

DOCUMENTO DE APOYO AL DISEÑO CURRICULAR PROVINCIAL

NIVEL PRIMARIO

EDUCACIÓN FÍSICA

2019

COLABORARON EN LA ELABORACIÓN Y COMPILACIÓN DEL PRESENTE DOCUMENTO

Por el Instituto de Educación Física N° 9-016 "Dr. Jorge Coll":

-Profesora Stella Maris Suárez a cargo de las cátedras de Proyecto Integrado de la Didáctica de la Educación Física y Práctica Profesional Docente y de la Práctica Profesional Docente y Residencia Escolar en el Ámbito Educativo.

-Profesora Licenciada Roxana Bordano a cargo de las cátedras de Práctica Profesional Docente de Primer Año Proyecto Integrado de la Didáctica de la Educación Física y Práctica Profesional Docente y de la Práctica Profesional Docente y Residencia Escolar en el Ámbito Educativo.

Por la Regional Centro de la Dirección General de Escuelas:

-Profesora Licenciada Susana Leticia Horas Inspectora Técnica de la Sección 2 de Educación Física, Dirección General de Escuelas.

INTRODUCCIÓN:

El presente documento tiene por objetivo ampliar la visión planteada en el Diseño Curricular Provincial respecto al enfoque epistemológico. El contexto actual invita a poseer un abanico de posibilidades, para poder ofrecer múltiples opciones que faciliten al alumnado apropiarse de variadas experiencias motrices a lo largo de toda su trayectoria escolar.

Además, le ofrecerá al Profesor de Educación Física diferentes caminos a tomar de acuerdo, no solo al contexto de estudiantes y posibilidades de infraestructura, sino también, aquel más acorde a su biografía escolar y experiencias propias.

Conocer para poder aplicar

Para poder saber dónde estamos parados, es necesario hacer un recorrido que nos muestre cuáles han sido las últimas propuestas curriculares desde que la Educación Física es una asignatura curricular en la escuela Primaria.

Si hacemos un repaso por las currículas de Educación Física, partiendo de la Ley Federal de Educación N° 24.195, encontramos en el documento 15 tres ejes de organización de contenidos: Formación Perceptivo Motriz y Desarrollo de la Habilidad Motora, Formación Física y Calidad de Vida, Formación Lúdico Deportiva y Ser con los Demás. En el diseño actual se observan también tres ejes Disponibilidad de sí mismo, Interacción con Otros e Interacción con el Ambiente.

En el marco de la Ley de Educación Nacional N° 26.206 sancionada en el año 2006, la Provincia de Mendoza elabora el actual Diseño Curricular de Nivel Primario, centrado en el desarrollo progresivo de capacidades en vinculación con los saberes de diversas áreas curriculares y organizado en tres ciclos: el primero, conformado por 1º 2º 3º grado, el segundo ciclo por 4º y 5º grado y el tercer ciclo constituido por 6º y 7º grado.

También propone, además, seis capacidades fundamentales a partir de las cuales todas las áreas deberán promover aprendizajes para su abordaje y progreso:

1. Comunicación
2. Pensamiento crítico
3. Compromiso y responsabilidad
4. Aprender a aprender
5. Trabajo con otros
6. Resolución de problemas

También se observa, que el diseño plantea la centralidad en el juego, plasmada en el apartado elaborado por Profesor Dr. Marcelo García *“El juego y el jugar como aprendizaje y praxis humanizadora”*.

Este documento de apoyo constituye una propuesta metodológica, propone al docente un desarrollo de la motricidad centrada en el juego, desde una mirada comprensiva, que le permitirá elaborar situaciones de juego que favorezcan a los estudiantes, hacer un recorrido de experiencias motrices que les otorguen variadas posibilidades para el desarrollo de la competencia motriz, centrada en las capacidades disciplinares del área y en las fundamentales.

Una brújula para saber dónde estamos

Es necesario establecer un punto de partida para poder comprender la utilidad de este documento de apoyo. Haremos entonces, un recorrido de qué está pasando hoy en el patio con los estudiantes, con el profesor/a y qué nos propone el Diseño Curricular Provincial para luego hacer una propuesta acorde.

Desde la tarea del Profesor de Educación Física, hoy se observa en algunos casos en la propuesta metodológica, una ruptura entre el juego motor en relación a la trayectoria motriz de los estudiantes y también la prevalencia de algunas concepciones de la enseñanza del deporte del modelo verticalista. En este escenario, la enseñanza de las habilidades específicas de los deportes, se dan de manera aislada y con ello, se pretende que el niño aprenda de lo particular y preciso (la técnica/ habilidad específica), a lo general y complejo (situación real de juego) por acumulación.

El diseño actual, enmarca su propuesta epistemológica en la Praxiología Motriz [1] (ciencia de las praxis motrices), ofreciendo un nuevo paradigma de interpretación y acción en la tarea de explicar la motricidad humana, desde su propia estructura y lógica interna sin recurrir a los principios de otras ciencias, aunque por supuesto valorando sus aportes y conclusiones cuando es necesario.

José Hernández Moreno expresa que *“la [2]Praxiología Motriz no se ocupa del proceso educativo, dado que su objeto de estudio es la acción motriz como ya hemos dicho. Del proceso educativo de ocupa la educación física o pedagogía de las acciones motrices”* (pag.172); para luego agregar: *“Pero pese a ello es visible que la praxiología proporciona a la educación física un conjunto de saberes puesto en manos del educador físico y del entrenador deportivo que le permiten construir y desarrollar las situaciones pedagógicas que mejor convengan a los intereses y conocimientos de las conductas motrices que pretenda hacer aprender a sus alumnos o jugadores”* (pág.173)

Por otra parte, el nuevo diseño curricular propone nuevas formas de entender el trabajo docente, el desafío que plantea esta fase inicial tiene que ver con los modos de concretar la tarea. Construir “ambientes de aprendizaje” colaborativos supone generar vínculos y organizar espacios, materiales y ambientes que faciliten las actividades de estudiantes en contextos de diversidad [3].

Para esto hay que pensar en darle un continuum al desarrollo de la competencia motriz considerando la edad, las características del sujeto y de su entorno, se hace necesario abordar las capacidades perceptivos motrices, las capacidades sociomotrices y físiomotrices como bases para el desarrollo de las habilidades motoras básicas y habilidades motoras específicas. Para ello el juego motor se constituye en el medio y centralidad de esta propuesta metodológica.

El siguiente cuadro refleja la mirada de distintos autores sobre el desarrollo de la motricidad a lo largo de la vida.

Edades	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Autor	Título
Nivel evolutivo	Edad Preescolar			Edad Escolar temprana			Edad Escolar tardía			1ra Fase Puberal			2da Fase puberal			Adulthood			Manual de crecimiento y desarrollo	
Fases del desarrollo motor	Habilidades Generales			Habilidades Específicas			Habilidades Especializadas			Perfeccionamiento		Rendimiento		Dominio Deportivo		D. Gallahue	Patrones motores			
	Inicial	Elemental	Maduro	Transicional	Específico															
Desarrollo perceptivo	Una noción como eje		Combinación de nociones												O. Camerino, M. Castañer	La Educación física en la enseñanza primaria				
Desarrollo de la coordinación				Capacidades Coordinativas			Factor técnico coordinativo			V. Platonov		Preparación física								
				Etapa sensible			Práctica variable de elementos técnicos complejos													
Desarrollo de la condición Física				Condición física de base			Educación Postural		Desarrollo de la potencia Específica		F. Zift		Superentrenamiento							
Desarrollo de la Comprensión	Juegos motores: Situaciones problemas simples con un parámetro a resolver			Juegos Deportivos: Situaciones problemas con contrastes binómicos			Deporte: Situaciones problema con variación de los parámetros		Deporte: Situaciones problema multivariables		Planteos Estratégicos generales		C. Bayer - D. Blazquez		Iniciación a los deportes de equipo - La enseñanza de los juegos deportivos colectivos					
Desarrollo de la Socialización	Respeto por las reglas y el compañero			Cooperación con los demás y asunción de roles simples.			Participación de equipos con funciones y roles													

(Cuadro extraído de la capacitación del Prof. Mgter Luis Castillo, Mendoza, 2019)

[1] Dr. Roberto Stahringer, Diseño Curricular Provincial, (2019) Pág. 57

[2] Hernandez Moreno, la estructura y Lógica interna de los deportes

[3] Emma Magdalena Cunietti, Nuevo diseño curricular y nuevas formas de entender el trabajo docente, pág 3

¿Cómo seguimos en el patio?

Tomando los aportes del Profesor Dr. Marcelo García y la Profesora Especialista Andrea Mazzini, en su texto *“El continuum del aprendizaje en educación primaria en tres etapas o ciclos”* mencionamos que, en relación a las actividades perceptivo-motrices, físico-motrices y sociomotrices que se generan producto de las vivencias, experiencias y praxis motrices, es importante tener muy presente que motricidad, cognición, afecto y socialización, se van transformando y complejizando en las diferentes etapas de desarrollo.

Así en el 1er Ciclo, las tareas de exploración de los objetos y de los lugares, la experimentación de tareas que involucren el uso y dominio del cuerpo en relación con rolas, ruidos, equilibrios, giros, suspensiones, son vitales. También, todas las habilidades que involucren la carrera, el salto y el lanzamiento; los juegos motores, desde lo individual hasta la cooperación con otros; las actividades en entornos naturales; y el conocimiento y cuidado del propio cuerpo³ (Gómez, 2004: 75).¹

En el 2do Ciclo, nos encontramos con una etapa de transiciones cognitivas, motrices, afectivas y sociales. Es así como, a partir de esta edad, a raíz de que el sujeto en el ciclo anterior puede descentrarse paulatinamente y abrirse más a la comunicación con otros, es que las actividades y tareas son más significativas y motivadoras cuando se trabaja en grupos operativos.

Aquí la iniciación a los deportes, la recreación y las iniciativas a adoptar hábitos saludables, implican una motivación sustancial en el alumnado. Por esto, en esta etapa, los niños y niñas, se ponen a prueba a partir de praxis motrices que autogestionan, o que son propuestas desde tareas desafiantes, por lo que éstos y éstas toman decisiones para concretar objetivos motrices. Aquí también, se comienza a poner a prueba la eficacia de la acción motriz, aquí se conjugan armonía, economía y precisión en su ejecución.

En el 3er Ciclo, su pensamiento implica una mayor consideración y posibilidad de tener en cuenta al otro, disentir y acordar. Si bien se busca mayor eficacia en las ejecuciones motrices, esto va implicando la búsqueda de formas o estilos motrices singulares propios en el contexto de las actividades físicas, deportivas, recreativas, en las que los/as que practican se especializan. Por eso decimos, que es una etapa de morfogénesis. Además, en esta etapa, se observa que hay procesos internos que se ponen en juego en los niños, niñas y adolescentes, como el energético, que se pone de manifiesto con la condición física, el perceptivo y el comunicativo, ya que es posible la integración de estos diferentes sistemas. Por esto las propuestas deberían promover tareas y objetivos tendientes al logro de fines cooperativos y con desafíos cognitivos en la resolución de problemas que promuevan ejercer el pensamiento crítico y aprender a aprender.

Si se visualiza el proceso que permite construir subjetividad en este nivel de escolaridad, se puede decir sintéticamente que, se parte de una motricidad exploratoria que, no pone sólo a prueba las capacidades de imaginación, cambio e innovación, sino que está relacionada con la plasticidad del movimiento.

¹ GÓMEZ, Raúl (2004). “La enseñanza de la Educación Física”. Buenos Aires: Ed. Stadium.

Aparecen también en este recorrido, componentes importantes del sistema inteligente humano: la equifinalidad, que implica la toma de decisiones ante las incertidumbres que se presentan en las situaciones a resolver; la posibilidad de ajustes y de la promoción de mejoras a todo nivel. También el paso por la morfogénesis, en la indagación y consolidación de formas propias de expresión motriz, y la interacción, en donde se generan las funciones de ejercitación, cognición, significación y autonomía (Grasso, 2009: 171)

Para comenzar esta trayectoria se propone a modo de ejemplo cómo iniciar el recorrido desarrollando, desde el primer ciclo, las capacidades perceptivo-motrices, bases del ajuste motor, para llegar a las habilidades motoras específicas, y por otra parte ir incorporando progresivamente, a partir del segundo ciclo, la perspectiva comprensiva (autor de referencia José Devís Devís).

Este autor propone una clasificación que agrupa los juegos deportivos en cuatro formas distintas de manera que cada una de ellas posea una problemática general similar, así como características e intenciones básicas, contexto social y principios o aspectos básicos también similares. Se trata de la siguiente clasificación:

- Juegos de Blanco y Diana (golf, bolos, croquet, etc.)
- Juegos de campo y bate (béisbol, cricket, softbol, etc.)
- Juegos de cancha dividida o red y muro (tenis, voleibol, Badminton, frontón, etc.)
- Juegos de Invasión (fútbol, basquetbol, Handbol, hockey, etc.)

En el siguiente apartado presentamos los juegos según esta clasificación.

PROPUESTA DE JUEGOS

JUEGOS DE BATE Y PELOTA

PRIMER CICLO			
Descripción del Juego	Aspectos susceptibles de modificar	Intenciones y Principios tácticos	Posibles reflexiones de los profesores y preguntas de los estudiantes sobre el desarrollo del juego
<p>Las cuatro Esquinas "</p> <p>Todos contra uno o dos: Dos grupos, uno cuida el terreno y otros están en refugios dispuestos en los vértices de un área cuadrada, los del refugio se deben cambiar de uno a otro en un sentido, los que cuidan el terreno, que son pocos (uno o dos), deben manchar a los que se cambian. Si son tocados, se convierten en cuidadores del terreno.</p>	<p>Primer Tramo Exploración del espacio, determinación de refugios (casitas), cambiar de casitas según indicación. Introducción de otros perseguidores</p> <p>Segundo Tramo El que está en el medio realiza tres pases y luego mancha hacer hincapié en que las esquinas son casitas</p>	<p>Ocupar los espacios libres.</p> <p>Todos en movimiento.</p>	<p>¿Cómo podemos llegar al refugio antes que nos toquen?</p>
<p>Mancha pelota por equipos</p> <p>Dos grupos, uno cuida el terreno y otros están en refugios dispuestos en los vértices de un área cuadrada, los del refugio se deben cambiar de uno a otro en un sentido, logrando una determinada cantidad de vueltas. Los que cuidan el terreno, deben manchar a los que se cambian, teniendo posesión de la pelota, pueden dar sólo tres pasos con la misma en la mano y deberán pasarla. Si son tocados, se debe restar una vuelta.</p>	<p>Tercer Grado</p> <p>Aumentar el tamaño de la pelota para facilitar el pase e ir disminuyendo el tamaño de la pelota para complejizar</p>	<p>Ayudar en defensa.</p>	<p>¿Cómo se pueden organizar para tocar con la pelota a los corredores?</p>

SEGUNDO CICLO			
Descripción del Juego	Aspectos susceptibles de modificar	Intenciones y Principios tácticos	Posibles reflexiones de los profesores y preguntas de los alumnos sobre el desarrollo del juego
<p>Mancha de bate y pelota Uno contra todos: uno batea y debe correr de casa en casa (por las cuatro bases, dispuestas de manera que las posibilidades de éxito del ataque y la defensa sean iguales) los defensores lo deben tocar con la pelota en la mano.</p>	<p>Cuarto Grado</p> <p>Cantidad de Pases: los defensores deben completar cinco pases antes de tratar de tocar al atacante.</p> <p>Puntaje: cada base tocada antes de ser atrapado le suma un punto a su equipo.</p> <p>Estrategia: el atacante se puede quedar en una casa, pero deberá esperar a que batee otro para cambiar de casa.</p>		<p>¿Qué posibilita modificar la cantidad de pases?</p>
<p>Patisóftbol:</p> <p>Patear desde una meta y correr hasta las bases. Quién toma la pelota, trata de tocar al otro sin lanzarle la pelota. Si ve que no llega, se la puede pasar a otro compañero.</p>	<p>Cantidad de jugadores y el espacio: en grupos de 6, se dividen en 2 equipos de 3, batear desde una meta y correr hasta un cono pasando por detrás y volver. Quién toma la pelota, trata de tocar al otro sin lanzarle la pelota. Si ve que no llega, se la puede pasar a otro compañero.</p> <p>El bate se construye con material reciclado</p>	<p>Jugar uno contra todos, tres contra tres en canchitas chicas.</p>	<p>¿Qué debe hacer el atacante para obtener puntaje?</p>

<p>Recolectar conos</p> <p>Batear y tratar de tomar conos y volver sin ser tocado, volver a salir y seguir así hasta que te atrapen, en grupos reducidos</p> <p>Mancha de bate y pelota</p> <p>Uno batea y debe correr de casa en casa (por las cuatro bases, dispuestas de manera que las posibilidades de éxito del ataque y la defensa sean iguales) los defensores lo deben tocar con la pelota en la mano.</p>	<p>Quinto Grado</p> <p>Cantidad de participantes: 3 vs 3, 4 vs 4</p> <p>El bate se construye con material reciclado</p>		
<p>TERCER CICLO</p>			
<p>Descripción del Juego</p>	<p>Aspectos susceptibles de modificar</p>	<p>Intenciones y Principios tácticos</p>	<p>Posibles reflexiones de los profesores y preguntas de los alumnos sobre el desarrollo del juego</p>
<p>De acuerdo con las progresiones llevadas a cabo en los ciclos anteriores se propondrán variantes complejizadas.</p>	<p>SEXTO Y SÉPTIMO</p> <p>Los defensores deben completar cinco pases antes de tratar de tocar al atacante.</p> <p>Cada base tocada antes de ser atrapado le suma un punto a su equipo.</p> <p>El atacante se puede quedar en una casa, pero deberá esperar a que batee otro para cambiar de casa.</p>	<p>Defender y atacar con sistemas si el nivel lo permite</p>	

JUEGOS DE CANCHA DIVIDIDA

Descripción del Juego	Aspectos susceptibles de modificar	Intenciones y principios tácticos	Posibles reflexiones de los profesores y preguntas de los alumnos sobre el desarrollo del juego
PRIMER CICLO			
<p>Limpiar la casita:</p> <p>En grupos de ocho alumnos aproximadamente deberán arrojar pelotas de papel por encima del obstáculo (soga, elástico, red) a la casita contraria, durante un tiempo determinado.</p> <p>Variantes: pasar la pelota por arriba, por debajo, cambiar las formas de arrojar, de tomar, modificar los espacios, modificar el peso y tamaño del móvil</p>	<p>PRIMER TRAMO</p> <p>Determinación del espacio.</p> <p>Habilidades motrices básicas manipulativas (arrojar – tomar)</p>	<p>Que la casita no tenga objetos</p>	<p>¿Cómo enviar las pelotas? ¿Adónde enviar la pelota?</p> <p>¿Cómo hago para conseguir que la pelota no esté en mi casita?</p> <p>¿Cómo hago para limpiar mi casa lo más rápido posible?</p>

<p>Limpiar la casita por sectores. Cada casa será dividida en cuatro, dos alumnos en cada sector, rotando de sector cuando el profesor lo indica</p> <p>Incorporar otros elementos para arrojar: distinto peso, distinto tamaño</p>	<p>SEGUNDO TRAMO</p>	<p>Ocupar espacios</p>	
<p>Limpiar la casita / ensuciar la de mi vecino por sectores los estudiantes dejarán un sector libre y ocuparán los otros tres sectores</p> <p>Los estudiantes pueden hacer pases entre ellos antes de enviar la pelota por encima del obstáculo</p>	<p>TERCER GRADO</p>	<p>Buscar el espacio vacío</p>	
<p>SEGUNDO CICLO</p>			
<p>Descripción del Juego</p>	<p>Aspectos susceptibles de modificar</p>	<p>Intenciones y principios tácticos</p>	<p>Posibles reflexiones de los profesores y preguntas de los alumnos sobre el desarrollo del juego</p>

<p>Cuidar mi cancha / puntuar en la cancha contraria</p>	<p>CUARTO GRADO</p> <p>Reduciendo el número de estudiantes, en forma progresiva, utilizando pases entre compañeros (que pueden partir desde la toma</p> <p>Variantes: marcar el número de pases / modificar la altura de la red</p>	<p>Cubrir espacios</p>	
<p>Cuidar mi cancha / puntuar en la cancha contraria</p>	<p>QUINTO GRADO</p> <p>En pequeños grupos (4,3,2 estudiantes) determinar un número de pases (3), sectorizar la cancha en dos zonas, delantera/trasera. Los estudiantes deben acercar la pelota a la zona delantera para que pueda ser pasada a la otra cancha.</p>	<p>Cubrir espacios</p> <p>Buscar espacios vacíos acercar la pelota a la red para el reenvío</p>	<p>¿Por qué es necesario que no se caiga la pelota de la mano?</p> <p>¿Qué podemos hacer para mejorar?</p>
<p>TERCER CICLO</p>			
<p>Descripción del Juego</p>	<p>Aspectos susceptibles de modificar</p>	<p>Intenciones y principios tácticos</p>	<p>Posibles reflexiones de los profesores y preguntas de los alumnos sobre el desarrollo del juego</p>
<p>Juegos 2 vs 2; 3vs3; 4 vs 4) (pasar la pelota con las manos)</p>	<p>SEXTO GRADO</p> <p>Según disponibilidad de espacios, cantidad de estudiantes.</p> <p>Modificar la longitud de la cancha (desplazamientos anteroposteriores)</p>	<p>Buscar espacios vacíos / Cubrir espacios vacíos</p> <p>Acercar la pelota a la red</p>	

	<p>Modificar el ancho de la cancha (desplazamientos laterales)</p>		<p>¿Cómo se puede recibir la pelota?</p>
<p>En equipos los alumnos deberán poner la pelota en juego a través de un lanzamiento y/o saque de cualquier tipo y jugar con tres pases obligatorios (se puede permitir la toma); acercando la pelota a la red</p>	<p>SÉPTIMO GRADO</p> <p>Juegos 2 vs 2; 3vs3; 4 vs 4)</p>	<p>Recibir para que la pelota quede en la cancha</p> <p>Recibir luego tomar la pelota y enviarla al otro lado de la cancha (tres pases obligatorios)</p>	<p>¿Cómo golpear la pelota para que llegue a la zona delantera?</p> <p>¿Cómo enviar la pelota al otro lado?</p>

JUEGOS DE INVASIÓN

PRIMER CICLO			
Descripción del Juego	Aspectos susceptibles de modificar	Intenciones y Principios tácticos	Posibles reflexiones de los profesores y preguntas de los alumnos sobre el desarrollo del juego
Juegos de manipulación y conducción con diferentes elementos	<p>PRIMER TRAMO</p> <p>Material: bolsitas, pelotas de diferentes tamaños y pesos en forma individual con variadas estrategias metodológicas</p> <p>De manera individual: desplazarse con la pelota individualmente y en parejas.</p>	<p>Orientar su cuerpo en relación con el elemento y no dejar que el elemento no caiga al piso</p>	<p>¿Cómo debo colocar mi cuerpo para conducir el aro/pelota/bolsita?</p> <p>¿Cómo es mejor poner las manos para que el aro/pelota/bolsita no se me caiga?</p>
Juegos con desplazamientos y habilidades manipulativas: con organización individuales y en pequeños grupos	<p>SEGUNDO TRAMO</p> <p>En el espacio: total, parcial, y obstaculizado: trasladar la pelota en forma individual</p> <p>Trasladar la pelota y embocar en un blanco fijo, en forma individual.</p>	<p>Mantener la pelota mientras se desplaza</p>	
Juego de pases con uno o varios estudiantes al medio: los de la ronda se hacen pases y los del medio intentan atrapar la pelota	<p>TERCER GRADO</p> <p>Aumentar y disminuir el espacio.</p> <p>Aumentar y disminuir la cantidad de jugadores</p> <p>Variar los pesos y tamaños de las pelotas</p> <p>Varias las formas de pasar la pelota (pies y manos)</p>	<p>Pasar la pelota, sin que se caiga.</p> <p>Pasar la pelota intentando que el que está en el medio no la atrape</p>	<p>¿Cómo juegan el poseedor de la pelota y los que no la poseen en ataque?</p> <p>¿Qué debo mejorar para optimizar el pase y la recepción?</p>

SEGUNDO CICLO			
Descripción del Juego	Aspectos susceptibles de modificar	Intenciones y Principios tácticos	Posibles reflexiones de los profesores y preguntas de los alumnos sobre el desarrollo del juego
<p>Derribar el Castillo:</p> <p>Dibujar en el piso dos círculos concéntricos y en el centro un cono, En el círculo del medio se ubican dos defensores y dos atacantes fuera del círculo</p>	<p>CUARTO GRADO</p> <p>Cantidad de estudiantes Tipos de pelotas: según tamaños La forma de pasar la pelota (manos o pies) El blanco fijo: aros, cajas, conos, arcos adaptados Colocar zonas lanzamiento</p>	<p>Pasar y lanzar la pelota intentando derribar el o los conos</p>	<p>Los atacantes ¿cómo se organizaron para buscar espacios libres y derribar el castillo?</p> <p>¿Qué hacen los defensores del cono (castillo)?</p>
<p>Conogol</p> <p>Se delimitan dos zonas rectangulares en las líneas finales de la cancha y se colocan varios conos. Se divide al grupo en dos equipos, que deberán llegar al final de la cancha derribando el o los conos.</p>	<p>QUINTO GRADO</p> <p>Cantidad de jugadores por equipo. Cantidad de pases antes de derribar el o los conos. Espacio: cancha larga o ancha. La forma de pasar la pelota (manos o pies) El blanco fijo: aros, cajas, conos, arcos adaptados Colocar zonas lanzamiento</p>	<p>Cuidar que no derriben el o los conos</p>	<p>¿Corren detrás de la pelota? ¿marcan uno a uno? ¿cuidan un espacio o se amontonan frente a la meta?</p>

TERCER CICLO			
Descripción del Juego	Aspectos susceptibles de modificar	Intenciones y Principios tácticos	Posibles reflexiones de los profesores y preguntas de los alumnos sobre el desarrollo del juego
Dividir el patio en dos canchas utilizando la línea central, dividir el grupo entero en 4 equipos. Los integrantes de los equipos se pasan la pelota con la mano o pies de (hándbol, básquetbol o fútbol) intentando convertir el gol en el aro o arco.	<p>SEXTO Y SÉPTIMO GRADO</p> <p>Disminuir la cantidad de jugadores y aumentar la cantidad de canchas</p> <p>Utilizar otras pelotas que difieran en peso de las pelotas reglamentarias</p> <p>Modificar las reglas según la necesidad Aumentar o disminuir el tamaño de los aros o arcos</p>	<p>Hacer el gol</p> <p>Defender el arco o aro</p>	<p>¿Qué deben hacer para desmarcarse?</p> <p>¿Cómo conviene pasar la pelota?</p> <p>¿Cómo conviene enviársela al jugador de la meta?</p> <p>¿Qué manera de defender le resultó más exitosa?</p> <p>¿Cómo interferir al jugador que se encuentra en posición de hacer el gol?</p>

A modo de cierre

Todos los juegos del presente documento constituyen una propuesta susceptible de realizar modificaciones según las características del grupo de estudiantes con que el profesor trabaja, el espacio con el que se dispone y de los materiales. La utilización de materiales alternativos como bolsitas, pelotas de papel o de trapo, bates construidos con material reciclado como botellas de plástico y bastones de madera forrados con goma eva, etc., constituyen un soporte válido para la presente propuesta.

La inclusión de la reflexión en la clase de Educación Física promueve la construcción del conocimiento desde la perspectiva de la comprensión promoviendo el desarrollo de las capacidades fundamentales propuestas en el Diseño Curricular Provincial.

BIBLIOGRAFÍA

CASTILLO, Luis, (2019) documento de la capacitación en Praxiología dictado en septiembre de 2019 en la Provincia de Mendoza.

CUNIETTI, Emma Magdalena, 2019, "Nuevo diseño curricular y nuevas formas de entender el trabajo docente", Borrador del Diseño Curricular de la Provincia de Mendoza.

DEVÍS DEVÍS, José, 1996, "Educación Física, deporte y currículum", España, Ed. Visor.

DISEÑO CURRICULAR DE LA PROVINCIA DE MENDOZA, 2019, Nivel Primario, Educación Física.

GARCÍA, Marcelo y MAZZINI, Andrea, "El continuum del aprendizaje en educación primaria en tres etapas o ciclos", (2019) Borrador del Diseño Curricular de la Provincia de Mendoza.

GÓMEZ, Raúl, (2004). "La enseñanza de la Educación Física". Buenos Aires: Ed. Stadium.

HERNÁNDEZ MORENO, José, (2000), "La Iniciación a los Deportes desde su estructura y dinámica", España Ed. INDE.