

San Miguel de Tucumán, 09 de abril de 2026

Circular 03/2025

De: Dirección de Educación Física

A: Dirección de Educación de Nivel Inicial y Dirección de Educación de Nivel Primario

ASUNTO: “Juegos Estudiantiles Tucumán 2025”.

La Dirección de Educación Física se dirige a uds. con el objetivo de compartir los lineamientos pedagógicos y metodológicos de los **Juegos Motores** destinados a nivel primario e inicial, a realizarse en el marco de los **Juegos Estudiantiles 2026**.

Las dos modalidades de participación responden al nivel y necesidades educativas:

- 1) los **Juegos Motores para Nivel Inicial y 1° a 4° grado** de Educación Primaria, están centrados en la motricidad gruesa básica, coordinación general y equilibrio mediante propuestas cooperativas sin eliminación;
- 2) los **Juegos Motores Pre-deportivos para 5° y 6° grado**, están orientados a la iniciación en patrones deportivos específicos —correr, saltar, lanzar, atrapar, patear— con lógica cooperativa.

En este sentido, invitamos a directivos y docentes de nivel inicial y primario, a participar en los mismos inscribiendo a su institución/aula a cargo, a través del sitio web del Ministerio de Educación:

<https://www.educaciontuc.gov.ar/juegos-estudiantiles/>

¿Por qué es importante realizar la inscripción? Porque de este modo podremos acompañar pedagógicamente y en los casos que sea posible, con materiales deportivos, a las instituciones educativas inscriptas.

Adjuntamos a la presente circular dos anexos, uno teórico con lineamientos pedagógicos y el segundo con propuestas de actividades a realizar en la jornada.

ANEXO I

LINEAMIENTOS PEDAGÓGICOS

JUEGOS MOTORES

Juegos Estudiantiles Tucumán 202

1. DEFINICIÓN Y ENCUADRE CONCEPTUAL

Los Juegos Motores constituyen jornadas lúdicas de carácter cooperativo enmarcadas en los Juegos Estudiantiles Tucumán (JET). Su propósito central es el desarrollo de habilidades motrices básicas en un contexto de participación inclusiva, colaboración y socialización. A diferencia de las propuestas competitivas, priorizan el logro colectivo sobre el individual, concibiendo el juego como un espacio de encuentro y formación integral y no como una instancia de selección o rendimiento.

Se distinguen dos modalidades que organizan la participación según nivel y necesidades educativas: los Juegos Motores para Nivel Inicial y 1.º a 4.º grado de Educación Primaria, centrados en motricidad gruesa básica, coordinación general y equilibrio mediante propuestas cooperativas sin eliminación; los Juegos Motores Pre-deportivos para 5.º y 6.º grado, orientados a la iniciación en patrones deportivos específicos —correr, saltar, lanzar, atrapar, patear— con lógica cooperativa.

2. OBJETIVOS GENERALES

Los Juegos Motores se orientan a desarrollar habilidades motrices básicas —motricidad, coordinación viso motriz, precisión y equilibrio— a través del juego cooperativo, fomentando desde edades tempranas hábitos de actividad física saludable. Al mismo tiempo, se proponen promover valores de compañerismo, inclusión, respeto a la diversidad y trabajo en equipo, contribuyendo a la formación integral del estudiante en sus dimensiones afectiva, social y cognitiva. Un principio irrenunciable de la propuesta es garantizar la participación de todos los niños y niñas, independientemente de sus condiciones físicas o motrices, asegurando que nadie quede excluido de la experiencia lúdica colectiva.

3. POBLACIÓN DESTINATARIA

Los Juegos Motores organizan su oferta pedagógica en función del nivel y la modalidad educativa. El siguiente cuadro sintetiza la distribución:

NIVEL / MODALIDAD	DESCRIPCIÓN
Nivel Inicial (completo)	Juegos Motores cooperativos. Enfoque: motricidad gruesa básica, imitación y contacto positivo.
Educación Primaria 1.º a 4.º grado	Juegos Motores cooperativos. Progresión en coordinación, equilibrio y estrategias grupales.
Educación Primaria 5.º y 6.º grado	Juegos Motores Pre-deportivos: iniciación a vóley, handball, básquet, fútbol, softbol, atletismo, etc.

4. PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS Y LINEAMIENTOS PARA LAS INSTITUCIONES

Los principios que organizan los Juegos Motores no son meros enunciados de intención: constituyen el marco conceptual desde el cual el docente de Educación Física toma decisiones pedagógicas, diseña las jornadas y evalúa sus resultados. A continuación se desarrolla cada uno de ellos articulando fundamento teórico y orientación práctica.

Enfoque cooperativo

La pedagogía de la cooperación, sistematizada entre otros por Orlick (1990) y retomada en el campo de la Educación Física escolar por autores como Velázquez Callado (2004), parte de la premisa de que el aprendizaje motor se potencia cuando los estudiantes trabajan con otros y no contra otros. En los Juegos Motores no existe ganador individual ni mecanismo de eliminación: el éxito se define colectivamente, en función de si el grupo pudo sostener el globo, cruzar el lago, completar el circuito. Esta lógica transforma la experiencia motriz en una oportunidad de desarrollo socioemocional, comunicación y resolución conjunta de problemas.

En la práctica, el docente debe diseñar las consignas de modo que ningún estudiante pueda resolver el juego solo: la estructura cooperativa ha de estar incorporada en la mecánica misma de la actividad, no añadida como recomendación posterior. Se sugiere verbalizar con el grupo los modos en que colaboraron y lo que les resultó difícil, consolidando así la reflexión sobre la acción.

Inclusión total

El enfoque inclusivo en Educación Física supera la noción de "integración" para avanzar hacia la plena participación de todos los estudiantes en condiciones de pertenencia real. Desde la perspectiva del Diseño Universal para el Aprendizaje, las propuestas deben ofrecer múltiples medios de participación, de modo que cada niño o niña encuentre un modo válido y valorado de intervenir en la jornada. Esto implica abandonar la idea de que solo "participa" quien realiza la actividad motriz central: árbitros, anotadores, animadores, responsables de hidratación o seguridad, organizadores de materiales y comunicadores del evento son roles pedagógicamente equivalentes, que demandan capacidades cognitivas, sociales y comunicativas específicas.

El docente debe anticipar y planificar estos roles como parte del diseño didáctico, evitando que sean asignados de manera improvisada o como sustituto menor. Un estudiante que dirige el partido, registra los tiempos y comunica los resultados está participando activamente de la jornada y desarrollando competencias que el formato deportivo convencional no suele valorar.

Contextualización de las propuestas

La Educación Física contextualizada parte del reconocimiento de que cada institución escolar constituye un ecosistema particular, con sus espacios, materiales, historias y comunidades. Las propuestas de los Juegos Motores no son recetas universales sino puntos de partida que el docente ajusta a su realidad. Una escuela rural con escaso equipamiento puede desarrollar las mismas habilidades motrices que una urbana bien dotada, si el docente conoce los principios que sustentan cada actividad y puede recrearla con los recursos disponibles.

Esta autonomía pedagógica es a la vez una responsabilidad profesional: el docente de Educación Física debe conocer con suficiente profundidad los objetivos motrices y los valores de cada propuesta para poder adaptarla sin perder su sentido. El Manual Oficial

disponible tras la inscripción en el portal del Ministerio ofrece orientaciones que deben leerse como marcos flexibles y no como prescripciones rígidas.

Rol del docente de Educación Física

En el marco de los Juegos Motores, el docente de Educación Física asume un rol de organizador pedagógico que va más allá de la conducción de actividades. Es quien articula con el equipo directivo, coordina con docentes de otras áreas, convoca a las familias y gestiona los tiempos y espacios de la jornada. Desde la perspectiva del modelo de enseñanza comprensiva del deporte (Teaching Games for Understanding – TGfU, Bunker y Thorpe, 1982), el docente no transmite técnicas sino que diseña situaciones-problema en las que los estudiantes deben encontrar soluciones colectivas, favoreciendo la comprensión táctica por sobre la repetición mecánica.

El acompañamiento de estudiantes de los profesorados de Educación Física en instancias de práctica docente enriquece estas jornadas y fortalece la formación inicial. El docente a cargo oficia en esos casos como formador de formadores, modelando criterios pedagógicos que trascienden la instancia concreta.

Seguridad y cuidado

La seguridad en las jornadas de Juegos Motores no es un requisito burocrático sino una condición ética del ejercicio docente. Garantizar que todos los niños y niñas participen en un ambiente físicamente seguro implica verificar el estado de los espacios e implementos, contar con los certificados de aptitud física correspondientes y observar las normativas provinciales vigentes (Resoluciones 2021-2023 sobre salidas educativas y certificación de aptitud). Al mismo tiempo, la seguridad emocional —el derecho de cada estudiante a participar sin temor al ridículo, la exclusión o la burla— es un componente igualmente relevante que el docente debe proteger activamente mediante la creación de un clima de respeto y confianza.

Alfabetización motriz

La alfabetización motriz refiere a la adquisición y dominio de un repertorio fundamental de habilidades motrices básicas que constituyen la base para el desarrollo físico y el aprendizaje de movimientos más complejos a lo largo de la vida. Su relevancia en el contexto de los Juegos Motores es central: no se trata solo de enseñar a correr, saltar

o lanzar, sino de construir un “alfabeto del movimiento” que permita a cada estudiante desenvolverse con confianza, autonomía y competencia en cualquier situación motriz futura. Al igual que la alfabetización lectora habilita la comprensión del mundo a través de la escritura, la alfabetización motriz habilita la participación plena en la cultura física y deportiva.

En la práctica docente, la alfabetización motriz se desarrolla a través de juegos y actividades lúdicas, circuitos motrices, actividades por estaciones e incorporación de elementos didácticos variados, con un enfoque centrado en la psicomotricidad y la progresión de la complejidad. El docente crea un ambiente positivo que prioriza la participación y el disfrute por sobre la perfección técnica, proporciona retroalimentación orientada al esfuerzo y la mejora, y promueve desafíos abiertos que estimulan la creatividad motriz. La integración de los aspectos cognitivos y emocionales es parte constitutiva del proceso: explicar el “por qué” de cada actividad, fomentar la reflexión sobre el propio movimiento y valorar las soluciones motrices diversas son estrategias que fortalecen simultáneamente la competencia física, la confianza y la autoestima del estudiante.

Transversalidad curricular

Los Juegos Motores no son una isla dentro del currículum escolar. Su riqueza pedagógica se multiplica cuando se articulan con otros contenidos y proyectos institucionales. La Educación Sexual Integral (ESI) ofrece un marco para abordar el cuerpo, el movimiento, el contacto y las relaciones entre pares desde una perspectiva de derechos y diversidad. La educación en valores, la igualdad de género y el respeto por las diferencias individuales pueden trabajarse de manera explícita a través de la selección de actividades, la conformación de los grupos, las consignas de reflexión y los modos de comunicar los resultados. La articulación con la alfabetización lectora y matemática abre otro campo de posibilidades: el movimiento puede ser soporte para el reconocimiento de letras, números y operaciones simples a través de juegos que integran cálculos mentales, conteo de repeticiones, lectura de consignas en movimiento y diseño de recorridos numerados. Esta articulación no sustituye la enseñanza específica de esas áreas, sino que enriquece la experiencia de aprendizaje al vincular el cuerpo en movimiento con los procesos cognitivos propios de la lectoescritura y el pensamiento lógico-matemático. Finalmente, los Juegos Motores constituyen un espacio privilegiado para el desarrollo de habilidades socioemocionales: la regulación emocional ante la frustración o el error, la empatía hacia los pares, la comunicación

asertiva en situaciones de juego colectivo, la confianza en uno mismo y la capacidad de sostener acuerdos grupales son competencias que emergen naturalmente en la dinámica cooperativa y que el docente puede acompañar y potenciar con intervenciones pedagógicas intencionales. Esta transversalidad convierte a las jornadas de Juegos Motores en una experiencia formativa integral, coherente con la misión de la escuela pública.

5. ESTRUCTURA DE PARTICIPACIÓN Y ETAPAS

ETAPA	DESCRIPCIÓN	PERÍODO	RESPONSABLE
Institucional	Torneos internos: inter-cursos, inter-turnos	Abril – Julio	Escuela (Docente EF) / Dirección

6. ORGANIZACIÓN PRÁCTICA EN LAS INSTITUCIONES

El docente de Educación Física es responsable de planificar las jornadas atendiendo a las condiciones contextuales de la institución. Las actividades deben contemplar de manera progresiva contenidos de motricidad básica (correr, saltar, gatear, rodar), coordinación (lanzar, recibir, equilibrio dinámico, coordinación visomotriz) y equilibrio (superficies inestables, circuitos sensoriales, posiciones estáticas y dinámicas). Para garantizar la participación de todos los estudiantes, se contempla la asignación de roles alternativos: árbitros y veedores de seguridad, anotadores y cronometristas, animadores o relatores del evento y organizadores de ornamentación o difusión institucional.

La evaluación de los Juegos Motores no se realiza en función del rendimiento deportivo sino en base al nivel de participación activa de los estudiantes, la actitud colaborativa y el trabajo en equipo, el disfrute y bienestar durante las jornadas, y el cumplimiento de los acuerdos de convivencia y cuidado. Esta perspectiva evaluativa es coherente con el carácter cooperativo e inclusivo que define la propuesta.

ANEXO II

PROPUESTAS DE ACTIVIDADES

Por Nivel y Grado

Juegos Motores Cooperativos | Juegos Motores Pre-deportivos

Las actividades que se presentan a continuación son propuestas orientadoras. El docente de Educación Física podrá adaptarlas según el contexto institucional, el espacio disponible y las características del grupo. En todos los casos prevalecen los principios de cooperación, inclusión y participación activa.

NIVEL INICIAL Y 1° GRADO

Enfoque: motricidad gruesa básica, imitación, desplazamientos variados y contacto positivo (aproximadamente 5-6 años).

El Trenecito Cooperativo

Los niños forman una fila larga tomados de los hombros o la cintura. El primero ("locomotora") propone un movimiento —caminar lento, rápido, a pasos de elefante, de cangrejo, saltitos— y todos lo reproducen. El objetivo es llegar a la "estación" sin soltarse.

Beneficio pedagógico: *Coordinación grupal y variedad de desplazamientos.*

¡Que no caiga el globo!

En círculo, el grupo sostiene un globo inflado sin que toque el suelo, usando manos, cabeza, rodillas o pies. Si cae, lo recogen entre todos y continúan.

Beneficio pedagógico: *Coordinación ojo-mano y trabajo en equipo.*

La Cadena de la Amistad

Dos niños parten tomados de la mano. Al tocar suavemente a otro compañero, este se une. La cadena crece hasta incluir a toda la clase. Finaliza con un baile o movimiento grupal.

Beneficio pedagógico: *Inclusión, contacto físico positivo y socialización.*

Imitación de Animales en Equipo

El docente nombra un animal y todo el grupo imita su movimiento por el espacio. Luego, forman grupos para construir juntos el "hábitat" del animal con materiales disponibles.

Beneficio pedagógico: *Expresión corporal y cooperación creativa.*

Dentro-Fuera del Círculo Mágico

Con aros o marcas en el piso, los niños saltan dentro o fuera al ritmo de la música o de una señal. Luego se toman de las manos y giran juntos en círculo.

Beneficio pedagógico: *Equilibrio dinámico y escucha atenta.*

2° GRADO

Enfoque: coordinación, relevos simples y planificación grupal (aproximadamente 7 años).

La Oruga o Gusano

Sentados en fila india, el primero pasa una pelota blanda por encima de la cabeza al de atrás sin girar el torso. El último corre al principio y repite. Objetivo: que la pelota recorra toda la fila varias veces sin caer.

Beneficio pedagógico: *Coordinación y velocidad controlada.*

Cruzar el Lago Encantado

Con aros o ladrillos ("piedras mágicas"), el grupo debe cruzar un espacio marcado como "lago" desplazando las piedras. Solo se puede pisar sobre ellas. Si alguien toca el suelo, el equipo regresa al inicio.

Beneficio pedagógico: *Planificación grupal y ayuda mutua.*

Pasar el Aro Humano

En círculo tomados de las manos, hacen circular un aro grande por el cuerpo de cada participante sin soltarse. Objetivo: que el aro recorra todo el círculo.

Beneficio pedagógico: *Flexibilidad corporal y cooperación.*

El Globo Viajero

En filas o círculos, pasan un globo utilizando solo los pies o los codos, sin que toque el suelo.

Beneficio pedagógico: *Control corporal y comunicación entre pares.*

Construimos la Torre más Alta

Con materiales de psicomotricidad o conos, el grupo construye una torre colectiva lo más alta posible, ayudándose a sostener las piezas.

Beneficio pedagógico: *Equilibrio y trabajo colectivo.*

3.º GRADO

Enfoque: equilibrio, estrategias grupales y confianza (aproximadamente 8 años).

Siameses o Parejas Atadas

Parejas vinculadas por los tobillos (o tomadas de la mano) recorren un circuito con obstáculos simples (aros, conos) ayudándose para no caer. Todo el grupo debe completar el circuito.

Beneficio pedagógico: *Equilibrio dinámico y confianza entre compañeros.*

El Paracaídas

Con una sábana grande o tela, el grupo realiza olas y lanza pelotas suaves intentando que caigan en el centro o pasen por un agujero. Todos sostienen la tela en todo momento.

Beneficio pedagógico: *Coordinación gruesa y ritmo colectivo.*

La Telaraña Humana

Con cuerdas o marcas en el piso se delimita una telaraña. El grupo debe cruzarla sin tocar las líneas, sosteniéndose y apoyándose mutuamente.

Beneficio pedagógico: *Planificación motriz y apoyo grupal.*

Relevo del Tesoro

En equipos, transportan un "tesoro" (pelota grande o caja liviana) de un extremo al otro utilizando solo el cuerpo (sin manos en algunas variantes), con ayuda mutua.

Beneficio pedagógico: *Fuerza cooperativa y resolución de problemas.*

Estatuas Vivientes

Una señal "congela" a todos los participantes, que deben mantenerse en equilibrio. Los demás pueden "descongelar" a sus compañeros tocándolos o abrazándolos.

Beneficio pedagógico: *Control postural y solidaridad entre pares.*

4.º GRADO

Enfoque: mayor complejidad motriz, roles inclusivos y resolución colectiva (aproximadamente 9-10 años).

El Nudo Infernal

En círculo, tomados de las manos sin soltarse, los estudiantes se entrelazan formando un "nudo humano". Luego deben desenredarse hasta volver al círculo inicial, sin soltar las manos.

Beneficio pedagógico: *Resolución de problemas, flexibilidad y comunicación.*

Transporte Colectivo

El grupo transporta a un compañero a través de un circuito utilizando solo brazos y manos (camilla humana) o desplazándose suavemente sobre colchonetas.

Beneficio pedagógico: *Fuerza grupal, cuidado y responsabilidad.*

Carrera de Alfombras o Islas Móviles

Con cartones o esteras grandes, el equipo avanza colocando la alfombra, pisando sobre ella y pasándola hacia adelante, sin tocar el suelo circundante.

Beneficio pedagógico: *Estrategia, equilibrio y trabajo colectivo.*

Pase del Satélite

Con un balón grande, el grupo lo mantiene en movimiento usando solo cabezas, hombros o rodillas. Se puede agregar desplazamiento simultáneo como variante.

Beneficio pedagógico: *Coordinación avanzada y concentración.*

La Máquina Humana

El grupo construye una "máquina" con movimientos rítmicos: un participante propone un gesto y sonido, los demás se suman formando engranajes sincronizados.

Beneficio pedagógico: *Creatividad motriz, ritmo y trabajo en equipo.*

JUEGOS MOTORES PRE-DEPORTIVOS

5° y 6° Grado — Iniciación a las disciplinas deportivas

5° GRADO

Las actividades de 5° grado introducen patrones deportivos básicos con lógica cooperativa. El objetivo es la iniciación técnica grupal, no la competencia individual.

Vóley

Toque de Dedos en Cadena

En filas o círculos de 4 a 6 participantes, se pasan la pelota solo con toque de dedos. El objetivo colectivo es lograr la mayor cantidad de toques seguidos sin que caiga. Variante: incorporar toque de antebrazo.

Beneficio pedagógico: *Control del balón por arriba y coordinación visomotriz.*

Vóley sobre la Cuerda

Dos grupos separados por una cuerda o red baja. Se lanza la pelota por encima con toque de dedos o antebrazo. El equipo contrario la devuelve con máximo 3 toques. Meta grupal: mantener la pelota en juego el mayor tiempo posible.

Beneficio pedagógico: *Iniciación al golpeo y trabajo en equipo.*

Handball

Pases Rápidos con Portería

En parejas o tríos, se realizan pases en movimiento y al llegar a una zona marcada se lanza a una portería pequeña o aros en el suelo. Se rotan posiciones. Objetivo: lograr 15 lanzamientos exitosos en equipo.

Beneficio pedagógico: *Pase y lanzamiento con precisión.*

Cono-Gol en Equipo

Dos equipos enfrentados. Con máximo 3 pases, se lanza para derribar los conos del equipo contrario ubicados en su línea de fondo. Quien recupera un rebote puede contraatacar.

Beneficio pedagógico: *Lanzamiento, recepción en movimiento y colaboración.*

Básquet

Pase 10 en Círculo

En círculo, se realizan pases de pecho o de bote contando en voz alta. Meta grupal: llegar a 10, 20 o más pases consecutivos. Variante: hacerlo en desplazamiento.

Beneficio pedagógico: *Precisión en el pase y control del balón.*

Dribling y Pase en Relevé

El primero bota hasta un cono, regresa driblando y entrega la pelota con un pase al siguiente. El equipo completa el relevé sin perder el control del balón.

Beneficio pedagógico: *Dribling controlado y transición al pase.*

Atletismo

Relevé con Salto

Carrera de relevés: correr 15-20 m, saltar sobre 3-4 aros o líneas y entregar el testigo. El equipo completa todas las rondas. Variante inclusiva: quienes no saltan corren en paralelo.

Beneficio pedagógico: *Velocidad, salto básico e inclusión.*

Lanzamiento al Blanco Lejano

Desde zonas a diferentes distancias, lanzar pelotas blandas o saquitos intentando alcanzar blancos (aros grandes). Se suma la distancia total conseguida por el equipo.

Beneficio pedagógico: *Lanzamiento de impulso y coordinación.*

6° GRADO

Las actividades de 6.º grado amplían el repertorio pre-deportivo, incorporando mayor complejidad técnica y variedad de disciplinas.

Softbol

Lanzamiento y Recepción en Parejas

En parejas a distancia progresiva, lanzar la pelota de softbol (o blanda) con técnica overhand y recibir. Aumentar la distancia cuando el equipo logre 10 recepciones consecutivas.

Beneficio pedagógico: *Técnica de lanzamiento y recepción progresiva.*

Carrera de Bases Cooperativa

Con 4 bases marcadas como en softbol, el equipo corre en orden pasando por las bases mientras un compañero lanza la pelota a home. Meta: completar vueltas sin errores de recepción.

Beneficio pedagógico: *Carrera, coordinación y lanzamiento en conjunto.*

Fútbol

Dribling y Pase en Zigzag

Con conos en zigzag: driblar la pelota con los pies, pasar a un compañero y este continúa el recorrido. Al final, patear a un arco pequeño. Rotan posiciones.

Beneficio pedagógico: *Control del balón con los pies y pase preciso.*

Pase y Gol en Equipo

En espacio reducido, máximo 3 pases antes de patear al arco. Todos deben tocar la pelota al menos una vez antes del remate. Meta: mayor cantidad de goles colaborando.

Beneficio pedagógico: *Trabajo en equipo, toma de decisiones y pateo.*

Atletismo

Relevo Combinado

Estaciones con correr 20 m, salto en longitud, zigzag entre conos y entrega del testigo. El objetivo es mejorar el tiempo colectivo.

Beneficio pedagógico: *Velocidad, salto y agilidad en conjunto.*

Lanzamiento de Precisión

Lanzar pelotas o saquitos a blancos a diferentes distancias (aros o círculos). Cada acierto suma puntos para el equipo. Se rotan las distancias.

Beneficio pedagógico: *Técnica de lanzamiento y precisión.*

Básquet

Boteo y Pase en Movimiento

En filas o círculos: botear la pelota mientras se desplazan y pasar al compañero. Aumentar progresivamente la velocidad. Meta: mantener el control del balón en todo momento.

Beneficio pedagógico: *Dribling en movimiento y pase asociado.*

Tiro al Aro Cooperativo

En equipos: pasar la pelota y tirar al aro (o canasta baja). Todos deben tirar al menos una vez. Contar los tiros convertidos en equipo. Variante: agregar rebote y segundo tiro.

Beneficio pedagógico: *Pase, tiro y trabajo en equipo.*