

La cancha es de todos

Una propuesta para desnaturalizar estereotipos de género en el deporte escolar desde la enseñanza comprensiva del fútbol

(Propuesta didáctica)



Descripción: Esta propuesta didáctica se enmarca en el área de Educación Física del Primer Ciclo de Educación Primaria y responde a la necesidad de construir espacios deportivos mixtos que cuestionen la división sexual tradicional del deporte, particularmente del fútbol. A partir del interés despertado por eventos deportivos masivos como el Mundial de Fútbol, la secuencia propone una enseñanza comprensiva del deporte que integre lo técnico, lo táctico, lo físico y lo social, con una mirada explícita de género.

Las actividades están diseñadas para desarrollarse en el patio o gimnasio escolar, utilizando materiales de bajo costo y fácil acceso en la escuela pública: conos, aros, pelotas blandas y pelotas de fútbol de distintos tamaños. La propuesta promueve la participación equitativa de todos los estudiantes, la rotación de roles y la reflexión crítica sobre los estereotipos de género en el deporte, alineándose con los principios de coeducación que orientan la política educativa.

Fundamentación:

La enseñanza del deporte en la escuela primaria ha transitado históricamente por modelos centrados en la repetición técnica y la especialización precoz, dejando de lado la comprensión del deporte como práctica social y cultural. En contraste con esta tradición, Velázquez Buendía (2003) propone una enseñanza deportiva que comprende el juego como fenómeno social que trasciende la mera ejecución motriz, integrando dimensiones técnico-tácticas, físicas, afectivas y sociales. Desde esta perspectiva, el fútbol escolar no se reduce a la transmisión de habilidades individuales, sino que se constituye como un espacio de construcción de identidades, de desarrollo de la cooperación y de cuestionamiento de estereotipos. En el contexto uruguayo, donde el fútbol ocupa un lugar central en la cultura nacional, resulta imperativo que la escuela asuma un rol activo en la desnaturalización de la asociación fútbol-masculinidad, promoviendo la participación equitativa de niñas y niños en espacios deportivos mixtos. La perspectiva de género en Educación Física implica reconocer que el cuerpo, el movimiento y el deporte están atravesados por relaciones de poder que históricamente han invisibilizado la práctica deportiva de las mujeres y las niñas. La coeducación en el deporte no se limita a la mera convivencia de varones y mujeres en una misma cancha, sino que exige un diseño intencional de las prácticas que garantice la participación activa de todos los estudiantes, la rotación de roles y la valoración de las capacidades sin distinción de género (Velázquez Buendía, 2003).

En este sentido, el juego modificado y las situaciones lúdicas se presentan como estrategias metodológicas privilegiadas, ya que permiten adaptar las reglas y los espacios a las características del grupo, favoreciendo la inclusión y el aprendizaje significativo. La enseñanza comprensiva del deporte, tal como la plantea la didáctica deportiva contemporánea, propone que los estudiantes aprendan a jugar a través del juego mismo, resolviendo situaciones problemáticas que exigen toma de decisiones, comunicación y cooperación. Esta aproximación metodológica se alinea con los principios de la educación por competencias, ya que promueve la transferencia de aprendizajes a nuevas situaciones y el desarrollo de capacidades para la vida. En el caso del fútbol, la enseñanza comprensiva implica que los estudiantes no solo aprendan a conducir o pasar la pelota, sino que comprendan cuándo, por qué y para qué hacerlo en función de las demandas del juego y de sus compañeros.

Finalmente, la propuesta se fundamenta en la necesidad de que la escuela asuma un rol transformador frente a los mensajes mediáticos que reproducen estereotipos de género en el deporte. El análisis crítico de la publicidad, las narrativas deportivas y la representación de mujeres en el fútbol constituye una dimensión esencial de la formación ciudadana de los estudiantes, en coherencia con el eje transversal de perspectiva de género que atraviesa el currículo.

Formato: Propuesta didáctica

Ciclo: Primer Ciclo

Tramo: Tramo 2 (1.º y 2.º años)

Grado: 1° o 2°

Competencias generales:

Pensamiento creativo: "Imagina, crea y transforma ideas en productos o soluciones concretas, valorando el proceso y el resultado, con actitud emprendedora y de apertura al error."

Esta competencia general se vincula directamente con la propuesta porque los estudiantes diseñan reglas de juego inclusivas, crean un evento deportivo coeducativo (el "Mundialito Mixto") y proponen lecturas alternativas a los mensajes mediáticos, desarrollando su capacidad creativa desde una mirada crítica de género.

Relación con los otros: "Interactúa de manera empática, solidaria y respetuosa con los demás, reconociendo la diversidad, valorando la cooperación y construyendo relaciones equitativas e inclusivas."

Esta competencia constituye el eje central de la propuesta, ya que todo el diseño didáctico apunta a que los estudiantes participen en equipos mixtos, asuman roles diversos, respeten turnos y espacios compartidos, y valoren las capacidades de cada compañero sin prejuicios de género.

Espacio / Unidad Curricular		Competencia específica	Contenido	Criterio de Logro
Desarrollo Personal y Conciencia Corporal	Educación Física	CE1. Competencia Motriz: Expresa prácticas motrices observables por medio de actividades deportivas, lúdicas recreativas y gimnásticas para mejorar el estilo de vida saludable.	Deporte: Apropiación de diferentes desplazamientos, manipulaciones con énfasis en lanzar y recibir de diferentes formas. Incorporación de reglas básicas del deporte a aprender.	Se apropia de diferentes desplazamientos y manipulaciones con énfasis en lanzar y recibir. Incorpora las reglas del deporte a aprender.
		CE2. Corporeidad y entorno: Explora, analiza y desarrolla desde la práctica una corporeidad para comunicar, expresar, crear y generar desde y con los otros la interpelación y toma de decisiones asertivas.	Involucramiento en juegos motores que requieran el dominio de la multilateralidad y del espacio con oposición de pares.	Se involucra en juegos motores que requieran dominio de la multilateralidad.
		CE4. Cuerpo y pensamiento científico. Explora saberes propios de la educación física para generar espacios de comprensión.	El valor del deporte para sí y para vivir en sociedad.	Incorpora el valor del deporte para sí y para vivir en sociedad

Ciencias Sociales y Humanidades	Formación para la Ciudadanía	CE8.1. Reconoce estereotipos y prejuicios que obstaculizan el desarrollo pleno de la persona y de los demás, para interactuar en su entorno.	Los roles de género en diferentes culturas .	Indaga e identifica sobre los roles de género en diferentes culturas, reconociendo estereotipos y prejuicios, haciendo uso de diferentes formatos y dispositivos.
	Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa	CE. Alfabetización Digital: Selecciona, organiza y produce información digital para comunicar ideas, situaciones, fenómenos y conocimientos.	Exploración y uso guiado de dispositivos digitales para registrar experiencias (fotografías, audios breves, observación de videos). Producción simple de mensajes visuales o audiovisuales con apoyo docente.	Participa en el registro y comunicación de experiencias del juego mediante herramientas digitales sencillas con acompañamiento del docente.
		CE. Ciudadanía Digital: Reconoce y comprende los alcances y riesgos de las tecnologías de la información y la comunicación en la vida personal y social.	Reconocimiento guiado de mensajes e imágenes sobre niñas y niños en el deporte. Acuerdos para el cuidado de la imagen y uso responsable de dispositivos.	Reconoce situaciones de inclusión o exclusión en imágenes deportivas y respeta acuerdos básicos de cuidado y uso responsable de la tecnología.
Técnico-Tecnológico		CE. Pensamiento Computacional: Resuelve problemas aplicando estrategias que impliquen el desarrollo de ideas y su materialización a través de herramientas tecnológicas.	Secuencias simples de acciones, organización de pasos para juegos y resolución de problemas sencillos del evento mediante instrucciones y acuerdos grupales.	Participa en la organización de acciones secuenciales y propone soluciones sencillas para el desarrollo de juegos y actividades.

Metas de aprendizaje:

Mediante esta propuesta, los y las estudiantes:

- participarán en juegos motores y situaciones de fútbol adaptado, poniendo en juego habilidades motrices, tácticas y de cooperación, para desenvolverse de manera inclusiva y respetuosa en contextos de juego compartido.
- analizarán situaciones, mensajes y representaciones vinculadas al fútbol, identificando estereotipos de género y formas de participación, para promover una mirada crítica y favorecer relaciones de equidad e inclusión en el ámbito deportivo.
- organizarán y comunicarán un Mundialito Mixto mediante el uso de herramientas digitales y la asunción de diferentes roles, para construir colectivamente una experiencia deportiva inclusiva y valorar el trabajo colaborativo.

**Las metas de aprendizaje se situarán en la realidad del grupo a cargo del / de la docente.*

Plan de aprendizaje:

Inicio:

Propósito: Fomentar la toma de conciencia inicial sobre la ocupación del espacio y los roles asignados implícitamente en el juego habitual, para identificar posibles sesgos de género.

Actividad 1: "El mapa del patio". Comenzamos con una breve ronda en el aula o el gimnasio. Se presenta a los estudiantes un plano digital o en papelógrafo de la cancha escolar. A través de preguntas disparadoras ("¿Quiénes usan el centro de la cancha?", "¿A qué jugamos?", "¿Quiénes ocupan las esquinas?"), colocarán stickers o marcas digitales sobre el plano para visibilizar cómo se distribuye el espacio según los juegos y quiénes participan en cada uno.

Actividad 1.2 : Mi cuerpo juega al fútbol

Propósito: Propiciar la exploración activa de habilidades motrices básicas (conducción, control y detención de la pelota) empleando diversos segmentos corporales, y promover la producción multimedia colaborativa como evidencia de que todo el alumnado puede desarrollar destrezas deportivas.

Técnica abordada:

Conducción de la pelota con diferentes zonas corporales. Control y detención.

Descripción:

Los estudiantes, organizados en círculo mixto, se presentan mediante un gesto corporal con la pelota. Luego, en estaciones rotativas, exploran la conducción con distintas partes del cuerpo. El docente acompaña la observación de las posibilidades corporales de cada estudiante, visibilizando que todas las personas pueden jugar.

Tarea:

Conducir la pelota a través de un circuito delimitado con conos utilizando al menos tres zonas corporales diferentes, sin usar las manos.

Variantes:

- Circuito con cintas o cuerdas donde se debe pasar la pelota por encima.
- Trabajo en parejas mixtas donde un estudiante conduce y el compañero indica el cambio de zona corporal con una señal.
- Uso de pelotas blandas para estudiantes que lo necesiten.

Componente tecnológico:

Antes de grabar, el docente presenta dos imágenes deportivas (una de un varón y otra de una niña jugando al fútbol, extraídas de publicidad o medios locales). Se guía la observación con preguntas: "¿En qué posición está cada uno? ¿Quién mira a la cámara? ¿Qué expresión tiene? ¿Quién parece más fuerte o más rápido? ¿Quién parece divertirse más?". Los estudiantes identifican, con ayuda del docente, si las imágenes muestran a niñas y niños de la misma manera o si repiten estereotipos. Se establece colectivamente un acuerdo de cuidado de la imagen para la producción propia: "No publicaremos rostros sin permiso, filmaremos desde atrás o usaremos avatares, y mostraremos a todos jugando con la misma energía y protagonismo". En parejas mixtas, graban videos cortos (30 segundos) de sus compañeros realizando conducción con diferentes zonas corporales. Visualizan el material en tablet o computadora para analizar qué partes del cuerpo se usan. A partir de esa observación, realizan una selección colectiva de fotos y, con conversación guiada por el docente, crean un collage digital con cuatro imágenes que muestren "Todos los cuerpos juegan al fútbol", integrando una leyenda inclusiva.

Cierre reflexivo:

Propósito: Evaluar de forma colaborativa los aprendizajes motrices construidos y reflexionar críticamente sobre los mitos de género asociados al deporte escolar, a partir del análisis de las producciones digitales.

Actividad: "Asamblea reflexiva y galería digital". Nos reunimos en semicírculo para proyectar los collages digitales de las parejas y dialogar a partir de las siguientes preguntas guía:

- ¿Es cierto que a las niñas no les gusta el fútbol? ¿Qué puede hacer pensar eso?
- ¿Qué partes del cuerpo usamos todas las personas para jugar?
- ¿Por qué creen que algunos dicen que ciertos cuerpos no sirven para el fútbol?

ACTIVIDAD 2: EL TREN MIXTO

Propósito: Desarrollar la coordinación dinámica general y el liderazgo compartido a través del desplazamiento colectivo de la pelota en fila india. Se incorpora el registro y la representación gráfica de datos para analizar críticamente la participación equitativa de todos los integrantes.

Técnica abordada:

Conducción en fila india con toque alternado de la pelota. Cooperación y coordinación grupal.

Descripción breve:

Grupos de cuatro o cinco estudiantes mixtos forman una fila india y conducen la

pelota alternadamente, cada uno la toca una vez. El último de la fila corre al frente para continuar la conducción. Se promueve el liderazgo compartido.

Tarea:

Recorrer una distancia de 20 metros en fila india, asegurando que cada integrante del grupo toque la pelota antes de que esta avance. El grupo que complete tres recorridos sin perder la pelota gana un punto de cooperación.

Variantes:

- Cambio de líder según señal del docente.
- Conducción con diferentes zonas corporales en tramos delimitados.
- Competencia amistosa entre trenes mixtos donde se valora la cooperación, sobre la velocidad.

Componente tecnológico:

Durante la actividad, un estudiante designado como fotógrafo documenta el proceso con una tablet. Al finalizar, el grupo utiliza una tabla visual con pegatinas para registrar:

¿Cuántos toques realizó cada integrante? ¿Perdimos la pelota? ¿En qué momento? Con esos datos, construyen un gráfico de barras simple que permita visualizar si la participación fue equitativa.

Cierre reflexivo:

Propósito: Analizar, a partir de los registros gráficos, si la participación en el tren fue equitativa entre todos los integrantes, y reflexionar sobre la necesidad del trabajo conjunto para alcanzar objetivos comunes.

Actividad: "Asamblea de datos". Nos reunimos en semicírculo para observar los gráficos de barras contruidos y dialogar a partir de las siguientes preguntas guía:

- ¿Todos los integrantes tuvieron la misma cantidad de toques?
- ¿Qué nos indica el gráfico?
- ¿Qué necesitamos para que el tren avance bien?
- ¿El fútbol es mejor solo o en equipo?
- ¿Qué pasó cuando alguien no pudo tocar la pelota?
- ¿Cómo lo resolvimos?

ACTIVIDAD 3: PASES SIN FRONTERAS

Propósito: Desarrollar la precisión del pase corto y la recepción orientada mediante el uso del borde interno del pie en dinámicas colectivas, estimulando la

comunicación asertiva y el diseño de estrategias tácticas inclusivas registradas a través de soportes de audio y representación visual digital.

Técnica abordada: Pase corto con pies internos. Recepción orientada. Comunicación en el juego.

Descripción breve:

En parejas mixtas, los estudiantes practican pases cortos con pies internos. Progresivamente se agregan variaciones: pase en movimiento, pase a un toque, pase con recepción orientada hacia un espacio. Se enfatiza la comunicación verbal y no verbal.

Tarea:

Realizar diez pases consecutivos con la pareja sin que la pelota se detenga, manteniendo una distancia de tres metros. Luego, incorporar un tercer compañero para formar un triángulo de pases.

Variantes:

- Pase con un toque tras la recepción.
- Pase con recepción orientada hacia un cono objetivo.
- Triángulo de pases con desplazamiento continuo.
- Uso de pelotas de menor peso para estudiantes con necesidades especiales de aprendizaje.

Componente tecnológico:

Los estudiantes crean un mapa conceptual digital sobre "¿Cómo nos comunicamos en el fútbol?" conectando: gestos, palabras, miradas, posición del cuerpo. Graban un audio corto (1-2 min, mini podcast) en parejas mixtas explicando una estrategia de pase que inventaron, usando vocabulario futbolístico inclusivo.

Cierre reflexivo (preguntas guía):

- ¿Cómo decidimos a quién pasar?
- ¿Importó si era niño o niña?
- ¿Qué pasa cuando no nos comunicamos?
- ¿Qué estrategia usamos para que la pelota no se vaya?

ACTIVIDAD 4: JUEGO 2 VS 2 + 2 NEUTRALES

Propósito: Promover la toma de decisiones tácticas y la cooperación obligada en situaciones de juego reducido mediante la incorporación de roles neutrales,

utilizando el análisis reflexivo de registros audiovisuales para identificar colectivamente estrategias de pase eficaces, oportunas y equitativas.

Técnica abordada:

Juego reducido con neutrales. Toma de decisiones tácticas. Cooperación obligada.

Descripción breve:

En canchas reducidas de 10 x 15 metros, equipos mixtos de dos jugadores más dos neutrales o comodines resuelven situaciones de juego. Los neutrales juegan con quien tiene la pelota, lo que obliga a la cooperación constante. Se rotan roles cada tres minutos.

Tarea:

Participar en tres partidos de tres minutos, rotando el rol de neutral en cada uno. Registrar colectivamente qué estrategias de pase y recepción funcionaron mejor.

Variantes:

- Regla especial de provocación: todos deben tocar la pelota antes del gol.
- Regla especial: no se puede quitar la pelota dos veces seguidas al mismo compañero.
- Ampliación a 3 vs 3 + 2 neutrales.
- Cancha con aros como arcos para facilitar la orientación espacial.

Componente tecnológico:

Grabar un partido de 3 minutos desde un ángulo elevado. Visualizar colectivamente y pausar en momentos clave de decisión táctica. Usar capturas de pantalla para marcar: ¿A quién pasó la pelota? ¿Por qué? ¿Fue una buena decisión?

Cierre reflexivo (preguntas guía):

- ¿Qué función cumplieron los neutrales?
- ¿Cómo decidimos a quién pasar?
- ¿Hubo alguna jugada que funcionó mejor cuando jugamos con compañeros de diferente género?
- ¿Qué regla nueva proponemos para que todos participen más?

ACTIVIDAD 5: EL FÚTBOL TIENE HISTORIA DE MUJERES

Propósito: Propiciar la indagación guiada y el análisis crítico de la información sobre las trayectorias de mujeres referentes en el deporte utilizando la búsqueda digital analítica, vinculando estos saberes con una práctica deportiva modificada y el debate asambleario para deconstruir estereotipos e invisibilizaciones de género en el fútbol.

Técnica abordada:

Investigación guiada. Análisis de información. Juego situado con contenido.

Descripción breve:

Los estudiantes, en grupos mixtos, reciben fichas informativas sobre mujeres destacadas en el fútbol mundial (**Marta** Vieira da Silva, Megan Rapinoe, Alexia Putellas, Miraldes Maciel Mota, habitualmente llamada Formiga, árbitras, entrenadoras). Preparan tres datos para compartir y una pregunta crítica. Luego participan del juego "Copa Igualdad": torneo 3 vs 3 mixto donde cada gol debe ser precedido de pase a compañero de diferente género.

Tarea:

Investigar sobre una futbolista o mujer vinculada al fútbol mundial y compartir tres datos relevantes con el grupo. Participar en el torneo "Copa Igualdad" aplicando la regla del pase intergénero previo al gol.

Variantes:

- Elaboración de afiches visuales con dibujos y datos de las futbolistas investigadas.
- Juego de preguntas tipo "¿Quién es?" con pistas.
- Torneo donde cada gol se celebra nombrando a una futbolista que admiran.
- Roles rotativos de capitán, árbitro y comentarista durante el torneo.

Componente tecnológico:

Los estudiantes investigan en fuentes digitales confiables sobre una futbolista. Crean una ficha digital con: foto, 3 datos clave, 1 logro, 1 pregunta crítica. Publican en un blog o padlet de la clase: "Mujeres que hacen historia en el fútbol". Analizan cuántas mujeres aparecen al buscar "mejores jugadores de fútbol" vs. "mejores jugadoras de fútbol".

Cierre reflexivo:

- ¿Por qué no se habla tanto del fútbol femenino?
- ¿Las reglas son diferentes para mujeres y varones?
- ¿Por qué hay menos árbitras en mundiales masculinos?
- ¿Qué aprendimos sobre mujeres y fútbol que no sabíamos?

Actividad 6: Organizamos nuestro, "Mundialito mixto"

Propósito: Propiciar la toma de decisiones democráticas, la asunción de roles de gestión y el trabajo colaborativo en la organización de un evento deportivo

inclusivo, utilizando herramientas y aplicaciones digitales de cronometraje, registro de datos y edición multimedia para visibilizar y documentar el juego coeducativo.

Técnica abordada: Planificación y organización de evento deportivo coeducativo. Asunción de roles.

Descripción: Los estudiantes, en asamblea organizativa mixta, deciden el nombre del torneo, el formato, las reglas especiales de inclusión, los roles (jugadores, árbitros, comentaristas, público) y el sistema de premiación. Se preparan en sus roles: entrenamiento táctico, capacitación de árbitros en reglas inclusivas, preparación de guiones inclusivos para comentaristas, y ambientación del espacio.

Tarea: Participar activamente en la organización del "Mundialito Mixto", asumiendo un rol específico y cumpliendo con las funciones asignadas durante el evento.

Variantes:

- a. Elaboración de carteles y afiches para promocionar el evento en el espacio de Artes Visuales.
 - b. Producción de crónicas deportivas inclusivas en el espacio de Lengua Española.
 - c. Registro fotográfico y audiovisual del evento.
 - d. Invitación a otras clases del Primer Ciclo para observar y participar como público.
- Componente tecnológico (Pensamiento Computacional + Alfabetización Digital):

Momento de pensamiento computacional:

El docente propone el problema: "¿Cómo organizamos un Mundialito Mixto para que todos participen, nadie se quede afuera y sea divertido?". Los estudiantes, en asamblea, descomponen el problema en subproblemas:

- (1) ¿Cuántos equipos necesitamos?
- (2) ¿Cómo formamos los equipos para que sean mixtos?
- (3) ¿Quién hace qué rol?
- (4) ¿Cómo registramos los resultados?
- (5) ¿Cómo comunicamos el evento?

Cada subproblema se resuelve con una secuencia de pasos (instrucciones ordenadas) que los estudiantes representan con dibujos, fichas o bloques lógicos. Por ejemplo: "

Para formar un equipo mixto:

- paso 1 — contar cuántas niñas por un lado y niños por otro serán;
- paso 2 — dividir en grupos iguales;
- paso 3 — asegurar que en cada grupo haya niñas y niños;
- paso 4 — elegir un nombre inclusivo".

Durante el evento: El evento se convierte en un proyecto tecnológico integrador:

Comentaristas graban crónica radial / podcast.

Árbitros usan app de cronómetro y anotación digital.

Prensa realiza fotografía y video.

Diseño crea afiches digitales para difusión.

Estadísticas registran resultados en tabla visual con pegatinas.

Producción final: hacer una galería digital simple o video corto (3-5 min) sobre el Mundialito Mixto.

Cierre reflexivo:

¿Cómo queremos que sea nuestro Mundialito?

¿Qué reglas necesitamos para que todos juguemos?

¿Qué pasa si alguien no respeta las reglas inclusivas?

¿Cómo vamos a premiar además de ganar partidos?

Ticket de Salida

Propósito: Promover la autoevaluación, coevaluación y reflexión metacognitiva sobre los desempeños motrices, socioafectivos y tecnológicos desarrollados en la secuencia.

Técnica abordada:

Autoevaluación, coevaluación formativa y reflexión metacognitiva.

Descripción breve:

Al finalizar la secuencia, cada niño completa individualmente un ticket con preguntas cerradas y una abierta. Los docentes analizan los registros para ajustar futuras planificaciones.

Tarea:

Responder el ticket de salida con honestidad y entregarlo al docente antes de retirarse del espacio.

Variantes:

- oral para estudiantes con dificultades de escritura.
- grupal donde se consensúan las respuestas.
- dibujado donde los estudiantes representan gráficamente sus aprendizajes.
- digital mediante formulario en línea para escuelas con conectividad.

Preguntas:

1. Durante esta secuencia, participé en los juegos:

- a) Siempre b) Casi siempre c) A veces d) Casi nunca

2. Aprendí que el fútbol:

- a) Es solo para varones
b) Es para todos
c) Es más difícil para quienes no practican
d) No me gusta

3. En los equipos mixtos me sentí:

- a) Muy cómodo b) Cómodo
c) Un poco incómodo d) Muy incómodo

4. Usé la tecnología para:

- a) Grabar y mostrar lo que aprendí
b) Buscar información sobre mujeres y fútbol
c) Crear afiches y videos
d) No usé tecnología

5. Pregunta abierta (completar una sola frase):

- Aprendí que _____ (sobre mujeres y fútbol).
- Para que el fútbol sea más inclusivo, voy a _____.
- Con la tecnología, mostraré que el fútbol es de todos _____.

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

Sugerencias metodológicas

- **Organización del espacio:** Utilizar conos para delimitar circuitos, canchas reducidas y zonas de trabajo. En patios de cemento, se recomienda marcar

líneas con cinta adhesiva de colores o tiza. En gimnasios, aprovechar las líneas existentes del piso.

- **Materiales:** Disponer pelotas de distintos tamaños y pesos (pelotas N°3 y N°4, pelotas blandas de espuma para estudiantes con necesidades especiales). Utilizar aros como arcos en juegos reducidos para facilitar la orientación espacial y la precisión en los lanzamientos.
- **Agrupamientos:** Formar grupos mixtos intencionalmente, evitando que los estudiantes se autoexcluyan o se autoagrupen por género. Rotar las conformaciones en cada actividad para que todos compartan espacio con diferentes compañeros.
- **Roles rotativos:** Garantizar que todos los estudiantes asuman roles diversos (líder, árbitro, comentarista, organizador) para evitar la especialización precoz y la reproducción de estereotipos de género en los roles deportivos.
- **Lenguaje inclusivo:** Utilizar en todo momento vocabulario inclusivo ("todos", "compañeros", "capitán") y corregir con respeto los comentarios o bromas que reproduzcan estereotipos de género.
- **Diferenciación:** Adaptar las reglas, los espacios y los materiales según las necesidades del grupo. Para estudiantes con necesidades especiales de aprendizaje, considerar toques ilimitados, canchas más reducidas, pelotas de menor peso y roles alternativos (comentarista, fotógrafo, árbitro).
- **Articulación interdisciplinaria:** Coordinar con los espacios curriculares de Lengua Española (producción de crónicas, reglas, cartas), Artes Visuales (diseño de afiches, uniformes, trofeos), Ciencias Sociales (historia del fútbol, geografía de los mundiales) y Tecnología (registro digital del evento, edición de video).

Sugerencias tecnológicas

- **Infraestructura:** Reutilizar teléfonos móviles que las familias hayan dejado de utilizar, junto con tablets del Plan Ceibal. Si no hay conectividad, registrar el material sin conexión y realizar la edición posteriormente.
- **Software sugerido:** Canva Edu (diseño), CapCut/InShot (edición video), Google Sheets (datos), Padlet/Wakelet (colaboración), Audacity (audio). Con el que se sienta cómodo el docente.
- **Ciberseguridad:** No publicar rostros sin autorización de adultos referentes. Usar avatares o filmar desde atrás para protección de menores.
- **Diferenciación tecnológica:** Para estudiantes con necesidades especiales: roles de fotógrafo, editor de sonido, creador de afiches (adaptados).
- **Lenguaje inclusivo digital:** Usar "todos" en textos digitales. Evitar emojis estereotipados entre otros sesgos.

Sugerencias de evaluación

- **Evaluación continua:** Registrar observaciones sistemáticas durante las clases utilizando una planilla de seguimiento por estudiante, anotando participación, actitudes de respeto, asunción de roles y progreso técnico.
- **Autoevaluación:** Incorporar instancias de reflexión individual al final de cada clase ("Mi meta", "Lo que aprendí hoy") para que los estudiantes reconozcan sus propios avances y dificultades.
- **Coevaluación:** Promover la evaluación entre pares en los juegos reducidos, donde los equipos valoran el fair play y la cooperación del equipo contrario.
- **Evaluación del evento:** Al finalizar el "Mundialito Mixto", realizar una evaluación grupal que responda a: ¿Cumplimos las reglas inclusivas? ¿Participaron todos por igual? ¿Cambió nuestra idea sobre quién puede jugar al fútbol? ¿Qué haríamos diferente?
- **Evaluación tecnológica:** Revisar los productos digitales creados (fichas, videos, gráficos) verificando que comunican mensajes de equidad de género.
- **Evidencias:** Recopilar evidencias del proceso (fotografías con consentimiento, dibujos, registros escritos, videos) para construir una memoria grupal y documentar el aprendizaje.

Rúbrica de evaluación:

Dimensión / Indicador	En proceso	Logrado	Avanzado
Control motriz con la pelota: Conducción, detención, cambio de dirección	Requiere asistencia constante del docente. Pierde frecuentemente el control de la pelota. Utiliza solo un segmento corporal.	Conduce la pelota con control en espacios delimitados. Utiliza dos o más segmentos corporales. Necesita orientación ocasional.	Conduce la pelota con precisión y velocidad variada. Domina tres o más segmentos corporales. Se autocorrigue y propone desafíos.
Participación en juegos reducidos: Cooperación, comunicación, respeto de turnos	Participa esporádicamente. Dificultad para respetar turnos. Se excluye o excluye a compañeros.	Participa activamente, respeta turnos y espacios. Se comunica con compañeros. Juega en equipos mixtos sin resistencia.	Lidera la cooperación en el equipo. Promueve la inclusión de todos. Propone estrategias de juego y las comunica efectivamente.

Análisis crítico de estereotipos de género: Identificación y cuestionamiento	Reproduce estereotipos sin cuestionarlos. Dificultad para identificar mensajes excluyentes en medios.	Identifica estereotipos de género en mensajes mediáticos. Cuestiona la asociación fútbol-masculinidad con apoyo del docente.	Analiza críticamente discursos mediáticos y propone lecturas alternativas. Defiende la participación equitativa con argumentos propios.
Asunción de roles diversos: Jugador, árbitro, comentarista, organizador	Se resiste a asumir roles diferentes al de jugador. Reproduce estereotipos de género en la asignación de roles.	Asume diferentes roles con orientación. Respeto las funciones asignadas. Valora la contribución de cada rol al evento.	Asume con entusiasmo y responsabilidad cualquier rol. Propone mejoras en la organización. Media entre pares para resolver conflictos.
Reflexión sobre el aprendizaje: Metacognición y reconocimiento de cambios	Dificultad para expresar lo aprendido. No reconoce cambios en sus actitudes o conocimientos.	Expresa verbalmente o gráficamente lo aprendido. Reconoce cambios en sus ideas sobre el fútbol y el género.	Sistematiza sus aprendizajes y los vincula con otras experiencias. Propone acciones concretas para promover la equidad en el deporte.
Producción digital	Necesita ayuda constante para usar herramientas. Producto incompleto.	Usa herramientas con orientación. Crea contenido que muestra el aprendizaje.	Domina herramientas. Crea contenidos originales que comunican mensajes de equidad a otros.

Análisis de medios digitales	No identifica estereotipos en contenidos digitales.	Identifica estereotipos con guía. Cuestiona representaciones.	Analiza críticamente discursos mediáticos. Propone contra narrativas digitales.
Ciudadanía digital	Comparte contenido sin revisar. No respeta turnos en dispositivos.	Respeto turnos. Revisa su contenido antes de compartir.	Cuida la imagen de otros. Promueve uso equitativo de tecnología en el grupo.

Créditos:

- Díaz, M. (2026). *Imagen generada con inteligencia artificial mediante ChatGPT* [https://uruguayeduca.anep.edu.uy/sites/default/files/styles/wide/public/2026-06/LaCanchaEddeTodos2_1.png?itok=rwFc9bx6]. OpenAI.

- [La cancha es de todos: propuesta didáctica de fútbol mixto e inclusión para primer ciclo. | Uruguay Educa](#)

Bibliografía/Fuentes consultadas:

- Administración Nacional de Educación Pública (2024). *Compilación de Programas del Primer Ciclo de Educación Primaria*. Montevideo, Uruguay.
- Velázquez Buendía, R. (2003). *Enseñanza deportiva*. Barcelona: INDE.
- Federación Internacional de Fútbol Asociación (FIFA). *Reglas del Juego* (edición escolar).
- International Football Association Board (IFAB). *Laws of the Game*.
- Consejo de Educación Secundaria (2023). *Orientaciones para la incorporación de la perspectiva de género en el currículo*. Montevideo: CES.

Autor: Prof. Marcos Díaz

Fecha de creación: 6/2026

Licenciamiento:



Licencia Creative Commons

Esta propuesta didáctica se distribuye bajo una licencia **Creative Commons Atribución-NoComercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)**.

Usted es libre de:

- **Compartir:** copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.
- **Adaptar:** remezclar, transformar y crear a partir del material.

Bajo las siguientes condiciones:

- **Atribución:** debe dar crédito de manera adecuada.
- **No Comercial:** no puede utilizar el material para fines comerciales.
- **Compartir Igual:** si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.