

**desarrollo
curricular Nº 1
EGB 1 y 2**

EDUCACION FISICA

***"Una propuesta de trabajo
desde los juegos motores"***



**Consejo Provincial de Educación
Provincia de Río Negro**

C O R T E S I A
MUNICIPAL. DE INFORMACION EDUCATIVA
CARROS 480 - 8.00 V.D.M.A. R. P.
0320-25220 INT. 15 y 16 -- 0 0 2 3

Gobernador

Dr: Pablo Verani

**Presidente Cons. Prov.
de Educación**

Raúl Osvaldo Otero

V o c a l e s

Elsa Ramirez de Lobo

Silvia Pappatico

Artemio Godoy'

Directora General de Educación

Ana K. de, Mazzaro

Directora de Nivel Primario

Silvia A. Guidi de Alvarez

EQUIPO DE TRABAJO

**Secretaría Técnica de
Gestión Curricular**

Coordinación General

Nora Violeta Arbanás

Coordinación Técnica

Alicia Lucino de Bertoni

Colaboración

Sergio Galván

Juan Neyra

Claudia Gelabert

Tipeado

Alejandro Méndez

José Quintana

Diseño y Diagramación

Romero Biondi

Indice

**Una Propuesta de Trabajo
desde los Juegos Motores**

Pag.

1. Introducción 3
2. Algunas reflexiones previas
acerca de los juegos motores 4
3. Los contenidos del juego 5
4. Juegos motores simples y esquemas
alternativos 7
5. Juegos de Simple Organización
y Juegos Deportivos:
algunas relaciones 14
6. Algunos Juegos Deportivos 15
7. Juegos Dramatizados (contenido
dentro del eje temático
Juegos Motores 17

Elaboró este documento:

Stella Maris Alvarez de Cópola

**Consejo Provincial
de Educación 1996**

1 Introducción

El propósito de este Desarrollo Curricular es acercar a los docentes algunas propuestas de trabajo tomando como referencia los contenidos del eje temático Juegos Motores.

En tal sentido, las propuestas se constituyen en disparadores que podrán ser mejorados, ampliados y/o modificados en función de la realidad en que cada docente interactúa.

2 Algunas reflexiones previas acerca de los juegos motores

El Juego fue y es una constante en las clases de Educación Física, pero, **desde dónde damos los juegos, desde qué postura, desde qué concepción**, marca la diferencia, por lo tanto en esto nos vamos a detener.

La concepción de Educación Física y de los Juegos Motores propuestos en la Adecuación Curricular y en la guía que acompañaban su presentación, definen dos puntos de partida de este trabajo.

La primera nos habla de una Educación Física que como dice como dice Jean Lebouch **“se dirige aun cuerpo propio que conserva intactas todas sus posibilidades de expresión, del cual depende el equilibrio de la persona y no a un cuerpo objeto mecanizado con la mira de un mejor rendimiento”**.

La segunda hace referencia a la necesidad de respetar un juego lo más cercano a su **“expresión original”**, por lo cual reglas, tiempos, espacios de juego se van fijando en el “aquí y ahora”, necesitando fundamentalmente de un docente que organice los contenidos en función de las experiencias previas del alumno, sabiendo desencadenar un ambiente lúdico en la clase , permitiendo que el alumno no sólo reconozca sus respuestas motrices, sino también la posibilidad de intervenir desde todas sus potencialidades humanas: pensar, sentir y hacer.

El aprendizaje se da desde una reequilibración Cognitiva, desde donde el niño reajustará su acción.

A través del juego tomado en forma integral (con mayor y menor acento en lo motor) el niño podrá adquirir experiencias realizando aprendizajes de real significación.

Juegos de ayer y de hoy. Sensoriales. Dramatizados. Rondas. Juegos. Cantados y otros, son contenidos que se podrán trabajar desde Juegos que **aparentemente tienen un menor acento en lo motor**. Como así también, espacios de juegos, el otro en mis juegos, etc.

Sin embargo hay contenidos como Juegos con Esquemas de Acción o Juegos con Capacidades Motoras Condicionales, que se desarrollarán a través de Juegos con mayor acento en lo motor.

Ahora bien ¿es posible realizar una separación premeditada de unos contenidos excluyendo a otros, tanto que si decidimos por ejemplo, el contenido: Juegos con Esquemas de Acción, excluimos juegos de Ayer y de Hoy?

Por supuesto que la respuesta es no, la toma de decisión en cuanto a los contenidos a trabajar en un mes o en una clase se pueden enfocar de múltiples maneras.

. Es de suponer entonces que en este planteo el juego excede el hecho. de jugar para aprender habilidades y destrezas motrices, sino que además adquiere relevancia porque sirve a la libre expresión, imaginación, creación, invención, recreación. Se constituye también en una de las circunstancias en donde el alumno se pone frente a un sistema de normas con las posibilidades de modificarlas y/o construirlas.

Desde este lugar será que las propuestas posibilitarán que los alumnos descubran y se apropien de los contenidos que contiene el eje temático en referencia, con una intencionalidad pedagógica que valora al juego como concepto, como procedimiento y como posibilidad para trabajar desde ahí las actitudes.

Pero también es bueno decir que en la decisión por parte de los niños sobre los juegos que se juegan (como dice el contenido) no siempre tiene cabida el imponer el juego que más le guste al docente, por lo tanto, en este sentido será cuestión de encontrar el equilibrio.

Los contenidos del juego

Los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales se desprenden de un juego considerado como:

- a- Una oportunidad de construir un sistema de normas y respetarlas
- b- Una posibilidad para aprender habilidades y destrezas motrices.
- c- Una necesidad expresiva, creativa, imaginativa de los niños.

a- La regla de los juegos

Límites, orden, espacios de juego, inciden en el ordenamiento interior del niño. La regla no es contradictoria al juego, es más no existe juego sin regla, pero su coherencia con esta propuesta didáctica depende de como esté planteada.

La regla tiene un valor indiscutible en los juegos, tanto en los que realizan los niños fuera del ámbito escolar como en este último.

En esta situación el niño resuelve cognitivamente un conflicto, que en el caso de los juegos motores además es motriz. Este proceso lo debe resolver desde su propia experiencia de aprendizaje, con un docente que intervenga, a manera de facilitador en esta búsqueda.

La regla, un contenido

En realidad hablar de reglas es hablar de normas, es hablar de actitudes y por consiguiente de contenidos actitudinales.

Cuando los alumnos juegan lo hacen respetando un sistema de reglas ya sea establecidas por tradición o bien acordadas en el momento. Transgredirlas nos pone frente a otro/s contenido/s actitudinal/es, por ejemplo la trampa.

En una oportunidad una alumna de seis años hizo referencia a la siguiente reflexión:
“Seño, yo no hice trampa, me equivoqué”.

El comentario de esta alumna me llevó ampliar el concepto, que lo comparto con ustedes, quienes seguramente podrán enriquecerlo a partir de múltiples comentarios de los propios alumnos.

Por otro lado, la regla genera un conflicto a resolver, por ejemplo, si en un juego los alumnos se cansan, deberán encontrar la forma de solucionarlo, la pregunta podrá ser ¿de qué manera?. Una de las posibles alternativas será marcando refugios. A partir de lo cual es probable que surjan nuevas situaciones <cuánto tiempo en el refugio?, etc.

Evidentemente el docente tendrá una función prioritaria en todo ésto, por cuanto sus preguntas guiarán al alumno en la búsqueda de respuestas. Lo cierto es que cuando el alumno participa en juegos con reglas y en su elaboración y acuerdo, transita un proceso por el cual aprenden el valor de la misma abriendo un panorama en la clase de Educación Física que enriquece la tarea.

Un Juego se inicia desde una idea originada desde una forma particular (que no tiene porque ser siempre la misma) fa que irá cambiando y modificando a medida que juega

hasta llegar a nuevas reglas. Todo esto compromete al niño desde lo cognitivo-perceptivo-motor.

b- Una posibilidad para aprender habilidades y destrezas motrices

Pero también los juegos se juegan con acciones concretas del alumno, generándose un permanente proceso de “asimilación y acomodación” en sus esquemas motores básicos, esquemas de acción: desplazamientos, saltos, freno, equilibrio, puntería, etc., contenidos estos que se trabajan junto con la regla.

El juego tiene la particularidad de ser estrategia metodológica por un lado y por otro “alberga” contenidos que le son propios. Todo esto posibilita al niño vivir la motricidad desde el lugar que más relación tiene con su vida cotidiana, permitiendo aprendizajes desde situaciones por demás significativas.

Es en ese “escenario”, abierto, libre de estereotipos en donde lo motor aparece de manera natural.

El juego puede o debería ser tomado por todos los docentes como estrategia metodológica y cuando digo todos me refiero a: maestros de grado, especiales, jardineras, etc. En las clases

de Educación Física adquiere la particularidad de ocupar un lugar de privilegio desde el eje temático **Juegos Motores**.

Sería motivo de otro desarrollo curricular analizar si el juego es la única estrategia, metodológica que se puede utilizar en las clases de Educación Física.

c- Una necesidad expresiva y comunicativa de los niños

Libertad, expresión, imaginación, fin en sí mismo, son características distintivas de “un” juego lo más cercano a su “expresión original”.

Estas características no se deben perder de vista en la clase de Educación Física y aunque parezca imposible es necesario encontrar espacios que nos permitan jugar por jugar, jugar por el simple placer de hacerlo, debiéndose abordar estos contenidos, más allá de culpas y tradiciones.

Claro que en este planteo es necesario ubicar al docente en un papel activo desde la observación y registro de múltiples circunstancias que se dan en una clase: comportamientos, emergentes, liderazgos, etc.

A todo esto y volviendo a lo explicitado en la guía que acompañaba la Versión **1.0** de Adecuación Curricular sería importante plantearnos si tomamos conciencia, que cuando el juego persigue un fin ulterior, estamos manejándonos en una línea en donde la mayoría de las veces lo proponemos como “cebo”, y que con frecuencia lo confundimos con trabajo.

Proveer de contenido al juego desde este lugar, implica asegurar un espacio en donde el juego preserva su condición de tal.

Los contenidos a trabajar en cada clase, suponen una previa selección de los mismos, sin considerarse privativa la inclusión de otros que surjan en el momento.@

Juegos motores simples y esquemas alternativos

Algunas reflexiones sobre los juegos que se juegan

- . Rescatemos en este marco expuesto los juegos que siempre jugamos.,
- Rescatemos la cooperación y la participación de todos, por sobre todas las cosas.

- Rescatemos las vivencias gratificantes de las clases.
- Rescatemos lo expresivo en los juegos de roles, que den margen a la imaginación de los participantes.

El pulpo

Todos los alumnos se encuentran en un extremo del salón, en el refugio de los Pulpitos. A una cierta distancia y frente a ellos se encuentra Don Pulpo, dueño de una zona (su refugio) angosta y ancha como todo el espacio de juego.

Don Pulpo dará la orden de inicio diciendo: PULPO? y los pulpitos deberán alcanzar el extremo opuesto del salón, en donde tienen otro refugio, pero debiendo pasar lógicamente, por la casa de Don Pulpo quien tratará de apresara algunos

Aquel o aquellos niños apresados pasarán a ser Pulpos,

Este juego conocido por la mayoría de los profesores de Educación Física puede ser el inicio para reflexionar sobre juegos que siempre jugamos, en la seguridad que el alumno irá redescubriendo y construyendo distintas alternativas a partir de las cuales se desencadenará un proceso de aprendizaje, lógicamente con la intervención docente.

Compartamos sugerencias

A continuación se enunciarán sugerencias, para que el docente pueda desde ahí enriquecer su tarea docente, con aportes propios, sin la intención de ser una receta.

La observación del juego le permitirá al docente intervenir equilibrada y criteriosamente, tratando de no interrumpir el juego a cada instante, como tampoco dejarlos jugar SOLOS toda la hora.

En este Juego se pueden generar conflictos a partir de:

- Cantidad de Pulpitos iniciales.
- Espacio permitido de Don Pulpo.
- Espacio prohibido de Don Pulpo.
- Modificación del tamaño del espacio.
- Demarcación interna del espacio,
- Función de los Pulpitos apresados. Movilidad de los mismos. Posición estática y brazos abiertos.
- Acuerdos previos de los Pulpitos antes de correr al otro extremo, debiendo necesariamente, pasar por la zona permitida de Don Pulpo.

Es muy interesante estar atento a los planteos de los alumnos en cuanto a quién gana y/ o quién pierde. Si no surge, no es necesario que sea planteado por el docente. Si surge, es importante llevarlo al análisis grupal ¿y ustedes qué piensan?

El cacique y los indios de su tribu

En el centro del salón está fa casa del cacique (refugio). El resto del espacio es de los indiecitos. El primero los llama y los invita a jugar a lo siguiente: cada indiecito tendrá dos cofas, preferentemente de trapo, a las cuales deberá cuidar mucho, mucho, porque cuando se de la orden de inicio el cacique tratará de sacarlas de ‘una por vez y ese indiecito deberá permanecer en fa choza (¿o podrá convertirse en cacique?).

Compartamos sugerencias

Este Juego puede desencadenar situaciones a partir de:

- . ¿Dónde se puede ubicar el refugio del cacique?
- . ¿Cuál es el espacio permitido de unos y de otros?
- . Precauciones a tener en cuenta antes del inicio.
- . Formas de desplazamientos.
- . ¿Qué pasa si en vez de dos colitas tenemos una o en todo caso tres?

El cazador y las mariposas

Las mariposas están en un extremo del salón esperando la indicación de “vuelo” En cualquier lugar andan los cazadores o el cazador de mariposas, con un aro en la mano cada uno.

A la voz de ya, salen las mariposas a volar por cualquier lugar . El cazador apresa a una mariposa cuando puede interceptar su desplazamiento con un aro. Esta mariposa es llevada a un refugio de “mariposas cazadas”, que se encuentra en algún lugar del salón y ellas en cualquier momento pueden ser salvadas por una compañera (con el solo hecho de tocarles la mano), esto las habilitará para entrar nuevamente en acción de juego.

Compartamos algunas sugerencias

Este juego en un inicio supone algunas cosas, por ejemplo que “no finaliza nunca”, que el perseguido regula su propio esfuerzo, pues en el simple hecho de dejarse tocar e ir al refugio de “mariposas cazadas” descansa. En definitiva pone al niño frente a la posibilidad de jugar solo (es un decir).

Puede ser peligroso en cuanto ala forma de cazar, por cuanto se debe contar con el freno del niño perseguido y la prudencia del perseguidor, circunstancias que le ‘permitirán al alumno trabajar cuidados y precauciones.

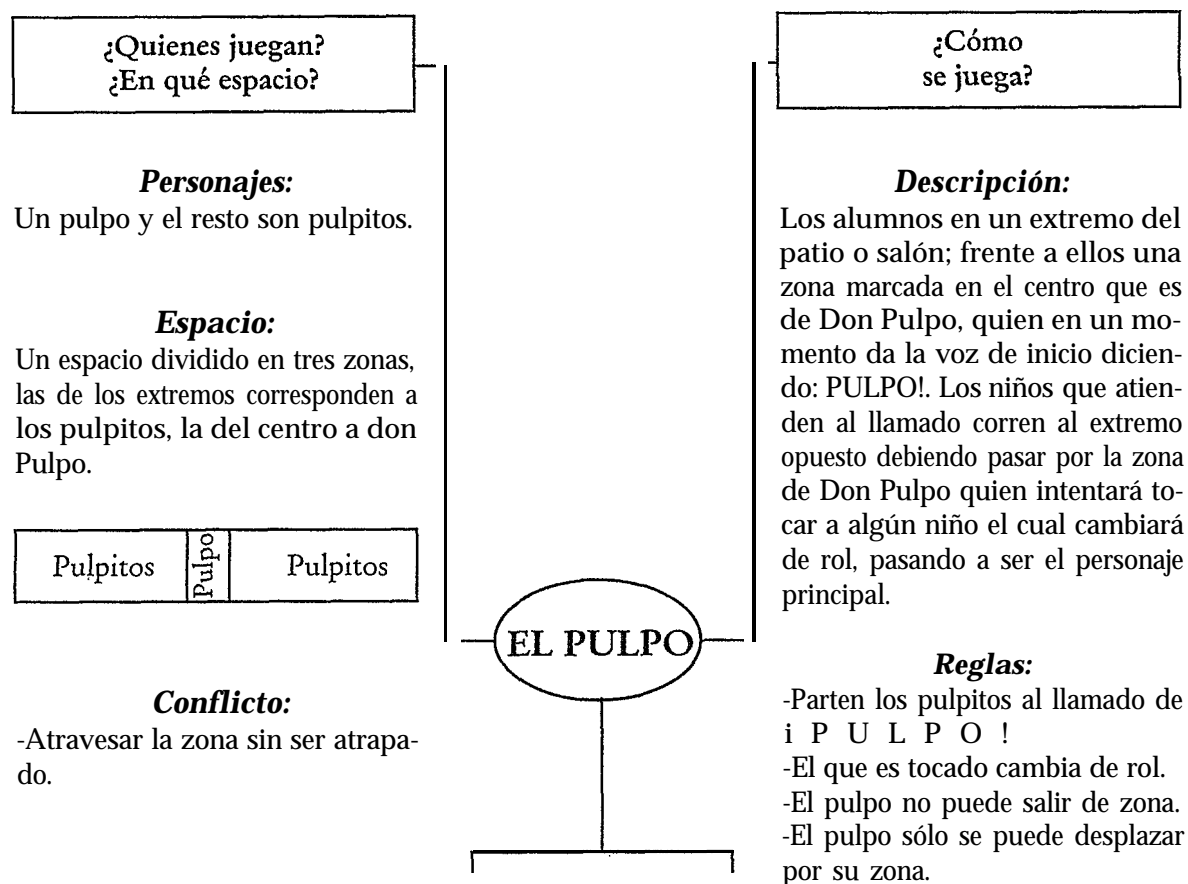
Este juego puede desencadenar situaciones a partir de:

- . Cuáles son las reglas iniciales del juego.

- Acuerdos previos en cuanto a la finalización del mismo.
- Peligros en la forma de cazar. Búsqueda de nuevas maneras de hacerlo.
- Compromisos previos de los participantes.
- Cantidad de cazadores y relación con el número de mariposas.
- Cantidad de refugios y relación con el número de mariposas.
- Ubicación de los refugios.
- Reflexión sobre la solidaridad que debe existir en este juego.
- Reglas que se pueden agregar.

A continuación propongo los siguientes esquemas alternativos relacionados con uno de los juegos, los que nos permiten visualizar la complejidad que puede ir adquiriendo el mismo.

Esquema Alternativo N° 1

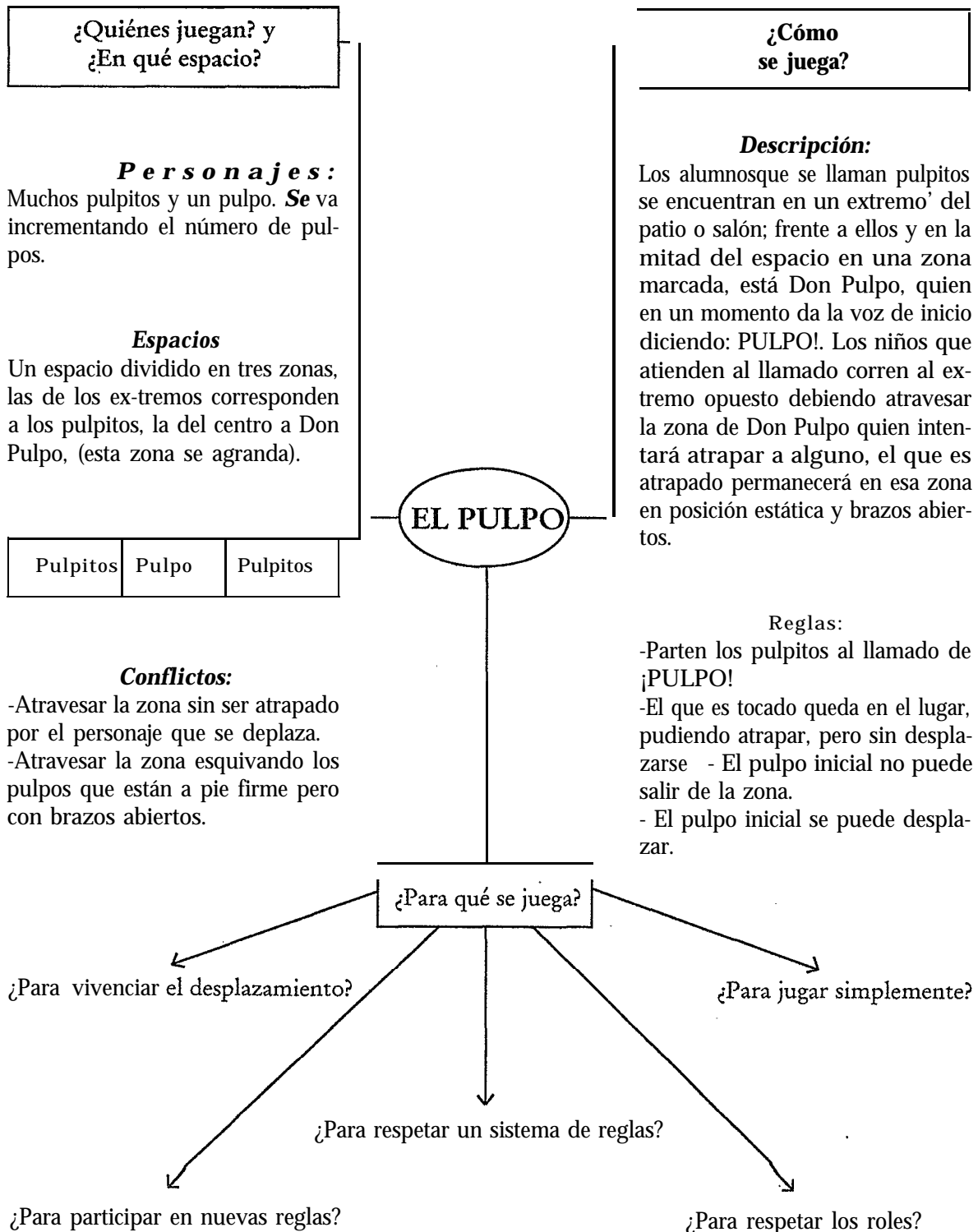


¿Para vivenciar el desplazamiento?

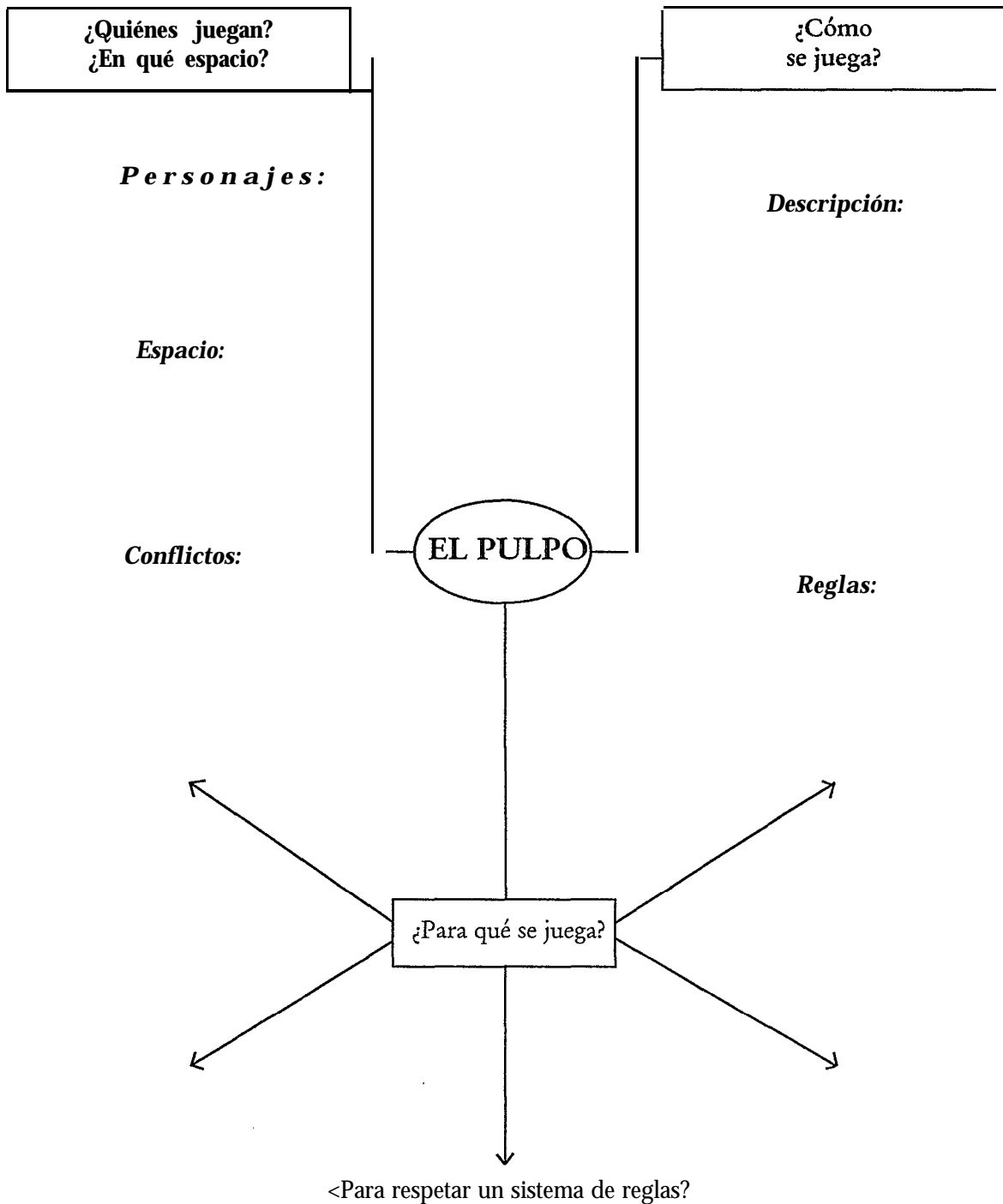
¿Para jugar simplemente?

¿Para respetar un sistema de reglas?

Esquema Alternativo N°2



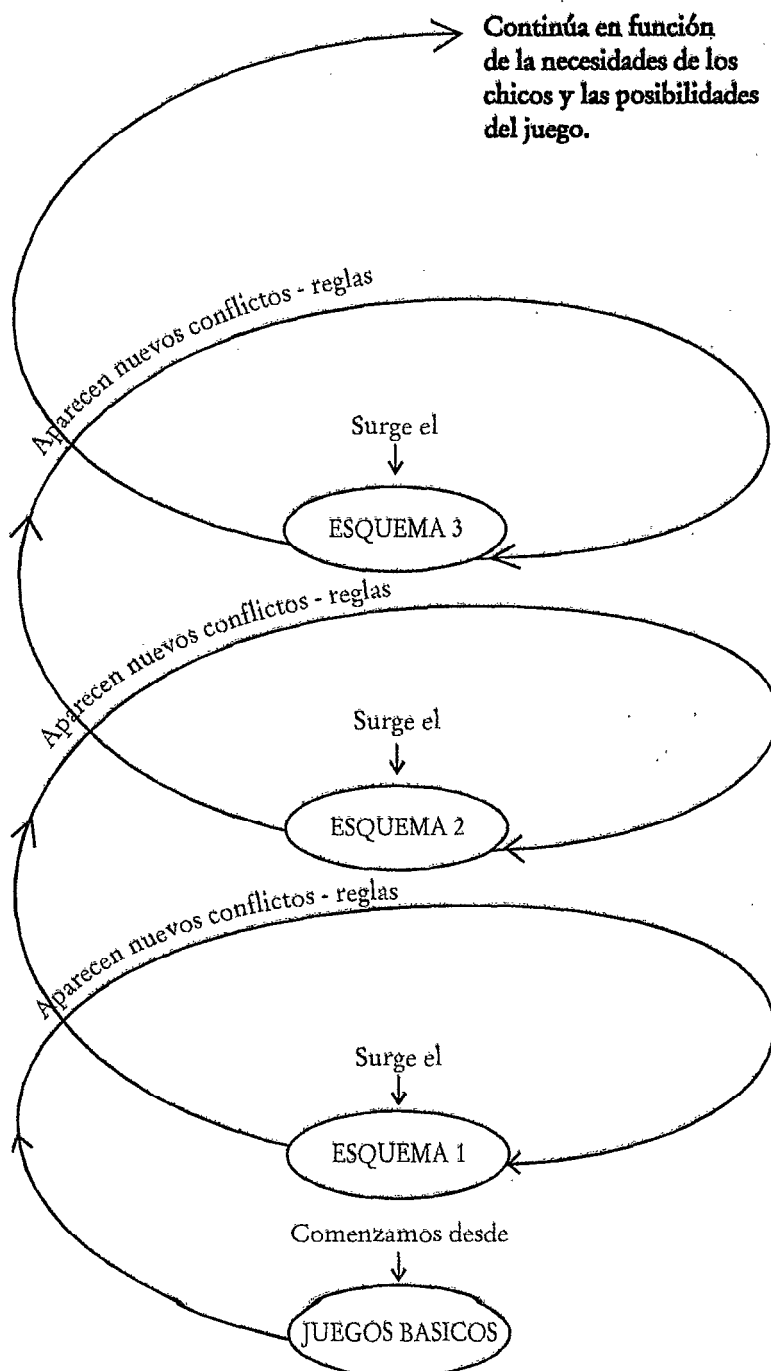
Esquema Alternativo N°3



El esquema alternativo N° 3 se presenta en blanco para ser completado por los docentes en función de los N° 1 y 2.

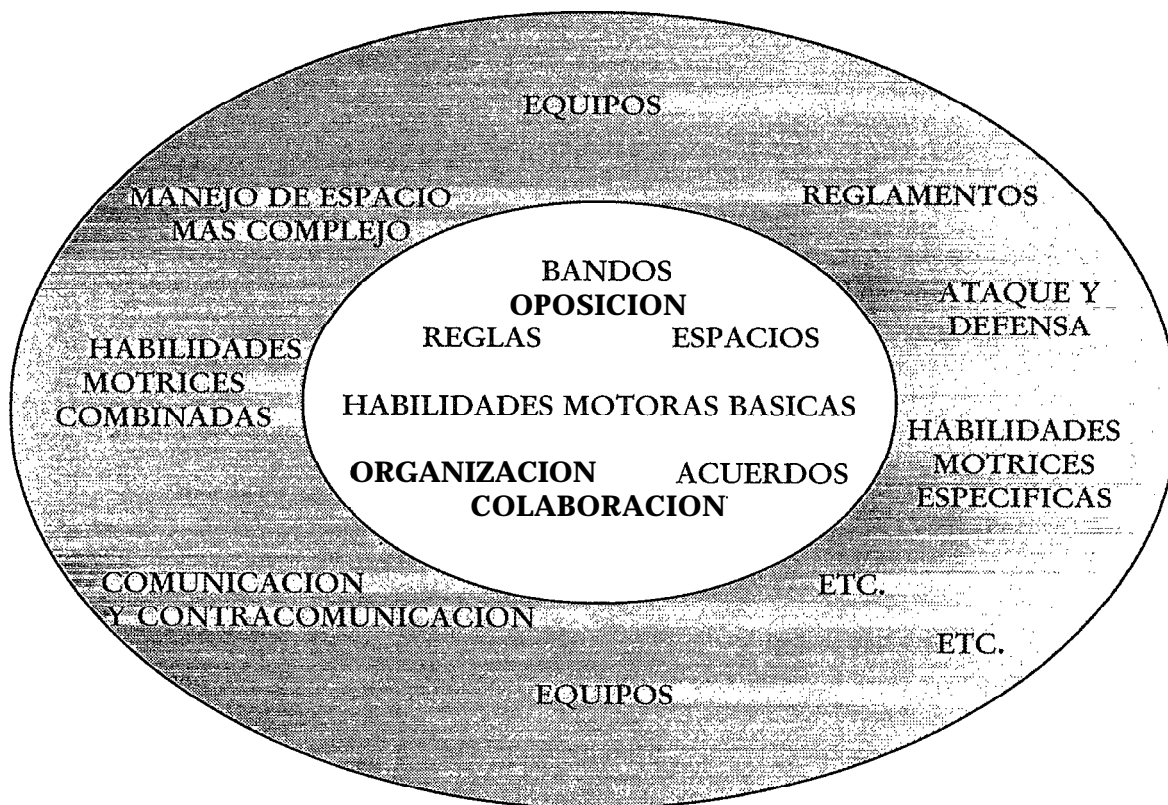
SECUENCIAS

La siguiente secuencia didáctica se presenta teniendo en cuenta los esquemas N° 1,2 y 3.



Juegos de simple organización y juegos deportivos : Algunas relaciones

Estos primeros juegos desarrollados y sus correspondientes esquemas evidencian contenidos a trabajar que tienen relación estrecha con los Juegos Deportivos de mayor complejidad y que entre otros podemos mencionar.



Estos juegos permitirán a los niños participar en juegos de bando y su paulatina incorporación a los juegos de equipo.

La colaboración y oposición (ataque y defensa) se aprende desde el juego mismo.

El espacio y su comprensión: refugios, zonas prohibidas, permitidas, limitadas, permite al niño introducirse en conceptos posteriores de juegos deportivos más complejos.

Todo juego se desarrolla dentro de un sistema de reglas previamente acordadas y posibles de modificar, las que en definitiva desembocan en la reglamentación de una mayor complejización.

Todo lo que los alumnos aprenden en estas actividades ayudan a construir los mecanismos

más complejos de los juegos deportivos.

Pero además los juegos motores, desde las clases de Educación Física deben dotar a los alumnos de una gran “disponibilidad motriz”, y no modelarlos desde estereotipos ajenos a sus posibilidades e intereses.

Es oportuno mencionar que este punto desarrollado da cuenta de la relación de los Juegos Motores Deportivos con los deportes, eje temático que encontrará su desarrollo en el tercer ciclo.

Algunos juegos deportivos

Se describen en este contexto teórico enunciado algunos juegos deportivos.

Pelota de campo a campo

Dos equipos que juegan en un campo rectangular muy grande, dividido en seis franjas iguales.

En cada uno de estos espacios se encuentran dos jugadores de cada equipo. Comienza el juego sacando la pelota uno de los equipos desde un extremo, tratando de pasarla por todas las franjas hasta llegar a la del final. Si logra ese equipo obtiene un punto. Pero si el equipo contrario la intercepta, lógicamente se apodera de la pelota, entonces vuelve a uno de los extremos e intenta lo suyo.

Reglamento:

- . No desplazarse con la pelota en la mano y puede driblearla.
- . Dentro de la misma franja no puede hacer...pases.
- . Cada vez que la pelota sale del campo de juego, la pelota vuelve a uno de los extremos desde donde saca el equipo contrario.

Duración: gana el equipo que consigue más puntos en un determinado tiempo.

Variantes:

Cuando un equipo intercepta la pelota, no necesita volverla a la franja inicial, puede seguirla jugando hasta llegar al final lo que le posibilita obtener un punto con mayor facilidad.

Pueden intervenir más de dos jugadores por franja.

Cambiar de franjas a los jugadores pues muchas veces los que están en la última tardan en intervenir.

Pelota sobre la sogá

Un campo de juego grande dividido por una red (soga o elástico). De un fado se colocan participantes de ambos equipos, ídem del otro. Comienza uno de los equipos, el cual tendrá como objetivo lograr que fa pelota llegue a manos de uno de sus compañeros en el otro campo y de esa forma obtener un tanto.

Cada equipo puede en su campo hacerse pases hasta encontrar el momento oportuno de lanzarla a uno de sus compañeros del otro campo (para obtener un punto). Por otro fado y en esta circunstancia los que esperan fa pelota deberán desplazarse en busca de espacios vacíos (desmarcarse) para poder hacer fa recepción.

El equipo contrario, lógicamente tratará en todo momento de interceptar la pelota, marcando a sus adversarios, si lo logra, son ellos los que continúan el juego.

Cuando la pelota sale del campo continúa el juego el equipo contrario. Gana el equipo que en un tiempo determinado alcanzó fa mayor cantidad de puntos o bien que primero obtuvo un puntaje previamente determinado. ■

Pelota tres campos

Un campo de juego grande dividido en tres zonas, en cada una un equipo diferente.

Los equipos de los extremos intentan eliminar el equipo central y el centra al de los extremos, ¿cómo? alcanzándolo con fa pelota.

Duración y reglamento

El juego se puede decidir de la siguiente manera:

1- Mediante eliminación:

- Pierde el equipo que queda eliminado
- ¿Cuánto tiempo se mantiene un equipo en el campo central?
- Después de unos minutos de juego.

2- Mediante valoración por puntos:

- Por cada lanzamiento acertado se le concede un punto al equipo, que lo logra. Para lograr un resultado final justo se requiere que cada equipo haya pasado una vez por el campo central. Luego se suman los puntos obtenidos en cada campo para establecer el vencedor.
- Supuestamente este juego se plantea desde la eliminación de jugadores, tendríamos que encontrar la manera de que el jugador alcanzado por la pelota continúe con alguna función en el juego.

Este juego (como todos) puede sufrir variantes a partir de la ampliación de uno de sus campos, o de ser jugado por dos equipos solamente, uno de los cuales se colocaría en las dos zonas extremas, mientras el otro con la totalidad de sus componentes en la zona central.

Juegos dramatizados

(Contenido dentro del eje temático Juegos Motores)

Se describen en este contexto teórico, algunos juegos dramatizados que tienen como objetivo enriquecer la tarea docente.

La señora que perdió por un ratito a su hija

Todos los niños sentados en rueda.

El policía del barrio (un niño) ocupa el lugar (la comisaria), en donde se encuentra trabajando.

De pronto llama a la puerta un vecina.

Ambos entablan un diálogo que puede ser parecido a este:

- ‘Buenos días señora ¿qué le anda pasando?’

- “Estoy muy preocupada (llorando la señora), estaba yo planchando cuando mi hija fue a comprar caramelos y ahora no la encuentro?”

- “Mire señora no se angustie, que recienquito nomás, encontré una nena en la vereda de enfrente que estaba perdida. ¿Cómo es su hija? ¿la puede describir?” (Agrega el policía).

La mamá comienza a describir a uno cualquiera de los niños presentes: cabello, zapatillas, ojos y todos los detalles que se puedan dar.

El policía mientras tanto observa a todos y cuando identifica entre todos los niños, al supuesto niño buscado se dirige a él y lo entrega a la señora mamá.

Algunas sugerencias para compartir con los docentes:

- . La mayoría de los chicos quieren pasar por los roles, por lo tanto se hace necesario acordar antes las pautas.
- . Es importante que el docente cuando explique haga las veces de señora mamá y/o de policía.
- . No obligar al que tiene vergüenza.
- Si se dilata mucho el diálogo por la vergüenza, el docente debe intervenir, como un vecino más que acompaña a la mamá.

Acciones dramatizadas

Todos los niños sentados en rueda (por ejemplo).

El docente crea expectativas diciéndoles que la/lo observen, que va a realizar mímica y que ellos tienen que adivinar de que se trata.

En este caso la explicación va constar de tres momentos, que pueden ser:

- El docente realiza las siguientes acciones: corro, encuentro una pelota y hago un gol. Puede ser: camino, tomo del piso un sombrero y me fongo ¡y muchas cosas más!

- Los chicos observan atentamente y adivinan, ■

Variantes:

¿Quién quiere pasar a dramatizar?

Pueden elegir ellos mismos las acciones, o se las puede dar la señorita.

Se puede trabajar en pequeños grupos.

Se puede incorporar una tarea posterior de dibujar algunas acciones.

Juegos con canciones

Estos juegos fueron dados por docentes de General Roca y aplicados en distintos momentos: clase de Educación Física, días del niño, trabajos con la docente de grado, campamentos, con alumnos de distintas edades.

Ante la imposibilidad de transmitir la tonada, se sugiere crear o inventar una, o simplemente hablar con cierto ritmo.

El juego del espejo

En el juego del espejo
no me puede equivocar
lo que hace (nombre de un niño)
lo tenemos que imitar
lara-ra-Ta-Ta-i-a-rara
y volvemos a empezar.

El juego de la serpiente

Este es el juego de la serpiente
que baja de la montaña
en busca de un pedacito
de su coola, de su coola
eh! tú!
que eres un pedacito
de mi coola de mi coola

La gallina y los pollitos

En un extremo del salón todos los pollitos, en el otro la mamá gallina.

En el centro un halcón con ganas de llevar pollitos, a su nido, pero que en ese momento estaba dormido.

La mamá gallina se dispone a llamar a sus hijos diciendo:

- ***“Vengan acá mis pollitos, vengan para mi nidito.***

Los pollitos gritan:

- ***“No podemos porque está el halcón”***

La mamá les dice:

- ***“Pero vengan ya pollitos míos”***

Los pollitos acuden al llamado pasando la zona del halcón que se despierta, tratando de apresarlos a su paso. El pollito apresado pasa a ser el halcón.

Este juego como todos puede sufrir modificaciones:

Le agregamos un ‘halcón. Los pollitos los, dividimos en colores (la’ mamá llama por colores).

¿Qué otras modificaciones le podemos hacer?



. **Ficha de Seguimiento y Evaluación del Documento de Desarrollo Curricular**

El documento que usted ha leído ha sido elaborado con la intención de acompañar a los docentes en la apropiación y aplicación del Diseño Curricular del nivel.

Por lo tanto, su propósito es brindar algunas herramientas conceptuales y didácticas para la enseñanza del tema abordado.

Nos parece imprescindible conocer la opinión de todos y cada uno de ustedes para efectuarle los ajustes a partir de las sugerencias que nos brinden.

Las preguntas que quisiéramos hacerles son muchas y variadas, por lo que sólo explicitaremos algunas apelando a vuestro criterio y profesionalidad para avanzar y mejorar estas producciones.

I.- Título del documento:

.....

II.- Sobre la presentación:

. ¿ La presentación del documento le resultó interesante?

Si..... No..... En parte

□ ¿ Es clara la redacción?

Si..... No..... En parte

□ ¿ En qué aspecto/s podría mejorarse el documento?

Sugerencias:

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

III.- Sobre el contenido:

□ <Responde al propósito previsto?

Si..... No..... En parte

□ Fue correctamente desarrollado?

Si..... No..... En parte

6 ¿Implementa en el aula algunos aspectos de éste desarrollo curricular-?. Si es así sería interesante conocer la experiencia y las conclusiones sobre la misma.(En el caso que lo desee puede enviarnos sus opiniones y/o producciones de sus alumnos, para sostener un intercambio al respecto).

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

IV.- ¿Qué tema/s cree que sería necesario abordar en un próximo documento? (de ser posible fundamente su respuesta).

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

. Datos del informante:

Delegación:.....

Zona de Supervisión:

Localidad:.....

Escuela N°:.....

Docente/s: Primer Ciclo

Segundo Ciclo