

Instituto Superior de Educación Física Nº11

“Abanderado Mariano Grandoli”

Profesorado de Educación Física – Plan Dcto. Nº696/01

Espacio curricular: FORMACIÓN MOTRIZ II – JUEGOS MOTORES

Curso: 2° AÑO

Divisiones: 2°1°, 2°2°, 2°3°, 2°4°, 2°5°, 2°6°, 2°7°, 2°8°, 2°11° y 2°12°

Turno: Mañana, tarde y vespertino

Docentes: Colussi, Marina - Galetto, Melisa - Labadie, Mariano – Morange, Gastón - Perotto, Sebastián - Rizzo, María José

Ciclo lectivo 2026

FORMACIÓN MOTRIZ II

Fundamentos y Aplicaciones en la Educación Física

Este espacio curricular está compuesto por tres subespacios denominados Construcción del Movimiento II, Juego II y Problemática del Tiempo Libre II. Se enmarca dentro de un trayecto de tres niveles anuales y secuenciados en Formación Motriz I, II y III , consolidando un proceso progresivo de desarrollo motriz y pedagógico dentro de la formación docente en Educación Física.

Fundamentos teóricos y conceptuales.

La Formación Motriz constituye la base fundamental de la diversidad y complejidad de prácticas que abarca la Educación Física. Su carácter troncal radica en que sustenta todas las prácticas corporales, permitiendo el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y socioemocionales a lo largo de la vida. Se entiende por Formación Motriz el conjunto de movimientos que, en cada etapa del desarrollo humano, contribuye de manera intencionada y sistemática a mejorar la relación del sujeto mismo, con su entorno y con los demás.

Desde una perspectiva pedagógica, la motricidad no solo se concibe como un proceso biológico y mecánico, sino como una construcción social y cultural que impacta en la identidad, la autonomía y la interacción del individuo en diferentes contextos. En este sentido, el enfoque de la corporeidad y la motricidad se fundamenta en aportes de la psicomotricidad, la neurociencia y la pedagogía del movimiento, estableciendo un vínculo directo entre el desarrollo motor y el aprendizaje integral.

Relación con otras disciplinas y dimensiones del aprendizaje

Este proceso formativo transita desde el cuerpo a la corporeidad y desde el movimiento a la motricidad, proporcionando fundamentos teóricos y prácticos que respaldan las diversas prácticas corporales. Para ello, resulta imprescindible profundizar en la conceptualización de la dimensión social y experiencial del cuerpo y del movimiento, permitiendo un abordaje educativo que trascienda el aprendizaje individual para consolidarse en la formación de futuros docentes de Educación Física.

Asimismo, la formación motriz se vincula estrechamente con otras áreas del conocimiento, como la psicología del desarrollo, la sociología del deporte y la educación ambiental, facilitando una comprensión más holística de las prácticas corporales. Dicho proceso debe sustentarse en la aceptación de uno mismo y en el reconocimiento de la diversidad del otro, promoviendo valores como la inclusión, la equidad y la cooperaciónen los espacios educativos y recreativos.

Aplicaciones prácticas y abordaje educativo.

En el marco de la Formación Docente en Educación Física, este espacio de Formación Motriz II tiene como propósito favorecer la apropiación de conocimientos relacionados con la motricidad, profundizando en aspectos como la disponibilidad física, los mecanismos que regulan las posibilidades de movimiento y las causas de sus diversas manifestaciones.

Además, se aborda la problemática ambiental desde una perspectiva educativa, promoviendo el contacto con la naturaleza a través de prácticas campamentiles y recreativas en distintos ámbitos educativos. Este enfoque no solo fomenta el desarrollo de habilidades motrices en entornos naturales, sino que también impulsa la concienciación ambiental y la educación para la sostenibilidad, aspectos esenciales en la formación de futuros docentes.

Finalmente, se enfatiza el estudio del Juego como práctica lúdica esencial, no solo en su dimensión pedagógica, sino también como un elemento clave en la construcción del sujeto como ser libre y social. Desde una perspectiva educativa, el juego se concibe como un espacio de aprendizaje significativo que favorece la creatividad, la resolución de problemas y la interacción social, fortaleciendo así el desarrollo integral del estudiante.

Consideraciones finales y marco normativo

El abordaje de la Formación Motriz II se inscribe en el marco normativo y curricular vigente, respondiendo a los lineamientos establecidos en los planos de estudio de la Educación Física y la Formación Docente. En este sentido, su estructura responde a una secuenciación pedagógica que favorece la progresión de los saberes y competencias necesarias para el ejercicio profesional, garantizando una formación integral y contextualizada en los desafíos actuales de la enseñanza del movimiento y la actividad física.

En síntesis, este espacio curricular no solo contribuye al desarrollo de competencias motrices y pedagógicas, sino que también fomenta una mirada crítica y reflexiva sobre el papel de la Educación Física en la construcción de una sociedad más inclusiva, equitativa y comprometida con el bienestar integral de sus ciudadanos.

MARCO REFERENCIAL

SUBESPACIO: JUEGOS MOTORES

El juego en la EF se ha abordado desde diferentes conceptualizaciones, interpretaciones e ideas, formas, usos y funciones que se le reconocen y se reflejan en las clases. La complejidad del fenómeno, podría excluir parte del universo lúdico. En consecuencia, se aleja de dogmatismos y se aborda desde ideas que permitan la reflexión, el cuestionamiento y la revisión de la producción histórica.

Para Parlebas (2001) los juegos “no son universales sino singulares” (p. 452) en función de la sociedad en la que emergen. Como toda producción cultural depende de la particularidad de cada contexto (Navarro Adelantado, 2002). Brougère (1998) expresa que lo que define al juego no es tanto lo que se hace sino la manera en la que se hace: o sea, el carácter lúdico. Por lo tanto, el juego es una interpretación generada a partir de marcos culturales referenciales que permiten reconocerlo y significarlo.

Asimismo, debemos considerar al juego no sólo como una actividad, sino como una construcción compleja (Morin, 1997) que es atravesada y, al mismo tiempo, definida en sus diferentes dimensiones: individual, social; comunitaria, como acción, actitud, expresión y comunicación; transmisión, transformación y creación de cultura: una construcción que parte de las personas, pero trasciende a ellas.

Para su tratamiento se parte de algunas precisiones conceptuales que distinguen, en principio, dos formas diferentes de presentación del juego. Por un lado, el juego espontáneo, que surge a partir de los/as jugadores/as, sin mediar ninguna intención educativa. Por otro lado, la propuesta lúdica, que es una planificación de un juego

que propone el/la docente con objetivos educativos o recreativos. Esta propuesta solo se convierte en juego cuando el grupo de jugadores/as decide jugar (Coppola, 1996). Rivero (2009) identifica diferentes concepciones y funciones del juego según docentes de EF del nivel superior: como estrategia metodológica para abordar otros contenidos, como contenido del eje temático deporte en función de su aprendizaje y preparación, como contenido a través de juegos culturalmente reconocidos (tradicionales y/o populares) y, finalmente, como un eje temático que resalta el jugar y su influencia en procesos individuales y sociales, sin mucha explicitación de argumentos.

Sobre el juego como contenido, para Rodríguez (2008) los contenidos son saberes y prácticas que pueden aparecer en el currículum; pero lo que en definitiva lo constituye es la descripción e interpretación que de ellos se hacen. Existen otros aspectos que influyen en este proceso de reconstrucción relacionados con el/la docente: sus concepciones, representaciones, historias y experiencias que permiten pensar, proponer temas o elementos constituyentes de esos contenidos. Este proceso de resignificación se produce desde un "contenido a enseñar" enunciado por los Diseños Curriculares, al "contenido de la enseñanza" que es lo que el docente intenta transmitir (Gvirtz & Palamidessi, 2002). Lo que termina por configurar el contenido aprendido es lo que se genera en cada clase, producto de las interacciones entre los sujetos y los acontecimientos que suceden en ese momento.

El Diseño Curricular (2011-2020) reconoce y visibiliza el juego como contenido de la EF en el eje "Prácticas corporales ludomotrices en interacción con otros", considerándolo una producción cultural significativa. Para Galak (2017) conforma una "curricularización" que responde a lógicas educativas institucionalizadas e impone prácticas, saberes y discursos, modos de ser y hacer, considerados correctos.

Los estudios de campo sobre el juego en la EF muestran aspectos que se estiman útiles como referentes sobre el tema. Rivero (2008) afirma que los/as PEF desarrollan las propuestas según juegos reconocidos preferidos. En esta línea, Pavía (2010) lo expresa como una cristalización de ciertas "formas predominantes de juegos y un modo dominante de jugar" (p.98). Nella (2011) menciona al juego como un contenido "inútil", lejos de la "productividad" del aprendizaje característico

de la escuela. Al mismo tiempo, Rivero (2009) enuncia la existencia de una dificultad por parte de los/as PEF para justificar el juego como un contenido.

El trayecto del sub-espacio “JUEGO” centra su función pedagógica tiene una importante función pedagógica que se centrará en la importancia social y educativa del juego en la niñez y adolescencia. Iniciando este recorrido, con los interrogantes propios de cada uno de los cursantes, con las investigaciones sobre el campo del juego y de las teorías que lo sustentan, partiendo desde lo vivencial y de ejes estructurantes dirigidos tanto a analizar aspectos desconocidos del juego en las distintas etapas evolutivas; como así también problematizar y cuestionar aspectos ya conocidos o considerados naturales.

El sub-espacio “JUEGO” pondrá su anclaje en el análisis del juego, la reflexión crítica con apoyo teórico, la representación, la elaboración de juegos, para arribar a propuestas pedagógicas para el niño y el adolescente en los más variados escenarios educativos..

Son sus propósitos conocer la importancia social y educativa del juego en la niñez y adolescencia en sus diferentes ámbitos de desarrollo, habiendo analizado reflexiva y críticamente los conceptos y teorías del mismo; y así elaborar propuestas didácticas pedagógicas de juegos, para las diversas y cambiantes situaciones a las que se enfrentará como docente.

ALFABETIZACIÓN ACADÉMICA Y MOTRIZ

En el marco de la Formación Motriz II, resulta fundamental abordar de manera articulada los procesos de alfabetización académica y alfabetización motriz, entendiendo ambas como dimensiones constitutivas de la formación integral del futuro docente de Educación Física.

La **alfabetización académica** refiere al proceso mediante el cual los y las estudiantes se apropian de los modos de leer, escribir, pensar y comunicar propios del nivel superior y del campo disciplinar específico. Siguiendo a Paula Carlino (2013), la alfabetización académica no es un saber previo que el estudiantado trae consigo al ingresar a la educación superior, sino un proceso que debe ser enseñado y acompañado en cada espacio curricular, en función de las prácticas discursivas propias de cada disciplina.

En este sentido, no se limita a la adquisición de habilidades formales de lectoescritura, sino que implica la construcción de herramientas para interpretar críticamente textos, producir conocimientos fundamentados y participar activamente en prácticas discursivas académicas.

En este espacio curricular, la alfabetización académica se promueve a través de:

- La lectura comprensiva y crítica de bibliografía específica sobre el juego y la motricidad.
- La producción de escritos académicos (informes, fundamentaciones, planificaciones).
- La participación en instancias de debate, reflexión y argumentación.
- La apropiación del lenguaje técnico propio de la Educación Física.

Estas prácticas permiten a los y las estudiantes no solo comprender los marcos teóricos que sustentan sus intervenciones, sino también construir una mirada reflexiva sobre su propia práctica docente.

Por su parte, la **alfabetización motriz** se constituye como un eje central en la formación, en tanto implica el desarrollo de competencias que permiten al sujeto interpretar, producir y resignificar acciones motrices en diversos contextos. Supone la construcción de un “saber hacer con sentido”, integrando dimensiones cognitivas, emocionales, sociales y culturales del movimiento.

Desde esta perspectiva, la motricidad es entendida como un lenguaje, y la alfabetización motriz como la capacidad de “leer” situaciones motrices, anticipar acciones, tomar decisiones y “escribir” respuestas corporales pertinentes en contextos dinámicos y cambiantes.

En el subespacio Juegos Motores, este proceso se desarrolla a partir de experiencias lúdicas significativas que favorecen:

- La exploración y diversificación de habilidades motrices básicas.
- La resolución de problemas en situaciones de juego.
- La comprensión de reglas, roles y dinámicas lúdicas.
- La adaptación del movimiento a distintos contextos y sujetos.

- La interacción social y la construcción colectiva del juego.

El juego se configura así como un medio privilegiado para el desarrollo de la alfabetización motriz, al proponer escenarios abiertos donde el sujeto pone en acción sus saberes de manera contextualizada.

La articulación entre alfabetización académica y motriz permite formar docentes capaces no solo de hacer, sino también de comprender, analizar y fundamentar sus prácticas. De este modo, se promueve una enseñanza del movimiento que trasciende la mera ejecución técnica, para constituirse en una práctica educativa crítica, reflexiva e inclusiva.

PROPÓSITOS

- Reflexionar críticamente sobre el fenómeno del Juego
- Propiciar la participación de y en la discusión y comprensión sobre las teorías que sustentan al Juego.
- Participar vivencialmente en los juegos y actividades ludo-motrices.
- Conocer, Interpretar y (re) crear juegos para infancias y adolescencia según propósitos pedagógicos.
- Planificar y organizar una jornada recreativa coherente con el o los contextos, sujetos y niveles educativos a desarrollarse.
- Adquirir conocimientos didácticos pedagógicos para planificar una sesión de juegos.
- Propiciar la participación de y en la discusión y comprensión sobre las teorías.

CONTENIDOS (SECUENCIADOS)

- Reflexión, análisis, comparación y debate de los conceptos de juego y las teorías educativas, biológicas, sociales, vertidas por diferentes autores seleccionados.

- Interpretación y análisis de las Reflexiones sobre las particularidades y el valor del Juego en diferentes ámbitos educativos.

- Análisis, interpretación y reconocimiento del Juego en el ámbito social, en distintos escenarios educativos.
- Selección y construcción de un concepto de Juego que comprometa su análisis y alcance del mismo en forma grupal.
- Investigación y análisis sobre qué es y del porqué y para qué se clasifican los juegos. Investigación e interpretación de los diferentes criterios para clasificar los juegos.
- Análisis entre Juego y Deporte. Juego y trabajo.
- Análisis de las diferentes modalidades de jugar.
- Conocimiento y reconocimiento de las diferentes pautas para la conducción de un juego.
- Adquirir conocimientos pedagógicos para planificar una sesión de juegos.
- Conocimientos, creación y armado de un cancionero colectivo como insumos y herramienta para las diferentes oportunidades que se presentan en la estadía estudiantil y futuras prácticas.
- Análisis reflexivo y crítico del juego como contenido educativo y manifestación social en la infancia y adolescencia.
- Investigación, interpretación y análisis de las consideraciones pedagógicas del juego en la Educación Inicial, Primaria y Secundaria.
- Promoción de juegos y/o sesiones de juego.

TEMPORALIZACIÓN

Las clases serán diagramadas en 2 cuatrimestres en encuentros semanales presenciales, sincrónicos y asincrónicos.

MARCO METODOLÓGICO

El proceso de enseñanza en Formación Motriz II debe sustentarse en una comunicación clara, estructurada y adaptada a las necesidades del estudiantado. Es fundamental utilizar un lenguaje accesible, ejemplos contextualizados y recursos didácticos que faciliten la comprensión. Además, la exposición debe promover la reflexión crítica y la aplicación práctica del conocimiento, favoreciendo la participación activa del alumno.

Para garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo, es necesario emplear enfoques didácticos centrados en el estudiante. Entre las estrategias más efectivas se encuentran:

- Aprendizaje experiencial: Potencia la construcción del conocimiento a partir de la práctica y la reflexión sobre la acción.
- Aprendizaje cooperativo: Fomenta el trabajo en equipo, el desarrollo de habilidades sociales y la construcción colectiva del saber.
- Enfoque globalizado: Relaciona distintos aspectos del movimiento y la motricidad, permitiendo una comprensión integral.
- Uso de las TIC: Integrar tecnologías digitales para enriquecer los procesos de enseñanza, facilitar el acceso a la información y fomentar la autoevaluación.
- Diseñar actividades que promuevan la inclusión y la participación equitativa.
- Aplicar dinámicas que potencian el liderazgo, la resolución de problemas y la toma de decisiones. Fomentando la autoevaluación y la co-evaluación como herramientas de aprendizaje y mejora continua.

Integración Interdisciplinaria y Evaluación Integral

La coordinación con otros subespacios de Formación Motriz II permite consolidar un enfoque transversal del aprendizaje. En este sentido, se propone:

- Diseñar y desarrollar trabajos prácticos globalizadores que integran diversas áreas del conocimiento.
- Implementar estrategias de evaluación continua que combinen la observación, el análisis de desempeño y la reflexión crítica.
- Incorporar un examen final integrador que evalúe no solo el dominio de contenidos, sino también la capacidad de aplicarlos en contextos reales.

EVALUACIÓN

Criterios:

- Cumplimiento de los aspectos normativos de regularización y acreditación.
- Adecuada apropiación y compromiso con la lecto-escritura académica de las bibliografías propuestas por el/la docente.
- Participación activa de las propuestas de clase

Indicadores:

El/la estudiante puede:

- Reconocer diferentes conceptualizaciones y clasificaciones de juego y sus características fundamentales.
- Realizar un análisis crítico de las teorías del juego e identificarlas o relacionarlas en las prácticas de juego.
- Identificar los aspectos formativos del juego como práctica social.
- Identificar los aspectos pedagógicos del juego como recurso didáctico.
- Elaborar propuestas de juego en función de los diferentes grupos etarios, ambientes, espacios y finalidades.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA:

- Huizinga, Johan; "La función del juego". - del libro de Baigorria Osvaldo "La sociedad del ocio. Con el sudor de tu frente", Editorial: Biblioteca de la mirada, Bs. As. 1995.
- Cañeque, Hilda: "Vida y juego"; Capítulos: "El desafío del juego" Pág. 7 a 19 y "Juego y trabajo", Pág. 29 a 40.
- Fingermann, Gregorio; "El juego y su proyección social" Ed. Ateneo
- Vygotski, Lev; "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores" Cap. VII. Pág. 141 a 158
- Calmels, Daniel; "Juegos de Crianza" . El juego corporal en los primeros años de vida. Buenos Aires, Biblos, 2004.
- Pavía, Víctor; "Jugar de un modo Lúdico" Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires- México, 2006.
- Milstein Daiana; "La escuela en el cuerpo", Editorial.
- Mendes, Héctor; "El juego escolar un llamado al orden" Capítulo III.
- Trigo Asa, Eugenia: "Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física"; Capítulo "Tipo de juego que proponemos".

BIBLIOGRAFÍA AMPLIADA

- Meiner, Kurt (2004). "*Teoría del movimiento: motricidad deportiva*". Stadium.

- G. Lassierra Aguila y P. L. Burgues; "*1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo*". Capítulo: "El primer factor de estudio: el niño y su evolución lúdica" Pág. 22 a 26.
- Dolina, A.; "*Crónicas de Ángel Gris*" Cap. X "*Táctica y estrategia de la Escondida*" Pág. 65 a 69 y Cap. XI "La decadencia de la Bolita" Pág. 70 a 44
- Fernández, A. *Aprender es casi tan lindo como jugar.* Extracto *Poner en juego el saber.* Ed. Nueva Vision. Buenos Aires (2000

CONDICIÓN DE CURSADO

FORMATO MATERIA

CURSADO: Al inscribirse el estudiante podrá optar por las siguientes condiciones: Regular presencial – Regular Semi-presencial – Libre.

REQUISITOS:

- **Regular Presencial:** Deberá tener el 75% de asistencia y hasta un 50% justificado en el cuatrimestre. ART. 29 RAM.

Accede a la promoción directa con los porcentajes de asistencia establecidos, el 100% de los trabajos prácticos entregados en tiempo y forma, parciales y/o recuperatorios de las diferentes instancias acreditables con un promedio final de 8 o más. Con nota final 6 o 7 se consignarán regular; con 5 o menos su condición será libre.

- **Regular Semipresencial:** Deberá tener el 40% de asistencia como mínimo en el cuatrimestre y no podrá justificar las inasistencias de dicho porcentaje.

No puede acceder a promoción directa, para regularizar deberá tener el 100% de los trabajos prácticos entregados en tiempo y forma, parciales y/o recuperatorios de las diferentes instancias acreditables como mínimo con una nota de 6 o más; con 5 o menos su condición será libre.

- **Libre:** El estudiante deberá aprobar un examen final, ante tribunal, en los turnos de exámenes previstos en el calendario. Los contenidos serán establecidos en la planificación vigente aprobando con una nota de 6 o más. En las materias con compromiso motriz los exámenes serán prácticos y teóricos.

REGULARIDAD DE MATERIAS: Los estudiantes que logren la regularidad, mantendrán la misma durante 3 años consecutivos, equivalente a 11 turnos de exámenes a partir de finalizar la cursada, no pudiendo renunciar a dicha condición. ART. 34 RAM

REGULAR PRESENCIAL A SEMI PRESENCIAL

El pasaje de la condición de Regular presencial a Regular semi presencial deberá realizarse con el docente al comienzo de cada cuatrimestre. El estudiante debe informar al mismo que realizará la cursada en carácter semi presencial siendo obligación de este saber las condiciones de cursado.

Aclaración:

El docente informará al finalizar cada cuatrimestre quienes, por *asistencia*, quedan en condición de Regular presencial, semi presencial o libre. ART. 27 RAM

IMPORTANTE:

INSTANCIAS ACREDITABLES

Las planificaciones deben especificar la cantidad de parciales, trabajos prácticos y otras evaluaciones referentes a la característica de la carrera. (Observaciones, intervenciones, visitas y otros) Las misma deben especificarse por cuatrimestre.

El estudiante tendrá derecho a un recuperatorio por cada instancia acreditable, inclusive aquellos que quieran elevar su nota para acceder a la promoción directa, consignando la última nota como válida. ART. 29 RAM.

ANEXO

TRABAJO PRÁCTICO INTEGRADOR

Jornada Recreativa en Centro de Educación Física

FUNDAMENTACIÓN DE LA TEMÁTICA

En el marco del presente Trabajo Práctico Integrador, se establece como eje temático obligatorio la referencia a los Juegos Suramericanos ODESUR 2026, evento deportivo de relevancia internacional que tendrá lugar en la región, constituyéndose en una oportunidad pedagógica significativa para la formación de los y las estudiantes.

La elección de esta temática se fundamenta en la posibilidad de articular contenidos propios de la Educación Física con un acontecimiento sociocultural de gran impacto, favoreciendo la contextualización de los aprendizajes y promoviendo una educación situada. En este sentido, los Juegos ODESUR 2026 permiten abordar el deporte no solo desde su dimensión técnica, sino también como fenómeno social, cultural y educativo.

Desde el enfoque de la alfabetización motriz, esta propuesta posibilita enriquecer las experiencias de juego a partir de la incorporación de elementos propios de diferentes disciplinas deportivas, promoviendo la exploración de habilidades motrices en contextos lúdicos diversos, la toma de decisiones y la resolución de problemas.

Asimismo, la temática contribuye al desarrollo de la alfabetización académica, en tanto invita a los y las estudiantes a investigar sobre el evento, las disciplinas participantes y su impacto, promoviendo la construcción de conocimientos contextualizados.

Por otra parte, el abordaje de los Juegos ODESUR 2026 permite trabajar valores fundamentales como el respeto, la cooperación, la inclusión, el juego limpio y la convivencia, propios del deporte en su dimensión educativa.

En términos didácticos, la temática funcionará como eje organizador de todas las propuestas de juego, estaciones y actividades de la jornada recreativa, posibilitando la construcción de escenarios significativos, motivadores y contextualizados.

CONSIGNAS DEL TRABAJO (ACTUALIZADAS)

Se deberá planificar una **Jornada Recreativa** en parejas pedagógicas, tomando como eje temático los **Juegos ODESUR 2026**, teniendo en cuenta acciones educadoras que desarrollen aprendizajes significativos a través de dispositivos y estrategias didácticas apropiadas:

- Elaborar un **juego mezclador inicial** vinculado a la temática (por ejemplo: ceremonia de apertura, delegaciones, disciplinas deportivas, etc.).
- Diseñar un **circuito rotativo de 10 estaciones**, en el cual cada estación represente una disciplina, situación o aspecto vinculado a los Juegos ODESUR (atletismo, deportes colectivos, juegos adaptados, etc.), utilizando materiales convencionales y no convencionales.
- Incorporar una **propuesta de cierre** significativa (por ejemplo: ceremonia simbólica, premiación, juego final integrador).
- Los destinatarios serán niños y niñas de tercer grado de un CEF (aprox. 120 participantes).
- Incluir adaptaciones pedagógicas considerando la diversidad (discapacidad visual, auditiva y motriz).