

SECUENCIA DIDÁCTICA

# para Educación Física

Misión misteriosa



# Índice

## SECUENCIA DIDÁCTICA

|                                                        |           |
|--------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Misión misteriosa.....</b>                          | <b>2</b>  |
| Destinatarios.....                                     | 3         |
| <b>Objetivos generales.....</b>                        | <b>4</b>  |
| <b>Contenidos.....</b>                                 | <b>4</b>  |
| <b>PROPUESTA DE ACTIVIDADES.....</b>                   | <b>5</b>  |
| Actividad 1: Misión "Sentir".....                      | 5         |
| Actividad 2: Misión "Pensar".....                      | 8         |
| Actividad 3: Misión "Hacer".....                       | 10        |
| Actividad 4: Misión "Compartir".....                   | 12        |
| Actividad 5: Misión "Descifrar el código secreto"..... | 14        |
| Actividad 6: Final del misterio.....                   | 16        |
| <b>Evaluación.....</b>                                 | <b>19</b> |
| <b>Bibliografía.....</b>                               | <b>21</b> |
| <b>Anexo.....</b>                                      | <b>22</b> |

## SECUENCIA DIDÁCTICA

# Misión misteriosa

Se presentan actividades secuenciadas con un progresivo nivel de dificultad orientadas al desarrollo perceptivo motriz a partir del reconocimiento del cuerpo, las nociones espaciales y las nociones temporales. Se propone a través del abordaje de Habilidades Motoras (locomotoras, de estabilidad y manipulativas) y se presentan con una perspectiva lúdica.

Se pretende vivenciar el tiempo dando posibilidad al juego simbólico, al movimiento espontáneo y la expresión en cada parte de esta secuencia.

Se propone que al iniciar cada clase se habiliten opciones de organización grupal, generando consignas que garanticen que todos los niños y niñas participen y puedan seguir jugando, por ejemplo: que algunos chicos y chicas puedan guiar a otros o agruparse para interactuar.

Cada actividad finaliza recuperando lo realizado en la clase para darle continuidad en la siguiente. Por ejemplo, a través de un mapa visual realizado en una pizarra, afiche o dibujo en el que luego de cada propuesta se agrega un símbolo o imagen que representa lo realizado en esa clase. El mismo servirá para registrar la secuencia total y será un insumo importante para la evaluación final.

Las instancias de evaluación están en coherencia con los objetivos y las propuestas de enseñanza y aprendizaje colaborando asimismo con el registro de experiencias de la docencia.

## Destinatarios

Estudiantes de **primer grado**.

## Temporalización

Entre tres y seis semanas, adecuándose a cada realidad institucional.

## Propósitos

- Posibilitar el reconocimiento del cuerpo y sus partes en situaciones lúdicas individuales y colectivas orientadas al registro de sentir, pensar, hacer y compartir (corporeidad)
- Promover situaciones motrices que faciliten el reconocimiento y la ubicación del cuerpo en el espacio
- Contribuir a la adquisición de nociones temporales en los conceptos de sucesión y duración
- Habilitar escenarios que invitan a la disponibilidad lúdica y el despliegue corporal

- Favorecer situaciones que posibiliten el respeto por las identidades personales y el hacer con otros.

## Objetivos generales

Que las y los estudiantes puedan:

- Reconocer el cuerpo y sus partes en situaciones lúdicas que prioricen el sentir, pensar y hacer
- Resolver situaciones motoras incorporando nociones espaciales, temporales y objetales
- Participar en experiencias y propuestas lúdicas que impliquen jugar consigo mismo y con los demás
- Experimentar acciones motoras a través del reconocimiento y aplicación de habilidades motrices básicas
- Conocer y apropiarse de actitudes de autocuidado y del cuidado de otras personas en la disponibilidad corporal

## Contenidos

### EJE: PRÁCTICAS CORPORALES MOTRICES Y LUDOMOTRICES REFERIDAS AL CONOCIMIENTO Y A LA DISPONIBILIDAD DE UNO MISMO

- Conciencia del esquema corporal: el cuerpo y sus partes: sentimiento, pensamiento y acción.
- Ubicación del cuerpo en el espacio: nociones topológicas, proyectivas y euclidianas
- Orientación y organización del tiempo: sucesión y duración
- Habilidades motoras básicas de carácter polivalente

### EJE: PRÁCTICAS CORPORALES MOTRICES Y LUDOMOTRICES EN INTERACCIÓN CON OTRAS PERSONAS

- Juegos simbólicos: con intención socializante (experimentación de roles, situaciones y acuerdos).

## Articulación de contenidos y enfoques

Esta secuencia reconoce los saberes corporales y motrices como manifestaciones visibles de procesos de elaboración del movimiento, orientados a la socialización y al encuentro, integrando las identidades singulares como reflejo de lo colectivo.



El enfoque **ESI** se presenta en la conciencia de la identidad corporal integrando el sentir, pensar y hacer como partes de la propia corporeidad. El enfoque CDP está representado en las propuestas lúdicas colectivas y la participación colaborativa.

### PROPUESTA DE ACTIVIDADES

#### Actividad 1: Misión "Sentir"

##### Objetivo

Corporizar situaciones corporales y motrices imaginando que son o tienen un elemento.

##### Primer momento

###### Invitación

La docencia presenta una secuencia de actividades lúdicas (S.A.L.<sup>1</sup>) a partir de una situación simbólica invitando a la corporización de un elemento conocido por ellos: por ejemplo, globos.

*"Llegamos a la escuela y ¡oh sorpresa! hemos sido convocados para resolver una misión misteriosa. Y para ello tendremos que ingresar a una fiesta repleta de globos de colores sin que nos reconozcan! ¿Se animan a transformarse en globos de colores? ¿Qué pueden hacer estos globos? se estiran, se comprimen, se inflan y desinflan. Y si los suelto ¿se vuelan?. Si sopla mucho viento ¿cómo se desplazan los globos?, y si no sopla el viento ¿qué ocurre?"*

Sugerimos preguntar al grupo qué otras acciones podrían corporizar si fueran globos. ¿Qué sonidos produce un globo? ¿Qué sonidos al inflarse y desinflarse? ¿Y al rebotar? ¿Qué pasa con mi cuerpo cuando me estiro como un elástico? ¿Y cuándo me achico? ¿Cómo se moverían los globos si estuvieran tristes? ¿Y felices? ¿Qué otras emociones podríamos mostrar?

<sup>1</sup> **Secuencia de Actividades lúdicas:** que contemplen momentos de inicio (manifestar el interés de implicarse en la actividad lúdica), apogeo (mayor complejidad e implicancia) desleimiento y despedida (generando de esta forma momentos compartidos donde prime el disfrute y la emoción).

Invitar a la corporización de las materialidades y el registro de las sensaciones que producen, expresando con el cuerpo: blando, extenso, grande, pequeño, pesado, liviano, etc.

## Segundo momento

### Apogeo

Proponemos distintas acciones siendo globos: ¿Podemos rebotar en pequeños saltos? ¿Y a grandes rebotes?

Al sugerir, por ejemplo lanzarlo y recibirlo podemos modificar la consigna para favorecer

- Nociones espaciales: *lanzarlo **muy alto** y recibirlo cuando está **muy abajo***
- Temporales: ***primero** lanzarlo **y luego** recibirlo. O intentar **mantenerse en el aire sin tocar el piso**.*
- Objetales: *Si los globos son muy **pesados** ¿Cómo se mueven? ¿Y si son muy muy **pequeños**?*
- Reconocimiento de las partes del cuerpo: lanzarlo con **mano derecha**, recibirlo con **mano izquierda**; lanzarlo con las **manos** y recibirlo con los **pies**; lanzarlo con **una parte** del cuerpo y recibirlo **con otra**.

Corporizar con otros compañeros o en grupos: Imaginemos que el globo se expande y toma otras formas: ¿Una flor? ¿Una estrella? ¿Cómo representaría una suelta de globos? ¿Y si unos inflan y otros son inflados? ¿Y si los inflamamos y soltamos sin atar? ¿Cómo podemos trasladar a quienes son globos? ¿Cómo los trasladamos para que no se pinchen?

### Tercer momento

#### Cierre

Estos globos se inflan en 4 tiempos y se desinflan en 4 tiempos. Luego se inflan en 4 tiempos, sostienen el aire 4 tiempos y se desinflan en 4 tiempos. Otra opción es que al inflarse se expanden todo lo posible y al desinflarse se comprimen.

La docencia invita a imaginar que *toman el globo, desatarlo y guardarlo para usarlo nuevamente en la próxima despedida.*

Mapa visual: Se invita a pegar o dibujar un globo u otro símbolo que represente la clase en el casillero correspondiente. [\(VER ANEXO\)](#)

|                                                                                   |  |  |  |  |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|

## Actividad 2: Misión “Pensar”

### Objetivo

Participar en experiencias y propuestas lúdicas que impliquen jugar consigo mismo y con los demás en la toma de decisiones y resoluciones de problemas motores.



**Materiales que pueden utilizarse: Sogas o cuerdas individuales**

### Primer momento

#### Invitación

La docencia presenta un escenario lúdico en el que se observan sogas distribuidas por todo el patio. Se recupera la idea de la “misión misteriosa” invitando a explorar en este encuentro “¡un territorio peligroso!”.

*“¡Cuidado misioneros y misioneras! ¡El patio se ha convertido en un territorio lleno de desafíos que tendremos que superar! ¿Se animan a convertirse en exploradores y exploradoras para ingresar conmigo? Iniciaremos esta aventura avanzando sobre caminos sinuosos, saltando de uno a otro y recorriéndolos de extremo a extremo. ¡No vayan a caer! ¿De qué diferentes maneras puedo circular entre estos peligros?”.*

Se invita a recorrer las cuerdas, saltarlas, caminar en equilibrios con ojos abiertos o cerrados, ayudarse con otros tomados de las manos; “superar peligros” mientras uno guía y otro se deja guiar; etc. descubriendo las formas que resultan más cómodas para cada persona.

### Segundo momento

#### Apogeo

Se invita a cada explorador/a a tomar una cuerda, proponiendo que la sujeten de cada extremo y la ubiquen detrás de su cuerpo. *¿Se animan a pasarla hacia adelante y luego saltarla? ¿De qué maneras diferentes podemos pasar hacia adelante de la soga para volver a empezar?* Cada propuesta que realizan quienes integran el grupo se comparte con el resto, así es posible saltar de diferentes maneras, con distintas direcciones, utilizando distintas partes del cuerpo, con ojos abiertos o cerrados, etc. descubriendo que cada persona puede



realizar diferentes acciones y encontrar nuevas formas de resolución a los problemas motores que se presentan.

Estas propuestas pueden realizarse en parejas, "inventando" otras acciones: *¿Podremos saltar de a dos? ¿Cómo podemos ayudarnos? ¿Cuáles nuevas formas de saltar pueden crear entre ambos? ¿Se animan a reunirse en pequeños grupos e inventar formas de "llevar a pasear" a alguien? ¿Y si mantenemos un extremo firme e intentamos formas de traccionar?*

### Tercer momento

#### Cierre

*¡Nos hemos perdido en este territorio peligroso! Se animan a escribir mensajes que se puedan ver desde un avión? Usando las cuerdas con letras ayudamos a escribir palabras cortas, tales como: "HOLA; CHAU; S.O.S" ¿Qué otros mensajes podremos enviar? ¿Se animan a cubrir las letras con sus cuerpos? Los invitamos a agruparse como elijan: en pequeños grupos o entre todos.*

La propuesta cierra celebrando que llegamos a territorio seguro. Guardamos el material para ser usado en la próxima aventura.

Mapa visual: Se invita a pegar o dibujar una cuerda u otro símbolo que represente la clase en el casillero correspondiente. [\(VER ANEXO\)](#)

|                                                                                     |                                                                                     |  |  |  |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|

### Actividad 3: Misión “Hacer”

#### Objetivo

Vivenciar habilidades motoras básicas que faciliten la toma de conciencia del esquema corporal, la ubicación del cuerpo en el espacio y la organización temporal.



Materiales que pueden utilizarse: Aros

#### Primer momento

La docencia propone un cuento motor que puede verse enriquecido o construido con las propuestas de los estudiantes. Se recupera la idea de la “misión misteriosa” invitando a recorrer las calles de una ciudad.

“¡Cuidado, esta misión misteriosa se complejiza cada vez más! ¡El patio se ha convertido en una gran autopista en la que circulan todo tipo de vehículos! ¿Se animan a circular con seguridad?.

Se invita a cada estudiante a tomar un aro y desplazarse de diferentes formas por el espacio ¿Tienen los volantes? Ponemos primera y circulamos despacio, pero ¡atención a las señales!: Rojo nos detenemos, amarillo circulamos con precaución, verde avanzamos con seguridad. ¿De qué otras formas nos podemos desplazar? ¿Y en qué direcciones? ¿Podemos inventar vehículos pequeños, grandes, voladores, subterráneos, pesados como camiones, livianos como burbujas? ¿Qué otras maneras de circular puedo proponer?”.

#### Segundo momento

¡Hemos llegado a la primera estación! ¡Celebremos lanzando los volantes hacia arriba! Podemos lanzar **muy alto** y recibir **muy abajo** (nociones espaciales); o lanzar **primero** y aplaudir/girar/saltar **luego, antes de** recibir (nociones temporales); o lanzar **con una parte** del cuerpo y recibir **con otra** (esquema corporal). ¿Cuánto tiempo demora el lanzamiento si lo realizo muy alto?.

El grupo propone distintas opciones y cada docente invita a imitar las propuestas que surgen del estudiantado. Los aros van tomando sentidos diferentes en el juego para permitir diversas habilidades. También podrían incluirse cubiertas como elemento alternativo en este punto, por su peso y la facilidad de su traslado al rodar.

¿Se animan a hacer rodar las ruedas de los vehículos? La apoyamos en el suelo y la empujamos para que ruede. ¿Qué podemos hacer mientras rueda? Las consignas docentes proponen el abordaje de distintos contenidos.

Mientras el aro rueda podemos intentar, por ejemplo:

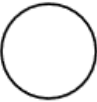
| Esquema Corporal                                                                                                                                                                                                          | Nociones espaciales                                                                                     | Nociones temporales                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Intentar introducir y nombrar <b>partes del cuerpo</b> : un pie, una mano, la nariz, la rodilla, etc<br>Tomarlo con la <b>mano derecha</b> , patearlo con el <b>pie izquierdo</b> , frenarlo con las <b>rodillas</b> .... | Saltarlo de <b>un lado a otro</b><br>Pasar <b>por arriba</b><br>Correr y girar <b>alrededor</b> del aro | Correr <b>más rápido que</b> el aro y esperarlo del otro lado<br>Correr <b>más lento que</b> el aro<br>Jugarle "una carrera" para llegar <b>antes que</b> el aro<br>Correr <b>junto con</b> el aro |

### Tercer momento

Cada estudiante se sienta dentro de un refugio (aro). A la señal, salen a correr por el espacio y a una nueva señal, deben guarecerse en cualquier refugio que debe ser compartido para que nadie se quede afuera.

La docencia se encargará de retirar aros de manera paulatina hasta que queden pocos aros, dificultando la resolución de la tarea pero garantizando que ningún niño/a quede afuera.

Mapa visual: Se invita a pegar o dibujar un aro u otro símbolo que represente la clase en el casillero correspondiente. [\(VER ANEXO\)](#)

|                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |  |  |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|

## Actividad 4: Misión “Compartir”

### Objetivo

Incrementar las habilidades motoras manipulativas a través de prácticas lúdicas desde las propias posibilidades.



**Materiales que pueden utilizarse:** Pelotas de diferentes tamaños, pesos, texturas (pelotas de papel y cinta, pelotas de diferentes deportes, pelotas rellenas de arena, etc)

### Primer momento

La docencia propone desafíos motores que pueden verse enriquecidos o contruidos con las propuestas de los estudiantes. Se recupera la idea de la “misión misteriosa ” invitando a “encontrar distintos tesoros”.

La docencia invita a encontrar las pelotas que se encuentran escondidas. Puede ser que estén en una bolsa o distribuidas en diferentes lugares. Al encontrarlas, se sugiere tomar una de ellas y explorar diferentes formas de manipularlas, lanzando y recibiendo a través de autopases. “¿Cómo lanzamos y recibimos un tesoro que se podría romper? ¿Y si fuera muy pesado? ¿Y si fuera de cristal? ¿Qué pasaría si al tocarlo me quemara?.

### Segundo momento

¡Esta misteriosa misión es más complicada de lo que creíamos y tendremos que agruparnos con otras personas para su resolución! ¿Cómo podemos hacer circular los tesoros de mano en mano sin que caiga ninguno? ¿Y si nos alejamos? ¿Es posible lanzar dos a la vez para que sean atrapados por un compañero o compañera? ¿Qué otras formas de lanzar y recibir puedo crear? ¿Y si probamos hacer malabares con dos o más?.

La docencia sugiere algunas opciones y habilita la palabra para que cada estudiante pueda proponer nuevas formas.

Luego, se habilitan aros, cajas, marcas en la pared o el piso, etc. y se invita a “lanzar lejos a una zona protegida” embocando las mismas dentro de los espacios delimitados para ello. ¿Desde qué distancia podemos lanzar? ¿Con qué partes del cuerpo pueden hacerlo? ¿Se animan a agruparse para lanzar lo más lejos posible? ¿Y lo más alto? ¿Y si construimos una secuencia de pases antes de lanzar?

### Tercer momento

Con paños, pañuelos, colchonetas u otro material, en grupos de 5 o 6 estudiantes aproximadamente, se propone lanzar las pelotas hacia arriba y volverlas a atrapar. Estos agrupamientos pueden variar hasta que el grupo completo realice la acción de manera cooperativa.

Mapa visual: Se invita a pegar o dibujar pelotas u otro símbolo que represente la clase en el casillero correspondiente. [\(VER ANEXO\)](#)

|                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |  |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--|--|

## Actividad 5: Misión “Descifrar el código secreto”

### Objetivo

Reconocer la derecha e izquierda del cuerpo en apoyos a través de juegos de atención perceptiva.



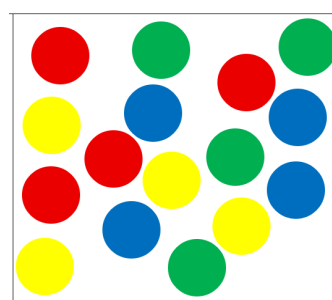
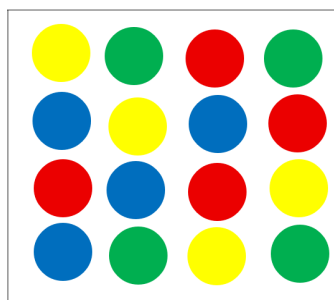
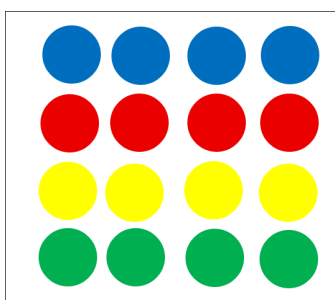
**Materiales que pueden utilizarse:** círculos (de goma eva, papel de diario, cartón, tela) de 4 colores o tizas de colores, o marcas pintadas en el suelo para armar un tablero en el piso (en un total de 16 o más) por cada agrupamiento de estudiantes.

### Primer momento

Se puede introducir a la propuesta, invitando por ejemplo: “para activar el código secreto necesitan estar muy atentos, a medida que reciben la información y la van realizando, quien lo logra seguirá avanzando pero si necesitan más tiempo volverán a empezar. Recuerden ayudar a sus pares para que entre todos lo podamos lograr”.

La docencia propone un desafío que puede verse enriquecido o construido con las propuestas de los estudiantes invitando a descifrar un código secreto. Para ello, la clase se divide en grupos pequeños de 4 estudiantes aproximadamente cada uno, invitando a que organicen en el suelo un tablero (con características similares al Twister) de 16 círculos de 4 colores diferentes o más.

Aquí se proponen algunos ejemplos:



Luego se definen las opciones a tener en cuenta para poder jugar: Estas pueden ser:

- izquierda/derecha,
- partes del cuerpo, por ejemplo mano, pie,
- colores rojo/azul/amarillo/verde (o los colores elegidos).

## Segundo momento

A partir de las consignas los niños van participando. Estas pueden estar dadas por la voz del docente, una ruleta, tarjetas con las opciones u otras formas elegidas por la docencia, o pueden estar dadas por el grupo. Se sugieren algunas:

Para descifrar este código se necesita atender a la consigna que se va a presentar: ¿están listos?:

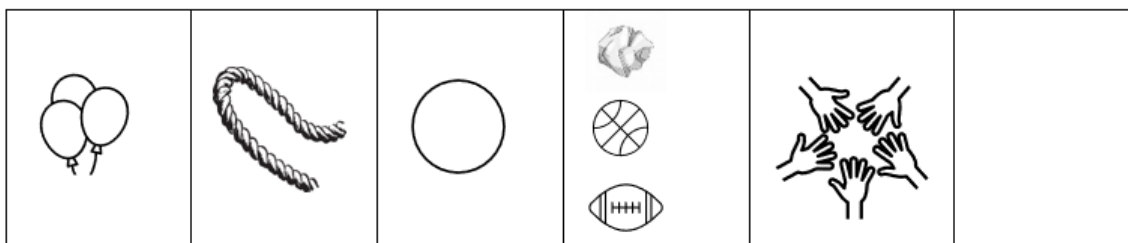
- Vamos a señalar una parte del cuerpo, un lado y un color (por ejemplo, mano derecha en amarillo o pie izquierdo en azul, etc) y ustedes deberán realizar ese apoyo. Luego realizar la nueva consigna sin desarmar la anterior evitando perder el equilibrio. Quien se cae, vuelve a empezar.
- Vamos a saltar/pisar/tocar solo los círculos de un mismo color.
- Vamos a saltar/tocar/pisar simultáneamente dos círculos de colores diferentes.
- ¿Con qué otras partes del cuerpo puedo jugar?
- ¿Qué ocurre si usamos un "comodín"?

Luego de jugar en grupos pequeños se sugiere unir los círculos con otros y armar tableros más grandes, inventando nuevas consignas. Puede hacerse de manera cooperativa, compartiendo los colores (por ejemplo, en un círculo rojo puede haber más de un apoyo) o puede hacerse por turnos o equipos.

## Tercer momento

Se realiza una ronda y se habilitan preguntas y reflexiones: ¿Cómo fue inventar maneras de jugar y compartir con otros? ¿De todas las maneras que inventaron cual fue la más difícil? ¿Cómo se organizaron para decidir nuevas formas? ¿Todos lo pudieron realizar? ¿Por qué?

Mapa visual: Se invita a pegar o dibujar un círculo de manos u otro símbolo que represente la clase en el casillero correspondiente. [\(VER ANEXO\)](#)



## Actividad 6: Final del misterio

### Objetivo

Experienciar la organización secuencial y espacial en relación al uso de objetos a través de habilidades motrices básicas.



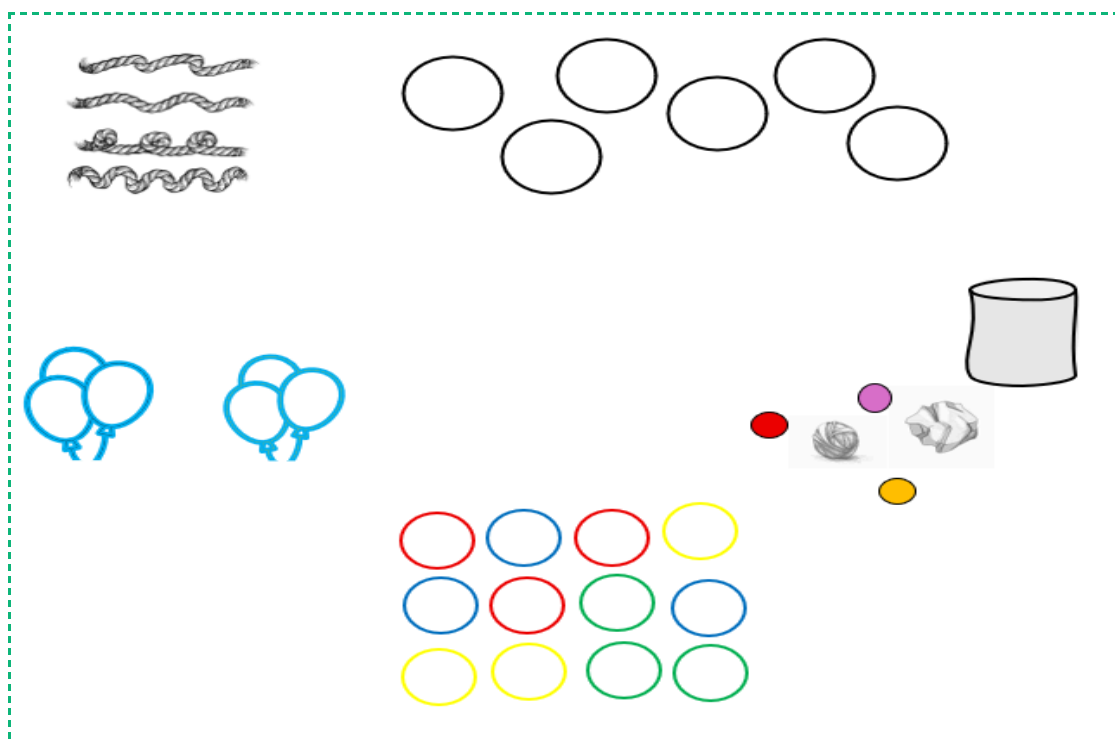
Materiales que pueden utilizarse: conos, tapitas, aros, figuras de goma eva de colores, colchonetas, cubiertas, cámaras de bicicleta infladas, tizas, papel y lápiz, etc.

### Primer momento

Se sugiere organizar en el espacio de la clase un recorrido con elementos distribuidos en puntos diversos del patio, que van a representar tareas que estos exploradores realizaron durante este tiempo *"de misiones misteriosas"* pudiendo identificar los mismos con carteles, imágenes, colores. En cada lugar del recorrido las habilidades motrices a realizar son diferentes, pueden variar y complejizarse. Como ejemplos proponemos:

- *Fuimos globos*: saltamos como globos sobre diferentes superficies: blandas, sonoras, a distintas alturas, con diferentes texturas.
- *Exploramos el territorio*: jugamos con sogas reconociendo diferentes formas de desplazamiento, diversos equilibrios, pasajes por debajo o por arriba, etc.
- *Recorrimos las calles de la ciudad*: nos desplazamos entre los aros con diferentes velocidades y direcciones.
- *Mandamos un mensaje*: embocar a la distancia en un canasto, dejar un elemento y llevar otro.
- *Desbloqueamos el código secreto con una secuencia numérica*, por ejemplo : 1, 3, 2, 1 (estos números representan la cantidad de apoyos en el suelo) y jugamos ubicando estos apoyos en figuras de goma eva o círculos dibujados con tiza o sogas en el suelo.





## Segundo momento

La docencia puede compartir a la clase que *"Los exploradores tienen misiones que cumplir y necesitan organizarse para ello. Estas tareas secretas tienen un orden: por ejemplo: "primero nos transformamos en un elemento, segundo transitamos terrenos peligrosos, tercero desbloqueamos un código secreto, cuarto enviamos un mensaje secreto y por último enviamos algo por correo".*

Este orden, al modificarse en cada propuesta permite recorridos y trayectorias variadas enriqueciendo la disponibilidad corporal. Se les presenta una posible organización: primero... segundo... tercero.. cuarto y quinto.....y se invita a recorrerla.

Luego de transitar tres o cuatro veces ese recorrido se modifica con el aporte de la clase:

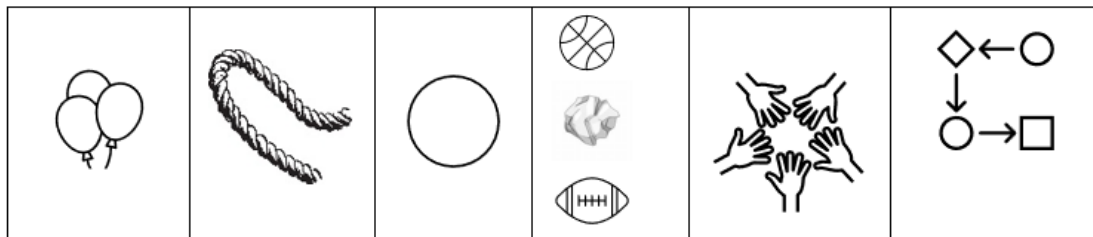
- ¿Podemos variar este recorrido para hacerlo diferente? Se les presenta una nueva forma de organización y se invita a recorrerlo.
- En agrupamientos pequeños, ¿Podremos organizar una lista de tareas para indicar a los compañeros una forma distinta de recorrerlo?.
- Se presenta una pregunta problema, dando tiempo grupal de resolución: Si tuviera que ir primero a enviar un mensaje secreto y terminar el recorrido explorando territorios ¿cómo podríamos organizarlo?.

- Durante todo el recorrido llevarán un paquete que dejarán al final (por ejemplo una entrega al correo), ¿Cómo puedo trasladarlo?.
- Armar un camino y proponer una nueva forma de la misión, y luego permitir que otro grupo lo recorra de manera diferente, organizándolo previamente.
- Ahora le indicamos a los compañeros el orden de estos "pendientes" para que ellos los realicen.

### Tercer momento

Se invita a cada pequeño grupo a representar de manera gráfica a través de un dibujo el "mapa" del recorrido de la última misión realizada. Guardamos el material para ser usado en la próxima aventura.

Mapa visual: Se invita a pegar o dibujar un símbolo que represente la clase en el casillero correspondiente. [\(VER ANEXO\)](#)



## Evaluación

|                                                                                               | INSTANCIAS INDIVIDUALES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | INSTANCIAS GRUPALES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Hitos de evaluación</b><br><i>(instancias de recolección de evidencias de aprendizaje)</i> | <p>Realización de un registro escrito <b>en el cierre de la actividad 4</b> en el que la docente destaque particularidades de las actividades realizadas con cada grupo y aquellas situaciones puntuales que ameritan ser tenidas en cuenta para ser modificadas o para realizar un seguimiento de alguna trayectoria educativa en particular.</p> <p>Este registro permite a través de la observación directa la recolección de información del desarrollo individual y grupal en lo motriz y vincular, habilitando la reflexión y toma de decisiones, así como la construcción de informes individuales cuando sea necesario.</p> | <p>En <b>el cierre de la actividad 5</b> se realizan preguntas orientativas:<br/> <i>¿Cómo fue inventar maneras de jugar y compartir con otros? ¿De todas las maneras que inventaron, cual fue la más difícil? ¿Cómo se organizaron para decidir nuevas formas? ¿Todos lo pudieron realizar?</i></p> <p>Utilizando el mapa visual que acompaña las clases, se realiza una ronda grupal <b>al finalizar las actividades de la secuencia</b>, se recuperan las experiencias de cada una y se responden a algunas preguntas a modo de autoevaluación por ejemplo</p> <p><i>"¿Pudieron realizar todas las actividades? ¿Qué les parece que facilitó la tarea? ¿Cuáles propuestas disfrutaron más? ¿Qué aprendimos en estos días de exploración? ¿Qué nombre tiene las acciones que aprendimos? ¿las partes del cuerpo que usamos?"</i></p> |

### Criterios e instrumentos

Entre los instrumentos utilizados se destaca la **observación directa y la realización de un registro diario**, se sugiere tener en cuenta los siguientes criterios generales:

- Evidencia conocimiento de su cuerpo en forma global y segmentaria
- Denota conocimiento de las nociones espaciales y temporales
- Resuelve situaciones motoras con progresiva autonomía
- Dispone de las habilidades motoras necesarias para jugar
- Juega de manera colectiva y comunitaria demostrando actitudes de autocuidado y del cuidado de otras personas

Se sugiere una **evaluación dialogada** considerando como criterios generales:

- Reconoce y nombra las partes del cuerpo intervinientes en las acciones realizadas.
- Puede nombrar las sensaciones los procesos cognitivos y las formas de actuar que se evidenciaron en las secuencias desarrolladas.
- Realiza ajustes corporales propios en las actividades propuestas.
- Disfruta de jugar de manera colectiva y comunitaria reconociendo actitudes de autocuidado y del cuidado de otras personas.

## Bibliografía

Pavía, Víctor (2010) *Formas del juego y modos de jugar* ED EDUCO Universidad Nacional del Comahue.  
<https://www.unter.org.ar/wp-content/uploads/2025/05/Pavia-Victor-2011-Formas-del-juego-y-modos-de-jugar.pdf>

Elena, Adriana coord (2010) *Educación física en la escuela primaria*. ED La Crujía

**Autoría:** Silvina Qüesta y Silvana Madrid.

**Equipo de Diversificación Curricular:** Natalia Cravero; Marisa Guerra; Flavia Pereyra.

**Enfoques Transversales:** Alba Imhof; Salomé Márquez; Fernanda Pagura.

**Coordinación Técnico-Pedagógica:** Flavia Bonadeo; Paola Jara; Ma. Verónica Pighin.

# Anexo

## Secuencia primer grado

