

# EDUCACIÓN FÍSICA EN EL NIVEL INICIAL

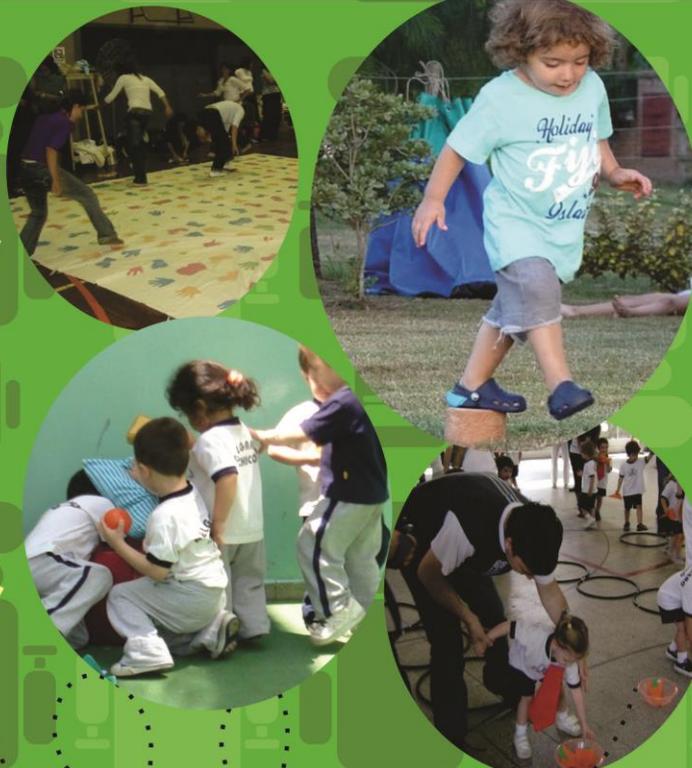
2 A 5 AÑOS

PLANIFICACIÓN  
ANUAL Y DIARIA



**OSCAR INCARBONE**

- PROFESOR NACIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA I.N.E.F.
- DR. ENRIQUE ROMERO BREST.
- LICENCIADO EN ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE, UNIVERSIDAD DE FLORES.
- DOCTORANDO EN EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD DE MURCIA – ESPAÑA.
- EX DIRECTOR NACIONAL DE POLÍTICAS Y PLANEAMIENTO DEPORTIVO, DE LA JEFATURA DE GABINETE DE MINISTROS DE LA REPÚBLICA ARGENTINA, SECRETARÍA DE DEPORTE DE LA NACIÓN, 2004.
- PROFESOR TITULAR EN LA CÁTEDRA DE ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA PARA EL NIVEL INICIAL PROFESOR DE PRÁCTICA DE LA ENSEÑANZA EN EL TRAYECTO DE CONSTRUCCIÓN DE LAS PRÁCTICAS DOCENTES EN NIVEL INICIAL
- COORDINADOR DEL PROGRAMA ESCUELAS DEL GATORADE SPORTS SCIENCE INSTITUTE, EN EL ÁREA ACTIVIDAD FÍSICA.
- EXPERTO FORMADOR EN PROGRAMAS DE DEPORTE, RECREACIÓN Y SALUD, PARA EL FONDO ARGENTINO DE COOPERACIÓN HORIZONTAL FOAR (CANCELLERÍA ARGENTINA)
- COORDINADOR DEL ÁREA DE - ACTIVIDAD FÍSICA, PLAN ARGENTINA SALUDABLE, MINISTERIO DE SALUD DE LA NACIÓN, 2008 A LA FECHA.
- EXPERTO DE UNESCO, DESIGNADO EN IRÁN, 2009.
- MIEMBRO DE LA COMISIÓN NACIONAL PARA LA PROMOCIÓN Y CONTROL DE LAS ENFERMEDADES CRÓNICAS NO TRASMISIBLES
- MINISTERIO DE SALUD DE LA NACIÓN, 2008 A LA FECHA.
- EVALUADOR EXTERNO DE LA CONEAU.
- CONSULTOR PEDAGÓGICO DE LA ASOCIACIÓN CRISTIANA DE JÓVENES YMCA ARGENTINA.



LIC. HUGO GUINGUIS  
LIC. OSCAR INCARBONE

E-MAIL: [OINCARBO@YAHOO.COM.AR](mailto:OINCARBO@YAHOO.COM.AR)  
SITIO: [WWW.SPORTSALUT.COM.AR](http://WWW.SPORTSALUT.COM.AR)

**Educación Física en el nivel inicial,**  
**Adaptacion especial para las familias en época de pandemia a modo de**  
**aporte**  
**(Actividades y juegos de 2 a 5 años)**

LICENCIADO HUGO GUINGUIS

DOCTOR OSCAR INCARBONE @oincarbone

## Introducción

Parte de la obra que hoy ponemos en sus manos se caracteriza por tener una orientación eminentemente práctica con propuestas que permiten analizar el posicionamiento docente frente a la tarea, dotada de una amplia y variada propuesta de actividades, que pensamos algunas se pueden adaptar para que los padres la usen en sus casas con sus niñ@s en este momento de aislamiento social obligatorio.

Por lo tanto, deseamos dejar en claro que el criterio que nos motivó a redactarla se basó en hacer un aporte de ideas y de experiencias, sin que esto implique el desarrollo literal de lo expuesto sin posibilidades de debate o retroalimentación.

***La demanda que la sociedad le hace a la educación, es la formación de personas íntegras, lo que supone que los niños aprendan a relacionarse con su propio cuerpo y su propio movimiento, dado que ambos temas son significativos en la construcción de la identidad personal en una sociedad que necesita una clara construcción en valores.***

Por ello hemos ideado una serie de alternativas para que los educadores y educadoras y ahora los padres en sus casas, puedan optar por la que consideren más convenientes a su real situación educativa y desde ya le incorporen sus oportunas experiencias, dado que nuestro objetivo no es la presentación de recetas cerradas, sino de propuestas que permitan, mediante el proceso educativo, desarrollar acciones que cobren sentido, contenido y significado para los docentes y fundamentalmente para sus niños/as.

## Agradecimientos

Ésta es una forma de agradecimiento a quienes han compartido estos años de trabajo e investigación, a nuestros compañeros docentes, a los directivos y docentes de las distintas instituciones, a los cientos de estudiantes de las universidades, de los profesados o institutos superiores que utilizan el material y nos cuentan que es verdad, que lo que está escrito pasa, y por sobre todo, a los que deberían figurar siempre en primer término: ***a todos los niños que nos permiten día tras día subir tan alto, como sólo ellos pueden llegar y dan afecto, como sólo ellos saben dar.***

Y hoy mas que nunca a todos los equipos de salud y fuerzas de seguridad que están cuidando por nosotros arriesgando sus propias vidas.

***Hugo y Oscar***



## **Introducción**

Es indiscutible que el nivel inicial, como institución, está inmerso en un mundo muy particular. Un mundo lleno de fantasías y de posibilidades de desarrollo, que está presidido por un contexto afectivo profundo, donde la/el docente por su formación específica logra encontrar, eficientemente, el necesario espacio formativo para llevar a buen destino su labor docente. Hoy veremos cómo los padres toman esta posta dentro de la cuarentena



Frecuentemente la familia y en la propia escuela se observa un desconocimiento sobre cómo estimular adecuadamente las capacidades motrices del niño, sobre cómo graduar la intensidad orgánica en algún juego, o como aumentar las propuestas para generar hábitos a favor del movimiento y la salud.

**Tomaremos Fragmentos del documento presentado en la Cumbre Mundial sobre la Educación Física, por el Consejo Internacional para la Ciencia del Deporte y la Educación Física** (Berlín, 3-5 de noviembre de 1999) para ver el ideario que tiene la Educación Física hoy, marcando un claro rumbo y necesidad de cambio;

"... en la década de los 90 la clase de Educación Física ha dejado de ser algo prioritario. Antes bien, ahora se encuentra sometida a severas críticas y tiene que pugnar por conseguir un número de horas en el plan de estudios. Con frecuencia las clases de Educación Física se imparten por profesores/as no especializados o con escasos conocimientos sobre los métodos de enseñanza de esta asignatura. A eso hay que añadir los efectos negativos de la disminución de recursos y la reducción del número de horas indispensables para una asignatura de Educación Física con el nivel de calidad requerido" (Mo Mackendrick, presidente de la Asociación Canadiense para la Salud y la Educación Física -CAHPERD-, 1996). La Cumbre Mundial sobre la Educación Física ratificó el significado de la misma como proceso que se desarrolla a lo largo de toda la vida. Tiene especial importancia para los niños y, tal como se declaró en la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño. Todos los niños tienen derecho a:

1. Una salud óptima.

2. Educación obligatoria y gratuita en la primera enseñanza (en la Argentina la enseñanza secundaria ahora es también obligatoria), tanto en el aspecto físico como el cognitivo.

3. Tiempo de descanso, tiempo libre, juegos y recreo.

Con este breve disparador, debemos considerar que la Educación Física y el Deporte en edad escolar, es el medio eficaz e integrador para transmitir a todos los niños las habilidades, modelos de pensamiento, valores, conocimientos y comprensión necesarios, para que practiquen actividades físicas y el Deporte a lo largo de su vida ya que;

✓ Contribuye al desarrollo integral y completo tanto físico, social, como mental.

✓ Es la única asignatura escolar que tiene por objeto el cuerpo, la actividad y el desarrollo físico y la salud, pudiendo manifestarse con una concepción holística. Logrando que el niño llegue a valorar su cuerpo y la actividad física como medio de sentirse bien con uno mismo y con los demás.

✓ Ayuda a los niños a familiarizarse con las actividades corporales y les permite desarrollar ante ellas, el interés necesario para tener un modelo de vida activa y saludable, se logra así adoptar hábitos higiénicos, posturales y de actividad física y deportiva, manifestando una actitud responsable hacia el propio cuerpo y vinculando tales hábitos con sus buenos efectos sobre la salud, que es fundamental en su construcción para llevar una vida sana en la edad adulta.

✓ Ayuda a comprender la importancia de la actividad física y el Deporte en el desarrollo y mantenimiento de la salud.

✓ Contribuye a fortalecer en los niños la autoestima y el respeto por sí mismos.

✓ Desarrolla en los niños la conciencia social, al prepararlos en situaciones de competencia para enfrentarse a victorias y derrotas, así como para la colaboración y el espíritu de compañerismo.

✓ Proporciona habilidades y conocimientos que podrán utilizarse más adelante en la vida laboral dentro del campo, de los Deportes, las actividades físicas de recuperación y tiempo libre, que están cada vez más en auge.

✓ Logra canalizar la necesidad de actividad física que naturalmente aparece en la etapa escolar, a través de la participación colectiva en diversos tipos de juegos y actividades físicas y deportivas. Evita agresividades y considera a la oposición, simplemente como una dificultad a superar, valorando el esfuerzo y no únicamente los resultados finales.

La parte corporal de la Educación Física hace hincapié en:

## LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ACTUALIDAD

Al hablar de Educación Física hablaremos de:

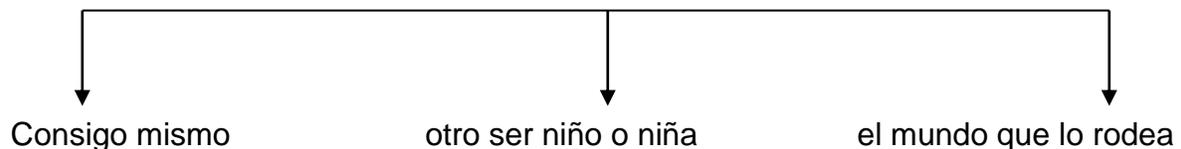
**Un proceso educativo de enfoque holístico, mediante el cual, utilizando y estimulando de manera externa en forma sistemática y organizada las actividades físicas, el individuo desarrolla sus habilidades motrices, mentales y sociales, así como una condición física en pos de una salud óptima, para el hoy y su futuro. Buscando con sentido, contenido y significado, la integridad del ser, a partir y por el movimiento, dentro de un marco de construcción en valores personales y ciudadanos, teniendo en su práctica un clima propicio para la cooperación y la integración social". (Los autores)**

Se debe abandonar la idea obsoleta de la educación física como un simple adiestramiento corporal. El clásico "mente sana en cuerpo sano" del pasado hoy sólo cobra sentido si además se respeta lo que los niños sienten, lo que los niños piensan y se generan hábitos hacia la actividad física en su vida adulta.

Hoy no sólo debemos procurar que el niño se mueva, sino comprender **por qué y para qué se mueve**, estimulando permanentemente su creatividad y creando situaciones en las que pueda explorar sus propias posibilidades, experimentando y vivenciando a través del movimiento. Éste el mejor camino hacia la formación de un hombre distinto del actual, la formación de **un hombre activo, saludable e integrado a la sociedad**.

**No hablemos "sólo" de que el niño corra, sino de por qué y para qué corre**

Debemos procurar en la Educación inicial, el desarrollo de sus potencialidades siempre en contacto con esta triple relación:



## MOVIMIENTO Y MOTRICIDAD HUMANA

En nuestra vida casi todo es movimiento, por lo tanto no se lo debe considerar – mediante una definición reduccionista – como una actividad aislada, dado que es un tipo de manifestación que el ser humano proyecta socialmente.

En lo que concierne a la etapa evolutiva que tratamos en esta obra, encontraremos a unos niños/as inmersos en un universo relacional, llenos de actividad, deseoso de conocer y de aprender, teniendo una pulsión interna hacia la actividad física, pero sin descuidar su gran demanda afectiva.

Los niños siempre exploran e intercambian informaciones con el medio y generalmente relacionan estas informaciones con el éxito o el fracaso de sus propias actividades motrices, en tanto que la diversidad de los estímulos les permiten potenciar sus percepciones oculares, acústicas, visuales y sonoras. Así como sus impresiones táctiles, alcanzando un ajuste de los movimientos y adaptándolos a las exigencias de cada nueva situación y del entorno.

En consecuencia, pensamos que:

**Los educadores debemos utilizar al movimiento como uno de los medios de vinculación afectiva con los niños**



Creando espacios afectivos y de comunicación que les permitan desarrollar una evolución integral por medio de un aprendizaje armónico, que parta de lo que cada uno trae como experiencia y pensando en lo que necesita y, por sobre todo, respetando la historia personal de cada niño.

Por todo lo dicho, proponemos abordar el movimiento desde todos aquellos enfoques que posibiliten una mirada lo más amplia e integral posible. Consideremos que los niños/as de por sí sienten un gran placer por el movimiento mismo, un placer que implica comunicarse y comprender al otro, establecer un contacto –como ellos mismos dicen “jugar con mi amigo”–. Además, necesitan vincularse, interactuar, conectarse con sus pares y con los demás. Siguiendo este

ideario podremos guiar un aprendizaje que se desarrolle durante todas sus vidas, un verdadero aprendizaje de encuentro y compromiso afectivo.

Por lo tanto, el movimiento en el nivel inicial debe ser considerado como:

- Parte de la acción educativa diaria.
- Una verdadera oportunidad para fomentar lo relacional del niño.
- Un generador de alternativas de estimulación en lo táctil, gestual, postural y sensorial.

Como consecuencia de esta actitud, el movimiento les permitirá a los niños/as una mejor integración con el mundo que los rodea y en el cual están inmersos, facilitando su adaptación, su apropiación y su equilibrio.

Mediante el movimiento, los niños tratan de adaptarse a las distintas situaciones que se les presentan; por esto, resulta muy importante y efectivo el plantear situaciones y problemas en las clases, ya que los niños, al procurar resolverlos, encontrarán elementos que les ayuden a desarrollarse mejor.

Por otra parte, la sociedad actual, a nivel global, cada día se manifiesta más sedentaria, lo que plantea nuevos desafíos en el plano de la salud. Esto bien puede comenzar a corregirse desde el Jardín de Niños/as, mediante propuestas y estímulos de movimiento creativo, que se sustenten en el placer de la propia acción, en busca de sensaciones placenteras ante los descubrimientos personales y transformadores, que superen lo corporal para conectarse con la interioridad de cada niño.

## **LA MOTRICIDAD**

Podemos entender a la motricidad como una ciencia de lo corpóreo, como una ciencia de la articulación entre el hombre y su mundo.

Desde un punto de vista científico, la motricidad supone el desenvolvimiento de las estructuras dependientes del sistema nervioso central y mantiene la regulación, la ejecución y la integración del comportamiento. Ello conduce a los seres humanos hacia una apropiación de la cultura y de las experiencias, acentuando la voluntad de creación y de control total que anima a cualquier individuo.

## **LA CORPOREIDAD**

Podríamos entender a la corporeidad como una propiedad, un sentir que nos permite comprender nuestro propio cuerpo en sus particulares manifestaciones y en su evolución.

Los diferentes postulados sobre este tema han ido por caminos abstractos, como lo expresan los ejemplos de los estudiosos Silvino Santin y Walter Bracht.

1. Para Silvino Santin, “bajo el punto de vista filosófico, la corporeidad no corresponde a un elemento mensurable, sino a una imagen que construimos en la mente”.

Es la idea permanente que se sustenta con la cotidianeidad, es decir que se alimenta de la vida cotidiana. Esta incluye los afectos, las emociones, la alegría, el dolor, los sentimientos, la visión estética, la posibilidad de vivir pleno y libre o limitado. Los conocimientos científicos también forman parte de esto pero no se depende de ellos para formar esta idea.

### **Corporeidad, “Construyendo mi identidad corporal”**

El concepto de corporeidad es entendido como una compleja trama en la que se entrecruzan diferentes dimensiones constitutivas de la identidad de cada persona. Escuchar lo que el cuerpo dice es integrar esta idea de corporeidad como construcción y desarrollo de conciencia corporal, cuidado de la salud, aceptación de uno mismo y placer por el movimiento.

Escuchar lo que el cuerpo dice es integrar esta idea de corporeidad como construcción y desarrollo de conciencia corporal, cuidado de la salud, aceptación de uno mismo y placer por el movimiento.

*“La Actividad Física debe esforzarse por reedificar lo corporal”. La comunicación desde el cuerpo, y desde su interior, la construcción biopsicosocial permanente.*

Y Walter Bracht señala que “la materialidad corpórea fue históricamente construida y, por lo tanto, existe una cultura corporal, resultado de conocimientos socialmente producidos e históricamente acumulados por la humanidad”.

En consecuencia, ya no podemos pensar en un elemento simplemente mensurable, debemos pensar en una imagen construida a nivel mental; de allí la importancia de generar, desde el nivel inicial, percepciones y vivencias significativas para esta futura construcción. Estos pilares incidirán en el futuro corporal del niño y le facilitarán, además, la adaptación social, el respeto por la diversidad y la comprensión de las diferencias humanas.

Paulatinamente el niño va construyendo su sentido de corporeidad, el cual es la síntesis de los datos *exteroceptivos* (visuales) y los datos *propioceptivos* (táctiles, kinestésicos) referidos a sus elementos corporales. Así organiza su propia corporeidad, como emergente de su experiencia y conocimiento del cuerpo y de sus partes, y del dominio motriz, verbal y representativo que tiene de sí mismo.

El **esquema corporal**, enmarcado en esta concepción de la corporeidad, resume la propia historia corporal de nuestros niños y niñas; éstos no sólo llegarán a manejar y conocer sus cuerpos sino que también se relacionarán con las personas y los objetos que los rodean hasta llegar a organizar su propio mundo.

La motricidad le servirá al niño para un desarrollo total, que lo ayude a liberarse de su egocentrismo, favoreciendo la revolución copernicana que proclama Jean Piaget.

**De esta forma, la acción docente adquirirá un rol constructivo durante el acto pedagógico, alentando el crecimiento de los niños y favoreciendo sus relaciones interpersonales, en procura de su desarrollo autónomo e interactuante.**

Según la opinión de Manuel Sergio, las dimensiones de la persona humana en:

- **La corporeidad:** el hombre es presencia y espacio en la historia, con el cuerpo, en el cuerpo, desde el cuerpo y a través del cuerpo.
- **La motricidad:** es la personalización y la humanización de todo el movimiento.
- La comunicación y la cooperación.
- La historicidad.
- La libertad.
- La noosfera (es el conjunto de los seres inteligentes con el medio en que viven).

Este análisis resalta aquellos aspectos que definen a lo humano. El cuerpo no se reduce a su instancia biológica –como lo venimos señalando desde el comienzo de esta obra – sino que eleva al hombre hacia el lugar de una construcción histórico-social. Esto nos permitirá constituir un nuevo objeto de estudio, paralelo a los procedimientos pedagógicos, pero siguiendo una línea de pensamiento diametralmente opuesta a la biología mecanicista que es tradicional en nuestras escuelas. Esta nueva propuesta conducirá hacia una posición distintiva desde el nivel inicial, en pos de un proceso de construcción como una nueva forma de entender el sentido de la constitución corporal del hombre.

Por su parte, Silvino Santín señala que al hablar de motricidad humana se está presuponiendo una distinción con otras motricidades, y que motricidad y movimiento no son lo mismo ya que;

La motricidad tiene que ser comprendida a partir de la capacidad motora, distinguiendo claramente la motricidad humana de una motricidad mecánica.

La motricidad humana es autónoma, la desencadena el hombre desde su interior, su rendimiento no se agota con el solo movimiento, no se agota en lo físico; la motricidad humana es vida. En cambio, la motricidad mecánica se basa en el binomio estímulo-respuesta, responde a programas de entrenamiento, se evalúa por lo que se ve y se sustenta en las energías química y física.

Si planteamos la motricidad dentro del marco del desarrollo humano, en el nivel inicial los niños ampliarán y profundizarán sus conocimientos sobre sí mismos, propiciando el desarrollo de sus habilidades motrices sin limitaciones ni estereotipos. La motricidad así considerada nos conduce al terreno de la creatividad, hacia una educación motriz que se ocupe y se preocupe de propiciar instancias de un aprendizaje significativo y creativo, logrando un desarrollo potencial, abierto y profundo del ser.

Si se acepta este criterio se generará un cambio de fondo en las capacidades de expresión, de raciocinio, de cooperación y de creatividad de nuestros alumnos.

Debemos tener en cuenta que si nuestros niños no juegan y no se mueven libre y creativamente, perderán la posibilidad de vivenciar nuevas situaciones y nuevas experiencias de cualquier otro campo del saber y el hacer humanos.

Todo debe conducir a mejorar la relación del niño con su entorno a través del enriquecimiento y la efectividad del movimiento, teniendo siempre muy en cuenta que resulta impensable hablar de movimiento sin considerar los aspectos físico, psíquico y emocional, así como también el entorno social del ser interactuante en la situación motriz planteada.

Así concluimos que el cuerpo humano de los niños y niñas no debe ser considerado únicamente como un medio de traslación o un ente estático, por el contrario, debemos tender a incorporar definitivamente el concepto de corporeidad y hacerlo intervenir en el conjunto de las actividades escolares, con una clara estimulación de su extensión a la vida familiar y social.

## **LA PSICOMOTRICIDAD**

Según la definición de García Núñez y Fernández Vidal, “la psicomotricidad es una técnica o un conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o

significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores a la actividad corporal y a su expresión simbólica”.

La psicomotricidad no sólo se fundamenta en la visión unitaria y corporal del ser humano, por naturaleza, sino en el tono propio de la persona, que debe ser considerado como el punto de partida fundamental para la vida en relación biológica, psicológica e interna del niño, incluso en la toma de conciencia de sí mismo.

Como ya hemos planteado, en toda actividad humana (manifiesta u oculta) existe una tarea corporal y no podemos reducir la concepción de cuerpo a un conjunto de huesos, tendones, músculos, fibras y glándulas que funcionan de forma más o menos automática.

Las estructuras nerviosas y hormonales, por ejemplo, tienen un importante papel en los procesos del pensamiento y en la actitudinal de cada niño, pero para integrar esas sensaciones, poniendo en acción los procesos asociativos de la memoria, de la comparación, del amor, del odio, de la atención o del miedo, entre otros, deben contar con el funcionamiento articulado y coordinado de sus estructuras corporales. Todo esto acompañado por una correcta estimulación socio-ambiental, les permitirá lograr un exitoso funcionamiento de sus habilidades cognitivas, comunicativas, afectivas y conductuales, que son propias de los alumnos del nivel inicial.

El tacto, la visión, la locomoción y el pensamiento son algunos de los instrumentos de que se valen los niños para conocer, organizar, representar y asimilar el espacio.

Estos elementos, en el nivel inicial, son importantes, destacándose junto con el lenguaje, teniendo en cuenta que éste aparece luego de que los niños tienen experiencias concretas. Ellos manipulan un objeto y luego lo nombran o lo representan, llegando a recordarlo, lo que demuestra la elaboración mental de ese objeto.

**El lenguaje necesita un mínimo de desarrollo simbólico para llegar a la acción. Esta reflexión toma al movimiento como una acción no sólo motriz, sino que aparece como comunicación, como un verdadero lenguaje que muchas veces el adulto pierde con un abuso en la utilización de las palabras.**

Los niños organizan progresivamente su mundo a partir de su propio cuerpo con los recursos con que vienen al mundo, con las limitaciones propias de un bebé, casi sin distinguir los que es externo o propio de su ser. Esto hace que sea fundamental la intervención efectiva de su familia y/o del docente.

Si centralizáramos la mirada en la psicomotricidad, debemos considerar el desarrollo de los potenciales motrices, expresivos y creativos de los niños en su totalidad, a partir de los actos y los movimientos provenientes de sus cuerpos; esto –como es lógico- incluye a la educación, a las disfunciones, etc. Aquí se deben diferenciar dos acciones bien características:

- **El cuerpo pedagógico**, con acento en la actividad **educativa/reeducativa**, tendiente a llevar al alumno a sus máximas posibilidades de desarrollo, de autonomía y de comunicación.
- **El cuerpo patológico**, mediante una acción **rehabilitadora/terapéutica**, que se orienta hacia la superación de los déficit y las dificultades, hacia la adaptación y la autonomía de educandos con trastornos en el proceso evolutivo de origen, sean éstos orgánicos, afectivos, cognitivos o ambientales.

La psicomotricidad, en consecuencia, colabora en el entendimiento y en la mejora de nuestra propia condición humana, favorece la relación con nosotros mismos, con los objetos y con nuestros pares. La psicomotricidad siempre apuntará al ser humano como totalidad y, específicamente en el segmento etario que es objeto de esta obra, tendrá como protagonista al cuerpo y su acento se pondrá en el conocimiento que se produce a partir de él.

Tal como lo ha señalado Henry Wallon, “el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento. Su desarrollo va **del acto al pensamiento**, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal a lo cognitivo y esto se enmarca en un proceso de desarrollo afectivo y volitivo”.

Al respecto, podemos señalar algunos aspectos de referencia:

- La expresión y el control de la motricidad voluntaria.
- La función tónica.
- La postura y el equilibrio.
- La lateralidad.
- El esquema corporal.
- El control emocional.
- La organización espacio-temporal.
- La organización rítmica.
- La relación con los objetos y la comunicación a nivel tónico, postural, gestual o verbal.
- La grafomotricidad.

Finalmente, nos parece atinado citar al célebre pedagogo Jean Piaget quien, en 1936, aseveraba: “**Mediante la actividad corporal el niño piensa, aprende, crea y afronta los problemas**”.

## **OTRAS DEFINICIONES DE PSICOMOTRICIDAD:**

“La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc. **(Berruezo, 1995: 52)**

“La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno.” **(Calmels, 2004: 76)**

La psicomotricidad es un planteamiento global de la persona. Puede ser entendida como una función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que le rodea. Puede ser entendida como una mirada globalizadora que percibe las interacciones tanto entre la motricidad y el psiquismo como entre el individuo global y el mundo exterior. Puede ser entendida como una técnica cuya organización de actividades permite a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato para actuar de manera adaptada. **(Mendiara y Gil, 2003: 123):**

“La psicomotricidad es una disciplina educativa/reeducativa/terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral.” **(Zapata, 2001: 89)**

La Psicomotricidad permite al niño a explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles y disfrutar del juego en grupo, y a expresarse con libertad. Además de esos beneficios el niño puede también adquirir:

- Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento.
- Dominio del equilibrio.
- Control de las diversas coordinaciones motoras.
- Control de la respiración.
- Orientación del espacio corporal.
- Adaptación al mundo exterior.
- Mejora de la creatividad y la expresión de una forma general.
- Desarrollo del ritmo

- Mejora de la memoria.
- Dominio de los planos: horizontal y vertical.
- Nociones de intensidad, tamaño y situación.
- Discriminación de colores, formas y tamaños.
- Nociones de situación y orientación.
- Organización del espacio y del tiempo.

### ***LA EDUCACIÓN FÍSICA EN EL NIVEL INICIAL***

En función de lo descrito y del panorama que tiene relación con la actividad física, se deduce que el o la docente, sea cual fuere su capacitación anterior, tiene la posibilidad de generar un real cambio en el futuro de sus alumnos y que, para ese futuro, la Educación Inicial es una etapa de vital importancia.



#### **Propósitos de la educación física en el nivel inicial.**

Aquí planteamos una propuesta que representa un nítido cambio respecto de las actitudes tradicionales, estamos proponiendo una educación física que contemple, por y para el niño, lo siguiente:

- Conocimiento de sí mismo, del ser corporal en todas sus dimensiones (biológica, psicológica y social).
- Conocimiento de su anatomía y fisiología funcional.
- Conocimiento holístico de sus posibilidades de movimiento con una valoración positiva de la cultura corporal.

- Conocimiento de las formas de vivir en equilibrio saludable, por medio de la actividad física.
- Alternativas de juegos y actividades gimnásticas para su libre elección y realización, según el entorno social y la historia personal de cada niño.
- Aprendizaje de actitudes éticas y valores propios de la actividad motriz y del juego.

Si bien el cuerpo y el movimiento están presentes en toda experiencia del niño y de la niña, el trabajo en esta disciplina se orienta específicamente a enriquecer el proceso mediante el cual ellos van a adquirir un acervo motor propio de su edad y también la formación de un cuerpo hábil y expresivo, que les permita su individualización, participación e integración al medio.

Desde la órbita de la educación física, sus propósitos en el nivel inicial incluyen:

#### **El aspecto físico:**

- Propende a un desarrollo armonioso de sus formas corporales.
- Previene malas posturas y estimula el desarrollo óseo.
- Logra que el niño conozca su capacidad de movimiento y, en consecuencia, pueda corregir y superar deficiencias en el mismo.
- Contrarresta el brusco y forzoso sedentarismo a que se ve sometido al iniciarse en las aulas.
- Capacita para que pueda desenvolverse con soltura, comodidad y economía de esfuerzos.
- Logra que cada niño se diferencie de los demás, en lo que respecta a formas de expresión y a la calidad de movimiento.
- Estimula su sistema cardio-circulatorio-respiratorio, mejorando sus funciones biomotrices (salud).
- Estimula sus capacidades coordinativas y condicionales.

#### **El aspecto psíquico-cognitivo:**

- Estabiliza sus reacciones emotivas.
- Proporciona seguridad en sí mismo.

- Facilita la adquisición de saberes y la capacidad de transmitir los conocimientos.
- Facilita la formación de conceptos.
- Permite la libre expresión de sentimientos de gozo y placer.
- Estimula la integración de nociones de tiempo, de espacio y de intensidad.
- Mejora su comportamiento y la interacción grupal, la expresión y la comunicación.
- Apoya el desarrollo del lenguaje gestual.

### **El aspecto socio-afectivo:**

- Colabora al equilibrio personal.
- Estimula la adaptación de su conducta a las normas que rigen para todo grupo: integración a la sociedad.
- Favorece la salida del egocentrismo.
- Favorece la integración socio-familiar.
- Permite canalizar la competencia.
- Mejora la estima de sí mismo, facilitando la integración social.
- Apoya la relación con el medio externo –relación con el otro–, la afirmación, el concepto y la imagen de sí mismo.

La educación física es ante todo educación que se maneja a través y por el movimiento, generando una autodisciplina corporal dentro de un disfrute de las acciones motrices y corporales, fomentando el desarrollo social, el cuidado del cuerpo, de la salud pues buscando la integridad del ser.

Aquí cada uno de nosotros con su realidad escolar, enmarcada en su propio contexto social, utilizará las herramientas adecuadas para dar rumbo eficiente a esta importante parte de la educación, la Educación Física.

## **El juego**

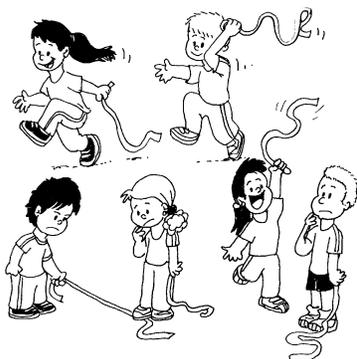
### **Introducción**

**Citaremos, como introducción y a modo de homenaje un fragmento de Carlos Eroles de su trabajo, el derecho al juego y a la recreación.**

“Los seres humanos somos seres lúdicos. En el desarrollo de nuestra personalidad, el juego y la recreación, preparan para la vida. Es decir tienen un contenido pedagógico determinante en el desarrollo de la personalidad ”

Y ello no solamente en las circunstancias normales de la vida cotidiana. Diversos estudios realizados con niños víctimas de la guerra, de grandes catástrofes y de otras situaciones traumáticas como el terrorismo de Estado y las consecuencias de la desaparición forzada de personas, experimentan una más rápida recuperación por la mediación del juego y de actividades recreativas. En efecto, un interesante trabajo de David Tolfree, para la Fundación Sueca Rada Barnen sobre la asistencia a la niñez psicológicamente afectada por la guerra y el desplazamiento, refleja la importancia del juego y la alegría en los procesos de sanación de los niños.

"Los/as niños/as que son incapaces de jugar pueden estar particularmente en riesgo: esta incapacidad no sólo indica que el/la está profundamente afectado/a por sus experiencias; la incapacidad de jugar significa además que no tiene acceso a las propiedades de curación naturales del juego. Por estas razones el suministro temprano de oportunidades para que los niños/as jueguen, para que se reúnan y socialicen entre sí y para ocuparse de actividades útiles es de vital importancia en las emergencias. Si los niños y niñas tienen acceso a la posibilidad de jugar con otros/as, pueden entonces usar su propia energía y por lo tanto lograr posibilidades de crecer aún en circunstancias difíciles."<sup>1</sup>.



---

<sup>1</sup> "Restaurando la Alegría", de David Tolfree, Edit. Rada Barnen, Suecia, 1996

Las mismas conclusiones del trabajo expuesto, pueden aplicarse a los niños y niñas afectados por situaciones de extrema pobreza y marginación social. El juego y la recreación forman parte imprescindible de todo proceso educativo, dentro y fuera del sistema educativo formal.

La enseñanza de actividades lúdicas y recreativas, así como el uso constructivo del tiempo libre no son técnicas auxiliares del proceso educativo formal, ni mucho menos parte en la cadena de premios y castigos con relación a las actitudes de los alumnos respecto del proceso enseñanza-aprendizaje”.

### ***El juego***

Aunque parezca un contrasentido, **el juego en el ámbito educativo y porque no decirlo para educar en la infancia mas allá del ámbito, es algo mucho más importante que un “simple juego”** como el común de la gente lo puede entender, para el docente, para los padres es una verdadera herramienta educativa que contiene elementos importantísimos, con implicancias físicas, psicológicas y sociales, que, bien aprovechadas, contribuyen enormemente al correcto desarrollo de los seres humanos y perduran a todo lo largo de sus vidas, logrando una sana construcción física-social, en un marco de valores.

Tan solo una superficial observación de las actividades diarias de los niños nos muestra el importante papel que el juego ocupa en ellas.

Los niños verdaderamente juegan cuando juegan porque sí, siguiendo sus impulsos interiores, sin mayores restricciones que las que plantean las condiciones del medio en que se encuentran. En cada juego infantil aparece la búsqueda libre, la resolución inteligente de la situación, la satisfacción de una necesidad de conocer e integrarse, esto demuestra que no estamos en contra del juego que aparece en los niños como algo natural, pero si cuando el docente o la familia lo toman como herramienta educativa es cuando debemos tener en cuenta que debe ser tomado como algo serio, como una de las mejores estrategias que nos lleven a un camino que permita encontrar el aprendizaje significativo.

Resulta muy fácil reconocer la actividad del juego y sabemos perfectamente, por una serie de índices, cuándo un niño está jugando o está realizando otro tipo de actividad. De hecho, podría decirse que el juego es la “actividad más seria” que realizan los niños, por eso sus padres deben pensar seriamente cuando utilizan como castigo el decirles: “Hoy te portaste mal”, porque hacen conjugar una contrafunción, no siempre productiva, en el proceso de maduración y desarrollo del niño y a veces ¿un niño durante un recreo de la escuela juega a “robar” caramelos, o a alguna otra acción lúdica que realmente presente un deslizamiento negativo de los valores constitutivos de todo acto educativo?. Por eso si tomamos en cuenta este análisis no puede trasladarse el juego al ámbito educativo en forma

literal, ya que si respetamos el sentido verdadero del juego, vemos que no siempre un juego va paralelo a nuestro objetivo prioritario el de educar.

Sin embargo, Tratar de definir con precisión qué es el juego en la escuela analizado como una herramienta para el docente, resulta una tarea extremadamente ardua porque bajo ese nombre englobamos una gran cantidad de propuestas que, si las examinamos con detalle, presentan muchas diferencias entre ellas y pese a ello, en muchos casos todo se engloba diciendo de manera simplista **juego**. Desde los primeros autores que se han ocupado del desarrollo infantil se ha señalado la presencia del juego aunque se le ha atribuido distinta relevancia. Aristóteles hablaba de los juegos y su utilización desde el punto de vista educativo, y desde entonces las opiniones de los distintos especialistas acerca del valor del juego han estado muy divididas. Hoy muchos autores acuerdan en atribuir una gran importancia al juego en el desarrollo del niño, y sostienen que es una actividad completamente necesaria para un crecimiento sano. La idea popular más extendida es, también, que los niños tienen que jugar.

Dentro de la psicología el juego empezó a interesar a los estudiosos del desarrollo infantil desde muy temprano, y desde el siglo XIX se realizaron diversos trabajos sobre el juego y sobre su utilización didáctica. Pero más adelante el juego perdió importancia como objeto de estudio y las investigaciones casi se abandonaron completamente. A partir de los años sesenta, por efecto de los cambios que se han producido dentro de la psicología general y del estudio del desarrollo en particular, el juego ha vuelto a cobrar una gran importancia y hoy es un tema de investigación sobre el que se trabaja muy activamente.

Posiblemente una de las razones que explican el abandono de los estudios sobre el juego se deba también a la dificultad para caracterizarlo y definirlo con precisión, lo cual ha llevado a algunos autores a sostener, incluso, que debería abandonarse ese concepto general de juego y describirse como independientes las distintas actividades o los distintos tipos de juego, todo un tema para seguir debatiendo. Muchos de los especialistas que han escrito sobre el tema tratando de explicarlo desde sus distintas ópticas, nos muestran puntos en común o caminos diferentes, veamos algunas opiniones;

Según A. Russel (1970) es una

**“Actividad generadora de placer, que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”.**

Por su parte, D.B. Elkonin (1985) opinó que es una

**“Variedad de práctica social, consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida, al margen de su propósito práctico real”.**

Al respecto, Pichón Riviere y Quiroga (1985) definieron que

**“El juego no sólo tiene una motivación que busca el placer por la descarga, sino que es un verdadero campo de aprendizaje, un ajuste del sistema de comunicación, un entrenamiento para el cambio, y el ámbito ideal para el desarrollo de tres actitudes básicas en todo grupo social: la pertenencia, la cooperación, y la pertinencia...”**

En su libro *La formación del símbolo*, Jean Piaget nos dice: “si el acto de inteligencia desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación, en tanto la imitación prolonga a esta última por sí misma, se puede decir que el juego es esencialmente asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación”, lo que implica que “con la interiorización de los esquemas, el juego se diferencia cada vez más de las conductas de adaptación propiamente dichas (inteligencia), para orientarse en la dirección de la asimilación: en sentido contrario al pensamiento objetivo, que intenta plegarse a las exigencias de la realidad exterior, el juego de imaginación constituye una transposición simbólica que somete las cosas a una realidad propia, sin reglas ni limitaciones [...] así es casi asimilación pura, es decir pensamiento orientado en sentido dominante de la satisfacción individual. Asimila libremente a todas las cosas y todas las cosas al yo”.

**Erikson** se dedicó al análisis de las construcciones lúdicas realizadas por los niños: “Puede verse claramente la declaración condensada de un tema dominante en el destino de una persona. [...] Expresan una renovación lúdica. Si parecen gobernadas por alguna necesidad de comunicarse, ciertamente también parecen servir al gozo de la autoexpresión; si parecen dedicadas al ejercicio de cultivar facultades, también parecen servir al dominio de una compleja situación vital”.

Para ir cerrando estos aportes es interesante destacar la opinión de Pierre Parlebas cuando dice:

**“Todo juego posee un sistema de relaciones motrices caracterizadas por conductas de cooperación, de oposición, por combinaciones de ambas, o por la ausencia de ambas”.**

Entonces y analizando a tan importantes escritores, si el juego tiene tanta importancia en el desarrollo de la personalidad del niño, resultará fundamental el descubrimiento de nuevos juegos, de juegos creados por nuestros propios niños, pero bajo nuestra guía, para que ellos redescubran la propuesta y se apropien de ella y que construyan su propio conocimiento. No que simplemente jueguen a nuestro juego.

**Es importante considerar cuáles son las transferencias educativas actitudinales que suceden en el momento del juego, de ese juego que representa placer y libertad y cuya esencia no está en quién gana o quién pierde, sino en su expresión como conducta humana, convirtiéndose en una verdadera herramienta de enseñanza y de aprendizaje escolar.**

Por ello, el desafío es redescubrir la verdadera naturaleza del juego, con las adaptaciones sociales del caso, buscar en nuestras clases ese juego, que se convierta en un instrumento pedagógico, no discriminativo, creativo desde su esencia y transformarlo en una herramienta pedagógica que respete y estimule los intereses y necesidades de los niños.

A modo de ensayo y para cerrar este punto, tomando que los beneficios del juego son importantes, considerables e indiscutibles.

**“El juego es una fuente de inagotable placer, alegría, descubrimiento, de enfrentar la realidad y satisfacción, permite de manera simple brindar estímulo y formación del desarrollo infantil, permite un crecimiento equilibrado del cuerpo, sus capacidades físicas e intelectuales, sustenta la afectividad, y la sociabilidad permitiéndole resolver o al menos enfrentar con mayores posibilidades sus problemas cotidianos de desarrollo y de convivencia, dando un espacio para la construcción en valores y la generación de hábitos y promoción de la salud”**

**Oscar Incarbone**

Pensemos, queridos amigos, entonces porque no solidificamos el derecho a jugar de los niños, la obligación de los docentes en dar nuevas oportunidades, y para los adultos en general, el entender que el juego no es una enfermedad infantil, que desaparece cuando uno crece, pensemos distinto un niño que descubre el juego es un adulto feliz y además;

**Un niño que juega, simplemente, es un niño sano**

**“El juego le dará al niño una posibilidad, ya que involucra a todo el ser con un estimulante espacio para la expresión, el aprendizaje y la socialización” (Jean Piaget).**

Todo esto será posible si pensamos seriamente en:

- Al hablar de juego durante las clases, hablar de juego educativo, confiriendo sentido a ese juego y no haciendo que el niño sea simplemente

un objeto. Debemos desterrar la simple consulta a un fichero de juegos como solución al tema de la organización de una clase.

- La calidad de la propuesta con la participación activa de los niños y con el cumplimiento de los fundamentos escolares: no se trata de que los niños solamente se diviertan.
- Incluir propuestas lúdicas en el resto de los momentos escolares.
- Que las propuestas contengan la posibilidad de que los niños puedan hacer frente a sus conflictos y de autodescubrirse.
- Dar oportunidad a los niños de crear los juegos y de co-construir las propuestas.
- Incluir a la familia, integrando el juego motor dentro del contexto familiar buscando su revalorización.
- Pensar la propuesta dentro de una concepción educativa: debe poseer intencionalidad, temporalidad y organización. Procurando la participación efectiva, consciente y comprometida, y generando en algún momento organizaciones autogestivas.
- Distanciar la propuesta de la simple diversión, aunque el que juega, como condición necesaria pero no suficiente, se divierte, nosotros debemos ofrecer una concepción educativa.
- Educar dentro de un modelo que desarrolle la libertad, en relación de dependencia con sus pares.
- Descartar la idea de que el niño sólo juega durante los recreos y, respetando siempre la misión educativa, descubrir un recreo en las clases.
- Pese al mal concepto que todavía recibe el juego educativo y a su equiparación con un “tiempo no educativo” por parte de algunos educadores desactualizados, son los propios niños quienes lo reivindican, quienes demuestran que lo necesitan. Por eso los verdaderos actores del juego necesitan que los orientemos en las clases, para que el juego forme parte de la enseñanza y del aprendizaje.
- La problemática radica, fundamentalmente, en el enfoque que se le dé a la herramienta “juego” y en la forma de intervención pedagógica que se utilice.

**En el Nivel Inicial, el juego conforma un espacio único en el cual los niños ponen de manifiesto todo su ser. Por eso el docente debe utilizar las herramientas adecuadas, no sólo para que los niños se diviertan hoy sino para que concienticen estas ventajas en el futuro, compartiendo las bases**

**conceptuales con sus familias. Éstas deberán descubrir el juego que permita el ejercicio de la libertad, actitud que se inicia desde una educación lúdica escolar.**

### **Sugerencias para considerar:**

- Evitar juegos que, de antemano, puedan prever una acción agresiva, de caídas o de golpes. Se debe propiciar un clima de seguridad y afecto.
- Estudiar atentamente el diagnóstico, previendo o generando alternativas para incluir a los niños con necesidades especiales, sean éstas motrices, psíquicas o afectivas.
- Ir de lo simple a lo complejo, de lo fácil a lo difícil, generando propuestas sobre estructuras lúdicas ya conocidas por los niños.
- Incorporar nuevas variantes y/o materiales a las propuestas.
- No reiterar los mismos juegos permanentemente, aunque los niños los pidan. Utilizar estrategias para que, desde una propuesta inicial, se culmine en otra diametralmente diferenciada, con un importante grado de creatividad en su armado.
- Ser prudentes en el uso de los juegos de persecución y estudiar a fondo qué sucede con ese niño al que jamás toca nadie o al que siempre “matan”.
- Estar atentos al clima lúdico que siempre interactúa. Ser justos al otorgar alguna premiación y, si fuera necesario, ser claros y firmes sin dejar de ser afectivos al poner algún límite que resulte necesario para que se respete la estructura lúdica, tratando de que estos límites sean consensuados y, de ser posible, generados por los propios alumnos.

Esto nos lleva indudablemente a hablar de los límites. Como sucede con muchas de las teorías o principios que hablan sobre el juego, no todas opinan igual. Algunas señalan que los límites pueden coartar determinadas acciones e incluso generar la posible aparición de mecanismos represivos por parte de los docentes.

Pero si apelamos a la experiencia de los docentes que normalmente tienen en sus aulas a más de 25 niños para educar, entonces la respuesta aparece sola. Lo importante, entonces, será cómo dosificamos, cómo interactuamos, cómo guiamos el aprendizaje, sin que el poder nos haga perder de vista el proceso educativo necesario, especialmente en la sociedad actual.

### **Aspectos didácticos a considerar**

Al hablar de didáctica de los juegos, pensamos en cómo plantear la propuesta. Tal como lo hemos visto anteriormente, existen varias maneras, a veces tantas como docentes hablen del tema, pero debemos comprender que, en definitiva, el juego en el ámbito escolar está constituido por formas organizadas y todas tienen un determinado grado de complejidad, dado que en ellas aparecen manifestaciones sociales y culturales.

**“La experiencia es la condición necesaria para conocer, y el carácter de la experiencia depende de las cualidades a las que se refiere; por lo tanto, la cualidad de experiencia dependerá de aquello a lo que nuestros sentidos tienen acceso y de la forma en que seamos capaces de usarlo” (E. Eisner).**

Bajo esta óptica, debemos descartar como único recurso a los juegos ya preestablecidos y debemos tender a la construcción de formas abiertas y libres, lo que no significa que, en determinados momentos, el docente no deba organizar un juego o que no lo presente, en tanto que ésta no sea la única opción.



**Si tomamos al juego como un proceso educativo implícitamente se están considerando los aspectos didácticos, pero estos procedimientos deben responder a una didáctica actualizada y adaptada al mundo del Nivel Inicial, desde la formulación de los objetivos pasando por la presentación de los contenidos, las actividades y los métodos hasta los procesos de evaluación.**

#### **Aportes a considerar:**

Para poder hablar del juego como contenido educativo debemos tener en cuenta lo siguiente:

- Proponer situaciones de aprendizaje que estimulen el ensayo-error y que tengan la impronta de generar el espacio para el desarrollo de la creatividad. Generar espacios previos al juego, destacando la relación vincular del grupo, atemperando la competencia. Nuestro rol debe ser de observador, guiando el aprendizaje.
- Guiar el aprendizaje de manera tal que se estimule la interacción grupal y la participación activa, donde el grupo deba poner de manifiesto todo su potencial motriz, afectivo y psíquico-intelectivo.

- Generar acciones participativas, con una meta final que permita la realización personal. Que los alumnos propongan y exploren los materiales.
- Generar espacios y situaciones significativas, que estimulen el desarrollo total de los niños mediante la utilización de una amplia variedad de materiales, y donde además se trabaje para derrotar el temor al fracaso y a la comunicación motriz expresiva, haciéndoles sentir el placer por la actividad física.
- Que el docente tenga en cuenta la importancia de los aspectos afectivo, social, cognitivo y motriz.
- Proponer situaciones para que los niños las resuelvan creativamente, sociabilizándolas permanentemente. Además se debe tender a favorecer la autogestión grupal. Presentar variantes y alternativas de una misma propuesta.
- Tener en cuenta los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales en cada juego, propiciando el abordaje de éstos por parte del grupo.
- Entender que el niño no es un adulto pequeño. Por eso no se deben adaptar nuestros juegos, sino generar espacios propios que respondan a sus intereses y necesidades.
- No debemos estimular el rendimiento, sino su capacidad de auto superación. Debemos regular el grado de participación física y no exceder la carga orgánica.
- Respetar la estructura de organización y comunicación motriz que cada juego presenta.
- Si nuestro grupo es demasiado numeroso se debe iniciar con propuestas ya conocidas por ellos, es conveniente aumentar los roles activos, para que todo el grupo participe.
- Facilitar el reconocimiento espacial en cada acción, previniendo lugares potencialmente peligrosos. Por ejemplo: en un juego de persecución con refugios, éstos no deben ser contra la pared.

Es común observar dificultades típicas en cada juego que se pueden resumir en:

A.- La habilidad motriz necesaria para poder realizar las acciones propias del juego.

B.- Las consignas y normas organizadoras.

C.-La relación del niño o niña con sus pares en este momento especial.

Recuerde respetar esta consigna:

<b>De lo simple a lo complejo - de lo fácil a lo difícil.</b>
---

## **ESTRUCTURA DEL JUEGO**

Desde el material de juegos para contar decíamos que existen tantos juegos como la imaginación del animador que esté a cargo pueda desarrollar pero, indagando en las distintas formas de organización de los mismos, nos damos cuenta que no son tan infinitas las posibilidades, por lo que exponemos a continuación algunas

de las estructuras mas corrientemente utilizados en los distintos espacios de desarrollo.

**DISPERSIÓN:** Uno contra todos, con o sin cambio de rol, al que todo me ayuda.

**CON CAPTURA SIN RESCATE:** cadena, juego de las mariposas.

**CON CAPTURA Y RESCATE:** mancha puente, macha saltada, cazador de mariposas, ardillas.

**DESAFIO:** palmadita, perrito dormilón, ardillas y nueces, kiosco, brujita de los colores, lobo ¿estás?.

**DOS REFUGIOS:** patrón de la vereda, juego del león, cocodrilo, juego del tiburón.

**REFUGOS MÚLTIPLES:** cambiar de casa, juego del tiburón con varias islas.

**GRUPOS:** vaciar la casa, caza del pato.

**RONDA:** pato ñato, huevo podrido, bailes en ronda.

**COMBINACIONES:** patitos limpios o sucios.

**PROPUESTAS DE JUEGOS, PARA SU ANÁLISIS Y ADAPTACIÓN A CADA FAMILIA, A LOS MATERIALES QUE PUEDAN CONSEGUIR Y POR SUPUESTO AL ESPACIO.**

**JUEGOS con acento en SALTAR**

**Juego:** El mago y sus conejos

**Edad sugerida** De 2 a 3 años

**Espacio de juego y distribución**

Los niños se distribuyen por el espacio mirando hacia el docente, que es el mago.

**Material a utilizar** Un bastón de cartón, como varita mágica o similar.

**Preparación**

“Hoy seré el mago y haré saltar a todos los conejos como lo indica la varita” (hacia delante, más alto, hacia un lado, hacia el otro). “¿Cuál será el conejo que menos se equivoque?”

**Variante / Aspectos a considerar**

Preguntar a los chicos para que ellos digan de que forma les gusta saltar. Realizar los movimientos con la varita con mucha claridad y enseñarlos antes de

comenzar la actividad. Ubicarse de manera que todos los niños vean los movimientos a indicar.

### **Juego: El bosque encantado**

**Edad sugerida** De 3 a 4 años

#### **Espacio de juego y distribución**

Se arman varios recorridos con los diferentes materiales. En uno de los extremos, dos cubiertas forman la cueva.

Los niños se ubican libremente en cualquier parte del recorrido.

**Material a utilizar** Aros plásticos. Cubiertas. Bancos. Bolsitas. Cajas de cartón.

#### **Preparación**

“Los conejitos salieron a pasear por el bosque. Saltan de tronco en tronco y van recorriendo el bosque hasta llegar a una cueva”.

“¿Llegaron a la cueva? Bien. Probemos nuevos recorridos”.

#### **Variantes / Aspectos a considerar**

Se pueden armar distintos recorridos y que todos terminen en un sector de cuevas formado por una tela o cubre techo de una carpa.

Se pueden usar instrumentos de percusión o música de fondo. Según lo indique el docente, pueden saltar con los pies juntos, alternando uno y otro, etcétera.

### **Juego: Rincón de Luz**

**Edad sugerida** De 3 a 4 años

#### **Espacio de juego y distribución**

Los niños se reúnen por dúos, que se distribuyen por el espacio.

**Material a utilizar** Una tiza o crayón de color por cada niño o una hoja de papel grande o afiche.

#### **Preparación**

Todos dibujan una casa en el piso (puede ser otra figura determinada por el docente) con varios dibujos dentro (animales, golosinas, etc.)

Cuando el docente dé la señal, los niños visitan la casa de los amiguitos, pasando de un salto y tomados de la mano.

#### **Variantes / Aspectos a considerar**

Pueden dibujar su cuerpo o partes de él, debiendo colocar la parte dibujada de su cuerpo en cada cambio.

### **Juego: Aquí y allá**

**Edad sugerida** De 3 a 4 años

#### **Espacio de juego y distribución**

Los niños se ubican libremente, con su aro y su tiza, por el espacio.

**Material a utilizar** Un aro y una tiza de color por cada niño/a.

#### **Preparación**

Cada niño dibuja un cuadrado y lo pinta. Al terminar, coloca el aro junto al cuadrado.

Al escuchar “círculo”, saltan dentro del aro. Al escuchar “cuadrado”, saltan fuera de él. Si escuchan “círculo-cuadrado”, ubican un pie en cada lugar.

#### **Variantes / Aspectos a considerar**

Se puede modificar la distancia entre el aro y el dibujo, al igual que la forma de salto. Al comienzo, dar tiempo a los cambios, hasta que logren estar más atentos y obtengan más rapidez.

## **JUEGOS con acento en el APOYO Y EQUILIBRIO**

### **Juego: Quien agarra la tortuga**

**Edad sugerida** De 2 a 3 años

#### **Espacio de juego y distribución**

Los niños se ubican libremente por el espacio de juego, cada uno con sus radiografías, apoyando sus manos sobre ellas, en cuadrupedia baja.

**Material a utilizar** Dos placas radiográficas por niño.

#### **Preparación**

“Las tortuguitas apoyaron sus manos sobre estas placas. ¡Qué suerte! Así pueden desplazarse más rápido y por eso deciden salir de paseo. ¿Cuál será la tortuga que logre realizar el paseo sin perder sus placas?”

#### **Variantes / Aspectos a considerar**

Pueden agregarse placas en los pies o en las rodillas, según la cuadrupedia que se realice.

Se pueden agregar obstáculos, a medida que los niños logran desplazarse con mayor seguridad.

En caso de que las radiografías no resbalen, usar paños de tela y agregar desplazamientos hacia atrás y de costado, en los paseos

El piso sobre el cual se realice la actividad debe permitir un buen deslizamiento.

### **Juego: C5N las noticias voladoras**

**Edad sugerida** De 3 a 4 años

#### **Espacio de juego y distribución**

Los niños se ubican detrás de la línea A con su hoja de diario doblada en cuatro sobre sus cabezas. En el otro extremo se marca la línea B.

**Material a utilizar** Una hoja de diario por niño. Tiza.

#### **Preparación**

“Tenemos que llevar las noticias sin que se vuelen. Cuando dé la señal, todos tratarán de llegar hasta la otra línea sin que se les vuelen los diarios”. Si se caen las hojas, pueden seguir su camino, pero levantándolas primero.

#### **Variantes / Aspectos a considerar**

Se pueden colocar obstáculos en el recorrido. También se pueden colocar las hojas en otras partes del cuerpo. Armar una hoja de cartulina larga, de forma que todos los chicos puedan llevarla en conjunto hasta el otro lado, (Cooperación) más para 4 y 5 que para 3 y 4 años. El recorrido debe ser corto. La hoja, al doblarla, debe aplastarse para que no se levante y se vuele sola.

### **Juego: La familia del ratón Pérez**

**Edad sugerida** De 3 a 4 años

#### **Espacio de juego y distribución**

Los aros (cuevas) están distribuidos por todo el espacio. Los niños se ubican libremente en cuadrupedia baja.

**Material a utilizar** Un aro plástico o cubierta por cada niño.

#### **Preparación**

Los ratones pasean por todas partes y cuando mamá ratona (docente) les dice “A las cuevas, mis hijitos”, cada uno irá a su cueva a descansar.

#### **Variantes / Aspectos a considerar**

Se pueden cruzar sogas a distintas alturas para que levanten o bajen la cola al pasar. Se pueden quitar progresivamente los aros para que los chicos los compartan. Se pueden acompañar los desplazamientos, con música. Si el grupo lo permite, agregar el gato que tratará de atrapar a los niños antes de que lleguen al refugio.

### **Juego: Ciudad de los niños**

**Edad sugerida** De 3 a 4 años

#### **Espacio de juego y distribución**

Los niños se ubican libremente por el espacio, en cuadrupedia. Los materiales están distribuidos por el espacio, armando varios recorridos con planos inclinados.

#### **Material a utilizar**

Bancos. Colchonetas. Sogas. Sillas. Conos. Cajas de cartón.

#### **Preparación**

Los niños juegan por distintos recorridos, donde tienen que pasar en cuadrupedia baja por arriba o por debajo de unos toboganes (armados con una colchoneta enrollada y otra montada sobre ella), por debajo de los bancos, de las sogas atadas entre sillas y esquivando los obstáculos.

#### **Variantes / Aspectos a considerar**

Las alturas de los toboganes pueden variar según el nivel del grupo. Puede variarse entre cuadrupedia baja y alta, o reptando, de acuerdo con las alturas de las sogas a pasar.

### **Juego: Pato al agua**

**Edad sugerida** De 3 a 4 años

#### **Espacio de juego y distribución**

Se representa un gran círculo con la soga. Los niños se paran arriba de la soga.

**Material a utilizar** Soga gruesa y larga.

#### **Preparación**

“Los patitos no quieren bañarse en la laguna porque el agua está muy fría. Todos los patitos están parados en la orilla. ¿Se animarán a caminar por la orilla sin caer al agua helada?”

#### **Variantes / Aspectos a considerar**

Para caminar, pueden tomarse, entre ellos, de las manos o de los hombros. Si el clima lo permite, pueden descalzarse para caminar en puntas de pie, variando los apoyos, el sentido y la dirección según el docente lo indique. Se puede usar música para indicar el ritmo del desplazamiento.

### **Juego: Cielo y tierra**

## **Juego: Atravesando túneles**

**Edad sugerida** De 4 a 5 años

### **Espacio de juego y distribución**

Se divide al grupo en dos grupos, El primero sostiene los aros y las cubiertas u otro material que se determine utilizar, formando así los túneles. El otro grupo se ubica detrás de la línea en cuadrupedia baja, en el extremo opuesto después de terminado el túnel, se marca la línea de llegada.

### **Material a utilizar**

Cubiertas de auto, aros plástico por niño.  
Tizas o elementos para marcar las líneas.

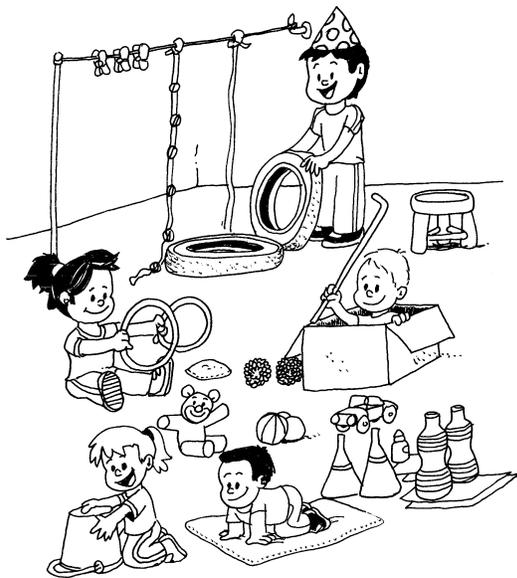
### **Preparación**

Los niños/as, deben pasar por el túnel, se animan.  
“¿Cuál será el grupo que pase el túnel mas rápido?”

### **Variantes / Aspectos a considerar**

Se pueden colocar distintos objetos para que los niños exploren distintos apoyos y sensaciones al pasar por el túnel.

Se pueden colocar objetos dispersos, para que los chicos esquiven. Se debe pedir que sostengan con firmeza los aros y cubiertas.



## **Juego: Vamos al circo mágico**

**Edad sugerida** De 4 a 5 años

**Espacio de juego y distribución**

El material se coloca por estaciones, delimitando el lugar. En cada una se disponen diferentes propuestas.

Los niños se ubican en cada una de las estaciones, por grupos de , cuatro a cinco integrantes en dos equipos, quedando un grupo de sostén o ayuda y el otro participando.

**Material a utilizar** Sogas gruesas y largas. Aros plásticos. Bastones. Zancos. Bancos. Colchonetas. Música.

**Preparación**

Los equilibristas del circo (niños) tienen que preparar la próxima función. Los de la Estación 1 deben dar tres giros, apoyando sus cabezas en las manos que sostienen un bastón. Los de la Estación 2 caminan sobre una soga sin caerse. Los de la Estación 3, deben hacer equilibrio sosteniendo los aros con alguna parte del cuerpo, por ejemplo, elevando una pierna, y haciéndolos girar en ella. Los de la Estación 4 pueden dar un *rol* sobre la colchoneta y, al levantarse, caminan sobre un banco.

**Variante / Aspectos a considerar**

Un grupo tiene el material y los niños restantes pasan por ellos.

Los niños deben cambiar de estación cuando dejen de escuchar la música. Se debe tener en cuenta el desarrollo motriz del grupo, para armar las estaciones y el nivel de dificultad que pueden superar. Colocar colchonetas, para la seguridad de los alumnos, en las estaciones de mayor complejidad.

**Juego: Globalandia**

**Edad sugerida** De 5 a 6 años

**Espacio de juego y distribución**

Se divide al grupo en dos, cada uno recibe un color.

En el sector de partida hay dos canastas con globos mezclados de dos colores. Los niños se colocan en cuadrupedia baja con un globo entre las piernas, dando la espalda a los canastos vacíos ubicados en el otro extremo del sector de juego.

**Material a utilizar**

Tizas. Globos de dos colores a razón de uno por niño/a. Cuatro canastos o cajas de cartón.

**Preparación**

A cada grupo le corresponde un color distinto de globos.

“Tenemos unos globos muy traviesos que se mezclan en los canastos”.

Los niños se trasladan llevando solamente los globos de su color entre sus piernas, en cuadrupedia alta, de espaldas a los canastos.

“¿Cuál será el grupo que más globos lleve a los canastos vacíos sin confundir los colores?”

### **Variante / Aspectos a considerar**

Puede variarse la forma de desplazamiento. Utilizar pelotas de diferentes colores. Armar un recorrido con dificultades en su trayecto.

## **JUEGOS con acento en TRANSPORTE**

### **Juego: Botellas inquietas**

**Edad sugerida** De 2 a 3 años

### **Espacio de juego y distribución**

Los niños se ubican detrás de la línea A, cada uno con sus botellas. En el otro extremo del área de juego, se marca la línea B.

### **Material a utilizar**

Dos o tres botellas plásticas por cada niño. Tiza.

### **Preparación**

“Hay muchas botellas por acomodar, ¿me ayudan? Debemos llevar dos o tres botellas cada uno, abrazándolas, sin que se caigan. ¿Se animan a hacerlo?” Al dar la señal, comienzan. Si alguna botella se cae, pueden levantarla y seguir.

### **Variantes / Aspectos a considerar**

Según el desempeño de los niños, se puede aumentar la distancia entre línea y línea. Si las botellas están pintadas, se les puede pedir a los niños que las coloquen donde esté el mismo color. Ir aumentando el número de botellas y cambiar de elementos o agregar nuevos.

### **Juego: Cuidadores de parques**

**Edad sugerida** De 3 a 4 años

### **Espacio de juego y distribución**

Se divide al grupo en dos, cada uno ocupa un refugio. Enfrente, en otros dos refugios, se distribuye la misma cantidad de objetos para cada equipo.

### **Material a utilizar**

La mayor cantidad de objetos, por pares: botellas plásticas, sogas, bolsitas, pelotas, embudos plásticos. Dos cajas grandes de cartón. Tizas.

### **Preparación**

“Tenemos que limpiar la plaza, que está llena de objetos que no sirven. ¿Cuál grupo será el que limpie primero la plaza. Pueden traer todo lo que quieran pero hay que colocar todo en los cestos para la basura. ¿Listos? ¡Ya!

#### **Aspectos a considerar**

No utilizar objetos peligrosos para su transporte. Los refugios deben ser alargados para que los niños no se crucen y tengan espacio para desplazarse.

#### **Variantes / Aspectos a considerar**

Cada objeto puede colocarse en un lugar predeterminado.

Se puede traer de a uno o más elementos en cada viaje.

Pueden darse nociones de ecología, con respecto a objetos reciclables, etc.

#### **Juego: La alfombra voladora**

**Edad sugerida** De 4 a 5 años

#### **Espacio de juego y distribución**

Se divide al grupo en subgrupos de seis niños. Uno de ellos se sienta sobre la colchoneta y los otros cinco toman la colchoneta con ambas manos, a la altura de la cintura.

#### **Material a utilizar**

Una colchoneta cada cinco niños. Tiza.

#### **Preparación**

Al dar la primera señal, deben levantar la colchoneta del piso. A la segunda señal, salen, llevando a su compañero a pasear por el espacio

#### **Variantes / Aspectos a considerar**

Al formar los grupos, tener en cuenta que los niños tengan, en lo posible, contextura física similar. Cambiar rápidamente de roles, se puede armar un recorrido haciendo postas en cada estación se sube un objeto al paseo.

#### **Juego: El Ichin**

**Edad sugerida** De 5 a 6 años

#### **Espacio de juego y distribución**

Distribuidos en dúos detrás de la línea A, los niños, uno detrás del otro, toman los bastones de los extremos, dejando un espacio para transportar los elementos.

#### **Material a utilizar**

Dos bastones por cada pareja. Una pelota. Un aro. Una caja de cartón. Un elemento por cada pareja.

### **Preparación**

Los chicos salieron de compras y deben llevar sus cosas en el auto a sus casas. Cada uno debe transportar sus objetos por medio de los bastones. Si se les cae la mercadería, deben comenzar nuevamente.

### **Variantes / Aspectos a considerar**

Al llegar al refugio puede trabajarse: cuantificación, clasificación y seriación, según lo previamente trabajado en la sala y analizando el material transportado. Se pueden agregar obstáculos en el recorrido.

## **JUEGOS con acento en LANZAR, PASAR Y RECIBIR**

### **Juego: Lluvia de cometas**

**Edad sugerida** De 2 a 3 años

### **Espacio de juego y distribución**

Los niños se ubican libremente con sus cometas, por el espacio.

**Material a utilizar** Papel de diario. Bolsas de supermercado. Cinta de papel adhesiva (no imprescindible).

### **Preparación**

Primeramente se arman los cometas, colocando dos hojas de papel de diario dentro de las bolsas de plástico bien apretados en forma de una pelota. “¿Quién puede lanzar el cometa más lejos? Probamos hacia arriba... ¿Quién lanza el cometa más alto?” Al lanzar los cometas hacia arriba, los niños deben estar bien separados para evitar que se lastimen o golpeen.

El docente, con un aro dispuesto en forma horizontal, puede desplazarse y que los niños traten de lanzar hacia arriba y embocando en el aro, según el nivel del grupo.

### **Variantes / Aspectos a considerar**

Motivar lo más posible la exploración por parte de los alumnos. Colocar objetos para que hagan puntería.

### **Juego: Tiro al blanco**

**Edad sugerida** De 3 a 4 años

### **Espacio de juego y distribución**

Las botellas se colocan sobre los dos bancos y se cuelgan los aros. En el piso se marcan líneas a diferentes distancias de los bancos.

Los niños se ubican libremente por el espacio, con sus pelotas.

**Material a utilizar** Dos bancos. Varias botellas plásticas. Una pelota por cada niño. Tizas. Sogas. Aros.

### **Preparación**

Los niños tienen que voltear las botellas que están paradas sobre los bancos y embocar en los aros que están colgados.

Pueden elegir desde qué línea lanzar las pelotas.

### **Aspectos a considerar**

Se les deja explorar desde cuál línea les resulta más fácil voltear botellas.

### **Variantes / Aspectos a considerar**

Si no surge de los niños, se van ofreciendo las propuestas, probar desde más lejos o más cerca.

Se les puede dar puntaje por botella volteada o por cada acierto en el aro. Se puede dividir al grupo en equipos, debiendo sumar conjuntamente sus puntajes.

### **Juego: un, dos, tres, tire!!!**

**Edad sugerida** De 3 a 4 años

### **Espacio de juego y distribución**

Los niños se distribuyen libremente por el espacio de juego, cada uno con su bolsita en la mano. Las cajas se colocan por todo el espacio, bien separadas.

### **Material a utilizar**

Cajas grandes para todo el grupo. Cada caja pintada de diferente color. Una bolsita por cada niño.

### **Preparación**

Deben lanzar las bolsitas en las cajas de colores. Corren por todo el espacio y, al escuchar "rojo", deben embocar la bolsita a la caja de ese color.

No pueden acercarse a la caja para arrojar la bolsita, deben hacerlo desde el lugar que se encuentran.

### **Variantes / Aspectos a considerar**

Se puede cambiar las bolsitas por cajitas pequeñas que, a su vez, pueden estar pintadas con colores correspondientes a las cajas grandes.

### **Juego: Los Arcos juguetones**

**Edad sugerida** De 4 a 5 años / De 5 a 6 años

### **Espacio de juego y distribución**

Se divide al grupo en cuatro equipos. Los niños se ubican de pie, con las piernas separadas y el tronco flexionado. Se colocan cuatro arcos enfrentados (ver dibujo). Todos pueden moverse sólo hacia los costados, no hacia adelante. Cuatro niños serán los arqueros.

### **Material a utilizar**

Dos pelotas de distintos colores. Ocho conos.

### **Preparación**

Sólo pueden tocar la pelota con las manos, haciendo pases con los compañeros o intentando hacer goles rodando la pelota por el suelo.

Hay dos pelotas que deben ir hacia arcos diferentes.

¿Cuál será el equipo que más goles realice?

### **Variantes / Aspectos a considerar**

Los niños no pueden retener mucho tiempo la pelota. No se puede tomar la pelota ni golpearla, tampoco patearla ni que tome altura.

### **Juego: Atrapados**

**Edad sugerida** De 4 a 5 años

### **Espacio de juego y distribución**

Los niños se colocan de pie en ronda, bien separados. Uno de ellos se ubica en el centro del círculo formado por la ronda.

**Material a utilizar** Una pelota liviana

### **Preparación**

Los niños de la ronda se tienen que pasar la pelota con un pique, intentando que el compañero del centro no la atrape. Cuando éste la atrapa, cambian roles.

### **Variantes / Aspectos a considerar**

Verificar que todos pasen la pelota picándola sin hacerla rodar. No permitir manotazos. Se puede contar un punto en contra para el niño a quien le intercepten el pase o que deba cantar una canción. Se pueden colocar dos niños en el centro y/o dos pelotas.

### **Juego: Los corchos saltarines**

**Edad sugerida** De 4 a 5 años

### **Espacio de juego y distribución**

Los niños se ubican detrás de la línea, cada uno con un corcho, mirando a las palanganas. Estas se colocan en triángulo, sin mucha distancia entre ellas. Cada una tiene diferente valor.

**Material a utilizar**

Seis palanganas. Seis corchos por cada niño. Tiza. Cartulina o papel afiche con los puntajes. Marcador o crayones.

**Preparación**

Al dar la señal, arrojan los corchos tratando de acertar en las palanganas.

**Variantes / Aspectos a considerar**

Al trazar la línea, realizar un medio círculo para que los niños prueben desde distintos lugares. Es conveniente colocar en el centro palanganas de un mismo color, para ayudar a afinar la puntería.

**Juego: Arena movedizas**

**Edad sugerida** De 5 a 6 años

**Espacio de juego y distribución**

Se divide al grupo en dos y se forman dos filas, en cuyos extremos se colocan los baldes. En los baldes de uno de los extremos de cada hilera, estarán las bolsitas.

**Material a utilizar** Una bolsita por cada niño. Cuatro baldes.

**Preparación**

Al escuchar la señal, los niños que están al lado del balde con bolsitas toman una y comienzan a pasarla por su fila de mano en mano, hasta llegar al otro extremo. Gana quien pase todas las bolsitas primero.

**Variantes / Aspectos a considerar**

Recién se puede tomar una nueva bolsita cuando la anterior haya sido colocada en el balde. Detener el juego si se cae una bolsita, que se reiniciará cuando se haya colocado nuevamente en el balde. Si son muchos niños se arman varias hileras. Pueden variarse las formas de pasar la bolsita.

**Juego: Puntería móvil**

**Edad sugerida** De 5 a 6 años

**Espacio de juego y distribución**

Se divide al grupo en dos equipos, uno con cubiertas, otro con pelotas.

Se marca un cuadrado grande donde se ubican los niños con cubiertas. El otro equipo se ubica fuera de él.

**Material a utilizar**

Una cubierta y una pelota por cada dos niños. Tiza.

**Preparación**

El grupo de las cubiertas, las hace rodar por todo el espacio delimitado, sin tapar el centro de ellas. Con las pelotas, el otro equipo intenta lanzarlas y que pasen por el centro de las cubiertas. ¿Cuál será el grupo que más acierte?

**Variantes / Aspectos a considerar**

Se debe prestar mucha atención, para sumar los aciertos correctamente. Se realiza por un tiempo determinado o por número de aciertos. Luego cambian los roles.



**JUEGOS PARA ESPACIOS REDUCIDOS**

**Juego: Adivina adivinador**

**Edad sugerida** De 2 a 3 años

**Espacio de juego y distribución**

Los niños se sientan formando un semicírculo.

**Material a utilizar**

Revistas, libros y láminas con imágenes atractivas.

**Preparación**

Mediante un diálogo con los niños, se busca que reconozcan imágenes y que identifiquen los nombres de los elementos que allí aparecen. “Yo voy a mostrarles una imagen y ustedes deben decirme qué es. Repetimos todos juntos, muy despacio y claramente. Y ahora, ¿qué es esto?”

### **Variantes / Aspectos a considerar**

Utilizar imágenes que permitan ser representadas con movimientos. Mostrar la imagen de a poco, tratando que el grupo adivine el final.

### **Juego: El escultor**

**Edad sugerida** De 3 a 4 años

### **Espacio de juego y distribución**

Los niños se ubican libremente por la sala.

**Material a utilizar** Plastilina blanda y no tóxica en cantidad suficiente para cada niño, acorde a la tarea que se propone.

### **Preparación**

“Hoy vamos a jugar con el cuerpo. Nos tocamos las manos, los brazos, la cara, la panza, las piernas... Miramos si la espalda de nuestro compañero es grande, si es chica. Ahora miramos cómo movemos los dedos, la nariz, la boca...” Al final, modelan su propio retrato o la parte de su cuerpo que elijan.

### **Variantes / Aspectos a considerar**

Una vez realizado el retrato, pueden describirlo, respetando siempre la representación que cada uno pudo hacer.

### **Juego: Buscando mis manos**

**Edad sugerida** De 4 a 5 años

### **Espacio de juego y distribución**

Cada niño se sienta en su mesita, con su hoja y su marcador.

### **Material a utilizar**

Hojas de papel para dibujar, para todos los niños. Marcadores o lápices, para todos los niños. Cinta para pegar.

### **Preparación**

“Vamos a dibujar, pero utilizando como molde la mano. La apoyamos en el papel y con el marcador la contorneamos. Para dibujar la otra, podemos pedirle ayuda al compañero de al lado”. Luego se pegan los trabajos en una pared o pizarra. “¡Cuántas manos diferentes! ¿Cuál será la más parecida a la mía?” Los niños pueden comprobar apoyando sus manos en las huellas de otro compañero.

### **Variantes / Aspectos a considerar**

Para reconocer sus dedos (sin decir el nombre de cada uno de ellos) se juega a cerrar los ojos y, luego de ser tocado por otro niño en uno de sus dedos, abre los ojos y señala en el dibujo cuál dedo fue tocado. Se pueden utilizar otras partes del cuerpo.

## **Juego: El Laberinto**

**Edad sugerida** De 4 a 5 años / De 5 a 6 años

**Espacio de juego y distribución;** en la sala

**Material a utilizar** Con un rollo grande de cartón corrugado que se consigue en las papeleras, formamos un gran laberinto.

**Preparación**El mismo puede estar sujeto con las sillitas, trenzado con cintas, piolines o lo que se les ocurra. Al mismo se le pueden hacer ventanas con formas de corazón, estrellas, nubes, sol, etc. con una trincheta afilada, y rellenarlas con celofán de colores, así los nenes pueden verse al pasar por el laberinto. Luego se pueden agregar cortinas de papel crepe en ciertos lugares del laberinto, o ponerle techo de papel celofán, por distintos sectores. El cartón corrugado que nos sobra de las ventanas lo utilizamos para pintar y decorar la salita, también se puede utilizar como hojas soporte.

### **Variantes / Aspectos a Considerar**

El armado del laberinto debe ser realizado para que lo compartan varias salas y el uso de algunos materiales solo debe ser hecho por el o la docente.

## **Estrategias para un aprendizaje significativo**

### **Introducción**

No podemos antes de dar lugar a los puntos siguientes sin pensar seriamente en aprendizaje significativo, y más aun pensando que hoy día profesionales siguen pensando que el aprendizaje es sinónimo solo de cambio de conducta, claramente este pensamiento surge por tener una perspectiva conductista en la labor docente, en nuestro caso estamos convencidos que el aprendizaje humano va más allá de un cambio de conducta, va a llevar al alumno a un cambio, en el significado de la experiencia y en esta experiencia no solo nos referiremos al pensamiento, sino y de manera significativa a afectividad que enriquecerá la experiencia.

Dentro de este contexto los docentes deben seleccionar y descubrir los métodos y las formas de intervención más eficaces para sus clases.

“Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición. El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva

información "se conecta" con un concepto relevante pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras". (AUSUBEL; 1983 ).

## **FORMAS DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**

Para planificar una propuesta pedagógica es imprescindible formular un diagnóstico inicial y, por lo tanto, es fundamental realizar una evaluación de la micro y macro situación de nuestro grupo de niños y del contexto social donde nos desempeñamos. Además es importante utilizar lo que haya observado la maestra en las entrevistas de admisión y en todos los datos que obren en la historia de cada alumno.

Con estos datos, y significativamente recién ahora, estaremos en condiciones de planificar la propuesta y la estrategia didáctica. En función del diagnóstico obtenido, las opciones podrán ser:

- Qué estrategia utilizar con los niños que no quieran participar.
- Cómo estimular al grupo.
- Cómo tratar a la violencia emergente en el juego o en la actividad.
- Cómo construir la propuesta con los niños y niñas.

## **FORMAS DE PLANTEAR LAS PROPUESTAS**

Al iniciar nuestra tarea cotidiana, nos encontramos con un número de niños quienes expectantes, con muchas ganas de jugar, correr y participar, esperan que le transmitamos algo, allí surge nuestra primera duda, ¿cómo presentarles la tarea?, todos tienen las mismas experiencias previas? Las mismas motivaciones?

Podemos afirmar que existen tantas maneras de presentar las tareas como propuestas existan, pero ¡no todos utilizamos todas las formas disponibles!, incluso muchas veces se utilizan formas que atentan contra las propuestas pedagógicas más aceptadas.

También es importante destacar que esta etapas evolutivas, en primera instancia, debe ser comprendida desde la necesidad del niño, por eso el docente debe interpretar y canalizar sus planteos. Es sencillo hablarles sobre el juego, pero su esencia está en la práctica, y es por eso que las vivencias son fundamentales para comprender y dar significado a nuestra tarea.

¿Por qué se da esta situación? Suponemos que la costumbre nos lleva a utilizar determinadas formas sin explotar todas las disponibles, adaptándonos a las

tradicionales y haciendo de esta manera que nuestros niños también se adapten a veces a nuestra comodidad o a las instalaciones disponibles para su clase.

**Dijimos anteriormente que existen tantas formas de presentar las tareas como propuestas de las mismas existen, pero vamos aquí mencionar algunas de las más utilizadas y que se implementan por medio de:**

**Símbolos o mímica:** No requieren del lenguaje verbal e incluyen al lenguaje corporal. Una de sus principales formas sería el lenguaje escrito, aunque también se pueden utilizar figuras o dibujos en cartulinas o similares.

**Indicaciones:** Deben ser lo más precisas posible, con el fin de evitar las malas interpretaciones. No alcanza con decir a los niños que corran, si no se les señala por dónde deben hacerlo, porque, si hacen otras cosas que nosotros no les hemos pedido, no podremos reclamarles.

**Mostraciones:** Siempre vienen seguidas de la imitación y cuanto más precisa sea esta imitación, mejores serán los resultados. Este es el caso de los videos de venta directa, que ofrecen cursos de gimnasia, danza o similares.

**Demostraciones:** Siempre son precedidas por una hipótesis, que debe ser demostrada. Se plantean a los niños las situaciones y ellos mismos serán quienes piensen como pueden resolver las distintas posibilidades que les presentamos. “¿Cómo harían para...?” “¿Quién me muestra como...?”

**Explicaciones:** Para justificar el por qué de cada acción. Si el niño puede entender para que sirve lo que hace, seguramente lo podrá interiorizar de mejor manera, por ejemplo: no empujarse en la escalera, no sólo porque lo dijo la maestra, sino por la potencialidad un accidente También, ¿Para qué sirve correr? o ¿para qué sirve respirar de una u otra manera?

**Prescripciones:** La indicación por el no. Vale esto a aquello, pero no vale (golpear, empujar, pellizcar, tirar papeles al piso, etc.)

**Libre descubrimiento:** Brindar el material y permitir encontrar sus posibilidades de utilización, ofreciendo la posibilidad de explorar, reconocer, identificar y comprender las propiedades de los materiales, de las acciones y de las funciones propuestos, así como de las posibilidades de transferencias posteriores, dando el espacio para su selección y su clasificación.

**El ritmo:** Que bien podría ser una forma en sí misma, pero complementa a todas las demás, si se la toma como forma de incentivar. Si se les propone a los niños que troten por el espacio, la acción se puede acompañar con palmas o cualquier instrumento de percusión, pero si se desplazan, por ejemplo, como autos, se pueden utilizar canciones; que cante el docente y hablen de autos o sencillamente, poner un casete o un CD con la canción del cantante preferido.

**Combinaciones:** entre algunos de los ítems anteriores.

**Autogeneradas:** el alumno organiza el material disponible y la secuencia de acciones que el material le sugiere, variando las mismas de acuerdo a sus intereses y a las interacciones con los demás niños.

**por creatividad:** el profesor distribuye materiales iguales para todos proponiendo la exploración y juego con los mismos, mientras los estimula a que inventen los juegos posibles de ser jugados, limitando su intervención a:

- crear condiciones de seguridad
- hacer evolucionar conflictos sociales entre os niños o impedimentos motrices en la realización de los juegos.
- Favorecer la evolución de las relaciones intersubjetivas entre niños
- La reflexión sobre las respuestas encontradas.

Este tipo de intervención brinda al docente la posibilidad de conocer los intereses de los niños en función de las actividades que realicen.

Podríamos sintetizar las propuestas de actividades más utilizadas en estos tres planteos:

1. Actividades conducidas.
2. Actividades semi-conducidas.
3. Actividades libremente creadas o exploratorias.

### **1. Actividades conducidas**

La propuesta conducida es la más tradicional y se relaciona directamente con las acciones conductistas cerradas. Los niños casi no participan en la elaboración ni en las decisiones previas, y el proceso educativo se reduce a la impronta del docente.

El docente ejerce indudablemente el poder total de la clase, selecciona los objetivos, los cuales son claramente definidos, y también determina las técnicas, incluso las formas de resolución de los emergentes. Define los materiales a utilizar por el grupo y los propone de acuerdo con su elección.

El grupo casi no debe resolver situaciones, sólo cumple las consignas dadas por el docente.

Su forma más común de presentación se realiza de la siguiente manera:

- El docente explica la tarea, y por lo general muestra lo que se debe hacer.
- A veces la demostración la realiza un alumno que preferentemente tenga buena motricidad.
- Luego de la realización de la acción por parte de los alumnos, se vuelve a impartir directivas y/o corregir errores.

## 2. Actividades semi-conducidas

Por lo general el docente sugiere las propuestas –y/o el material– estableciendo a dónde se debe llegar, pero permitiendo que el grupo elija los caminos para lograrlo. Este tipo de propuesta se puede sintetizar con el siguiente ejemplo tipo: *“...a ver, tenemos que tratar de saltar mejor, tenemos aros, cuerdas, tapas de cajón y colchonetas, ¿qué pueden proponer ustedes para saltar...?”*.

Otra alternativa es definir el contenido, permitiendo a los niños la formulación o propuesta de los objetivos. Siguiendo con el ejemplo anterior: *“...¡los ví saltar muy bien! ¿Qué les parece que pueden hacer para saltar de maneras distintas, bien alto y después bien lejos?”*.

Esta forma de intervención pedagógica les permite a los niños analizar claramente, observar, comparar y, por último, interpretar la propuesta.

## 3. Actividades libremente creadas o exploratorias

Con alguna frecuencia, los docentes proponemos actividades exploratorias, que tienen la característica de ser abiertas, es decir, que admiten diferentes respuestas.

Pero en realidad en el nivel inicial este tipo de actividades dentro de las clases de Educación Física deberían ser las más habituales, porque durante los lapsos dedicados a educación física, es precisamente cuando los niños exploran sus posibilidades de movimiento y sus posibilidades en el manejo de los materiales que se les proporcionan, experimentando con las distintas formas elementales y descubriendo sus propios recorridos, tal como lo hacen, por ejemplo, en el juego del arenero, en la construcción de sus propias estructuras.

El aprendizaje exploratorio da lugar a la práctica variada y posibilita el planteo de diversas actividades en torno a un contenido y, a diferencia de la repetición automática, es un proceso de enriquecimiento y complejización de la experiencia, que le confiere significación. Para ello, una forma de propuesta es: *“¿Quién puede...? ¿Quién es capaz de...? ¿Quién quiere mostrar?”*, así como la pregunta: *“¿se animan a...?”*.

Otra alternativa es que el docente presente el material y determine las condiciones espaciales, especialmente **las zonas de posible riesgo**, y, de acuerdo con su plan general, proponga la tarea a resolver. Para esto existen cientos de ejemplos, uno de ellos podría ser: entregar al grupo placas radiográficas y pompones con la consigna: *¿qué pueden hacer con estos elementos?*, con lo que aparecerá un sinnúmero de respuestas, en concordancia con la disponibilidad y la creatividad motriz del grupo.

Aquí se observará que los varones tienden a hacer acciones que denotan más esfuerzo físico que las niñas. A este tipo de propuesta, todos los niños las enfrentan desde los conocimientos que ya poseen y desde allí tratan encontrar estrategias y procedimientos distintos para resolver los desafíos.

Estas situaciones pueden ser planteadas a través de las preguntas antes formuladas, que den lugar a las diferentes respuestas y acciones de los niños. Se debe tener en cuenta que las consignas deben ser abiertas y en ningún caso deben determinar el objetivo, ni cómo resolver la tarea planteada.

Es por eso que las actividades se pueden plantear como situaciones problemáticas, lo que supone que éstas deben presentar nuevos interrogantes y nuevos desafíos que demanden una actividad de búsqueda para resolverlos.

Con este método el grupo trabajará mediante el sistema de ensayo y error, creará nuevas formas y se conectará con otras conocidas. Pero es importante observar el accionar de los niños y mantener una guía en el aprendizaje para que la propuesta no se convierta en un simple “dejar hacer”.

En cambio, si la propuesta está bien guiada, se posibilitará a los niños:

**Estimular el decidir y actuar en forma autónoma, ampliando sus intereses y aceptando al otro con sus diferencias, implicando la interacción de valores adecuados a la relación y a la integración social. Otro aspecto significativo es el permiso que el niño obtiene para expresar su sentir, para reflexionar e investigar sobre lo que le provoca conflictos o para acuñar lo que le da placer.**

## ¿QUÉ ES EL ORDEN COMUNITARIO?

Se entiende por orden comunitario la “disposición de los participantes en la actividad en el espacio de acción, con el fin de alcanzar los logros propuestos”. Esta disposición es determinada por el conductor de la actividad y, en ciertos casos, puede ser elegida por los propios participantes.

Existen múltiples formas de ordenamiento comunitario, entre ellas podemos destacar las siguientes:

**Dispersión**, todos ocupan todo el espacio de juego. Típica forma de ordenamiento para los juegos de persecución más comúnmente llamados de manchas en Argentina, del Toro en México o juegos del gato en España

**Filas**, uno parado al lado del otro, codo con codo. Forma de ordenamiento para algunas actividades generalmente para poder ver a todo el grupo en conjunto y para la realización de actividades que requieran una espera determinada, por

ejemplo actividades de arrojar un elemento tipo bastón corto, cometas, aros, pelotas, etc.

**Hileras**, uno parado detrás del otro, mirando al compañero que está delante. Aquí se presentan los típicos juegos o actividades de relevos

**Callejas**, dos filas enfrentadas. Especialmente para los ejercicios o drilles deportivos o actividades de pasar y recibir un elemento determinado

**Grupos**, existe una muy clara pertenencia al mismo, Recordar que por grupo se entiende: un conjunto restringido de personas, ligadas por constantes de tiempo y espacio, articuladas por la mutua representación interna, que se propone, en forma explícita o implícita, una tarea que constituye su finalidad. Interactuando a través de complejos mecanismos de asunción y adjudicación de roles.<sup>2</sup>

Desde tempranas edades se puede hablar de grupo, los conforman los pequeños en sus salas del jardín cuando con sus medias lenguas quieren pronunciar los nombres que les han asignado o como en el caso de algunos jardines ellos mismos han elegido.

Podremos hablar ahora de **Pequeños grupos**, dúos, tríos, cuartetos. O de **grandes grupos** de acuerdo a la cantidad de integrantes y participantes de la actividad a desarrollar.

**Equipos, además de la pertenencia** que indica que se trata de un grupo, existe **dependencia** entre sus integrantes. Cada uno debe ceder su lugar para que el equipo prospere, se podría citar a un “**equipo de buenos remeros**” cuando los integrantes de ese “par 4” introducen las palas de sus remos en el agua y traccionan a la vez para lograr que el bote avance lo mas rápido posible, si así no lo hiciera. Si uno estuviese atacando mientras el otro recobra y el tercero se encuentra en fase aérea, El bote comenzaría a dar vueltas en el lugar pero difícilmente podrían ganar la regata.

Lo mismo en el caso de una cinchada, si todos tracciona, jalan en conjunto seguramente puedan arrastrar a sus contrarios, si cada uno lo hace a su tiempo, serán fácilmente vencidos por el equipo contrario.

En el caso de los deportes esto queda claramente demostrado en cuanto que cada integrante de ese equipo ocupa su lugar y no disputan entre ellos,

Si se puede observar un grupo de niños pequeños jugando al fútbol, vemos su organización en grupo, saben para que arco deben patear para meter el gol pero no se organizan entre ellos, todos corren detrás de la pelota, mientras que cuando pasa el tiempo, ese mismo grupo se transforma en equipo ocupando cada uno de ellos su lugar en la cancha ya sean como defensores, medio campistas o delanteros.

**Hordas**, todos los niños juntos pasan de un lugar al otro al recibir la orden. No existe relación entre ellos. Para ilustrar vale el modelo de los Hunos cuando atacaban con sus caballos, o los malones de los indios, se ve claramente esta

---

<sup>2</sup> El proceso grupal. Enrique Pichón-Riviere, Ed. Nueva Visión. Argentina. .1995

forma de disposición en las películas épicas (tipo Corazón Valiente o el señor de los anillos) cuando los dos ejércitos se enfrentan, se presenta en múltiples juegos como el patrón de la vereda, el cocodrilo o el tiburón cuando los chicos deben atravesar el espacio libre sin que el responsable del juego los atrape

**Semicírculos**, especial para cuando hay que sentar al grupo para hablarles. Recordar que siempre se debe ubicar a los niños de espaldas al sol, o de otro elemento que pueda distraerlos. Es preferible que el sol moleste al docente y no a todo el grupo.

**Rondas**, uno al lado del otro, tocándose los dos extremos para realizar distintos juegos. Esta disposición está recomendada particularmente para reemplazar a la disposición en auditorio que se utiliza generalmente en las aulas para las distintas clases, el sentarse uno detrás del otro conformando filas e hileras no favorece el diálogo entre ellos y se concentra el saber en la persona que está adelante, frente a ellos.

El ordenamiento en ronda permite verse las caras, a diferencia del anterior donde el de adelante le daba la espalda a los demás y el de atrás sólo veía sus nuca o espaldas, generando nuevos intercambios de saberes visualizando los gestos y mensajes no verbales que circulan en sus conversaciones.

Cada actividad tendrá una u otra forma de ordenamiento comunitario, o combinaciones entre ellas, pero siempre debemos tomarlas en cuenta para evitar el fracaso de la actividad.

Si, por ejemplo, se trata de efectuar lanzamientos a un aro y se cuenta con una pelota sola, convendrá ordenar a los niños en hilera, pero si cada uno dispone de una pelota tal vez convenga ordenarlos en semicírculo, haciendo cambiar luego las posiciones de tiro y de esta forma no hacerles perder tiempo en sus lanzamientos. También se podrá ordenarlos en pequeños grupos si tenemos más de un aro disponible.

**¡Nunca hay que olvidar que una mala elección del orden comunitario puede conllevar el fracaso de la actividad!**

Las actividades pueden desarrollarse con la totalidad del grupo, individualmente trabajando de forma simultánea, en pequeños grupos, en parejas o en tercetos. Los pequeños grupos facilitan la observación y el intercambio entre los niños y además posibilitan distintos usos del espacio. Los problemas de movimiento son estrategias preparadas por el docente, tendientes a promover los procedimientos de exploración y de experimentación por parte de los niños.

## **SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS ENTRE EL ORDEN COMUNITARIO Y LA DISCIPLINA**

### ¿Qué se entiende por disciplina?

Disciplina. (Del lat. disciplīna). Doctrina, instrucción de una persona, especialmente en lo moral. Arte, facultad o ciencia. Especialmente en la milicia y en los estados eclesiásticos secular y regular, observancia de las leyes y ordenamientos de la profesión o instituto. Acción y efecto de disciplinar.

Disciplinar (De disciplina). Instruir, enseñar a alguien su profesión, dándole lecciones. Imponer, hacer guardar la disciplina (observancia de las leyes).

Rápidamente podríamos aseverar que **el orden comunitario y la disciplina no son lo mismo** uno tiene que ver como lo decíamos, con el uso del espacio y el otro con las normas o leyes que se imparten. Pero, no puede haber proceso, tarea ni aprendizaje, si ambos no coexisten.

Decíamos anteriormente que una **mala elección del orden comunitario** provoca el fracaso de la actividad, puesto que niños mal ubicados o que no aprovechen el espacio de trabajo disponible, traen como consecuencia mucha pérdida de tiempo, y hasta eventuales accidentes.

A su vez, un grupo **muy bien ordenado comunitariamente pero con problemas de atención y de escucha no puede trabajar eficientemente**. Es lo que sucede, por ejemplo, si los niños se empujan, se pelean y se gritan mientras tratamos de explicarles lo que tienen que hacer.

Podríamos mencionar, en este caso, que la disciplina debe surgir del mismo grupo, no por un temor a una posible sanción, sino por el respeto por los espacios y los derechos del otro. No debería hacer falta que la maestra lo diga o lo señale, sino que el propio grupo debe darse cuenta de cuál es la mejor manera de comportarse.

Pero siempre el orden comunitario depende del docente, quien es el que indica cuál es la mejor manera de ubicarse para trabajar.



## ORGANIZACIÓN POR RECORRIDOS Y ESTACIONES

A los efectos de evitar confusiones innecesarias relacionadas con discusiones terminológicas o semánticas, no utilizaremos en esta obra el término **circuito** porque, en la jerga cotidiana, éste se refiere al área del entrenamiento y está más ligado al entrenamiento de las capacidades condicionales –que no son propias de la edad de los niños que estamos tratando–. Por eso proponemos denominar a este tipo de organización, simplemente, **recorridos y estaciones**.

Existen **dos formas de trabajar por estaciones**: la primera es **por repeticiones**; cada participante está en su lugar de trabajo y repite tantas veces el ejercicio como sea el número de ejercitaciones-repeticiones anteriormente establecidas y, cuando las cumple, cambia de estación. Esta forma es la típica de los gimnasios, cuando se pasa de un aparato a otro. La otra forma es **por tiempo**: cada uno en su lugar de trabajo repite tantas veces el ejercicio mientras dure el tiempo establecido de trabajo y, cuando el docente lo indique, se pasa a la estación siguiente. Esto permite organizar mejor la actividad, cada uno trabaja según sus posibilidades y todos cambian de estaciones sin que haya interferencias ni demoras.

Por otro lado, **el recorrido** consiste en armar las estaciones, pero los niños no se detienen en ellas, sino que van del comienzo al final del recorrido sin interrupción.

## LA ORGANIZACIÓN COMUNITARIA DE RELEVOS O POSTAS

Debemos aclarar que el grupo debe estar preparado antes de utilizar este recurso, pues la connotación que implica esta actividad puede ser muy compleja si el niño o niña no está preparado para ella (esperar su turno, salir luego de la señal o de que llegue su compañero, quedar último, etc.).

No debemos asimismo olvidar que este material está destinado para niños de nivel inicial, vemos cotidianamente a los chicos parados esperando su turno para salir a correr o transportar un elemento mientras somos los adultos quienes lo incentivamos para que corra mientras él está esperando que llegue el del otro grupo y poder correr así con su amiguito.

Se presentan diversas formas de relevos que pueden ser:

**Circulares**: un niño va hasta la meta y regresa, relevando a su compañero y le entrega el testimonio o el elemento que transportaba.

**Pendulares**: la hilera a un lado del campo y, del otro, uno de los niños. El primero de la hilera sale corriendo y le entrega el testimonio al niño que hacía de “poste” y éste regresa a la hilera, en tanto que el que corrió se queda en ese lugar como “poste”.

También pueden ser dos las hileras enfrentadas que se pasen el testimonio, lo importante es el cambio de una hilera a la otra. Es como cuando decimos “donde tiro voy...”

No olvidar que siempre el que empieza es el de la hilera ya que si comienza “el poste” pasando la pelota, el primero de la hilera la recibe y... ¿A quién se la devuelve?

**En el lugar:** Otra forma posible de “relevos” es manteniendo a los niños parados en una hilera, entonces el primero toma un elemento que pasa por sobre su cabeza hacia atrás y cuando ese elemento llega al último niño de la hilera, éste corre hacia adelante y pasa, a su vez, el elemento (puede ser una pelota) hacia atrás.

Otra variante es que todos permanezcan parados en hilera mientras que otro niño, enfrentándolos, le arroja la pelota al de adelante, éste se la devuelve y se sienta. El niño “poste” le pasa la pelota al que sigue y así sucesivamente hasta que estén todos sentados. Luego se puede invertir el orden hasta que, uno a uno, se vayan parando.

Para utilizar como testimonio se dispone de una gran variedad de elementos: básicamente pelotas, aros, bolsitas, etc.

**A VECES NOS PREGUNTAMOS COMO EVALUAR, LUEGO DE HACER LO MAS POSIBLE DE REGISTRO, SE LE PUEDE LLEVAR AL PROFESOR DE EDUCACION FISICA D E LA ESCUELA, PLANILLA DE REGISTRO DE DATOS OBSERVABLES**

**APRECIACIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA**

SALA: ..... NOMBRE: .....

1º PERÍODO

2º PERÍODO

**ACTITUD GENERAL:**

¿Participa activa y creativamente?	.....	.....
¿Responde a las consignas?	.....	.....
¿Respetar las reglas de juego?	.....	.....
¿Demuestra evidencia adecuada formación postural?	.....	.....
¿Demuestra soltura en sus movimientos?	.....	.....
¿Demuestra soltura en el manejo de los	.....	.....

distintos elementos?  
¿Presenta alguna dificultad motriz? .....

**DESPLAZAMIENTOS:**

Por todo el espacio .....  
Siguiendo distintos ritmos .....  
Esquivando objetos y compañeros .....  
¿Frena y corre cambiando de dirección? .....

**EQUILIBRIO:**

¿Mantiene el equilibrio en forma estática? .....  
¿Se desplaza en equilibrio sobre superficies elevadas? .....  
¿Mantiene objetos en equilibrio? .....  
¿Mantiene objetos en equilibrio desplazándose? .....

**SALTO:**

En largo con o sin carrera .....  
En profundidad .....  
¿Rebota elásticamente? .....

**LANZAMIENTO:**

¿Lanza hacia arriba y adelante? .....  
¿Lanza y recibe su propio lanzamiento? .....  
¿Lanza y recibe el lanzamiento de un compañero? .....  
¿Rebota la pelota en el lugar? .....  
¿Rebota la pelota desplazándose por el espacio .....  
¿Controla distancia en el lanzamiento? .....

Puntería en el blanco fijo y móvil .....

**SUSPENSIONES Y BALANCEOS:**

¿Puede mantenerse suspendido? .....  
¿Puede suspenderse y balancearse? .....

**OBSERVACIONES:**

.....  
.....  
.....

En el otro modelo se debe señalar, al comienzo de la frase, si realiza el ejercicio o no y si presenta alguna dificultad en su realización, pudiéndose completar con palabras (si-no) o tildando en el cuadradito de inicio.

Por último, se debe considerar si todos los rubros van a ser apreciados durante los dos cuatrimestres lectivos o algunos de ellos en el primero y otros en el segundo.

## **APRECIACIÓN DE ACTIVIDAD FÍSICA**

NOMBRE:.....SALA:.....

### **Desde lo motriz:**

#### **SE DESPLAZA:**

- Utilizando y aprovechando todo el espacio.
- Adecua su accionar a los diferentes espacios del jardín.
- Esquivando objetos y compañeros.
- Siguiendo distintos ritmos.
- Frena y corre cambiando de dirección.

#### **SE EQUILIBRA:**

- Y se mantiene equilibrado/a en forma estática.
- Se desplaza en equilibrio sobre superficies elevadas.
- Mantiene objetos en equilibrio.
- Mantiene objetos en equilibrio desplazándose.

#### **SALTA:**

- En largo con o sin carrera.
- Por encima de diferentes objetos.
- Rebota elásticamente sobre diferentes superficies.
- En profundidad desde diferentes alturas.
- En alto.

#### **LANZA:**

- Hacia arriba y adelante.
- Y recibe su propio lanzamiento.
- Y controla distancia en el lanzamiento.
- Con puntería hacia diferentes blancos fijo o móvil.
- Lanza y recibe el lanzamiento de un compañero.

#### **HACE REBOTAR LA PELOTA:**

- En el lugar.
- Desplazándose por el espacio.
- Esquivando diferentes objetos.

**TREPA, SE SUSPENDE Y BALANCEA:**

- Trepa diferentes objetos y superficies.
- Puede trepar la cuerda.
- Puede mantenerse suspendido/a.
- Puede suspenderse y balancearse.

**En relación con el juego grupal:**

- Reconoce y respeta las reglas de los juegos.
- Puede acordar juegos y reglas con sus compañeros.
- Puede ponerse de acuerdo con otros niños para jugar.
- Acepta el resultado de los juegos.
- Despliega sus habilidades motrices en los juegos, tanto en los que se enseñan como en los espontáneos.
- Se integra fácilmente en los juegos grupales espontáneos.

**ACTITUD FRENTE A LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA**

- Se lo/a ve contento/a y con ganas de participar.
- Disfruta del espacio de juego y trabajo.
- Atiende y comprende las consignas de trabajo.
- Respeta las consignas.
- Se muestra comunicativo/a con el docente.
- Participa activamente de las diferentes propuestas.
- Se muestra creativo frente a las propuestas de movimiento.
- Es cuidadoso/a con su cuerpo y con el de sus compañeros al jugar.

**De acuerdo con los indicadores anteriores puedo afirmar que**

.....

- Evidencia adecuada formación postural y demuestra soltura en sus movimientos.
- Ha logrado el dominio progresivo de las habilidades motrices básicas.
- Comienza a intuir-anticipar y actuar con su propia estrategia motriz, anticipándose a la de los otros.
- Conoce hábitos y ha adquirido actitudes relacionadas con el cuidado de su salud personal y la de los otros.
- Demuestra habilidad en el manejo de los distintos elementos.
- Puede reconocer y utilizar las posibilidades de movimiento de las distintas partes de su cuerpo.
- Manifiesta habilidad para adaptar sus esquemas motrices y posturales a los parámetros espacio-temporales y a los objetos.

- Puede moverse sin inhibiciones, con confianza en sus posibilidades de resolución de los problemas que se le presenten.
- Manifiesta una actitud positiva y placentera en el aprendizaje motor y los juegos.
- Intenta superar sus dificultades motrices.
- Manifiesta autonomía y confianza en sí mismo/a, en su cuerpo y en sus capacidades motrices para tareas y juegos.

Por supuesto que existen muchos mas propuestas de informe pero para esta presentación no quisimos extendernos demasiado, lo que si no podíamos dejar de señalar es la repercusión que este informe puede llegar a acarrear.

### **TRABAJAR POR ELEMENTOS**

Se supone que teniendo más de 80 elementos para trabajar (ver lista adjunta) y 50 clases en el año, sólo deberíamos planificar un elemento por clase y aún nos sobrarían, podríamos repetir alguno de ellos o seleccionar los que queremos trabajar más de una vez en ese año.

Si bien se utilizarán las distintas formas elementales, se tocarán determinados contenidos y se acentuarán otros objetivos, la mirada **se focalizará sobre el elemento a utilizar** y su carácter provocativo. Entendemos por carácter provocativo a **aquellas acciones que el elemento despierta en los niños para hacer con él**; por ejemplo, si tomamos un aro, es difícil que lo pateen o traccionen con un compañero, pero sí es posible que comiencen a girarlo o a arrojarlo rodando, más allá de utilizarlo como volante de auto o como refugio para juegos de barcos.

Así podríamos definir para cada elemento su utilización específica, de acuerdo a su carácter provocativo, sin que esto implique que los elementos no puedan utilizarse como los niños o el profesor disponga, citando como ejemplo:

Aros: rodarlo, lanzar rodando, girarlo.

Bastones: mantenerlos en equilibrio. O caminar sobre ellos. Arrojar o girarlos.

Bolsitas: lanzar, pasar y recibir, transportarlas.

Botellas: de plástico: juegos de puntería, llenas con agua o arena, juegos de transportar.

Cubierta de auto: transportarla, traccionar, rodar.

Cuerda elástica: trasponerla (nunca usarla para estirla, es muy peligrosa cuando se suelta), puede ser saltar.

Cuerda individual: batirla, saltarla, girarla, traccionar.

Pelotas: hacerla botar, rodarla, lanzar, pasar y recibir.

Pompones: pasar y recibir, lanzar.

Soga circular: colgándola sirve para suspenderse, balancearse, trepar, traccionar.



Por otro lado debemos considerar lo que llamaremos **atributos del elemento** que a diferencias del carácter provocativo no es para lo que sirve, su función sino es aquello que lo diferencia.

Por ejemplo de acuerdo al tamaño la pelota puede ser grande mediana o chica

Con el peso, liviana o pesada

Con la textura lisa o rugosa

Con la función si rebota o no rebota

Con el color si es multicolor, un color único, rayada

Con el material si es de plástico, goma o cuero

Estos mismos atributos podríamos otorgarlos en otros elementos a utilizar para poder luego clasificar y seriar (ver la clase número en la planificación para tres años) en la cual se trabajan con distintos tipos de pelotas, proponiendo que cada niño trabaje con cinco pelotas de tamaños y texturas diferentes como ser pelota de plástico tipo caprichito o similar (grande) pelota tamaño de handball, pelota de goma pulpo o similar, pelota de tenis o de pelotero, pelotitas de tenis de mesa o similar.

Se les presentan todos los elementos por lo que se convierte el espacio en un gran pelotero (si son 20 niños estaremos trabajando con 100 pelotas).

Se les proponen tareas similares como arrojar con cada uno intentando descubrir sus características.

Se agrupan las pelotas de acuerdo al tamaño en distintos rincones del espacio

Se señalan sus características y se vuelven a mezclar

Se les propone que cada uno junte sus cinco pelotas diferentes

Se las coloca en fila respetando su tamaño (seriación)

Finaliza la sesión cantando la canción de la familia de los dedos

Este dedo es la mamá. (Levantar el pulgar) Este otro es el papá (mostrar el índice)

El del medio es el hermano, (levantar el dedo medio) con la nena de las manos, mostrar el anular)

El chiquito va detrás, (levantar el meñique) todos salen a pasear. (Agitar las manos como si saludaran).

Hay docentes que, más de una vez, **se quejan por la falta de materiales**; sin embargo, si se comprometen con su actividad, deberían aguzar la imaginación para conseguir aquellos materiales que les sean necesarios.

Generalmente muchos de ellos están en la escuela dispuestos para otros usos, otros no tienen costo o un costo muy bajo, y finalmente encontramos muchos elementos casi siempre tirados o despreciados como: *material descartable, que pueden convertirse para nosotros en material reciclable*

He aquí algunos ejemplos de ellos:

1. **Almohadas y almohadones**: funda de tela; dos capas al igual que las bolsitas para que al remover la exterior para lavarla no se desarme el elemento; 30 por 30 cm.; rellena de material blando tipo gomaespuma, telgopor o similar.
2. **Alfombras**: de distintos tipos, pelo corto o largo, de distintos tamaños, tanto para sentarse en la sala, en los rincones o para que cada niño tenga su propio deslizador en el gimnasio.
3. **Arandelas**: se consiguen de goma en los comercios, vienen de variados colores con diámetros variados, se utilizan habitualmente para juegos de playa. Se pueden construir con caño de plástico semiduro (acuaplastic o similar) para una arandela de 25 cm. de diámetro, se necesitan 80 cm. de largo. Se puede unir con termocupla, para ello hay que calentar los extremos del caño para ablandarlo introduciéndolo en agua caliente, no al fuego directo por el riesgo de que se incendie, o colocar un tarugo en frío uniendo los dos extremos, luego dos clavitos para que no se salga el tarugo y se la decora con cinta aisladora (la de electricidad) de distintos colores.
4. **Aros**: los muy antiguos eran de madera o mimbre, hoy se pueden comprar en los comercios de distintos tamaños, pero vienen con un plástico muy rígido que se astilla fácilmente. Se pueden construir con caño de plástico semiduro (acuaplastic o similar). Para un aro de 60 cm. de diámetro, se necesitan 188 cm. de largo. Se pueden construir Para aros de distinto tamaños, recordar que el largo del material a utilizar será de aproximadamente 3 diámetros. El largo de la circunferencia se calcula multiplicando el valor de PI (3,14) por diámetro.
5. **Baldes de plástico**: de los utilizados en el hogar o de los albañiles, son ideales para transportar materiales, para jugar a embocar en ellos y especialmente para juegos con agua. Si se le coloca una lámpara dentro, son excelentes para señalamientos de lugares.

6. **Barras de equilibrio:** de anchos y largos variados, colocadas sobre distintas bases.
7. **Bancos:** de los largos, tipo banco sueco, que permite darlo vuelta para utilizar la barra que tiene abajo para disminuir la superficie de apoyo. Se puede utilizar en forma paralela al piso o en forma de plano inclinado
8. **Bandejas de plástico o cartón:** para construir señales, figuras o utilizarlas para arrojar como *freezbes*.
9. **Bastones:** se pueden reemplazar por palos de escobas cortados de acuerdo con la medida necesaria (sugerimos de un metro de largo, con el resto se pueden hacer claves o bastones cortos para arrojar, en este caso utilizar la parte donde se atan los hilos, es más fácil de tomar); se los encuentra fácilmente, tirados en la calle por la noche, o bien pedirselos a los encargados de los edificios.
10. **Bloques o cubos de madera o plástico:** rectangulares. Con una hendidura en el medio para colocar un aro y dos agujeros (uno en cada mitad) para sostener los bastones en forma vertical y. Combinando dos cubos con un bastón se consigue una excelente valla, con un aro, muy buen elemento para arrojar e intentar embocar, se pueden colocar unos sobre otros para darle altura o colocarlos sobre una mesa u otra superficie.
11. **Bolsas de arpillera o plástico:** por lo general las regalan en las verdulerías; suelen usarse para transportar papas, zanahorias o similar; sirven para transportar o almacenar material, para carreras de embolsados o todo tipo de construcciones, se pueden usar de color natural o teñirlas de colores variados. Las bolsas utilizadas para transportar cebollas, se pueden unir para fabricar redes que pueden reemplazar la red de voleibol.
12. **Bolsitas de supermercado o bolsas de residuos:** se pueden utilizar como paracaídas colgando un muñequito de plástico o papel de las agarraderas o, colocándole una pelotita de papel adentro, fabricar el famoso cometa (cerrar el cuello de la bolsita con cinta o simplemente con un nudo). Si al cometa se le rompen las agarraderas de la bolsa, dejándolo desflecado, queda convertida en un "fantasmita". Sugerimos con un marcador indeleble dibujarle una carita y que cada niño se lo lleve de recuerdo a su casa. Si se quiere hace más grande, utilizar bolsas de residuos domiciliarios. También se pueden construir barriletes.
13. **Bolsitas de tela:** hechas con tela de colores variados; resistente a los golpes; se las rellena de semillas (mijo o similar) y cosidas o simplemente sachet de leche vacíos rellenos con arena y atados con hilo. La sugerencia es tomar las semillas de mijo, 150 gramos aproximadamente, colocarlos dentro de una bolsita de nylon (lo que impide que penetre la humedad), ésta dentro de otra bolsita de nylon, una capa de tela y otra capa más de tela, lo que permite que, cuando se ensucia, se saque esta última capa para lavarla. También se puede rellenarla con telgopor o goma eva para chicos más pequeños. Puede ser de 8 por 10 cm., o bien de 10 por 15, más grandes pero no tanto.
14. **Bolsitas para arrojar con cola:** de aproximadamente 3 por 3 cm. Rellenas de arena o mijo de la misma manera que las bolsitas comunes, cosidas a una tira de tela de aproximadamente un metro de largo, se utilizan para arrojar o para pase y recepción.
15. **Botellas de plástico:** pueden ser de agua mineral o gaseosa, grandes o chicas, si se las rellena con agua de colores se las puede utilizar para jugar al

bowling, marcar espacios e inclusive para hacer gimnasia utilizándola como sobrecarga, vacías o rellenas para modificarles el peso. También se puede cortar la parte de la base y, uniendo dos bases (introducir una dentro de la otra, con pegamento de contacto o cinta de color alrededor, hacer pelotitas (se puede colocar papeles de colores cascabeles o la misma tapita adentro) para estimular con el sonido, con la parte de la botella cortada, atando la tapita a la botella cortada con una cuerditita de 30 cm. se construye un balero. En el caso de rellenar la botella, sugerimos soldar o pegar la tapita una vez rellena para que los niños no la puedan abrir y verter su contenido

16. **Broches**: de los que se usan habitualmente en los hogares para colgar la ropa, los utilizamos para juegos de persecución, para colgar los dibujos o para armar construcciones con sábanas.

17. **Cajas de cartón**: los niños más pequeños las usan para meterse adentro, esconderse o utilizarlas como autos. Hay de distintos tamaños, de zapatos o de electrodomésticos.

18. **Cajitas de medicinas vacías**: ideales para construcciones o juegos de transportar, apilándolas. Utilizando pegamento se pueden armar figuras, animales, casas, aviones, barcos, helicópteros, etc.

19. **Cajones de madera**: generalmente los regalan en las verdulerías, sirven para guardar elementos, para hacer carritos colocándoles ruedas y hasta para hacer construcciones

20. **Cámaras de auto**: las regalan en las gomerías, las utilizamos como están o las cortamos en tiritas, uniéndolas luego entre sí para hacer sogas que se pueden utilizar como cuerdas elásticas, como soga individual para saltar o bien sogas para colgarse y hacer cinchadas si les damos varias vueltas. Son muy útiles para recortar figuras y usar para bucear en la pileta.

21. **Cámaras de bicicleta**: se utiliza en lugar de las sogas, las regalan en las bicicleterías, se puede utilizar de a una o atarlas entre sí según el largo necesario.

22. **Cinta de gimnasia**: con un pequeño bastoncito de madera (puede ser reemplazado por caño plástico tipo de luz o similar) y una cinta de 3 o 4 cm. de ancho por 2 o más metros de largo (puede ser una bolsa de residuos tipo consorcio cortada a lo largo). Se dobla la punta de la cinta y se clava sobre el extremo del bastoncito de madera o se coloca un regatón en los dos extremos en caso del caño de plástico.

23. **Cintas de papel**: de distintos tipos: papel crepé, celofán, de diario, son ideales para juegos de arrojar y de arrastrar o para fabricar máscaras pegándolas sobre globos.

24. **Colchones viejos**: para saltar, jugar con ellos, o bien cortar la gomaespuma para jugar o rellenar pelotas y bolsitas.

25. **Colchonetas**: pueden ser las de gimnasia grandes o las de gimnasia chiquitas. También pueden ser las inflables que utilizamos para la pileta.

26. **Conos de plástico o cartón**: los regalan en las hilanderías o fábricas de telas, se utilizan para apilar, marcar recorridos o para “plantarlos por todo el espacio”.

27. **Corchos, tapas de gaseosas**: para juegos de pescar o flotar, uniéndolos con palillos para hacer construcciones de figuras humanas o animales.

28. **Corbatas:** Viejas ya en desuso, son ideales para juegos de persecución, para hacer vinchas identificatorias de grupo o para tapar los ojos
29. **Cubiertas de auto:** las regalan en las gomerías, generalmente están tiradas por la noche. Se pueden utilizar para marcar espacios, rodar, saltar, transportar, arrojar a embocar, etc. *Revisar que no tengan alambres que sobresalgan para evitar que los niños se lastimen.*
30. **Cubiertas de bicicleta:** las regalan en las bicicleterías, reemplazan perfectamente al aro. Ver los diferentes tamaños de acuerdo con los distintos rodados.
31. **Discos de cartón duro, madera terciada o madera dura:** para arrojar, rodarlos, parados arriba como refugios, apoyados sobre un bastón, para equilibrios.
32. **Elásticos:** del largo que se disponga, puede reemplazar a la cuerda elástica. de 5 cm. de ancho por dos metros de largo, se cosen las puntas entre sí para cerrar el círculo.
33. **Embudos de plástico:** de distintos tamaños y colores para trasvasamientos, para marcar espacios o hacer recorridos.
34. **Envases:** de detergente o similar, vacíos; para utilizar como paletas o en el extremo de un bastón como palo de hockey.
35. **Envases de rollos fotográficos:** ideales para jugar en el agua, rellenarlos para marcar ritmos y sonidos, colgados de alambre o hilo pueden hacer una excelente sonaja
36. **Escaleras y tablones:** los mismos que usa la gente de maestranza, para trepamientos, saltos o equilibrios, para construir aparatos de trepa.
37. **Espejos:** de distintos tamaños, para mirarse de cuerpo entero o los más pequeños para poder tomarlos en la mano, para trabajos con el espacio o esquema corporal.
38. **Escobas y/o escobillas:** se pueden utilizar para barrer o como muñecos, colocándoles los rasgos de la cara en la parte de las pajillas y armando el cuerpo sobre el palo de la escoba.
39. **Espojas:** pueden ser las comunes de baño o trozos de gomaespuma; se utilizan tal cual las venden en los comercios o cortadas en bastoncitos, unirlos con un suncho bien apretado para construir pelotitas o pompones de gomaespuma, si se combinan esponjas de colores diferentes se construyen pelotas o pompones más atractivos.
40. **Globos:** de distintos tamaños, colores y texturas. Como son fácilmente destruibles, sugerimos utilizar dos a la vez (uno dentro del otro) por cada participante. Pueden ser lo globitos pequeños que se utilizan para carnaval (bombuchas) o piñatas gigantes, se pueden rellenar con harina para darles formas diversas, o utilizando dos de ellos, cortándoles el pico, rellenarlos con arena u otro producto y fabricar pelotitas para malabares.
41. **Goma eva:** En restos o la plancha entera, viene de distintos espesores, muy finitas hasta las más gruesas del tipo de la que se utiliza para hacer suelas de ojotas. Para juegos de clasificación o para natación (entera, cortándola como tablas de flotación o en pequeños trozos). Se consiguen en casas de venta de artículos para zapateros.

42. **Gorros, galeras, bonetes**: los utilizamos para diferenciar los grupos; para aquellos juegos en que hay que descubrir a los personajes colocándoles a los participantes, en el bonete, el nombre de éste para que quien lo lleva no lo vea pero los demás sí; para bailes o disfraces.
43. **Hojas de papel de diario**: podemos hacer desde gorros, aviones o barcos; sirven para marcar espacios o utilizarlas como tiras, cortadas en pedacitos o hasta fabricar pelotas con ellas; colocadas dentro de las bolsas de supermercados construimos cometas o en las bolsas de consorcios, pelotas más grandes.
44. **Juquetes**: autitos para recorridos o carreras, aviones, osos u otros muñecos.
45. **Latas vacías**: de conservas en general, se pueden usar para juegos de puntería o fabricar lapiceros para hacer regalos. Con las más duras (de Nesquik leche en polvo o similar), se pueden hacer zancos, haciéndoles dos agujeros en los lados y atándoles soguitas para sostenerlas y así desplazarse en equilibrio. Con las de dulce grandes (tipo de batata o membrillo), se pueden hacer aros para embocar. Tener mucho cuidado con los bordes filosos.
46. **Llanta de bicicleta**: para hacer aros de básquet o similar, el agujero por donde pasa la válvula para inflar la cámara se puede fijar el tornillo de sujeción a la pared o tabla de madera. Con la bolsa para transportar zanahorias se puede fabricar la red del aro. Se pueden utilizar para Marcar bases o sectores. Ver los distintos tamaños de acuerdo con los distintos rodados,
47. **Llaves viejas o en desuso**: se consiguen en las cerrajerías, son ideales para jugar en la piletta por su brillo, se pueden utilizar agrupándolas o de a una. Para juegos de recoger elementos en el campo de fútbol –tipo búsqueda del tesoro– o juego con colitas.
48. **Linternas**: particularmente para experiencias nocturnas o con la posibilidad de obscurecer el salón de clase
49. **Mangueras viejas o en desuso**: son ideales para bucear en la piletta o colocarlas en las cuerdas individuales para aumentar su peso. Se pueden marcar espacios o bien usarlas para traccionar.
50. **Maracas**: construidas con vasitos de plástico, dos pots de yogur o las dos partes de plástico de los huevitos sorpresa de chocolate. Colocarles piedritas o similar adentro y pegar ambas partes con cemento de contacto.
51. **Masa, plastilina**: la masa se fabrica con harina, agua y sal, agregándole un poco de vinagre para conservarla por mas tiempo, puede utilizársela para modelar por ejemplo figuras humanas, o pelotitas con diferentes formas. Si se lo desea, se puede hornear para darle solidez.
52. **Material sonoro**: tamboriles, triángulos, reco-reco, cascabeles, maracas, claves, panderos y panderetas que se pueden comprar o construir. Para conducir rítmicamente la clase o trabajar el ritmo directamente con los niños, habitualmente disponen de ellos las profesoras de música del jardín.
53. **Medias viejas**: pueden ser las comunes de *gimnasia* o similar, sirven para hacer pelotas de trapo utilizando varias de ellas o rellenándolas y colocándolas en la punta de un bastón fabricar caballitos (colocarles las orejas y los ojos con cartulina y pintarle la boca). O las *de mujer*, colocándolas sobre una percha de alambre para hacer paletitas o rellenándolas con papel de diario para darle formas y hacer muñecos.

54. **Mesas:** de las que se utilizan en las salas, pueden ser utilizadas para armar circuitos de salto en profundidad, pasar por debajo de ella o combinarlas con otros aparatos dentro de un circuito de recorrido.

55. **Monedas:** pueden ser las ya dejadas de utilizar, o confeccionarlas con cartón, plástica o similar, para juegos de mesa o en el caso de la kermés, utilizarlas para pagar los premios que luego se canjean en el kiosco

56. **Muñecos/Muñecas:** qué mejor para trabajar el esquema corporal que los muñecos articulados que los niños tienen en las salas o en sus casas, de distintos tamaños, forma, materiales, etc.

57. **Palanganas de plástico:** para transportar, sentarse adentro y desplazarse, para pasar y recibir elementos o para marcar lugares en el piso, ideales para las clases de natación por su capacidad de flotar e ir juntando los materiales que están en el agua

58. **Paletas:** de madera o plástico, tipo pelota paleta o padlee.

59. **Pañuelos:** de gasa, seda o similar, de distintas texturas y tamaños, se utilizan para transportar, revolear o agitar, arrojar o dejarlo caer desde lo alto, particularmente por lo lento de la velocidad de la caída. Atando las puntas de un pañuelo con hilo y colgando de ellas un muñequito podemos fabricar paracaidistas

60. **Papeles:** de distintos colores, tamaños, texturas, de diario, velado, de escenografía, afiche, etc.

61. **Paracaídas gigantes:** hechos con distintos tipos de telas (si es posible, con tela de avión), de formas y tamaños variados. Pueden tener desde 3 a 7 metros de diámetro, se cortan triángulos de distintos colores, del tamaño que se desee obtener el paracaídas y se puede coser una soga en el borde externo, o agarraderas de tela para poder tomarlo. Se sugiere dejar un agujero en el centro. Puede reemplazarse con una sábana o coser varias de ellas, puede ser redondo, rectangular o cuadrado.

62. **Paraguas viejos en desuso:** colgándolos de un hilo o similar, sirven para arrojar a embocar en él las pelotitas de papel.

63. **Pelotas:** de todo tipo y tamaño, de deportes de plástico o de goma. Fabricadas con medias viejas y atadas, de papel dentro de bolsitas de nylon, de distintos materiales, –plástico, cuero, goma– y de distintos tamaños y pesos.

64. **Pelotas de tenis:** viejas que ya no se usan, para jugar así como están o rellenarlas y forrarlas con cinta aisladora para darle peso y utilizarlas para malabares o pelotitas de arrojar.

65. **Pelotas medicinales (medicine ball):** fabricadas con pelotas de distintos tamaños, desde las de tenis hasta las más grandes como ser las de fútbol o voleibol, rellenas con distintos materiales (desde estopa hasta arena), cosiéndolas o pegándolas para darles el peso que cada uno quiera darle.

66. **Perchas de alambre:** sirven para, dándoles forma, colgar móviles o rodearlas de una red (se pueden utilizar medias de mujer rotas o en desuso) para construir raquetas.

67. **Platos o bandejas de plástico, telgopor, cartón o similar:** para juegos de arrojar tipo *frezza bee*, para decorar o hacer caras o figuras.

68. **Plantillas de madera o goma eva:** se las recorta como la suela de un zapato o zapatilla y se realizan seis agujeros para poder pasar un cordón por ellos.

Colocándolas sobre la mesa, los niños pueden practicar o aprender a atar los cordones, si se las pega dos lengüetas de cuerina en lugar de agujerearlas y en esas lengüetas se realizan los agujeros, los niños pueden colocar sus pies en la plantilla.

69. **Pompones:** hechos con ovillos de lana, sobre dos círculos de cartón, con el centro recortado. quedando así constituida un tipo de arandela. De acuerdo al tamaño a obtener se recortan los círculos, Proponemos disponer de distintos tamaños, Se comienza a pasar la lana por el centro y la parte de afuera de los cartones, cubriendo los dos círculos superpuestos. Cuando se considera suficiente la cantidad de lana, se ata la punta, se corta la lana separando los dos círculos y antes de completar la separación se ata fuertemente al centro el manojo de lana obtenido. También pueden construirse con esponjas, cortando la misma en bastoncitos y atándolos fuertemente al centro o utilizar un suncho plástico, sugerimos utilizar por lo menos 8 bastoncitos.

70. **Potes de plástico:** de queso untable, dulce de leche o similar, vacíos y limpios. Se pueden utilizar para apilarlos, llenarlos con agua u otros productos, trasvasamiento, Afirmando sobre una madera, queda armado un juego para arrojar a embocar, se pueden colocarlos en un horno tibio con la boca hacia abajo, ya que al derretirse quedan unos discos ideales para marcar espacios, arrojarlos o utilizarlos como figuritas o patines. De un lado quedan blanco y del otro la marca o figura que tenían los envases.

71. **Ramas de árbol:** en la época de poda, se pueden conseguir en la calle, para fabricar bates de softbol o construcciones para el jardín (por ejemplo, colocar troncos en el parque para sentarse o hacer equilibrios, con cadenas armar puentes, con sogas, hacer asientos para las hamacas.).

72. **Radiografías, placas de revelado:** se deben colocar en lavandina para quitarle el negro y que queden de color celeste, para hacer transparencias, recortar figuras o moldes.

73. **Raquetas:** viejas, de tenis, squash, o de bádminton.

74. **Redes:** de distintos materiales y grosores, de sogas de cáñamo nylon o similar, se pueden construir redes de trepamiento, para construir bolsas de traslado de elementos o con las redes que se utilizan en las verdulerías para las cebollas, uniendo varias de ellas a lo largo, se puede construir una red de voley

75. **Sábanas:** viejas, ya descartadas, para hacer refugios, utilizarlas como paracaídas, para trasladar compañeros, etc. Haciéndoles agujeros para colgarlas del arco y tirar a embocar en ellos. Cosiendo varias se pueden hacer puentes, túneles o caminos.

76. **Sartenes viejas:** más de una vez están tiradas en la calle, las podemos utilizar como paletas o raquetas, es interesante el ruido que hacen cuando golpean la pelotita de tenis. O como blanco para arrojar elementos contra ellas.

77. **Sillas:** las mismas que se utilizan habitualmente en las salas, podemos utilizarlas directamente en la clase o para armar juegos, circuitos y mil formas más.

78. **Soga circular:** gruesa como para cinchada, para trepar, suspenderse o balancearse, hacer puentes y trabajar el equilibrio. En un extremo hacer un pequeño lazo y en el otro colocar un mosquetón para poder cerrar el círculo. De distintos largos y menas.

79. **Sogas para saltar**: de 2,50 metros, de manera tal que, tomando los extremos, pisando en el medio, les llegue al chico hasta los hombros. Ver el grosor de la sogas para que sea fácil de batir y no se enrede.
80. **Tablas de modelados**: las que se utilizan en las salas, para marcar espacios o utilizar como plataformas parándose arriba, para transportar o utilizar como paletas.
81. **Tapas de los potes de plástico**: se pueden utilizar para arrojar o, colocándoles un ganchito de alambre, usarlas como pescaditos escribiéndoles un número en la parte de abajo. Así pescando, ¿quién consigue más puntos?
82. **Tapas de gaseosas, chapitas o de plástico**: para hacer sonajas, juegos de embocar, juegos de mesa
83. **Telas**: de tamaños, texturas y colores variados, para rellenar, o una grande para reemplazar al paracaídas.
84. **Tizas**: blancas o de colores: para teñir de colores o dibujar en la pared o en el piso, en trozos (cilindros) o en polvo.
85. **Tapos de piso**: son excelentes para los desplazamientos, ya sean parados o sentados, combinándolos con las cuerdas individuales pueden arrastrar a sus compañero por todo el espacio
86. **Tubos de cartón**: los regalan en los negocios de venta de telas; para lanzamientos, juegos de equilibrio; también los que se utilizan para rollos de fotografías que son más duros, para cortarlos en cilindros de distintos tamaños.
87. **Túnel de tela**: fabricado con sábanas viejas, cosiendo sus lados más largos entre sí y un aro en cada extremo. Para que conserve la forma sugerimos colocarle un alambre fuerte de acero en forma de espiral desde un lado al otro.
88. **Vallas móviles**: construidas con botellas rellenas de arena y un bastón sostenido por el cuello de la botella con cinta, o agujereándola para colocar un aro, para darle peso colocarle en el fondo arena o similar. También se pueden construir con los bloques de madera.
89. **Vasos de plástico**: afirmándolos sobre una madera o base similar, queda constituido un excelente juego para embocar las monedas o fichas, se pueden armar torres para derribar y son excelentes para los juegos con agua, tanto para transportarla como para arrojarla. Con semillas o piedrecitas adentro se transforman en maracas.
90. **Zancos**: se pueden conseguir en el mercado, se pueden construir con baldecitos de playa, agujereando a los costados de la base para colocarles las curdas dejando la base abierta hacia abajo, con latas de leche en polvo o Nesquik. O con bases hechas con trocos de madera.
91. **Todos aquellos objetos** que nos podamos imaginar o que los mismos niños propongan y, por supuesto, su construcción combinándolos con aparatos de trepa o salto.

Esta forma de planificación por elementos tal vez **no sea la más recomendable pero no podemos decir que no exista.**

Si se pasa un video de la clase, se verá a los niños jugando y divirtiéndose, disfrutando del movimiento y de sus elementos de clase, con una variedad de estímulos que los mismos elementos prestan realmente interesantes.

Es muy sencillo llegar al colegio, ver con qué elementos cuenta la utilería y elegir alguno. También es importante, cuando llega fin de año, mirar hacia atrás y ver todo lo realizado y darnos cuenta que no tuvimos una secuencia lógica ni claridad en lo que queríamos alcanzar, que sólo ocupamos el tiempo mas allá de que los niños lo “hayan pasado realmente bien”.

### **Algo más sobre los materiales para la clase**

Los materiales son recursos cuya selección está condicionada, por un lado, por las posibilidades motrices y manipulativas de los niños y, por otro, por el objetivo de la tarea; así, una pelota grande es lo indicado para que lance y tome un niño de cuatro años, y una chica para lanzar a distancia.

Ciertos criterios de selección de los materiales son importantes:

- Que sean variados para facilitar la multiplicidad de respuestas motrices y juegos.

Los que dan mayores posibilidades son los llamados no estructurados, como una pelota, un pompón o un aro.

- Un número suficiente para permitir la acción simultánea del grupo de niños.
- Simples y seleccionados según las necesidades de la tarea o del juego.

“Cabe aclarar que no solamente se recurrirá a los tradicionales, a los nuevos elementos y aparatos propios de la Educación Física, sino que las posibilidades están abiertas al uso de materiales de desecho y otros (elaborados por los padres o la comunidad próxima a la escuela). Lo importante es que resulten adecuados, variados y estimulantes de la actividad infantil.

Al planificar las actividades los docentes tendrán en cuenta que el material elegido sea el recurso más adecuado para el contenido a enseñar, ya que el material que el docente elija para la actividad puede significar un desafío por el grado de dificultad que presenta su utilización”<sup>3</sup>.

### **Bibliografía y sitios de referencia**

Béquer Díaz, Gladys: Motricidad en el Preescolar, Gimnasia infantil, Kinesis, Bogotá, 2000.

Blázquez, D. y Ortega, E.: La actividad motriz en el niño de tres a seis años, Cincel, Madrid, 1984.

Brito Soto, Luis F.: Educación Física y Recreación - Juegos y prácticas para alcanzar un desarrollo físico óptimo, Edamex, México D.F., 1997.

---

<sup>3</sup> Diseño curricular para la educación inicial. GCABA, 2000

Cañeque, Hilda: Juego y vida, El Ateneo, Buenos Aires, 1993.

Colección “Los Libros de la Reforma, La Educación Infantil de cero a seis años”, Paidotribo, Barcelona, 1996.

Gilb, Stella: Juegos para escolares, Pax, México D.F., 1984.

Gómez, Jorge e Incarbone, Oscar: Juego y motricidad en la Educación Inicial, Novelibro, Buenos Aires, 2001.

Guinguis, Hugo: ¿Juegos para contar o cuentos para jugar?, Stadium, Buenos Aires, 2003.

Guinguis, Hugo: Actividades para padres en el jardín de infantes, Stadium, Buenos Aires, 2002.

Incarbone, Oscar: Actividades en el receso escolar, Stadium, Buenos Aires, 2009.

Incarbone, Oscar: Juego y Motricidad, Novelibro, Buenos Aires, 2000.

Incarbone, Oscar: Juguemos en el jardín de infantes, Stadium, Buenos Aires, 2002.

Incarbone, Oscar: Un jardín en movimiento, Puerto creativo, Buenos Aires, 2008.

Lleixa Arribas, Teresa: La educación física de 3 a 8 años, Paidotribo, Barcelona, 1995.

Luque Hoyos, Francisco y Luque Tabernero, Sergio: Guía de Juegos Escolares con diferentes objetos, Gymnos, Madrid, 1995.

Meinel, K. y Shanbel, G: Teoría del movimiento, Stadium, Buenos Aires, 1987.

Ministerio de Cultura y Educación de la Nación, Contenidos Básicos Comunes para el Nivel Inicial, 1996.

Ortega, Rosario: Jugar y aprender, una estrategia de intervención educativa, Diada, Sevilla, 1990.

Penchansky de Bosch, Lydia y San Martín de Duprat, Hebe: El Nivel Inicial, estructuración, orientaciones para la práctica, Colihue, Buenos Aires, 1995.

Piaget, Jean: El criterio moral del niño, Fontanella, Madrid, 1987.

Piaget, Jean: La formación del símbolo, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1995.

Rada de Rey, Beatriz y González de Álvarez, María L.: La educación física infantil y su didáctica, A-Z, Buenos Aires, 1997.

Real Academia Española: Diccionario de la lengua española, Madrid, 1992.

Ruiz Pérez, Luis Miguel: Desarrollo motor y actividades físicas, Gymnos, Madrid, 1987.

Sacristán, Gimeno y Pérez Gómez, A.: La enseñanza: su teoría y su práctica, Akal/ Universitaria, Madrid, 1989.

Santoyo, R.: "Algunas reflexiones sobre la coordinación de los grupos de aprendizaje", revista Perfiles educativos, nº 11, UNAM, México D.F., 1981.

Secretaría de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, Diseño Curricular para la Educación Inicial, 2000,

Villada Hurtado, Purificación y Vizuete Carrizosa, Manuel: Colección "Educación Física", Anaya, Madrid, 2000.

**HUGO GUINGUIS**  
-PROFESOR EN EDUCACIÓN FÍSICA, UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA.  
-LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES, UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA.  
-PSICÓLOGO SOCIAL, ESCUELA DE PSICOLOGÍA SOCIAL "PICHÓN RIVIERE."  
-ESPECIALISTA EN FORMACIÓN DE FORMADORES, UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES,  
-POSTITULADO EN INVESTIGACIÓN EDUCATIVA, UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA.  
-DESEMPEÑÁNDOSE ACTUALMENTE COMO PROFESOR DEL JARDÍN DEL COLEGIO PESTALOZZI, DESDE EL AÑO 1985  
-VICERRECTOR DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN FÍSICA " ENRIQUE ROMERO BREST",  
\*PROFESOR TITULAR EN LA CÁTEDRA DE ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA PARA EL NIVEL INICIAL  
PROFESOR DE PRÁCTICA DE LA ENSEÑANZA EN EL TRAYECTO DE CONSTRUCCIÓN DE LAS PRÁCTICAS DOCENTES EN NIVEL INICIAL

**E- MAIL:**  
**HUGOGUINGUIS@HOTMAIL.COM**

**PROPUESTAS DE CLASES**  
**FORMAS DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**  
**ORGANIZACIÓN POR RECORRIDOS Y ESTACIONES**  
**MATERIAL NO CONVENCIONAL**

EL PENSAR LA EDUCACIÓN FÍSICA COMO PARTE INTEGRANTE, PARTICIPANTE ACTIVA DE UN NIVEL EDUCATIVO QUE RECUPERA LA IDEA DEL JUEGO Y DE LA ACTIVIDAD FÍSICA COMO QUEHACER FUNDAMENTAL PARA UNA ADECUADA CALIDAD DE VIDA, LES PERMITE A HUGO GUINGUIS Y OSCAR INCARBONE A RECONOCERSE COMO GENERADORES DE ESPACIOS EDUCATIVOS QUE SUPERAN EL SIMPLE PRAGMATISMO-

LOS NUEVOS ENFOQUES, LAS NUEVAS ESTRATEGIAS Y LAS NUEVAS METODOLOGÍAS AQUÍ PLANTEADAS, PERMITEN ABORDAR NUEVOS Y VARIADOS CONTENIDOS, PROFUNDIZANDO DIVERSOS SABERES CIENTÍFICOS SOBRE EL QUEHACER COTIDIANO QUE INTENTARÁN UNA REEXAMINACIÓN SISTEMÁTICA DE ESOS MISMOS SABERES, COMO UN PROCESO ACTIVO DE INTERCAMBIO, QUE SIN LUGAR A DUDAS, FAVORECERÁN LOS PLANTEOS DEL EDUCADOR, NO ÚNICAMENTE DEL ÁREA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA SINO DE LOS DOCENTES DEL NIVEL, QUE ENCONTRARÁN AQUÍ LA FORMA DE PLANTEAR Y APLICAR SUS CONTENIDOS DE MANERA DIFERENTE.

EL MATERIAL AQUÍ DESARROLLADO INVITA A PENSAR Y HACER DE MANERA DIFERENTE.

LAS NUEVAS MIRADAS, LOS DISTINTOS POSICIONAMIENTOS, LAS DIVERSAS ACTIVIDADES PROPONEN CONTINUAR CON LA BÚSQUEDA PERMANENTE DEL CAMINO PARA MEJORAR LA EDUCACIÓN DE SUS MÁS IMPORTANTES PROTAGONISTAS: **LOS NIÑOS, QUE NOS PERMITEN SUBIR TAN ALTO HASTA DONDE SÓLO ELLOS PUEDEN LLEGAR.**