

Educación Física



Actividades para los estudiantes

Primer año

Aprender a cooperar y cooperar para aprender: los juegos cooperativos en la clase de Educación Física

Serie PROFUNDIZACIÓN • NES



Buenos Aires Ciudad

Ministerio de Educación de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
05-04-2026



Vamos Buenos Aires

JEFE DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN

María Soledad Acuña

SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Diego Javier Meiriño

DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO

María Constanza Ortiz

GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM

Javier Simón

SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL

Jorge Javier Tarulla

**SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA
Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS**

Sebastián Tomaghelli

SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA (SSPLINED)

DIRECCIÓN GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO (DGPLEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE CURRÍCULUM (GOC)

Javier Simón

EQUIPO DE GENERALISTAS DE NIVEL SECUNDARIO: Isabel Malamud (coordinación), Cecilia Bernardi, Bettina Bregman, Ana Campelo, Marta Libedinsky, Carolina Lifschitz, Julieta Santos

ESPECIALISTAS: María Laura Emanuele, Silvia Cristina Ferrari, Andrea Parodi y Eduardo Prieto

COORDINACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES (DGPLEDU): Mariana Rodríguez

COLABORACIÓN Y GESTIÓN: Manuela Luzzani Ovide

EQUIPO EDITORIAL EXTERNO

COORDINACIÓN EDITORIAL: Alexis B. Tellechea

DISEÑO GRÁFICO: Estudio Cerúleo

EDICIÓN: Fabiana Blanco, Natalia Ribas

CORRECCIÓN DE ESTILO: Lupe Deveza

IDEA ORIGINAL DE PROYECTO DE EDICIÓN Y DISEÑO (GOC)

EDICIÓN: Gabriela Berajá, María Laura Cianciolo, Andrea Finocchiaro, Marta Lacour, Sebastián Vargas

DISEÑO GRÁFICO: Octavio Bally, Silvana Carretero, Ignacio Cismondi, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

ACTUALIZACIÓN WEB: Leticia Lobato

AGRADECIMIENTOS: Marina Orecchio por su aporte sobre los juegos incluidos en el segundo momento del recorrido.

Este material contiene las actividades para los estudiantes presentes en *Educación Física. Aprender a cooperar y cooperar para aprender: los juegos cooperativos en la clase de Educación Física*. ISBN 978-987-549-763-4

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

Las denominaciones empleadas en este material y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implica, de parte del Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 1 de junio de 2018.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa. Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2018.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum. Av. Paseo Colón 275, 14° piso - C1063ACC - Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Teléfono/Fax: 4340-8032/8030

© Copyright © 2018 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.

¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

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

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



Pie de página

Volver a vista anterior — Al clicar regresa a la última página vista.

— Ícono que permite imprimir.

— Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

Portada

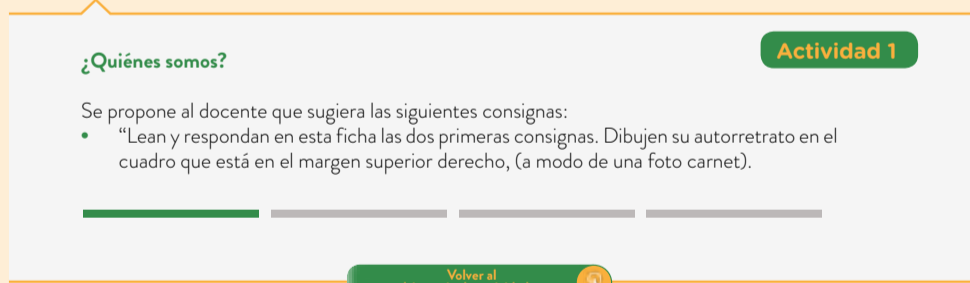
— Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

Itinerario de actividades



Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.

Actividades



Volver al itinerario de actividades — Botón que lleva al itinerario de actividades.

— Sistema que señala la posición de la actividad en la secuencia.

Íconos y enlaces

1 Símbolo que indica una cita o nota aclaratoria. Al clicar se abre un *pop-up* con el texto:

Ovidescim repti ipita voluptis audi iducit ut qui adis moluptur? Quia poria dusam serspero voloris quas quid moluptur?Luptat. Upti cumAgnimustrum est ut

Los números indican las referencias de notas al final del documento.

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a la web o a un documento externo.

— Indica enlace a un texto, una actividad o un anexo.
“Título del texto, de la actividad o del anexo”

Itinerario de actividades de tarea



Actividad 1

¿Quiénes somos?

1



Actividad 2

La presentación

2



Actividad 3

Pelee

3

¿Quiénes somos?

Actividad 1

- Completen para la clase que viene las consignas de la segunda parte de la ficha con información sobre el mismo compañero que presentaron en clase.



Conocernos y reconocernos

Volver al
Itinerario de actividades



La presentación

Actividad 2

Opción 1: Para la próxima clase vean las siguientes [escenas de la película Toy Story 3: Unidos ante el peligro](#) (Disney Channel LA) y respondan:

- ¿Cuál es el problema que enfrentan?
- ¿Con qué estrategias lo resuelven?
- ¿Cómo afectan los vínculos entre ellos?
- ¿Cuál es el resultado de la acción de los juguetes?
- Busquen otra escena, video o historia que refleje una situación similar y compártanlo.

Opción 2: Para la próxima clase vean la animación [El puente](#), de Ting Chian Tey, y resuelvan:

- Identifiquen cuál es el inconveniente que se les presenta a los dos primeros protagonistas.
- ¿Cómo están tratando de resolverlo?
- ¿Qué creen que deberían intentar hacer?
- ¿Cómo calificarían la solución de los dos personajes que aparecen después?
- ¿Hay alguna manera de resolver el paso por el puente que beneficie a todos? ¿Cuál?
- Busquen otra escena, video o historia que refleje una situación similar y compártanlo.

Volver al
Itinerario de actividades



Pelele

Actividad 3

Los juegos cooperativos y los juegos competitivos:

- Para la próxima clase, cada grupo debe elaborar un cuadro comparativo colocando en una columna los juegos cooperativos y en la otra los competitivos. Para cada tipo, enumeren al menos cinco características.

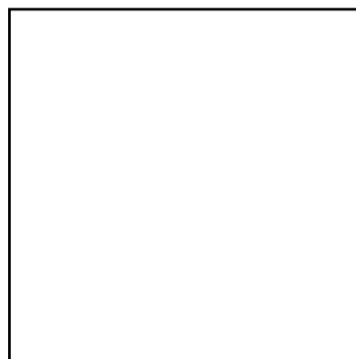
Volver al
Itinerario de actividades





Anexo 1

Conocernos y reconocernos



Vengo del barrio:

El deporte que más me gusta es:

.....

Sobrenombre:

Música preferida:

.....

Usuario de una red social:

Expectativas de este año para las clases de Educación Física:

.....

.....

.....

.....



Vamos Buenos Aires



[/educacionba](#)

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
05-04-2025

buenosaires.gob.ar/educacion