúdicas, deportivas y recreativas con variados niveles de complejidad, considerar distintas formas de movilidad y realizar ajustes para que todos puedan participar en igualdad de condiciones.
- Rediseñar las formas de enunciar las consignas para disminuir las barreras funcionales que limitan la accesibilidad, proponer agrupamientos heterogéneos para la realización de actividades y propiciar la cooperación entre pares, habilitando la circulación de la palabra así como la toma de decisiones grupales.
- Considerar que la lógica del juego escolar debe ser flexible. Debe ser posible modificar reglas, roles y dinámicas de modo que todo el estudiantado pueda participar, tanto en el caso de los deportes como en las carreras/circuitos y juegos cooperativos con logros colectivos, en el cumplimiento de un desafío. Se recomienda propiciar el acercamiento a organizaciones de la sociedad civil o a clubes para conocer cómo es la vivencia del deporte en personas en situación de discapacidad (paravoley, fútbol con ojos vendados y/o pelota sonora, entre otros).
- Establecer tiempos diversos para la resolución de propuestas según las posibilidades y los contextos de cada estudiante y asignar roles y responsabilidades diferentes respetando los tiempos y las formas de participación, no solo en las clases cotidianas sino en proyectos de mayor duración.
- Acompañar la tarea con preguntas que favorezcan procesos de retroalimentación y reflexión sobre la acción. Esto permite a la docencia comprender mejor los modos de aprendizaje de cada estudiante y adaptar su planificación.
- Sostener un trabajo conjunto y colaborativo con quienes participan en el acompañamiento a las trayectorias de los y las estudiantes.

5. Glosario

Aspectos de la motricidad: los aspectos que influyen en su desarrollo son el **cognitivo** en relación a la toma de decisiones, la resolución de tareas y la coordinación; el **expresivo** en relación a formas de comunicación, lenguajes, conocimiento propio y de los demás; el **físico-energético**, en relación a dominios posturales, tónicos y de las capacidades físicas; y el **perceptivo-motriz**, en relación a la apropiación de la noción de esquema corporal, la adquisición de habilidades motoras, el reconocimiento y el dominio espacial y temporal.

Carácter polivalente: referido a actividades o juegos con carácter multilateral cuando permiten el desarrollo en sentido amplio de las habilidades motoras en diversas situaciones. Permiten aprendizajes variados y variables y la elección de propuestas que habiliten para aprender las estructuras funcionales de más de un deporte y enriquecer el acervo motor.

Deporte escolar: desde una perspectiva genérica y polivalente, el carácter educativo del deporte reside en su potencial lúdico y en su capacidad para provocar aprendizajes, reflexiones y

valoraciones. Es educativo cuando contempla la inclusión, la democratización y la competencia como medio formativo. Permite a los estudiantes participar en el planteo estratégico de las instancias del juego, sugerir variantes y reflexionar colectivamente ante los resultados. La enseñanza del deporte en la escuela impacta positivamente en la autoestima, en la socialización y en la construcción de la identidad de las infancias.

Desarrollo motor: en el ámbito de la educación física, el estudio del desarrollo motor es el campo que se dedica a observar y a recoger de forma fiable el cambio de las conductas motoras del sujeto a lo largo de su vida a partir de modelos normativos de conducta establecidos para los diferentes períodos ontogenéticos humanos. Gallahue (1982) determina fases de desarrollo motor que permiten observar el progreso infantil desde la motricidad refleja hacia las habilidades motoras específicas.

Dimensiones de la educación física: existe una triple dimensión motriz: **introyectiva**, que posibilita el reconocimiento a través de la autopercepción; **extensiva**, que permite la interacción con el entorno; y **proyectiva**, que facilita la relación con el medio social (Castañer y Camerino, 1991).

Disponibilidad corporal: refiere a la disposición personal para la acción en la interacción con las otras personas y con el medio. Consiste en la construcción progresiva por parte de los estudiantes de los saberes, las formas de hacer y los hábitos, las actitudes y los valores inherentes a la inteligencia kinestésica y emocional.

Iniciación deportiva e iniciación a otras prácticas específicas: acciones pedagógicas que tienen en cuenta a quien aprende y que permiten adquirir progresivamente una mayor competencia motriz. Se caracterizan por la máxima inclusión y participación en un proceso con prácticas simplificadas, con variabilidad de acciones y con un manejo de objetos y/o implementos diversos que servirán de base para la adquisición de habilidades complejas, transferibles a prácticas específicas o aplicables en situaciones similares a las de los deportes.

Juego: actividad que permite articular la praxis con la elaboración de saberes conjugando infinitas variedades y dimensiones. Se reconoce por los componentes que lo caracterizan: reglas, jugadores, tiempo, espacio y disponibilidad lúdica. Es necesario que esté presente en todos los ciclos y niveles educativos, ya que favorece la integración del estudiantado.

Prácticas corporales y motrices: refiere a formas de movimientos con intencionalidad educativa que trascienden los ejercicios físicos o las técnicas de algún deporte o de una práctica específica y que permiten a los grupos conferir significación y sentido. Son “maneras de hacer” que parten de la cultura y producen cultura, y que al sistematizarse como **prácticas corporales escolares** requieren ser presentadas en las clases de Educación Física con una perspectiva diferente a la de otras instituciones que también las desarrollan (clubes, gimnasios).

Sensaciones corporales: permiten a los seres humanos abrirse a los estímulos que proceden tanto de sí mismos como de su entorno a través de prácticas de diferentes tipos: **interoceptivas**, que informan de los procesos internos del organismo y captan las informaciones procedentes de las vísceras; **propioceptivas**, que aportan información kinestésica y vestibular respecto del cuerpo en el espacio y el control postural; **exteroceptivas**, que posibilitan orientarse en el medio circundante a partir de la organización de la información del mundo exterior.

6. Referencias bibliográficas

- Bagnara, I., y otros. (2022). *Educación física escolar: Política, currículum y didáctica*. Espíritu Guerrero.
- Benito, E., y otros. (2025). *Abriendo el juego: Recreación comunitaria: Del territorio a la palabra*. Espíritu Guerrero.
- Brito Soto, L. (2009). Una aproximación conceptual para reconstruir la identidad de la educación física escolar. En A. Grasso (Ed.), *La educación física cambia* (pp. 55-100). Novedades Educativas.
- Carballo, C. (2015). *Diccionario crítico de la educación física académica: Rastreo y análisis de los debates y tensiones del campo académico de la educación física en Argentina*. Prometeo.
- Cassola, I., y Medina, M. (2022). Juegos tradicionales de comunidades indígenas Qom y Moqoit del Gran Chaco Argentino. *Lúdicamente*, 11(22).
<https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/210118>
- Castañer, M., y Camerino, O. (1991). *La educación física en la enseñanza primaria*. INDE.
- Colaciuri, J. L. (2017). *Educación física y discapacidad*. Ministerio de Educación y Deportes de la Nación, Instituto Nacional de Formación Docente.
- Crescente, S. (2023). *El deporte de la escuela*. Espíritu Guerrero.
- Ferrari, S., y otros. (2010). *La formación docente en educación física: Perspectivas y prospectivas*. Noveduc.
- Ferreira, A. (2015). *Pensando la educación física como área de conocimiento: Problematicaciones pedagógicas del sujeto y el cuerpo*. Instituto Romero Brest; Miño y Dávila.
- Furman, M. (2021). *Enseñar distinto*. Siglo Veintiuno.
- García, D. y Priotto, G. (2009) *Educación Ambiental. Aportes políticos y pedagógicos en la construcción del campo de la Educación Ambiental*. Buenos Aires, Secretaría de Ambiente y Desarrollo Sustentable de la Nación.
- Gómez, R. (2007). *La enseñanza de la educación física*. Stadium.
- González de Alvarez, M., y Rada de Rey, B. (2001). *La educación física infantil y su didáctica*. A-Z Editora.
- Grasso, A. (2005). *Construyendo identidad corporal: La corporeidad escuchada*. Novedades Educativas.

- Instituto de Recreación y Deportes. (2003). *Guía curricular para la educación física: Módulo 01, referente conceptual*. Marín Vieco.
- Lancheros Martínez, K. (2019). *Corporalidad y corporeidad: Resignificación desde la experiencia de personas con diversidad funcional, en el campo de la rehabilitación*. Universidad Nacional de Colombia Facultad de Medicina, Maestría en Discapacidad e Inclusión Social <https://repositorio.unal.edu.co/items/b31cb666-da9b-46a1-9d03-78efdf8cf3c>
- Lewin, L. (2020). *La nueva educación: De la escuela del saber a la escuela del ser*. Santillana.
- Martorelli, S. L. (2018, septiembre). Juegos de los pueblos originarios. *Mi sala amarilla juegos*. <https://salaamarilla2009.blogspot.com/2018/09/juegos-de-los-pueblos-originarios-de.html>
- Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe. (2019). *Experiencias en la enseñanza de la educación física en Santa Fe: Práctica docente desde un paradigma inclusivo*.
- Negro, V., y Montoya Saab, A. (2023). *Educación física, juego y recreación educativa*. Ministerio de Educación de la Nación.
- Padrón, Y., y Callen, M. (2023). *Escenarios lúdicos-expresivos: Para mirar, expresar y crear*. Praxis.
- Pavía, V. (2011). *Formas del juego y modo de jugar: Secuencias de actividades lúdicas*. Asociación del Magisterio de Santa Fe (AMSAFE).
- Pavía, V. (2021). *Con-vivir en modo lúdico: Cuando la escuela entra en el juego*. Espíritu Guerrero.
- Tosco, R. (2022). La recreación desde una perspectiva de género e inclusión: Reflexiones a la hora de pensar o planificar. En J. Marozzi y otros (Eds.), *Educación física, rupturas y avances: Propuestas para implementar la ESI*. Homo Sapiens.
- Viciano Garofano, V., y Arteaga Checa, M. (2004). *Las actividades coreográficas en la escuela: Danzas, bailes, funky y gimnasia-jazz*. INDE.
- Villa, M., y Oliveira, M. (2003). Educación física, corporalidad y escuela. En V. Bracht y R. Crisorio (Coords.), *La educación física en Argentina y en Brasil: Identidad, desafíos y perspectivas*. Al Margen.