

# Educación Física

Formación Específica del Ciclo Orientado

## Prácticas ludomotrices: una experiencia en el medio acuático

Serie PROFUNDIZACIÓN · **NES**



Buenos Aires Ciudad



Vamos Buenos Aires

**JEFE DE GOBIERNO**

Horacio Rodríguez Larreta

**MINISTRA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN**

María Soledad Acuña

**SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

Diego Javier Meiriño

**DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO**

María Constanza Ortiz

**GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM**

Javier Simón

**SUBSECRETARIO DE CIUDAD INTELIGENTE Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

Santiago Andrés

**DIRECTORA GENERAL DE EDUCACIÓN DIGITAL**

Mercedes Werner

**GERENTE OPERATIVO DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Roberto Tassi

**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 Educativo, Ciencia y Tecnología (SSPECT)

### Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)

#### Gerencia Operativa de Currículum (GOC)

Javier Simón

**Equipo de generalistas de Nivel Secundario:** Bettina Bregman (coordinación), Cecilia Bernardi, Ana Campelo, Cecilia García, Julieta Jakubowicz, Marta Libedinsky, Carolina Lifschitz, Julieta Santos

**Especialistas:** Silvia Ferrari (coordinación), María Laura Emanuele, Andrea Parodi, Eduardo Prieto

**Agradecimientos:** a Sebastián Giampani por los aportes realizados a este material.

### Subsecretaría de Ciudad Inteligente y Tecnología Educativa (SSCITE)

#### Dirección General de Educación Digital (DGED)

#### Gerencia Operativa de Tecnología e Innovación Educativa (INTEC)

Roberto Tassi

**Especialistas de Educación Digital:** Julia Campos (coordinación), María Lucía Oberst

---

### Equipo Editorial de Materiales Digitales (DGPLEDU)

**Coordinación general de Contenidos Digitales:** Silvia Saucedo

**Colaboración y gestión de Contenidos Digitales:** Manuela Luzzani Ovide

**Edición y corrección:** Bárbara Gomila

**Corrección de estilo:** Ana Premuzic

**Diseño gráfico y desarrollo digital:** Octavio Bally

**Asistente editorial:** Leticia Lobato

**Producción audiovisual:** Joaquín Simon (gestión, filmación y edición), Andrea Finocchiaro (locución)

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
Educación Física. Prácticas ludomotrices: una experiencia en el medio acuático.  
- 1a edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación e Innovación, 2019.  
Libro digital, PDF - (Profundización NES)

Archivo Digital: descarga y online  
ISBN 978-987-673-556-8

1. Educación Secundaria. 2. Educación Física. I. Título  
CDD 796.0712

ISBN 978-987-673-556-8

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 implican, 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.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en Internet: 15 de noviembre de 2019.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento Educativo, Ciencia y Tecnología.  
Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2019.  
Holmberg 2548/96 2.º piso - C1430DOV - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2019 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 Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza que ponen en juego los contenidos (conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes) definidos en el *Diseño Curricular* de la Formación General y la Formación Específica del Ciclo Orientado del Bachillerato de la Nueva Escuela Secundaria de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en el marco de la Resolución N.º 321/MEGC/2015. Estos materiales despliegan, además, nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

Las propuestas de esta serie se corresponden, por otra parte, con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en el documento *Orientaciones para la Organización Pedagógica e Institucional de la Educación Obligatoria*, aprobado por la Resolución CFE N.º 93/09, que establece el propósito de fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. A esta norma, actualmente vigente y retomada a nivel federal por la “Secundaria 2030”, se agrega el documento *MOA -Marco de Organización de los Aprendizajes para la Educación Obligatoria Argentina*, aprobado por la Resolución CFE N.º 330/17, que plantea la necesidad de instalar distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo docente y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje. Se promueven también diversas modalidades de organización institucional, un uso flexible de los espacios y de los tiempos y nuevas formas de agrupamiento de las y los estudiantes, que se traduzcan en talleres, proyectos, articulación entre materias, experiencias formativas y debates, entre otras 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 emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para la población joven.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda el nivel secundario para lograr incluir al conjunto de estudiantes, y promover los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Si bien se ha recorrido un importante camino en este sentido, es indispensable profundizar, extender e incorporar propuestas que hagan de la escuela un lugar convocante y que ofrezcan, además, reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, siguen siendo desafíos:

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

Los materiales desarrollados están destinados a docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza y de evaluación. Se incluyen también ejemplos de actividades y experiencias de aprendizaje para estudiantes. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales. Pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos; así como ofrecer una primera aproximación a una temática, formular 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 instancias 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, y, en otros, seleccionar las partes que se consideren más convenientes. Asimismo, se podrá plantear un trabajo de mayor articulación o exigencia de acuerdos entre docentes, puesto que serán los equipos de profesores y profesoras quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

En esta ocasión se presentan secuencias didácticas destinadas al Ciclo Orientado de la NES, que comprende la formación general y la formación específica que responde a cada una de las orientaciones adoptadas por la Ciudad. En continuidad con lo iniciado en el Ciclo Básico, la formación general se destina al conjunto de estudiantes, con independencia de cada orientación, y procura consolidar los saberes generales y conocimientos vinculados al ejercicio responsable, crítico e informado de la ciudadanía y al desarrollo integral de las personas. La formación específica, por su parte, comprende unidades diversificadas, como introducción progresiva a un campo de conocimientos y de prácticas específico para cada orientación. El valor de la apropiación de este tipo de conocimientos reside no solo en la aproximación a conceptos y principios propios de un campo del saber, sino también en el desarrollo de hábitos de pensamiento riguroso y formas de indagación y análisis aplicables a diversos contextos y situaciones.

Para cada orientación, la formación específica presenta los contenidos organizados en bloques y ejes. Los bloques constituyen un modo de sistematizar, organizar y agrupar los contenidos, que, a su vez, se recuperan y especifican en cada uno de los ejes. Las propuestas didácticas de esta serie abordan contenidos de uno o más bloques, e indican cuál de las alternativas curriculares propuestas en el diseño curricular vigente y definida institucionalmente resulta más apropiada para su desarrollo.

Los materiales presentados para el Ciclo Orientado dan continuidad a las secuencias didácticas desarrolladas para el Ciclo Básico. El lugar otorgado al abordaje de problemas 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 colectivas e individuales tienen efectos en un mundo interdependiente. El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar 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 es fácilmente accesible para todas las personas. Las capacidades constituyen un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades, de manera que las y los estudiantes las desarrollen y consoliden.

En esta serie de materiales también se retoman y profundizan estrategias de aprendizaje planteadas para el Ciclo Básico y se avanza en la propuesta de otras nuevas, que respondan a las características del Ciclo Orientado y de cada campo de conocimiento: instancias de investigación y de producción, desarrollo de argumentaciones fundamentadas, trabajo con fuentes diversas, elaboración de producciones de sistematización de lo realizado, lectura de textos de mayor complejidad, entre otras. Su abordaje requiere una mayor autonomía, así como la posibilidad de comprometerse en la toma de decisiones, pensar cursos de acción, diseñar y desarrollar proyectos.

Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento 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.

Continuamos el recorrido iniciado y confiamos 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, que darán lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.



**María Constanza Ortiz**  
Directora General de Planeamiento Educativo



**Javier Simón**  
Gerente Operativo de Currículum

## ¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

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



Adobe Reader Copyright © 2019.  
Todos los derechos reservados.

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.

### Índice interactivo

**Introducción**

Plaquetas que indican los apartados principales de la propuesta.

### Itinerario de actividades

**Actividad 1**

#### Presentación de la propuesta

Conocer actividades y proyectos de prácticas ludomotrices en el medio acuático de las ESOEF y elaborar una nueva propuesta.

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.

### Notas al final

<sup>1</sup> Símbolo que indica una nota. Al clicar se direcciona al listado final de notas.

#### Notas

<sup>1</sup> Ejemplo de nota al final.

### Actividades

**Actividad 1** **Presentación de la propuesta**

- a. Indaguen las experiencias de participación colectiva en el medio acuático que han vivido compañeros y compañeras de otros cursos de 4.º y 5.º año. Para eso, en grupos de cuatro integrantes elaboren preguntas para hacerles una breve entrevista. intenten que la

### Íconos y enlaces

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a un sitio/página web o a una actividad o anexo interno del documento.



— Indica apartados con orientaciones para la evaluación.

## Índice interactivo



**Introducción**



**Contenidos, objetivos de aprendizaje y capacidades**



**Itinerario de actividades**



**Orientaciones didácticas y actividades**



**Orientaciones para la evaluación**



**Bibliografía**

## Introducción

El Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria plantea que “La Educación Física interviene en la formación corporal y motriz de los/las estudiantes, al promover la apropiación de los saberes de la cultura corporal entre los que se encuentran las prácticas corporales —ludomotrices, gimnásticas, expresivas, deportivas y de relación con el ambiente—. Favorece en los estudiantes su formación integral, como así también la valoración y disfrute de estas prácticas, tanto en la escuela como en otros ámbitos”.

Será tarea docente promover experiencias en las que los/las estudiantes “comprendan y resuelvan situaciones motrices, constituyan grupos y acuerden formas de resolución, sostengan con compromiso las decisiones acordadas y reflexionen críticamente sobre sus desempeños”, para apropiarse de los saberes de la cultura corporal que la Educación Física propone.

Esta secuencia didáctica plantea un posible desarrollo de enseñanza de prácticas ludomotrices en el medio acuático pensado como un ámbito que ofrece una posibilidad diferente, en relación con la complejidad del aprendizaje y el despliegue de la motricidad. Al plantearse esta secuencia de planificación de un *Encuentro de prácticas ludomotrices en el medio acuático* como experiencia formativa de las Escuelas Secundarias Orientadas en Educación Física (ESOEf), se favorece la integración entre estudiantes de diferentes instituciones, en un ámbito no habitual y con la posibilidad de una experimentación de situaciones educativas valiosas, significativas y originales.

En este sentido, el proyecto invita al trabajo articulado y colaborativo entre grupos de estudiantes de diferentes años y en distintos roles, tanto para la participación en sus actividades —todas o algunas— como en las posibles producciones y eventos que pudiesen resultar. Estos espacios de aprendizaje generan nuevos vínculos y posibilitan instalar procedimientos de coaprendizaje que se extienden en el tiempo.

Los contenidos referidos a las prácticas ludomotrices están incluidos en el Núcleo Juegos de la formación general. En la formación específica estos contenidos están comprendidos en el bloque Recreación y prácticas ludomotrices y son recuperados en el Bloque Proyecto.

Por otra parte, las prácticas acuáticas y sus contenidos se incluyen en el eje Prácticas acuáticas del bloque Deportes de la orientación y también se presentan como un núcleo temático en la formación general.

En esta propuesta didáctica se propone que los/las estudiantes de tercer año seleccionen, reelaboren y también inventen juegos para realizar en el agua. Esta selección se comunicará a los/las estudiantes de cuarto y quinto año, quienes serán los/las responsables de la planificación del encuentro.

## Contenidos, objetivos de aprendizaje y capacidades

Objetivos de aprendizaje	
<p><b>Bloque: Recreación y prácticas ludomotrices</b> Que los estudiantes sean capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar en prácticas recreativas y ludomotrices acordando y cooperando respetuosamente con los otros, en la posibilidad de conocer e integrarse a situaciones novedosas y poco habituales.</li> <li>• Crear y recrear algunas prácticas recreativas y ludomotrices a partir del conocimiento y participación en diversos tipos de ellas.</li> <li>• Comprender la relevancia de la participación en prácticas recreativas y ludomotrices a partir del análisis del derecho universal de acceso a los bienes culturales de la sociedad a la que se pertenece.</li> </ul> <p><b>Bloque: Proyecto</b> Que los estudiantes sean capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar las diversas formas que pueden asumir las prácticas corporales en la comunidad, considerando la participación, el sentido y la relación de dichas prácticas con referencia al derecho a la educación y específicamente a la educación física.</li> <li>• Participar en el diseño, implementación y evaluación de proyectos referidos a las prácticas recreativas y el deporte social, comprometiéndose con sus roles y organizándose democráticamente.</li> </ul>	
Bloques/Ejes/Contenidos	Capacidades
<p><b>Recreación y prácticas ludomotrices</b> <i>Juegos y prácticas ludomotrices</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos cooperativos que impliquen tratados, acuerdos y resoluciones estratégicas a los problemas presentados.</li> <li>• Juegos de competencia en grupos y equipos con diversos tipos de organización, que presenten problemas que requieran de diferentes habilidades para su resolución.</li> </ul> <p><b>Proyecto</b> <i>Educación física, salud y ambiente en la comunidad</i> Los proyectos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fases en la gestión de un proyecto: diagnóstico, diseño, implementación, evaluación.</li> <li>• El diagnóstico: el estudio del contexto y el registro de sus problemáticas.</li> <li>• La construcción participativa del diseño de proyecto.</li> <li>• La definición de las finalidades del proyecto.</li> <li>• La planificación del proyecto.</li> <li>• Organización del proyecto.</li> <li>• Implementación y evaluación.</li> </ul>	<p><b>Participación en variadas prácticas corporales asumiendo actitudes democráticas, solidarias, creativas, críticas y responsables</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de las formas de resolución motriz, considerando la organización espacial, el planteo táctico, las habilidades motrices disponibles, la comunicación y la condición corporal.</li> <li>• Resolución de situaciones motrices en forma individual, en cooperación y en oposición.</li> <li>• Desarrollo y aprovechamiento de las capacidades motrices en diferentes prácticas corporales.</li> <li>• Comprender los procesos grupales que tienen lugar en las prácticas corporales y motrices.</li> </ul> <p><b>Reconocimiento, apropiación y comprensión de conceptos propios del campo disciplinar de la Educación Física</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Autoevaluar y coevaluar el desempeño en las prácticas motrices en función de conceptos propios del campo.</li> </ul> <p><b>Aproximación, indagación e intervención sobre las prácticas corporales sociocomunitarias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asunción de actitudes de cuidado de sí mismos y de los otros.</li> <li>• Organización colaborativa en las situaciones motrices.</li> <li>• Construcción de reglas consensuadas con sus pares en el grupo.</li> </ul>

Para esta propuesta se recomienda seleccionar del Diseño Curricular de la NES, formación general del ciclo orientado del bachillerato los siguientes contenidos y objetivos del núcleo Juegos:

## **Ciclo Orientado - Formación General - Educación Física**

### **Juegos**

*El cuerpo y el medio social*

#### **Contenidos troncales (3.º año):**

- Juegos cooperativos, tradicionales, de competencia, alternativos, originarios de diversas comunidades.
- Invención de juegos.
- Organización táctica autónoma del grupo para jugar.
- Respeto por las reglas.
- Estrategias para la resolución de conflictos en los juegos.
- El derecho de todos a participar.
- Juego limpio.

*Aprendizaje y organización grupal*

- Organización táctica del grupo para un juego a partir de la propuesta del docente, o sin su intervención.
- La enseñanza recíproca, la cooperación y la solidaridad para la superación de los problemas que se identifican en los juegos.

*Normas y valores*

- Valoración de la competencia reconociendo la importancia de compartir, los desafíos por superar y lo circunstancial del enfrentamiento.
- Resolución de conflictos en los juegos con mediación del docente o de un compañero.

### **Objetivos**

- Reconocer la relación entre actividad motriz, cambios corporales, alimentación, hidratación y descanso.
- Participar activamente en diversos tipos de juegos cooperativos, de competencia, tradicionales y deportivos, para lograr acuerdos y construir resoluciones tácticas y estratégicas.
- Reconocer el valor de su derecho a participar, a jugar y a aprender en el desarrollo de diferentes prácticas corporales, lúdicas y motrices.
- Abordar y resolver conflictos grupales con autonomía al participar en prácticas gimnásticas, deportivas, expresivas y de vinculación con el medio natural.
- Posicionarse críticamente como practicantes de la cultura corporal.

## **NÚCLEO: Prácticas acuáticas**

### **El propio cuerpo**

#### *Cuidado de la salud*

- Normas relacionadas con el cuidado del cuerpo.
- Pautas de higiene.
- Riesgos del espacio acuático, dentro y fuera del natatorio.

#### *Conciencia corporal*

- Sensaciones propioceptivas explorando diferentes empujes.
- Experimentación de la incidencia respiratoria en inmersión, flotación y desplazamiento.
- Experimentación de la posición del cuerpo en la flotación.

#### *Habilidades motoras*

- Desplazamiento con combinación de acciones motrices.
- La respiración en la inmersión, la flotación y los desplazamientos; su coordinación.

### **El cuerpo y el medio físico**

- Situaciones de riesgo en las prácticas acuáticas.

### **El cuerpo y el medio social**

#### *Juegos*

- Invención de juegos.
- Juegos de equipos, inventando las reglas y acordando espacios, finalidades y habilidades a utilizar.
- Carreras por equipos.
- Juegos deportivos en el agua.

#### *Normas y valores*

- Valoración de la competencia atendiendo a la importancia de compartir, los desafíos a superar y lo circunstancial del enfrentamiento.
- Resolución de conflictos con independencia del docente.
- Formas de organización de los torneos y encuentros.

Según la alternativa elegida por la escuela, los espacios del *Diseño Curricular* Jurisdiccional sugeridos para el abordaje de esta propuesta son:

### **Alternativa A**

Educación Física de la Formación General (3.º año); Deportes abiertos y cerrados del ciclo Orientado (3.º año); Recreación y prácticas ludomotrices y Proyecto (5.º año).

### **Alternativa B**

Educación Física de la Formación General (3.º año); Deportes abiertos y cerrados del área Orientada (3.º año); Recreación y prácticas ludomotrices y Proyecto (4.º año).

## Educación Digital

Desde Educación Digital se propone que los/las estudiantes puedan desarrollar las competencias necesarias para un uso crítico, criterioso y significativo de las tecnologías digitales. Para ello —y según lo planteado en el [“Marco para la Educación Digital”](#) del *Diseño Curricular* de la NES— es preciso pensarlas en tanto recursos disponibles para potenciar los procesos de aprendizaje en forma articulada, contextualizada y transversal a los diferentes campos de conocimiento.

En esta propuesta se fomenta el desarrollo de la alfabetización digital, a partir de instancias que promueven la creación de contenidos en diferentes formatos enriquecidos y lenguajes propios de la cultura digital.

Competencias digitales	Alcance
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de prácticas innovadoras asociadas a la cultura digital, integrando prácticas culturales emergentes, produciendo creativamente y construyendo conocimiento mediante la apropiación de las TIC.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación efectiva.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación con los otros a través de las TIC de forma clara y adecuada a los propósitos comunicativos, el contexto y las características de los interlocutores.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento crítico y evaluación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar y evaluar proyectos e información, para la resolución de problemas y la toma de decisiones de modo crítico, seleccionando y usando herramientas y recursos digitales apropiados.</li> </ul>

## Itinerario de actividades

### Actividad 1

#### Presentación de la propuesta

Conocer actividades y proyectos de prácticas ludomotrices en el medio acuático de las ESOEF y elaborar una nueva propuesta.

### Actividad 2

#### ¿A qué se puede jugar en el agua?

Buscar, recrear y crear actividades y juegos en el medio acuático.

### Actividad 3

#### ¡A jugar en el agua!

Seleccionar juegos y jugar en el medio acuático.

### Actividad 4

#### Propuestas ludomotrices

Compartir actividades y juegos que los/las estudiantes han aprendido, recreado o inventado, en la clase de Deportes abiertos.

### **Actividad 5**

#### **Diseño del encuentro desde Proyecto y Recreación y prácticas ludomotrices**

Los/las estudiantes de cuarto/quinto año diseñan una planificación del encuentro teniendo en cuenta las etapas de su organización y las actividades y los juegos propuestos por el grupo de 3.º año.

### **Actividad 6**

#### **Encuentro de natación de Escuelas Secundarias Orientadas en Educación Física (ESOEF)**

Los/las estudiantes de las Escuelas Secundarias Orientadas en Educación Física participan del encuentro de prácticas ludomotrices en el medio acuático y comparten sus aprendizajes en diferentes actividades acordadas.

## Orientaciones didácticas y actividades

A continuación, se desarrollan las actividades sugeridas para estudiantes acompañadas de orientaciones docentes.

### Actividad 1. Presentación de la propuesta

Los/las estudiantes de 3.º año indagan acerca de la experiencia de participar en encuentros de juegos en el medio acuático conversando con sus compañeros/as de 4.º y 5.º año.

#### Actividad 1 Presentación de la propuesta

- a. Indaguen las experiencias de participación colectiva en el medio acuático que han vivido compañeros y compañeras de otros cursos de 4.º y 5.º año. Para eso, en grupos de cuatro integrantes elaboren preguntas para hacerles una breve entrevista. Intenten que la información que recaben les permita conocer aspectos valiosos de esas experiencias como también acerca de aquellos que podrían mejorarse.
- b. Comenten las preguntas que prepararon para la entrevista, mientras las escriben en una lista común. De esa lista se seleccionarán las preguntas que consideren más relevantes para armar una única entrevista para todos los grupos.
- c. Luego de la entrevista, compartan la información que cada grupo recogió. Entre todos/as resalten las respuestas que les resulten más interesantes, las que les llamen la atención por algo que dice el/la entrevistado/a, o alguna respuesta que les haya preocupado. También identifiquen detalles o anécdotas valiosas, recuperen expresiones originales, emociones o estados de ánimo, entre otros aspectos que consideren importantes.
- d. A continuación vuelvan a agruparse y, a partir de lo compartido en la consigna **c.**, escriban dos o tres ideas que, para ustedes, justifican la organización de un encuentro de actividades acuáticas con compañeros/as de otras escuelas orientadas en Educación Física.
- e. Compartan las ideas expresadas en la consigna **d.** con los compañeros de 4.º y 5.º año como insumo para la planificación de un “Encuentro de prácticas ludomotrices en el medio acuático”, en la asignatura Proyecto.

Es importante que el/la docente guíe a los/las estudiantes en la confección de las preguntas de manera que no requieran respuestas muy largas, ni tampoco que se respondan solamente por sí o por no<sup>1</sup>. Es deseable que logren registrar información que les permita reconocer los aspectos significativos en relación con el diseño, la implementación y la participación en este tipo de encuentro.

De ser posible, se puede tomar la entrevista en formato de audio o video con el celular o con algún otro dispositivo del que los/las estudiantes dispongan. Si optan por grabar audio, pueden usar la grabadora de sonido de la computadora o el programa [Audacity](#) (pueden consultar el [tutorial del grabador de sonido](#) y el [tutorial de Audacity](#) en el Campus Virtual de Educación Digital) o, si lo hacen con el celular, con alguna aplicación gratuita de Google Play Store como [Grabadora de Voz](#) o [Grabadora de voz fácil](#). Si optan por filmar, pueden hacerlo con la aplicación Webcam Companion (pueden consultar el [tutorial de Webcam Companion](#) en el Campus Virtual de Educación Digital).

En caso de realizar una entrevista, será interesante que se les sugiera que sea de tipo abierta, que permita el diálogo fluido entre entrevistador y entrevistado.

A modo de ejemplo, se sugieren las siguientes preguntas:

- ¿Qué recordás de esas experiencias en el agua?
- ¿Qué fue lo que más te gustó?
- ¿Te parecen valiosas estas propuestas? ¿Por qué?
- ¿Participaste en algún evento o encuentro con otros/as estudiantes?
- ¿Cómo fue la integración en las actividades con estudiantes de otras escuelas?
- ¿Qué agregarías y qué sacarías de la propuesta?
- ¿Querés contar algo más?

Si deciden elaborar un instrumento de tipo encuesta para la toma de datos, ya sea en papel o digitalmente en un [Formulario de Google](#) (pueden consultar el [tutorial de Formularios de Google](#) en el Campus Virtual de Educación Digital), las preguntas pueden organizarse con escala valorativa para que la toma sea más sencilla, como también el resumen de las respuestas.

A modo de ejemplo se sugiere:

Las actividades, juegos o proyectos en el agua			
	Poco satisfactorio	Satisfactorio	Muy satisfactorio
La organización			
Las actividades propuestas			
El tiempo total			
Los tiempos asignados a cada juego			
Las instalaciones			
La integración con las otras escuelas			

- Expresá tres palabras que caractericen la experiencia.
- ¿Qué debería sostenerse en una próxima experiencia?
- ¿Qué debería cambiarse o modificarse?
- ¿Querés agregar algo más?

También es posible que el/la docente junto con el grupo tomen la decisión de combinar distintos instrumentos y modos de preguntar, de manera de obtener más y mejor información.

Los destinatarios de la entrevista son los/las compañeros/as de años superiores que ya hayan participado en algunas actividades, juegos o encuentros en años anteriores y pueden compartir sus vivencias, opiniones, sugerencias de mejora, comentarios, etcétera.

Es conveniente que se elabore un único instrumento de recolección de información, pero resguardando que los pequeños grupos vean reflejados sus acuerdos previos. Tener un solo instrumento permitirá la mejor sistematización de todas las respuestas recogidas así como construir una mirada global de cómo valoran diferentes aspectos de la experiencia los/las estudiantes de años más avanzados, que ya participaron.

## Actividad 2: ¿A qué se puede jugar en el agua?

Los/las estudiantes 3.º año buscan, seleccionan, crean y recrean distintos tipos de juegos en el medio acuático.

### Actividad 2 ¿A qué se puede jugar en el agua?

- a. En grupos de cuatro integrantes, en un cuadro de cuatro columnas van a listar juegos que pueden hacerse en el agua.

Juegos que podemos jugar en el agua			
1	2	3	4
Juegos conocidos	Juegos de campo adaptados al agua	Juegos que impliquen técnicas de nado	Juegos inventados para el agua

- En la primera columna recuperen dos juegos en el agua que ya conocen porque los jugaron de chicos, o que aprendieron en clase de natación, en el club, en la colonia, con amigos o con la familia.
- En la segunda columna, identifiquen dos juegos de campo, cancha, patio, plaza, gimnasio, etc., que creen que pueden adaptarse para ser jugados en la pileta. Cuiden de no repetir juegos que ya pusieron en la columna 1.
- En la tercera columna, incluyan juegos, carreras o competencias que involucren la puesta en práctica de las técnicas de nado que conozcan. Detallen las características más sobresalientes de la propuesta: reglas, tiempos, distancias, etc.
- En la última columna, describan al menos un juego inventado o readaptado de otros juegos que conozcan, que sea apto para hacerse en una pileta. Pueden recuperar algunos aspectos de lo que escribieron en las tres columnas previas, pero sin repetirlos. Tengan en cuenta definir nombre o denominación del juego, reglas básicas, organización espacial y temporal, conformación de los equipos, materiales del juego (pelotas, flotadores, aros, arcos, materiales no convencionales, etcétera).

- b. Con el cuadro completo, cada grupo explique a los/las compañeros/as aquellos juegos seleccionados en la columna 1 y, entre todos/as, eliminen los que se repiten.
- c. Al finalizar, van a hacer lo mismo con la columna 2 y la columna 3.
- d. De la columna 4, cada grupo deberá explicar el juego inventado con todos los detalle necesarios que permitan al resto jugarlo.

Es importante que el/la docente guíe al grupo para que, al seleccionar los juegos, no haya algún tipo o variedad de juego que predomine sobre los otros de manera muy contundente. Para eso, será necesario que recuperen contenidos del Núcleo Juegos que ofrece el *Diseño Curricular de la Formación General* para los cinco años de la escuela secundaria. En este sentido, tendrá que acompañar esa búsqueda y selección, y acercar a los/las estudiantes a la recuperación, recreación o invención de algunos juegos que requieran grados de colaboración y cooperación que favorezcan la inclusión de todos/as sin discriminación de género, desempeños o habilidades, en los que la participación y el disfrute se garantice para todos/as.

Ofrecer criterios para la selección, confección o modificación de juegos ayudará a los/las estudiantes a comprender la lógica de estos en cuanto a su constitución.

Reconocer el espacio, el tiempo, las reglas, la organización grupal de los juegos como elementos constitutivos para su análisis o su construcción permite intervenir sobre la estructura de cualquier juego y provocar variantes que apunten al logro de determinados propósitos. Además, posibilita organizar la presentación de los juegos, entendiendo cómo comunicar su organización y su desarrollo para facilitar que quienes tengan que jugarlos los puedan poner prontamente en marcha. En esta línea resulta importante tener en cuenta que toda presentación o explicación de un juego requiere comenzar por su nombre y su finalidad, para luego pasar a su organización espacial y grupal y a las reglas. La cantidad de información que ofrecer no debe ser excesiva, pero sí completa, y debe adecuarse, sobre todo, a la edad y a la posibilidad de comprensión de los destinatarios.

### Actividad 3: ¡A jugar en el agua!

Los/las estudiantes de 3.º año ponen a prueba los juegos seleccionados y creados en el medio acuático.

### Actividad 3 ¡A jugar en el agua!

- a. Retomen el cuadro final que elaboraron entre todos en la actividad 2. Cada grupo elegirá un juego de cada columna y se hará responsable de dirigir el desarrollo de ese juego en la pileta. Para eso, tendrá que acordar previamente: cómo se van a conformar los equipos, los materiales necesarios, la explicación de las reglas básicas, el armado del espacio de juego en la pileta, el arbitraje, el tiempo de juego, entre otros aspectos.
- b. Cuando hayan jugado a todos los juegos de la columna 1, van a hacer lo mismo con los juegos de la columna 2 y, luego, con los de la columna 3.
- c. Al final, como última actividad en el agua, cada grupo hará jugar a sus compañeros el juego que creó, es decir los ubicados en la columna 4. Seguramente se necesite más de una clase, de acuerdo con la duración que requiera cada uno de los juegos.
- d. Comenten al grupo total sus impresiones y sus sensaciones de las actividades y juegos que jugaron en el agua.
- e. Con la información recogida en la actividad anterior revisen las características de esos juegos, y si lo consideran necesario modifiquen las reglas, la organización, los espacios, algunos roles etc., para que estos juegos sean más dinámicos, divertidos e interesantes de jugar para todos/as.
- f. Con la selección hecha y los ajustes realizados de la consigna e., contacten a los/las compañeros/as de 4.º y 5.º año para presentarles la producción que han elaborado y pidan aportes o críticas que puedan favorecer su implementación.

Para coordinar el desarrollo de los juegos seleccionados en la pileta, es importante que el/la docente junto con los/las estudiantes organicen anticipadamente la distribución de los roles, las funciones y las tareas: ¿Quiénes explicarán las reglas? ¿Quiénes organizarán el espacio? ¿Quiénes proveerán los materiales? ¿Quién arbitrará el juego? ¿Quién manejará los tiempos?

El/la docente debe asegurarse de que las explicaciones de cómo se juega sean claras y precisas de tal forma que se comprendan y puedan ponerse rápidamente en práctica. Esta situación deberá atenderse especialmente en el caso de los juegos inventados o recreados para que los/las jugadores/as puedan entender las reglas, los componentes y las lógicas posiblemente novedosas en los tiempos adecuados de la clase.

La pileta es un ámbito particular en el que es necesario que el/la docente preste especial atención a los aspectos organizativos, el orden en los desplazamientos, el nivel de dificultad de las actividades y de desempeño de los/las estudiantes, que garanticen la seguridad de todos los que participan de las actividades. Se trata de que aprendan a cuidarse a sí mismos y cuidar a sus compañeros/as, y evitar situaciones de riesgo para su salud. Es conveniente

que el/la docente y los/las responsables de dirigir el juego se ubiquen en lugares específicos desde donde tengan una visión global y estratégica de la pileta, del espacio de desarrollo de la actividad y de todos/as los/las participantes que estén dentro del agua. Es deseable que sea más de uno el encargado de arbitrar las acciones de los/las jugadores/as, y que, entre ellos/as, se comprometan a respetar los acuerdos previos alcanzados para cumplir los roles y las tareas asignadas.

Esto favorece no solo la dinámica del juego en sí mismo sino que permite detener o modificar algún aspecto del juego en caso de registrar alguna situación de riesgo real o potencial. Entre esas funciones, por ejemplo, se encuentran los/las responsables de cronometrar el tiempo de juego, quienes deben estar atentos para dar aviso de su inicio, de su finalización y de parar el reloj en caso de ser necesario para que el desarrollo de la actividad sea ordenada. Pueden utilizar el cronómetro instalado en el celular, en general, ubicado en la aplicación del Reloj, o bien descargar otra desde [Google Play Store](#). En las *netbooks* podrán tomar el tiempo con algún cronómetro *online* como [Reloj-Alarma.es](#).

#### Actividad 4: Propuestas ludomotrices

Los/las estudiantes de 3.º año ponen en práctica y ensayan los juegos con los ajustes realizados y con los aportes de los/las compañeros/as de otros años. De esta manera se podrá llegar a una selección final de los juegos para la jornada lúdica.

#### Actividad 4 Propuestas ludomotrices

- a. Pongan en práctica los juegos con las modificaciones realizadas. Cada grupo explica el propio juego con precisión y con claridad para que los compañeros y compañeras puedan comprender sus reglas y jugarlo a continuación.
- b. Una vez finalizadas todas las actividades en el agua, hagan una evaluación final. Registren estas ideas y reflexiones para compartirlas con los/las compañeros/as de 4.º y 5.º año.
- c. Tengan en cuenta que, en el transcurso de la semana, se programará un encuentro con los/las estudiantes de 4.º y 5.º año en las asignaturas Proyecto I, Proyecto II o Recreación y prácticas ludomotrices para compartir esta primera producción que han llegado a elaborar colaborativamente.

Resulta esperable que en esta etapa de la propuesta de enseñanza, los/las estudiantes se encuentren más seguros y precisos en la tarea de concretar y presentar los juegos seleccionados. Para eso, el/la docente los/las habrá acompañado en todas las actividades planteadas hasta acá, desde el diseño original de los juegos, los ajustes hechos a medida que los vayan probando y poniendo en práctica, hasta el momento de tener que explicar sus reglas y coordinar su desarrollo en el agua.

Ofrecer una explicación y poner en palabras, de manera clara y precisa, la información que se quiere transmitir, en general, no suele ser sencillo para los/las estudiantes. Es tarea docente guiar en esta práctica de definir qué se explica del juego y cómo se lo hace para que los/las compañeros/as lo comprendan rápidamente. Deberán contemplar cuáles son las mejores estrategias para comunicarlo, cuáles son las características principales, en qué orden presentar las reglas, cuáles son los principios tácticos, entre otros aspectos que hacen al diseño del juego.

## Actividad 5. Diseño del encuentro desde Proyecto y Recreación y prácticas ludomotrices

Los/las estudiantes de 4.º y 5.º año diseñan la planificación del encuentro tomando en cuenta sus experiencias previas y los insumos ofrecidos por 3.º año.

### Actividad 5 Diseño del encuentro desde Proyecto y Recreación y prácticas ludomotrices

- a. Escuchen atentamente la presentación de los/las compañeros/as de 3.º año de la orientación y hagan las preguntas que consideren necesarias. Ellos/as traen aportes para la planificación del *Encuentro de prácticas ludomotrices en el medio acuático* que se realizará este año.
- b. Con los insumos que recibieron de los/las compañeros/as de 3.º año planifiquen el desarrollo del encuentro teniendo en cuenta el natatorio en el que se llevará a cabo. Definan los momentos del evento, los modos de organización, las actividades, los juegos, la distribución de tareas y sus responsables, la circulación y los desplazamientos de los grupos y los tiempos, entre otros puntos. Tienen que decidir quiénes se encargan de la recepción de los grupos, de la organización en los vestuarios, del traslado y la disposición de los materiales que se utilizarán (cuáles se encuentran en el natatorio y cuáles trasladarán las escuelas en los micros), del lugar de reunión para dar inicio a las actividades, de la organización de los espacios en la pileta, de la distribución de los tiempos para los distintos juegos, entre otras cuestiones que trabajaron en Proyecto.

- c. Presenten la planificación por escrito. Pueden hacerlo de manera digital y colaborativa con [Google Docs](#) (pueden consultar el [tutorial de Google Docs](#) en el Campus Virtual de Educación Digital). Organicen ustedes cómo distribuyen las tareas teniendo en cuenta lo trabajado durante este año en cuanto a diseño de proyectos. No olviden los pasos que tienen que seguir en la búsqueda de información del natatorio, de cada escuela y con los diferentes actores. Contemplan también los componentes mínimos que debería tener una planificación. Pueden consultar de manera permanente el documento creado. Recuerden compartirlo con todos/as los/las que participan en esta propuesta. Para ello pueden consultar los videotutoriales [¿Cómo hago para compartir archivos en Google Drive?](#) y [¿Cómo hago para compartir documentos en Google Drive y modificar permisos?](#) del Campus Virtual de Educación Digital.
- d. El siguiente paso consistirá en reunirse con un/a docente y un/a estudiante de cada una de las escuelas que participarán en el encuentro para compartir lo planificado, realizar ajustes de acuerdo con los intereses y las necesidades particulares de las instituciones y de los/las estudiantes, acordar y distribuir los roles, las funciones y las responsabilidades que deberán asumir el día del evento.

Diseñar un proyecto de estas características requiere que los/las estudiantes se hayan apropiado de saberes en relación con el concepto de proyecto y de sus fases de diagnóstico, diseño, implementación, evaluación. Estos contenidos se explicitan en los espacios curriculares Proyecto I y Proyecto II de la Formación Específica del ciclo orientado por lo que es esperable que los/las estudiantes de 4.º y 5.º año de la orientación se encuentren en condiciones de avanzar en el diseño del proyecto, considerando todos sus componentes.

La tarea docente consistirá en orientar la elaboración de la planificación del encuentro y en propiciar espacios de autonomía en la toma de decisiones, teniendo en cuenta las experiencias previas de los/las estudiantes en este tipo de encuentro. Por lo tanto es valioso que, en el proceso de planificación, se invite a revisar críticamente las propuestas lúdicas en las que participaron (dentro y fuera del ámbito acuático), a poner en juego sus propias capacidades creativas en el desarrollo y en la implementación de la propuesta, y a trabajar de manera colaborativa con sus compañeros/as y con otros grupos de la misma orientación.

Es necesario que el/la docente despliegue estrategias de enseñanza en procura de garantizar la participación real de los/las estudiantes no solo en los juegos y en las actividades del día del encuentro, sino también —y sobre todo— en las etapas de diseño, organización e implementación del proyecto, y ofrecer oportunidades de aprendizaje colaborativo junto a docentes, compañeros/as y estudiantes de las otras tres escuelas orientadas.

En el siguiente audio, Sebastián Giampani, técnico en recreación, aporta algunas ideas y reflexiones relativas a la participación de los/las adolescentes en proyectos recreativos y, sobre todo, comparte estrategias para que el/la docente propicie la participación real a lo largo de todo el proceso de planificación.



**Sebastián Giampani** es Técnico Superior en tiempo libre y recreación.

Actualmente, cursa la licenciatura en Educación e integra el equipo de capacitadores del área de Educación Física en Escuela de Maestros.

Está a cargo de proyectos de recreación en el Nivel Inicial y Primario, en colonias recreativas y en espacios con niños/as y adolescentes. Además, forma parte de equipos de orientación en escuelas secundarias.

[Audio](#) - [Transcripción](#)

## Actividad 6. Encuentro de natación de Escuelas Secundarias Orientadas en Educación Física (ESOEF)

El encuentro de prácticas ludomotrices en el medio acuático se desarrolla en alguno de los natatorios que las Escuelas Secundarias Orientadas en Educación Física utilizan para sus clases de natación. Los/las estudiantes de cuarto o quinto año diseñan el encuentro y asumen tareas en su implementación.

## Actividad 6 Encuentro de natación de Escuelas Secundarias Orientadas en Educación Física (ESOEF)

- a. Cada pareja tiene asignada la escuela de la que serán anfitriones/as para atender las solicitudes que puedan aparecer. Para la recepción de las escuelas el grupo asignado a este rol espera a las delegaciones en la puerta del edificio donde se encuentra el natatorio. Dado que los/las compañeros/as de las otras escuelas no conocen las instalaciones, encárguese de acompañarlos/as hasta los vestuarios, señalarles el lugar donde se concentran antes de ingresar a la pileta, cómo conformar los grupos para los juegos, etcétera.
- b. Cada grupo tiene asignadas las tareas que realizar: manejar el equipo de sonido, proveer los materiales necesarios, asistir a los/las docentes en la organización de los grupos, conducir cada juego, dirigir el cierre y la evacuación ordenada de la pileta.
- c. Respeten los acuerdos previos para que las actividades se desarrollen de manera fluida. Eviten largas pausas que no favorecen la dinámica de realización de los juegos planificados. Inicien la primera actividad a tiempo luego de dar la bienvenida a los grupos y de presentarse a los/las estudiantes de las otras escuelas. Este primer juego mezclador en el agua permite conformar grupos con integrantes de todas las escuelas y de ambos géneros. A partir de allí repartan las cintas de cinco colores que identifican a los equipos que quedaron armados.
- d. Los/las coordinadores de juegos del estilo de *Transportando al compañero* deberán tener preparadas, por ejemplo, las colchonetas para jugarlo. Recuerden que, en este tipo de juego, más que el resultado, importan las formas de desplazamiento en el agua que elijan y la resolución de situaciones que les plantea el recorrido por realizar. Seguramente sucedan situaciones divertidas tanto para los/las que están jugando como para los/las que observan desde afuera o esperan su turno.
- e. Las carreras son la cuarta actividad. Las primeras son de estilo libre, donde cada equipo decide el estilo de nado. Las postas de media pileta se hacen en la parte baja con los/las compañeros/as que no acceden al sector profundo, y completan el recorrido los/las que se sienten más seguros. Por último, vienen las carreras que incluyen el transporte de materiales con distintas partes del cuerpo, haciendo postas de ida y vuelta.
- f. Los juegos de cierre podrán ser *Voleibol gigante* en la parte baja y *Waterpolo a caballo* en la parte profunda. Agilicen la puesta en marcha de ambos juegos, ya que se juegan en simultáneo. Preparen en los bordes de la parte profunda los “flota-flota” que se utilizan como “caballitos” para facilitar la flotación. Desde allí los entregan a los/las que estén a punto de ingresar al agua.  
Tengan más de una pelota para reponer rápidamente cada vez que alguna sea enviada fuera de la pileta. Las pelotas playeras gigantes son solo dos. Para el waterpolo cuentan con pelotas de goma livianas para evitar riesgos frente a posibles golpes durante el juego.

- g.** El cierre está a cargo de quienes se ofrecieron para conducir, por ejemplo, el *Aquagym*. Es una actividad de baile y gimnasia en la parte playa donde todos/as hacen pie y se conduce desde afuera para poder ser visto/a desde cualquier lugar de la pileta. Podrán ser dos o tres temas musicales, para que esta actividad no se extienda por más de diez minutos.
- h.** Las palabras finales estarán a cargo de alguna de las autoridades presentes, quien agradecerá la participación y la colaboración de todos/as.

El siguiente material audiovisual recupera relatos e imágenes del 2.º Encuentro de Natación y Actividades en el medio acuático que se realizó en septiembre de 2019. En este encuentro participaron las cuatro escuelas secundarias orientadas en Educación Física que componen la Red de la orientación: el Colegio N.º 6 D.E. 2, la Escuela N.º 6 D.E. 5, la Escuela N.º 5 D.E. 15 y la Escuela N.º 6 D.E. 19.

Puede resultar interesante, al momento de planificar un encuentro, que los/las estudiantes vean y escuchen a sus pares contando sus impresiones al participar en los juegos y actividades acuáticas propuestas en esa oportunidad. Allí también podrán contar con las palabras de docentes responsables de la organización y de la implementación de la jornada y tomarlas como aportes al momento de acompañar a los/las estudiantes en el proceso de elaboración del proyecto.



[Parte 1](#)



[Parte 2](#)

La actividad de organizar y coordinar un evento de este tipo es una experiencia por demás valiosa para los/las estudiantes que se encuentran cursando los últimos años de la orientación en Educación Física. Es importante ir registrando aquellas cuestiones que puedan sucederse en el desarrollo para poder trabajar sobre ellas en la evaluación con los grupos participantes.

Los registros filmicos y fotográficos que se realicen son aportes muy interesantes para apoyar la tarea evaluativa, pero también para publicar y mostrar en la escuela (cartelera de la orientación, blog, revista institucional, entre otras posibilidades) incluso como video institucional en algún acto o evento escolar para compartir con la comunidad educativa.

Las prácticas ludomotrices resultan propuestas sumamente convocantes en la escuela secundaria. Plantear en esta orientación un evento que priorice estas prácticas en el medio acuático, en articulación con otras prácticas del área y con otras áreas, resignifica el lugar del juego en los procesos formativos de los/las adolescentes. En el caso de este proyecto en particular, se destaca el propósito de favorecer la producción colaborativa entre estudiantes de distintos años y de diferentes instituciones.

## Orientaciones para la evaluación

Esta propuesta de enseñanza tiene como uno de sus objetivos que los/las estudiantes participen activamente en diversos tipos de juegos en el ámbito acuático, reconociendo su derecho a jugar y aprender. Finalizar la propuesta con un encuentro recreativo organizado por ellos/as, en articulación con sus pares de otras divisiones y años, tiene el propósito de que experimenten situaciones didácticas donde deban establecer acuerdos grupales en función de resolver situaciones y tomar decisiones que favorezcan la organización y la implementación del encuentro lúdico.



Resulta interesante, durante las etapas de diseño e implementación del proyecto, ir trabajando con los/las estudiantes en cómo se evaluarán ambos aspectos. Para eso, es importante que el/la docente habilite espacios de reflexión donde sean partícipes de las definiciones que se tomen respecto de la evaluación de los aprendizajes logrados y de la jornada lúdica llevada a cabo. En este sentido se plantea una evaluación que les permita posicionarse críticamente como practicantes de la cultura corporal. Esto implica que comprendan y valoren lo aprendido, que aprendan a evaluar y a autoevaluarse, a identificar los aspectos clave para la mejora de un proyecto colaborativo, y que, en este proceso educativo, se apropien de saberes en relación con las prácticas de planificación, gestión e implementación de un encuentro masivo de prácticas ludomotrices, en particular, en el ámbito acuático.

Es importante que el/la docente les anticipe los modos y las propuestas de evaluación del proyecto didáctico, y así generar espacios de confianza donde puedan expresarse libremente, comprendiendo que sus aportes permitirán la mejora integral de la propuesta del docente. En estas prácticas evaluativas, puede proponerse a los/las estudiantes que recuperen sus experiencias y que reflexionen acerca de los aprendizajes construidos a lo largo del proyecto, de manera tanto individual como grupal.

A continuación se ofrecen, a modo de ejemplo, algunos instrumentos posibles para ofrecer una autoevaluación individual, que podrían ser valiosos para este proyecto en particular.

En el caso de instancias de autoevaluación individual, se sugiere que el/la docente guíe el proceso reflexivo a partir de algunos interrogantes, por ejemplo:

- ¿Qué aprendí en este proyecto?
- ¿Qué valor le doy a estas prácticas que llamamos ludomotrices para mi formación como estudiante de esta orientación?

- ¿Qué tienen de particular los juegos en el medio acuático? ¿Plantean desafíos diferentes? ¿Entusiasman o motivan más? ¿Por qué?
- ¿Cómo fue la experiencia de compartir un proyecto con compañeros/as de otros años? ¿Y de otras escuelas?
- ¿Qué aspectos mejorarías? ¿Cómo?
- Elegí dos de los juegos que más te gustaron y explicá los motivos.

Otro instrumento de autoevaluación individual puede ser una planilla donde cada uno/a se autoevalúe en relación con sus actitudes y su desempeño del rol asignado en el grupo para el desarrollo del proyecto. Por ejemplo:

Nombre:		Año:	
Indicadores			
<i>Cumplí con responsabilidad el rol asignado en las etapas del proyecto</i>	<i>Escuché y respeté las ideas y los puntos de vista de mis compañeros/as</i>	<i>Aporté ideas, juegos, modos de organización</i>	<i>Respeté los acuerdos alcanzados en el grupo</i>
<b>Ponderación:</b> siempre: <b>S</b> - A veces: <b>AV</b> - Nunca: <b>N</b>			

En el uso de cualquiera de estos instrumentos de evaluación, resulta deseable que el/la docente, en un momento de intercambio reflexivo con todo el grupo, recupere las respuestas más significativas de cada estudiante en función de identificar recurrencias, preocupaciones, críticas, etc., y, con estos recursos, revisar y mejorar su propia propuesta de enseñanza.

Por último, en el caso de que el objeto de evaluación sea el diseño del proyecto a cargo de estudiantes de cuarto y quinto año, es importante que la intervención docente procure que recuperen aquellos contenidos propios de las asignaturas Proyecto y Recreación en relación con la planificación, la construcción participativa del diseño, la definición de las finalidades, los objetivos y las estrategias, así como la conceptualización de prácticas recreativas y ludomotrices, los tipos de juegos en la recreación educativa, su valor formativo, el juego y sus diversos sentidos, la organización táctica del grupo para jugar, entre otros.

Algunos ítems posibles para organizar estos momentos evaluativos:

- ¿Qué componentes tuvieron en cuenta para el armado del proyecto? ¿Cómo los formularon?
- ¿Creen que falta algún elemento que no está? ¿Cuál?
- ¿Está claro quiénes son los/las destinatarios/as de la jornada?
- ¿Se especifican los roles y las tareas que desarrollar? ¿Y quiénes las van a asumir?
- ¿Está previsto el cronograma del encuentro, la distribución de los tiempos, los materiales necesarios?
- ¿Se explican con claridad las actividades, su organización en el espacio, la distribución de tareas, entre otras cuestiones?
- ¿Pensaron cómo evaluarían la implementación una vez que pase la jornada?
- ¿Y la recepción del encuentro? ¿Es posible medirlo? ¿Cómo lo harían?

En cualquiera de estas propuestas de evaluación, es interesante que las respuestas queden registradas en algún soporte (en una hoja, en un Word, en audio) y que se retomen en una puesta en común grupal que permita cierta sistematización de la información expresada por cada uno/a con la finalidad de realizar mejoras en la organización de futuros eventos recreativos. Para el/la docente será un valioso aporte para la revisión crítica de su propuesta de enseñanza.

## Bibliografía

### Bibliografía consultada

Ministerio de Educación. (2015). *Diseño Curricular para la Nueva Escuela Secundaria. Formación General*. Buenos Aires, Argentina: GCABA.

Ministerio de Educación. (2015). *Diseño Curricular. Nueva Escuela Secundaria de la Ciudad de Buenos Aires. Ciclo Orientado del Bachillerato. Educación Física*. Buenos Aires, Argentina: GCABA.

Ministerio de Educación e Innovación. (2018). [\*Propuestas para trabajar en todas las áreas y espacios curriculares: La Entrevista. Nivel Secundario\*](#). Colección Hacer para Aprender. Serie profundización NES. Buenos Aires, Argentina: GCABA.

Los materiales elaborados en el documento de esta serie están destinados a docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza, desde estos lineamientos. Las propuestas para estudiantes combinan instancias de investigación y de producción, de resolución individual y grupal, que exigen resoluciones centradas en el uso de distintos recursos.

### Bibliografía recomendada

Arfuch, L. (1995). *La entrevista, una invención dialógica*. Barcelona, España: Paidós Ibérica. La entrevista es el género de la voz y de la autenticidad. La autora analiza sutilmente estas dos cuestiones: las modalidades de construcción de las voces autorizadas (tanto del entrevistador como del entrevistado) y la cualidad que hace que esas voces sean creíbles por sus escuchas. La dinámica de la entrevista, que parece hundirse en el hábito inmemorial de la conversación, se hace más compleja (y, en el límite, más dudosa) por ese tercero en discordia para quien hablan los dos primeros.

Moreno Murcia, J. A. (2001). *Juegos acuáticos educativos*. Barcelona: INDE.

Para una educación acuática que favorezca el desarrollo integral y armónico de las personas, resulta necesario utilizar métodos activos de enseñanza a través de una práctica variable y diversa que propicie la participación directa de quienes aprenden.

Prieto Sabori, J. A. y Nistal Hernández, P. (2001). [\*El medio acuático en el área de la Educación Física\*](#). efdeportes.

En la edad escolar la relación con el medio acuático se basa exclusivamente en la enseñanza de los estilos de natación; esto lleva a creer erróneamente que el medio acuático es el deporte de la natación. Desde la Educación Física se debe utilizar el medio acuático en toda su magnitud y aprovechar todas las posibilidades que ofrece para el desarrollo integral de la persona.

## Notas

- <sup>1</sup> Para profundizar este concepto se sugiere leer [\*Propuestas para trabajar en todas las áreas y espacios curriculares: La Entrevista. Nivel Secundario\*](#). (Ministerio de Educación e Innovación, 2018).

## Imágenes

Página 25. Aporte de Sebastián Giampani.



**Vamos Buenos Aires**