

[illegible]

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

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
06-02-2020

# 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 Finocchiario, 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.

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires  
Educación física : aprender a cooperar y cooperar para aprender : los juegos cooperativos en la clase de Educación Física. - 1a edición para el profesor. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Dirección General de Planeamiento e Innovación Educativa, 2018.  
Libro digital, PDF - (Profundización NES)

Archivo Digital: descarga y online  
ISBN 978-987-549-763-4

1. Educación Secundaria. 2. Educación Física. 3. Guía del Docente. I. Título.  
CDD 371.1

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.  
Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.



## Presentación

La serie de materiales Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza en las que se ponen en juego tanto los contenidos – conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes – definidos en el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Resolución N.º 321/MEGC/2015, como nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

El tipo de propuestas que se presentan en esta serie se corresponde con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en la Resolución CFE N.º 93/09 para fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. Esta norma – actualmente vigente y retomada a nivel federal por la propuesta “Secundaria 2030”, Resolución CFE N.º 330/17 – plantea la necesidad de instalar “distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a: nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo de los profesores y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje”. Se promueven también nuevas formas de agrupamiento de los estudiantes, diversas modalidades de organización institucional y un uso flexible de los espacios y los tiempos que se traduzcan en propuestas de talleres, proyectos, articulación entre materias, debates y organización de actividades en las que participen estudiantes de diferentes años. En el ámbito de la Ciudad, el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* incorpora temáticas nuevas y emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para los estudiantes.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda la escuela secundaria para lograr convocar e incluir a todos los estudiantes y promover efectivamente los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Es importante resaltar que, en la coyuntura actual, tanto los marcos normativos como el *Diseño Curricular* jurisdiccional en vigencia habilitan e invitan a motorizar innovaciones imprescindibles.

Si bien ya se ha recorrido un importante camino en este sentido, es necesario profundizar, extender e instalar propuestas que efectivamente hagan de la escuela un lugar convocante para los estudiantes y que, además, ofrezcan reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, sigue siendo un desafío:

- El trabajo entre docentes de una o diferentes áreas que promueva la integración de contenidos.
- Planificar y ofrecer experiencias de aprendizaje en formatos diversos.
- Elaborar propuestas que incorporen oportunidades para el aprendizaje y el ejercicio de capacidades.



Los materiales elaborados están destinados a los docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza, desde estos lineamientos. Se incluyen también propuestas de actividades y experiencias de aprendizaje para los estudiantes y orientaciones para su evaluación. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales.

La serie reúne dos líneas de materiales: una se basa en una lógica disciplinar y otra presenta distintos niveles de articulación entre disciplinas (ya sean areales o interareales). Se introducen también materiales que aportan a la tarea docente desde un marco didáctico con distintos enfoques de planificación y de evaluación para acompañar las diferentes propuestas.

El lugar otorgado al abordaje de problemas interdisciplinarios y complejos procura contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y de la argumentación desde perspectivas provenientes de distintas disciplinas. Se trata de propuestas alineadas con la formación de actores sociales conscientes de que las conductas individuales y colectivas tienen efectos en un mundo interdependiente.

El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar a los estudiantes experiencias y herramientas que permitan comprender, dar sentido y hacer uso de la gran cantidad de información que, a diferencia de otras épocas, está disponible y fácilmente accesible para todos. Las capacidades son un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades para que los estudiantes las desarrollen y consoliden.

Las propuestas para los estudiantes combinan instancias de investigación y de producción, de resolución individual y grupal, que exigen resoluciones divergentes o convergentes, centradas en el uso de distintos recursos. También, convocan a la participación activa de los estudiantes en la apropiación y el uso del conocimiento, integrando la cultura digital. Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento y autonomía e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y los conocimientos y una mayor inclusión de los estudiantes.

En este marco, los materiales pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos. Pueden ofrecer una primera aproximación a una temática formulando dudas e interrogantes, plantear un esquema conceptual a partir del cual profundizar, proponer



actividades de exploración e indagación, facilitar oportunidades de revisión, contribuir a la integración y a la comprensión, habilitar oportunidades de aplicación en contextos novedosos e invitar a imaginar nuevos escenarios y desafíos. Esto supone que en algunos casos se podrá adoptar la secuencia completa o seleccionar las partes que se consideren más convenientes; también se podrá plantear un trabajo de mayor articulación entre docentes o un trabajo que exija acuerdos entre los mismos. Serán los equipos docentes quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

Iniciamos el recorrido confiando en que constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad nuevas propuestas, dando lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.

**Diego Javier Meiriño**  
Subsecretario de Planeamiento  
e Innovación Educativa

**Gabriela Laura Gürtner**  
Jefa de Gabinete de la Subsecretaría de  
Planeamiento e Innovación Educativa



## ¿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.

### Índice interactivo

**Introducción**

Plaquetas que indican los apartados principales de la propuesta.

### Itinerario de actividades

**Actividad 1**

**¿Quiénes somos?**

Iniciar el conocimiento entre los integrantes del grupo.

1

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.

### Actividades

**¿Quiénes somos?**

**Actividad 1**

Se propone al docente que sugiera las siguientes consignas:

- a. "Lean y respondan en esta ficha las dos primeras consignas. Dibujen su autorretrato en el cuadro que está en el margen superior derecho, (a modo de una foto carnet)."

**Actividad anterior**

**Actividad siguiente**

**Actividad anterior**

Botón que lleva a la actividad anterior.

**Actividad siguiente**

Botón que lleva a la actividad siguiente.

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.



**"Título del texto, de la actividad o del anexo"**

— Indica enlace a un texto, una actividad o un anexo.



— Indica apartados con orientaciones para la evaluación.



## Índice interactivo



Introducción



Contenidos y objetivos de aprendizaje



Itinerario de actividades



Orientaciones didácticas y actividades



Orientaciones para la evaluación



Bibliografía



## Introducción

*El juego y los juegos cooperativos nacieron hace miles de años cuando las tribus se reunían para festejar la vida. La idea que hay tras los juegos cooperativos es sencilla: jugar con otros, mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego.*

Este documento intenta brindar aportes para el abordaje didáctico de los juegos cooperativos, como así también de las herramientas necesarias para la resolución cooperativa de situaciones motrices en las clases de Educación Física.

Se pretende, mediante la enseñanza de los juegos, favorecer una organización social cooperativa para contribuir a que los estudiantes de primer año se conformen como grupo. Cabe señalar que la interacción entre ellos, lejos de ser una variable externa, es estructurante de sus aprendizajes.

Resulta clave partir de analizar los modos de organización social que se promueven en las situaciones de clase. Como ya lo han estudiado David Johnson y Roger Johnson, estos modos de organización responden a estructuras denominadas individual, cooperativa y competitiva. “En la estructura de tipo cooperativa, las metas de los individuos considerados aisladamente están ligadas, de modo que hay una correlación positiva entre la consecución de estas. Bajo condiciones puramente cooperativas un individuo puede obtener su meta si y solo si los otros participantes pueden alcanzar las suyas. En una situación social competitiva, las metas de los participantes considerados aisladamente están ligadas de modo tal que hay una correlación negativa entre sus logros. Un individuo puede alcanzar su meta si y solo si los otros participantes no la logran. Finalmente, en una situación individualista no hay correlación entre el logro de las metas de cada participante. Así, cada persona persigue un logro que es beneficioso desde el punto de vista personal, considerando, irrelevantes los esfuerzos de los otros participantes en la situación.” Al retomar estudios realizados por diferentes autores, es posible destacar el valor formativo que tiene para los grupos el aprendizaje cooperativo. En este sentido, se plantean algunos interrogantes: ¿cómo proponer el aprendizaje de los juegos cooperativos en la clase de Educación Física? ¿De qué manera atender a los emergentes? ¿Con qué estrategias favorecer que los estudiantes participen, comprendan y recreen los juegos y puedan construir y respetar los acuerdos de convivencia?

Es importante recordar que los juegos cooperativos son aquellos en los que las personas que participan no compiten entre sí, sino que se plantean un propósito común y la competencia



es frente al desafío de concretar grupalmente el objetivo del juego. Se juega con los demás y no contra los demás; de este modo, se despliegan el compañerismo y el desarrollo personal a partir de la relación con los pares para la participación, en la que predominan las metas colectivas por sobre las individuales.

El abordaje didáctico de los juegos cooperativos en la clase de Educación Física ayuda a que los estudiantes puedan sentirse parte del grupo, comunicarse libremente, conocerse y desarrollar las propias capacidades, aceptar responsabilidades, confiar en los demás, construir empatía, gestionar conflictos, sentirse valorados y apreciados, reducir el miedo al fracaso y colaborar solidariamente para lograr un objetivo común.

En el recorrido didáctico que sigue a continuación, se secuencian tres momentos para el trabajo pedagógico. En ellos, los juegos cooperativos se presentan como contenidos de enseñanza y, también, como medio o estrategia para el despliegue de la ludicidad, la formación en valores y el desarrollo de capacidades relacionales, como acordar las reglas y respetarlas.

## Contenidos y objetivos de aprendizaje

En esta propuesta se seleccionaron los siguientes contenidos y objetivos de aprendizaje del espacio curricular de Educación Física para primer año de la NES:

Ejes/Contenidos	Objetivos de aprendizaje	Capacidades
<b>Núcleo temático: Juegos.</b> <b>Eje: El cuerpo y el medio social.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tareas y juegos cooperativos que impliquen tratados, acuerdos y diferentes tipos de resoluciones.</li> <li>El derecho de todos a participar.</li> <li>Estrategias para la resolución de conflictos en los juegos con mediación del docente.</li> <li>Respeto por las reglas explicadas y/o acordadas entre el docente y el grupo para jugar los juegos.</li> <li>Juegos cooperativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participar en juegos cooperativos y tradicionales, reorganizando sus reglas y elaborando distintos tipos de resoluciones a partir de acuerdos.</li> <li>Atender al cuidado propio y de los compañeros en diferentes situaciones de clase que se presenten, evitando situaciones de riesgo.</li> <li>Abordar y resolver conflictos grupales con creciente autonomía al participar en prácticas gimnásticas, deportivas, expresivas y de vinculación con el ambiente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicación.</li> <li>Resolución de conflictos.</li> <li>Interacción social y trabajo colaborativo.</li> </ul>

Para el recorrido didáctico de esta propuesta los contenidos y objetivos de aprendizaje se especifican de la siguiente manera:

Objetivos de aprendizaje:

- Aprender y jugar juegos cooperativos, aplicando y/o recreando sus reglas y elaborando distintos tipos de resoluciones a partir de acuerdos.
- Atender al cuidado propio y de los compañeros en actividades y juegos cooperativos, evitando situaciones de riesgo.
- Participar en la organización de un encuentro de juegos cooperativos, desarrollando tareas comunitarias.

Contenidos:

- Tareas y juegos cooperativos que impliquen tratados, acuerdos y diferentes tipos de resoluciones.
- El derecho de todos a participar.
- Estrategias para la resolución de conflictos en los juegos cooperativos con mediación del docente.
- Respeto por las reglas explicadas y/o acordadas entre el docente y el grupo para jugar los juegos.
- Tareas comunitarias en la organización de un encuentro de juegos cooperativos.
- Participación en un encuentro de juegos cooperativos.



## Itinerario de actividades

### Primer momento Conociéndonos



#### Actividad 1

##### ¿Quiénes somos?

Iniciar el conocimiento entre los integrantes del grupo.

1



#### Actividad 2

##### La presentación

Compartir información acerca de las expectativas, las preferencias y los gustos personales entre los estudiantes.

2



#### Actividad 3

##### No te caigas del barco

Ubicar a los estudiantes en la necesidad de establecer acuerdos para la resolución de una situación motriz que desafía las formas de comunicación habituales para un grupo.

3



#### Actividad 4

##### Agarrate fuerte

Plantear un objetivo que se debe alcanzar para el cual es preciso construir confianza en el cuidado de los otros.

4



#### Actividad 5

##### Mensaje recibido

Poner en práctica el conocimiento de los compañeros, la confianza en los “guías” y el respeto por las reglas.

5



## Segundo momento Aprendiendo juegos cooperativos



### Actividad 6

#### Pelota que vuela

Sostener la pelota en el aire como desafío del grupo, para lo cual se deben construir acuerdos y respetar las reglas.

6



### Actividad 7

#### Zapatos mágicos

Acordar los apoyos que permitan el traslado de todo el grupo.

7



### Actividad 8

#### Pelele

Combinar las actividades de hacer rebotar la pelota y embocarla en un aro.

8



### Actividad 9

#### Bastones transportadores

Trasladar con bastones una pelota evitando que se caiga.

9



### Actividad 10

#### Barcos en la niebla

Poner en juego la confianza en un “guía” que permite orientar un recorrido sin tocar los obstáculos.

10



## Tercer momento

### ¿Y si agrandamos la red? ¡Se viene el encuentro de juegos cooperativos!



#### Actividad 11

##### Organizando los juegos cooperativos del encuentro

Recolectar las propuestas de los estudiantes acerca de los juegos cooperativos para realizar en la jornada.

11



#### Actividad 12

##### ¿Cómo iniciar el encuentro?

Sugerir un juego mezclador y una dinámica de presentación. Finalizar el recorrido. Organizar un “tercer tiempo” y una danza grupal de cierre.

12





## Orientaciones didácticas y actividades

Los tres momentos con sus respectivas actividades integran una secuencia que culmina con el encuentro de juegos cooperativos, a modo de proyecto didáctico.

Vale aclarar que, si bien aquí se presentan los juegos con sus respectivas explicaciones, resulta clave habilitar espacios en la clase para que los estudiantes puedan crear sus propios juegos, elegir los materiales, establecer las reglas, como así también recrear y/o modificar juegos ya conocidos.

### Primer momento Conociéndonos

Suele suceder que los estudiantes del primer año de la escuela secundaria provienen de escuelas primarias diferentes, y los juegos cooperativos constituyen una excelente oportunidad para que se encuentren y se conozcan. Si los chicos de primer año ya se conocen, se aprovecha este momento para saber más acerca de cada compañero y profundizar en aspectos aún no descubiertos.

La propuesta de actividades y juegos planteados pondrá el foco en que los estudiantes indaguen, pregunten y conozcan a sus compañeros, sus gustos, intereses, usos culturales, entre otras posibilidades.

Para la Actividad 1, es importante que el docente anticipe con los estudiantes que deberán exponer algunos datos básicos de tipo personal, que les van a permitir conocerse y sobre todo “reconocerse” como parte de una división, curso o grupo que comienza a conformarse como grupo de clase de Educación Física y que comparte intereses, gustos musicales, uso de redes sociales, barrio, metas del año, sensaciones, preocupaciones, etc. También que tienen aspectos que los diferencian a unos de otros, y eso los enriquece como grupo en la medida en que se respeten y valoren dichas diferencias. Adquiere relevancia conversar con los chicos sobre la importancia de la diversidad, para que entiendan que las diferencias, lejos de ser un obstáculo, son una oportunidad para poder formarse como ciudadanos.

Para comenzar, el docente distribuye entre los estudiantes la ficha "Conocernos y reconocernos", disponible en el Anexo 1, para que cada uno la complete.

El docente también puede participar de la actividad completando su propia ficha, como parte del reconocimiento de que él también forma parte de ese grupo que se está conformando.



Conocernos y  
reconocernos

## ¿Quiénes somos?

### Actividad 1

Se propone al docente que sugiera las siguientes consignas:

- “Lean y respondan en esta ficha las dos primeras consignas. Dibujen su autorretrato en el cuadro (a modo de una foto carnet). Una vez completadas las fichas, las depositan en el centro del patio con la parte escrita hacia abajo.”
- “De a uno, retiren una ficha y vayan a buscar al compañero que reconozcan allí. A medida que se van encontrando, vayan armando una cadena hasta formar una ronda con todo el grupo.”
- “Con los datos que contiene la ficha, cada uno presente al compañero que le tocó.”



Conocernos y reconocernos

Actividad siguiente



Resulta conveniente que, luego de realizar la consigna **a**, el docente mezcle las fichas, sin darlas vuelta. Al finalizar lo propuesto en la consigna **c**, se sugiere que los invite a repensar cómo se llegó a formar esa ronda, que fue necesario “salir” a buscar a otro que no se conocía y, a la vez, que alguien los “encontrara” a ellos para hacer posible un armado que los vincule a todos con todos. Se busca ayudarlos a pensar que así es como se va transitando de un conjunto de personas que no se conocen a un grupo que va “tejiendo” los primeros vínculos.

### Actividad 1

## Actividad de tarea para los estudiantes

- 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

## La presentación

### Actividad 2

Se sugiere al docente que inicie la actividad con la siguiente consigna:

- “Formen una ronda y uno de ustedes comience a presentar la información de su compañero.”

Luego de que el estudiante ha realizado la presentación, el docente indica:

- b.** “Ahora, sosteniendo el cabo de un ovillo de elástico, pasá este ovillo al compañero que acabás de presentar.”

Y así continúan sucesivamente hasta que todos estén presentados. Al finalizar, quedará armada una “telaraña” que los conecta a todos.

Finalmente, el docente coloca una birome atada con un hilo en el centro de la “telaraña” que forma el elástico y pone una botella por debajo. Luego, ofrece la siguiente consigna:

- c.** “Cada uno, desde su lugar en la ronda, debe sostener el elástico que le tocó. Traten entre todos de embocar la birome en la botella.”

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

Al terminar la tarea planteada en la consigna **b**, se sugiere al docente que pida a los estudiantes observar la telaraña que se ha formado y les propone algunos interrogantes que los guíen en la reflexión acerca de cómo se van “tejiendo los hilos” que unen a cada uno con el otro y a todos en un solo tejido.

- ¿Qué características tiene esta telaraña?
- ¿Quién la tejió y cómo se sostiene?
- ¿Qué hizo posible esta telaraña?
- ¿Cuál es el rol del grupo en esta construcción?

Finalizada la consigna **c**, es importante reunir a los estudiantes y preguntarles:

- ¿Qué tuvieron que hacer para alcanzar el objetivo de embocar la birome?
- ¿Qué estrategias usaron?
- ¿Cuál creen que fue la más apropiada para alcanzar el objetivo?
- ¿Qué sensaciones pueden identificar?

Sería interesante conversar con los estudiantes acerca de los momentos que transitaban desde que armaron la ronda. El primero fue cuando presentaron al compañero y se vincularon armando la “telaraña” y el segundo cuando lograron un objetivo común. Para la siguiente clase, el docente podría proponerles una de las siguientes actividades.

## Actividad 2

### Actividades de tarea para los estudiantes

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.

Se sugiere que la clase siguiente el docente realice una puesta en común de manera de socializar el análisis de las historias que contienen los videos.

### No te caigas del barco

## Actividad 3

Se sugiere al docente que proponga las siguientes consignas:

- “Miren este banco. ¿Se animan a subirse y formar una hilera?”
- “Les propongo ahora que se ordenen según la fecha de cumpleaños sin bajar y sin caerse.”

Otros criterios de ordenamiento pueden ser la altura, la letra con que se inicia el nombre, etc.



Actividad anterior

Actividad siguiente



En esta actividad se puede utilizar un banco largo. Si no se cuenta con un banco estable y firme, puede armarse una base con neumáticos o materiales similares (bloques de goma eva, líneas dibujadas en el piso, etc.) y en el caso de neumáticos se puede colocar sobre ellos un tablón que sea lo suficientemente fuerte como para que soporte el peso del grupo de chicos.

Si el número de estudiantes es muy alto, se pueden dividir en dos grupos, de manera de hacer posible la comunicación necesaria entre ellos para resolver la actividad y evitar riesgos de caída. Es conveniente no definir un tiempo para resolverla, sino que el objetivo sea cumplir con la consigna sin desplazarse ni acomodarse por fuera del banco. En el caso de que se forme más de un grupo, se sugiere que las consignas vayan rotando entre ellos para evitar que se genere algún tipo de competencia en la resolución de la actividad.

## Propuesta de evaluación diagnóstica

Se sugiere al docente proponer que en los mismos grupos respondan lo siguiente:

- ¿Qué estrategias usaron para resolver?
- ¿Cómo tomaron las decisiones?
- ¿Pudieron escucharse y plantear sus propuestas?
- ¿Qué dificultades se les presentaron?
- ¿Cómo las superaron?
- ¿Pueden diferenciar algún rol distinto en sus compañeros?



A continuación, en la puesta en común, se sugiere registrar las expresiones de los chicos y hacer un diagnóstico de cómo funciona el grupo.

Luego de que los estudiantes hayan participado de las actividades de presentación y conocimiento, es tiempo propicio para avanzar con propuestas ludomotrices que se enfoquen en afianzar los vínculos entre compañeros y con el grupo, para contribuir así a generar relaciones positivas entre ellos que favorezcan la resolución de conflictos y la construcción de acuerdos de convivencia.

## Agarrate fuerte

### Actividad 4

El docente le asigna a cada uno de los estudiantes los números 1 y 2 alternativamente. Luego, explica la consigna:

- “Cuando diga un número en voz alta, el 1 o el 2, quienes tengan ese número deben inclinarse hacia atrás o adelante, procurando mantener el cuerpo recto, sin soltarse de las manos.”

← Actividad anterior

Actividad siguiente →



En esta actividad, el grupo total se divide en tres subgrupos y cada uno forma un círculo con los estudiantes tomados de las manos. Si en la Actividad 3 ya se formaron tres grupos, se sugiere respetar esa organización.

Es imprescindible repetir algunas veces la consigna, de manera que se vaya generando confianza en el sostén del compañero. Llegarán a un punto de equilibrio y, en ese momento, se recomienda que el docente les proponga a los chicos probar movimientos de manera conjunta: flexionar las piernas, levantar una pierna, inclinar la cabeza a un lado, atrás, etc. Se debe estar atento a aquellas actitudes que puedan provocar desequilibrios y/o posibles caídas. Para eso, es necesario que el docente habilite momentos para reflexionar acerca de lo que implica cuidar al otro, ser responsables para evitar acciones que los pongan en riesgo, ayudarse a resolver un problema motriz, etc.

En esta última actividad se propicia que los estudiantes pongan en juego el conocimiento y la confianza en sus compañeros, que fueron construyendo en la resolución de las propuestas previas.

### Mensaje recibido

### Actividad 5

El docente comienza con la explicación de la consigna:

- a. “Cada grupo juega por separado y ocupa un espacio rectangular que tiene señalizada la línea de partida y la de llegada, detrás de las cuales se ubica un integrante que asume el rol de ‘guía’. El resto de los compañeros se ubica dentro del rectángulo que les tocó, con los ojos vendados e identificados cada uno con un número correlativo. El juego inicia cuando el guía de la línea de partida entrega al compañero N° 1 un sobre que deberá entregar al compañero N° 2, y este al N° 3, y así sucesivamente hasta que el último se lo entregue al guía de la línea de llegada. Los guías les darán indicaciones desde afuera a sus compañeros para que puedan encontrarse en el espacio de juego y pasarse el sobre de uno a otro en orden hasta que el último se lo entregue en mano al guía en la línea de llegada.”

Luego de terminado el juego, propone:

- b. “Ahora que todos los grupos finalizaron el recorrido, abran los sobres y fíjense que contienen partes de una idea o frase. Entre todos, armen el rompecabezas para descifrar cuál es la frase.”



Actividad anterior



Actividad siguiente

Para evitar que se aliente algún modo de competencia, se recomienda, en la consigna **a**, plantear al grupo que haya finalizado antes que envíe a otro grupo un referente para colaborar con la tarea que realizan los compañeros “guías”.



En la consigna **b**, es recomendable que la frase o la idea que el docente seleccione haga referencia a los valores que se hicieron presentes en estas experiencias lúdicas cooperativas y que sea significativa para el grupo en su mayoría. Para que esto sea posible, se sugiere recuperar las actividades de reflexión desarrolladas previamente, de manera que las expresiones de los estudiantes se vean reflejadas en esta idea/frase sintetizadora.

### Segundo momento Aprendiendo juegos cooperativos

Aquí los grupos aprenderán diversos juegos cooperativos, los jugarán, los recrearán y reflexionarán sobre los aprendizajes que van logrando.

Durante este tiempo de desafíos cooperativos, se recomienda que el docente esté atento a diversos componentes de las propuestas como, por ejemplo, la organización de los grupos, las consignas, el espacio, los materiales, las preguntas disparadoras de las reflexiones, etc., ya que, en parte, de ello dependerá que los objetivos lleguen a cumplirse.

Es importante anticipar la organización general de la clase para que las actividades no sugieran ningún tipo de competencia. En el caso de que el grupo tenga muchos integrantes podría pensarse en resoluciones diversas:

- Seleccionar el mismo juego y reproducirlo en distintos lugares. Para eso se tendrá en cuenta la distribución espacial. Por ejemplo, ubicarlos uno al lado del otro puede generar que los equipos compitan entre ellos.
- Seleccionar diferentes juegos y que los grupos roten por los diversos espacios.

Mediante las consignas, el docente favorecerá que cada grupo logre los objetivos y propiciará la participación de todos. Es importante saber cuándo preguntar y qué, cómo convocar la atención sobre algo que sucede sin aportar enseguida la explicación, cuándo callar y dejar que los acuerdos y las resoluciones de los estudiantes aparezcan. Muchas veces la ansiedad es perjudicial y no se respetan los tiempos de los chicos. Si el docente sugiere que se apresuren porque el otro grupo ya pudo resolverlo, esa intervención ejercerá presión y alentará la competencia, de modo que correrá el eje del objetivo previsto.

También se puede considerar la opción de que los estudiantes reciban las consignas por escrito. Esta estrategia puede representar una dificultad mayor, dado que tendrán que leerlas, explicarlas y, una vez que todos hayan comprendido el juego, comenzar a desarrollarlo.

En este tipo de juego, los espacios de reflexión son muy valiosos para recuperar los acuerdos, las estrategias de resolución, los diálogos, los roles, los problemas de comunicación.

Las conclusiones a las que se arriba pueden servir como disparadoras de otros juegos.

## Pelota que vuela

### Actividad 6

Este juego se inicia con los estudiantes que se ubican parados, formando una ronda. El docente explica la consigna:

- “En este juego, les propongo que golpeen la pelota con cualquier parte del cuerpo, de a uno a la vez, sin que se caiga, y que inmediatamente después se sienten. Si la pelota se cae, hay que volver a comenzar. Cuando queda uno solo parado, los demás compañeros vuelven a pararse para continuar hasta que se cumpla el tiempo establecido según la cantidad de integrantes. El desafío es pasar la pelota y sostenerla en el aire, entre todos, sin que se caiga. Vale aclarar que no pueden pasarle la pelota a quien esté sentado.”

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

A medida que se alcanza el desafío, el tiempo puede ir incrementándose.

Se sugiere que realicen el juego una vez y, luego, el docente puede plantear junto con los estudiantes cuáles fueron las dificultades. A partir de esta reflexión, se sugiere asignar de tres a cinco minutos más para que armen una estrategia para resolverlas. Finalmente, vuelven a jugar empleando las estrategias acordadas.

El docente estará atento a conflictos que puedan aparecer, por ejemplo, cuando saltan a un compañero o cuando a algún estudiante se le cae la pelota y se burlan, entre otras situaciones posibles, y reflexionará con el grupo acerca del *derecho al juego* de cada integrante del grupo.

## Zapatos mágicos

### Actividad 7

El docente propone la siguiente consigna:

- “Cada grupo tiene que cruzar el río de costa a costa sumando entre todos los integrantes diez apoyos. Miren este espacio delimitado por dos líneas. Partirán de una línea que, imaginemos, sería la ‘costa’ y deberán llegar a la otra. Si ponen más o menos apoyos, el grupo volverá a comenzar.”

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

Vale aclarar que “diez apoyos” es solo un ejemplo, dado que el número se terminará de definir según la cantidad de jugadores.

Se recomienda asignar a cada grupo unos minutos para que establezcan acuerdos y decidan con qué apoyos cruzarán. Se puede pensar en realizar el juego dos o tres veces seguidas y, en cada una de ellas, variar la cantidad de apoyos para incrementar el desafío.

Al finalizar, sería conveniente que en cada grupo analicen si pudieron respetar las reglas del juego y, si no lo hicieron, que conversen acerca de cuáles fueron las razones y se detengan a analizar las consecuencias.

### Pelele

### Actividad 8

En este juego el docente distribuye en cuatro sectores los siguientes materiales. Luego, propone la consigna a los estudiantes:



- “Miren esos materiales. La idea es que, luego de hacer rebotar tres veces la pelota en la tela, tienen que hacerla ingresar en el aro. Todos los jugadores deberán sostener la tela. Si algún compañero la suelta durante los rebotes, se comienza otra vez; en caso de embocar sin estar todos los integrantes sosteniendo la tela, no tiene valor.”



Actividad anterior

Actividad siguiente



Dado que el juego se inicia con una consigna abierta, posibilita diferentes resoluciones. Por ejemplo, podría suceder que el grupo, luego de los tres rebotes, se traslade hasta el aro

y allí emboque la pelota. Otro modo de resolver es que desde el lugar donde está la tela, luego de realizar los tres rebotes, lancen la pelota hacia el aro. Una tercera opción podría ser que algún integrante tome el aro además de la tela y lo mueva para embocar la pelota.

En una puesta en común, cada grupo explica las formas de resolución y, luego, se destina un tiempo para elegir y experimentar las estrategias puestas en práctica por otros grupos.

Para continuar trabajando sobre los juegos cooperativos y los competitivos, se sugiere la siguiente actividad para los estudiantes. Cuando se recupere esta tarea, resultará necesario que, además de recopilar los rasgos característicos de ambos modos de juego, se ponga de relieve el valor formativo, tanto de los juegos cooperativos como de la competencia formativa.

### Actividad 3

#### Actividad de tarea para los estudiantes

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.

#### Bastones transportadores

Se propone al docente que plantee la siguiente consigna:

- “Cada uno de ustedes tomará un bastón. El objetivo es poder trasladar la pelota desde este cono hasta el cono enfrentado, sosteniéndola solamente con los bastones. En caso de que la pelota se caiga, vuelven al cono de inicio. No está permitido utilizar otra parte del cuerpo para trasladar o sostener la pelota.”



### Actividad 9



Actividad anterior

Actividad siguiente





Una manera de complejizar esta actividad es variando los materiales, por ejemplo, usar pelotas más pequeñas, o trasladar más de una pelota y de diferentes tamaños.

Otra opción es que levanten la pelota del piso con los bastones y no con la mano.

### Barcos en la niebla

### Actividad 10

Se sugiere al docente que proponga la siguiente consigna:

- “En este juego tenemos estos tres sectores, uno para cada grupo. Dentro de cada sector, se colocan objetos que obstaculizan el recorrido del ‘barco’ por el ‘mar’. Tendrán que cruzar el ‘mar’ todos juntos, sin tocar ningún obstáculo. Solo uno de los integrantes podrá ver entre la ‘niebla’. El resto irá con los ojos cerrados o vendados. En el camino, el guía deberá ir orientándolos para que no toquen ninguno de los objetos. En caso de que algún integrante lo haga, volverá al lugar de salida.”

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

Para complejizar el juego podrán agregarse más objetos. Es preciso asignar a los estudiantes un tiempo para organizarse. Al finalizar, se recomienda habilitar un espacio de reflexión y entregar a cada grupo un afiche con las siguientes preguntas, entre otras:

- ¿Lograron atravesar el espacio sin tocar los objetos?
- ¿Cómo hicieron para evitar chocarse con los objetos?
- ¿Tuvieron en cuenta evitar riesgos?
- ¿Pudieron confiar en quienes los guiaban?
- ¿Cómo hicieron para cuidar a los compañeros?

Puede plantearse a cada grupo que escriban una conclusión a partir de sus respuestas.

A medida que transitan por los diferentes juegos, hay que tener en cuenta la importancia de fomentar la creatividad de los estudiantes con situaciones en las que inventen y/o recreen los juegos. Cabe destacar también la necesidad de viabilizar, desde la intervención pedagógica, que los estudiantes se vinculen con fuentes de información sobre estas prácticas.

## Propuesta de evaluación formativa

### Inventando juegos



Con la intención de realizar una evaluación formativa, es posible plantear a los estudiantes que, para la siguiente clase, manteniendo los grupos, elaboren un juego donde se incluyan las características de los juegos cooperativos. Tendrán que escribir la explicación en un papel afiche y/o usando un recurso digital, y acompañarla con una ilustración si lo consideran necesario.

Se sugiere que los grupos se filmen jugando ese juego para compartirlo en un [Google Drive](#) con sus compañeros. La situación evaluativa se completa entregando a cada grupo un papel con las siguientes preguntas:

- c. ¿El juego observado responde a las características de un juego cooperativo?
- d. ¿Cuáles están presentes en los juegos que han inventado?

Así va transcurriendo este recorrido didáctico, donde los estudiantes aprenden, crean, recrean y comparten juegos cooperativos, y a la vez van armando una red grupal que sostiene los aprendizajes de cada uno.

### Tercer momento

### ¿Y si agrandamos la red? ¡Se viene el encuentro de juegos cooperativos!

En este encuentro de juegos podrán reunirse estudiantes de distintos primeros años y/o de diversos turnos.

¿Con qué propósitos ampliar la experiencia de los juegos cooperativos que se han compartido en cada grupo de clase?

- Contribuir a la integración de los estudiantes, variando los modos de agrupamiento y ampliando los lazos vinculares más allá del grupo de clase.
- Habilitar espacios para jugar juegos en los que prevalezca el disfrute y la acción colectiva para el logro del objetivo y no la supremacía de unos sobre otros.
- Promover una convivencia democrática en la escuela.

Resulta necesario continuar implementando, desde la intervención docente, una gestión participativa de la clase:



- Brindar información a los estudiantes acerca de los propósitos del encuentro e incorporar expectativas y aportes de los chicos para construir con ellos el sentido de este.
- Habilitar espacios para que los estudiantes opinen sobre los *juegos cooperativos* que se compartirán en el encuentro.
- Proponer a los estudiantes que intervengan en la toma de decisiones en relación con los distintos momentos del encuentro, en especial, en la elección de los juegos cooperativos que realizarán en la jornada, de modo tal que se recuperen los aprendidos previamente, se introduzcan variantes y se creen nuevos juegos.

### Organizando los juegos cooperativos del encuentro

#### Actividad 11

Se propone al docente que sugiera la siguiente consigna:

- “En grupos de seis, anoten en una hoja una fecha posible para el encuentro y, luego, los juegos cooperativos que les interesaría compartir. Coloquen sus nombres en la propuesta y déjenla en este buzón.”



Actividad anterior

Actividad siguiente



Al organizar el encuentro de juegos cooperativos, resulta clave conversar con los estudiantes sobre la posibilidad de jugar con otros cursos, conocerse con más chicos y “ampliar la red”. Es importante compartir ideas con ellos acerca de sus expectativas sobre el encuentro, los juegos cooperativos que les gustaría realizar en la jornada, así como también alternativas para la agenda de ese día. Otra cuestión que se trata con los chicos es la posibilidad de documentar la jornada de juegos mediante filmaciones y el registro de lo aprendido.

Si se considera viable, es posible pedir a los estudiantes que suban y compartan sus propuestas en un [Google Drive](#). Una vez que se hayan reunido las propuestas, el docente junto con sus colegas concluirán cuáles son los juegos cooperativos más “votados” para el encuentro.

### ¿Cómo iniciar el encuentro?

#### Actividad 12

Los chicos forman una ronda. El docente coloca en el centro tarjetas con la parte en blanco hacia arriba y, en el reverso, escribe el nombre de un personaje, por ejemplo, del ámbito

del deporte, de bandas de música, cine, teatro, televisión, entre otras posibilidades. Luego, se sugieren las siguientes consignas:

- a. “Miren las tarjetas que están en el centro de la ronda. Vayan y elijan una tarjeta, que tendrá el nombre de un personaje. Sin usar la palabra, empiecen a representarlo. A medida que se vayan encontrando con quienes tienen los mismos personajes, se agrupan y eligen un sector del patio para ubicarse.”
- b. “En cada grupo, preséntense diciendo el nombre y curso al que pertenecen. Elijan un nombre para su grupo y, luego, acuerden y ensayen una modalidad para presentarse al resto de los compañeros.”

El docente puede proponer diferentes alternativas para que cada grupo elija:

- Presentarse asumiendo una postura, una pirámide por ejemplo, o asumiendo alguna forma determinada que incluya a la totalidad de sus integrantes.
- Presentarse mediante una danza grupal. Pueden usar elementos de percusión para realizar una secuencia rítmica o algún ritmo musical.
- Disfrazarse y realizar un desfile para presentarse. Pueden usar sombreros, pañuelos, pelucas y otras vestimentas que estén disponibles.
- Otras formas que los grupos definan.



Actividad anterior

Es necesario tomar en cuenta la cantidad de estudiantes para el armado de los grupos. Pueden pensarse cinco o seis personajes, de manera de conformar esa cantidad de grupos.

Una alternativa que merece considerarse es que, en lugar de agruparse por personajes semejantes, se puede cambiar el criterio y armar grupos donde todos los personajes sean diferentes.

Finalizadas todas las presentaciones, se procede a realizar la segunda parte del encuentro con los juegos cooperativos seleccionados en los buzones. Cada grupo será responsable de organizar un juego y, cuando sea su turno, va a presentarlo y a explicarlo para que lo jueguen los demás.

En el caso de que no resulte viable el encuentro con otros cursos, podrá adaptarse la propuesta para desarrollarla en el mismo curso.



Para el cierre del encuentro, es interesante planificar un “tercer tiempo” y proponer a los estudiantes que concurran con bebidas y alimentos para compartir. Se sugiere también asistir con una danza cooperativa circular para aportar al cierre de la propuesta e indagar posibles ejemplos en la web. Es factible que los chicos se organicen en esta instancia para compartir la danza. Estas danzas grupales cooperativas dan cuenta de la sinergia que se crea cuando el grupo se mueve coordinadamente al compás y con la inspiración de la música, en un clima donde se favorece el intercambio y la integración entre los estudiantes.

Para finalizar, resulta interesante compartir un espacio para analizar de qué modo los juegos cooperativos pueden disfrutarse en la experiencia cotidiana, más allá de la escuela.

## Propuesta de evaluación final

Como parte de la producción final, los estudiantes pueden elaborar una reflexión en parejas, en forma escrita, donde relaten sus experiencias e incorporen un análisis sobre los aprendizajes construidos. Esta producción, de una extensión de 2 a 3 carillas, podrán subirla a [Google Drive](#) y, en la siguiente clase, intercambiar sobre lo elaborado.

- ¿Qué aprendieron en este proyecto?
- ¿Qué tienen de particular los juegos cooperativos?
- Describan al menos dos de los juegos que más les hayan impactado y expliquen los motivos.
- ¿Qué juegos cooperativos aprendieron para practicarlos fuera de la escuela?



Orientaciones para la evaluación

A lo largo del recorrido didáctico se han ido planteando propuestas de evaluación diagnós- tica, formativa y final.



Se considera la evaluación como una práctica que implica comprender y valorar más que medir el progreso de los estudiantes, y poner el énfasis en la evaluación formativa, la auto y la coevaluación.

Además de las instancias evaluativas que se incluyen de modo integrado al recorrido didác- tico, se presentan, a continuación, otros recursos que podrían también emplearse.

<b>Objetivo:</b> que los estudiantes participen en la organización de un encuentro de juegos cooperativos desarrollando tareas comunitarias.			
<b>Año:</b>	<b>Integrantes del grupo:</b>		
Indicadores	Todos	Algunos	Ninguno
¿Aportaron ideas para la organización del evento en su fase preparatoria?			
¿Seleccionaron o inventaron juegos cooperativos para incluir en la jornada?			
¿Participaron colaborativamente en las propuestas que se llevaron adelante durante el evento?			

Esta planilla podría ser utilizada en una autoevaluación en el interior de cada grupo.

<b>Objetivo:</b> que los estudiantes aprendan y jueguen juegos cooperativos aplicando y/o recreando sus reglas y elaborando distintos tipos de resoluciones a partir de acuerdos.			
Estudiantes	Indicadores		
	Escuchás las ideas de los otros para resolver el juego.	Proponés juegos y estrategias para alcanzar los objetivos de cada uno.	Respetás las reglas y los acuerdos.
Aguirre, Carlos			
Ponderación:	Siempre: S / A veces: Av / Nunca: N		

Esta misma planilla u otras similares podrían ser utilizadas para la auto y coevaluación en- tre los mismos estudiantes.



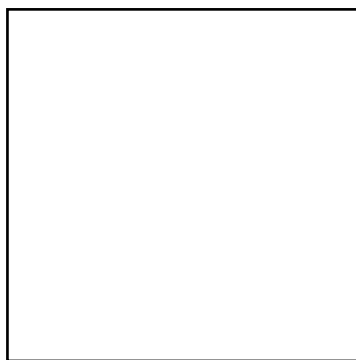
Para evaluar la participación en la tarea colaborativa y en los juegos cooperativos, puede emplearse la siguiente rúbrica:

Participación en la tarea colaborativa y en los juegos cooperativos.	Durante el desarrollo de las tareas y juegos se observa acotada capacidad para trabajar con otros, aportar ideas y propuestas y respetar algunos acuerdos y/o puntos de vista.	Durante el desarrollo de las tareas y juegos se observa en algunos momentos capacidad para trabajar con otros, aportar ideas y propuestas y respetar acuerdos y/o puntos de vista.	Durante el desarrollo de las tareas y juegos se observa casi siempre la capacidad para trabajar con otros, aportar ideas y propuestas y respetar acuerdos y puntos de vista, considerando diversidad de opiniones y posturas.	Durante el desarrollo de las tareas y juegos se observa casi siempre la capacidad para trabajar con otros, realizar aportes diversos, respetar acuerdos, puntos de vista y la diversidad de opiniones y posturas, asumiendo la iniciativa en organizar la tarea.
--	--	--	---	--



## 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: .....

.....

.....

.....

.....



## Bibliografía

- Brown, Guillermo. *Qué tal si jugamos... otra vez. Nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular*. Buenos Aires, Lumen y Humanitas, 1998.
- G.C.B.A. Ministerio de Educación. [\*Diseño Curricular para la Nueva Escuela Secundaria de la Ciudad de Buenos Aires. Formación general\*](#). Ciclo Básico del bachillerato, 2015.
- Öfele, María Regina. *Miradas lúdicas*. Buenos Aires, Dunken, 2004.
- Orlick, Terry. *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona, Paidotribo, 1995.
- Pavía, Víctor. *Jugar de un modo lúdico*. Buenos Aires, Novedades Educativas, 2006.
- Scheines, Graciela. *Los juegos de la vida cotidiana*. Buenos Aires, Eudeba, 1985.
- Souto, Marta. *Hacia una didáctica de lo grupal*. Buenos Aires, Miño y Dávila, 1993.

## Notas

- 1 Orlick, Terry. *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona, Paidotribo, 2002, p. 16.
- 2 Cuando en los cursos los estudiantes se constituyen en grupo construyen identificación mutua, cohesión interna y adhesión a metas comunes.
- 3 Véase el libro de Souto, Marta. *Hacia una didáctica de lo grupal*. Buenos Aires, Miño y Dávila, 1993.
- 4 Johnson, David y Johnson, Roger. "The Internal Dynamics of Cooperative Learning Groups". En Slavin, Robert y otros (eds.). *Learning to Cooperate, Cooperating to Learn*. Nueva York, Plenum Press, 1985. Traducción y versión sintética de Diana Mazza, p. 1.
- 5 Se considera apoyo la parte del cuerpo con la que el chico se sostiene haciendo contacto con el piso.

## Imágenes

Página 23. Materiales para el Pelele, María Laura Emanuele.

Página 24. Materiales para bastones transportadores, María Laura Emanuele.



**Vamos Buenos Aires**



/educacionba

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
08-02-2023

buenosaires.gob.ar/educacion