

La valija mágica de Enriqueta

Jugar, moverse y compartir como niños de la Escuela Nueva



Descripción

Esta propuesta didáctica invita a descubrir, mediante el juego motor y la exploración corporal, los valores que Enriqueta Compte y Riqué supo promover: aprender jugando, cantar, observar, experimentar, cuidar a otros, trabajar en equipo, moverse y crear. A través de una "valija mágica" que contiene objetos sencillos inspirados en la Esta propuesta didáctica invita a descubrir, mediante el juego motor y la exploración corporal, los valores que Enriqueta Compte y Riqué promovió: aprender jugando, cantar, observar, experimentar, cuidar a otros, trabajar en equipo, moverse y crear. A través de una "valija mágica" que reúne objetos sencillos para la exploración y el juego, los estudiantes vivencian experiencias lúdicas en el patio del jardín de infantes o la escuela. En sintonía con los principios de la Escuela Nueva, los estudiantes vivencian experiencias lúdicas en el patio del jardín de infantes o la escuela.

Dirigida al primer tramo de Educación Inicial (4 y 5 años), la propuesta promueve que los más pequeños reconozcan su cuerpo como herramienta de juego, expresión y encuentro con los demás, desde el disfrute y la emoción.

Fundamentación

El juego constituye la actividad más propia y necesaria de la infancia. Como señala Vygotsky, no es un mero entretenimiento, sino la principal fuente de desarrollo del

niño pequeño: en él se crea una zona de desarrollo próximo donde el niño actúa por encima de su nivel promedio actual. En el juego, el estudiante en esta etapa aprende a regular sus impulsos, a seguir reglas sencillas y a imaginar situaciones posibles, todo ello a través del movimiento y la acción corporal. Esta propuesta recupera el legado de Enriqueta Compte y Riqué, quien comprendió que el juego era el camino natural para que los niños aprendieran a vivir juntos, a cuidarse y a descubrir el mundo.

La Educación Física en la etapa inicial no se limita a la enseñanza de técnicas deportivas, sino que ofrece situaciones lúdicas donde el cuerpo es protagonista del aprendizaje. Como plantea Parlebas, los juegos motrices son situaciones de acción que estructuran relaciones sociales y permiten que el niño construya su identidad corporal desde la experiencia directa. La valija mágica de Enriqueta, con sus objetos sencillos: una pelota de tela, un aro, una cuerda, un silbato, se convierte en un puente entre el pasado histórico de la educación uruguaya y las necesidades presentes de los niños, quienes aprenden tocando, saltando, cantando y compartiendo.

Desde la perspectiva del desarrollo integral, esta propuesta atiende la necesidad de que los niños pequeños reconozcan su corporeidad como sujeto de experiencia y comunicación. La Escuela Nueva, encarnada en la obra de Compte y Riqué, proponía una educación que partiera de la vida real del niño, y no hay experiencia más real que la del cuerpo en movimiento. Cada objeto de la valija despierta una aventura motriz que integra conciencia corporal, juego cooperativo, expresión creativa y cuidado del otro, permitiendo que los más pequeños construyan aprendizajes desde la acción y la emoción. Tal como señala Bruner, en la primera infancia el aprendizaje se construye a partir de los modos de representación enactivos, es decir, mediante la acción y la experiencia directa. En este sentido, los estudiantes aprenden haciendo, explorando e interactuando con el entorno.

Formato: Propuesta didáctica

Ciclo: 1er

Tramo: (Primer tramo)

Grado: 4 y 5 años

Competencias generales en:

CG1. Pensamiento creativo

"Genera curiosidad para despertar el interés desde la conciencia corporal para propiciar diferentes posibilidades expresivas y culturales en la búsqueda de caminos y trayectos propios para la resolución de situaciones o problemas diversos."

Esta competencia resulta pertinente porque la propuesta invita a los niños a explorar libremente los objetos de la valija, inventar movimientos y crear pequeños juegos, desarrollando su imaginación motriz desde la acción directa.

CG2. Relación con los otros

"Potencia y profundiza la construcción de vínculos interpersonales, propios del campo de la Educación Física en la comunidad educativa, comprendiendo la importancia de los aportes individuales en pos de objetivos comunes."

Esta competencia es central en la medida en que todas las actividades proponen juegos en parejas o grupos pequeños donde el cuidado mutuo, la espera y la cooperación son valores explícitos y vivenciados.

Espacio / Unidad Curricular		Competencia específica	Contenido	Criterio de Logro
Desarrollo Personal y Conciencia Corporal	Educación Física	CE1. Competencia Motriz: Realiza una práctica motriz reflexiva, emocional y observable del cuerpo humano, que promueve un estilo de vida saludable que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos (Ruiz, 1995), en relación con el deporte, el juego y la recreación, la gimnasia y las	Juego y recreación: Identificación de distintos juegos motores y modos de jugar como dimensiones del fenómeno lúdico.	Identifica distintos juegos motores y modos de jugar como dimensiones del fenómeno lúdico.

		expresiones del movimiento motriz.		
--	--	------------------------------------	--	--

		CE2. Competencia Corporeidad y entorno: Reconoce y desarrolla su esquema corporal, nociones perceptivas (motrices y afectivas), capacidades condicionales y coordinativas, generando procesos de internalización, decisión y ejecución con noción espaciotemporal para dar respuesta a las distintas situaciones en su entorno.	Conciencia corporal: Percepción corporal asociada a la actitud postural, relajación, respiración, tonicidad, equilibrio, así como también al contacto y experiencia afectiva corporal.	Percibe su corporeidad asociada a la actitud postural, relajación, respiración, tonicidad, equilibrio, así como también al contacto y experiencia afectiva corporal.
		CE3. Competencia Motriz expresiva: Explora, analiza y desarrolla desde la práctica una corporeidad para comunicar, expresar, crear y generar de sí y con los otros la interpelación y toma de decisiones asertivas.	Prácticas expresivas: Exploración de la corporeidad para comunicar, expresar y crear en situaciones de juego y movimiento.	Explora, analiza y desarrolla desde la práctica una corporeidad para comunicar, expresar, crear y generar de sí y con los otros la interpelación y toma de decisiones asertivas.

Meta/s de aprendizaje:

Mediante esta propuesta, los y las estudiantes:

- Ejecutarán desplazamientos, giros y saltos con diferentes objetos (pelota, aro, cuerda) para explorar y ampliar su repertorio motor, desarrollando habilidades coordinativas y el control postural en situaciones de juego.
- Cooperarán en juegos grupales compartiendo materiales, respetando turnos y ofreciendo ayuda a sus compañeros para construir vínculos de confianza y cuidado mutuo, fortaleciendo la dimensión social del juego.
- Expresarán mediante gestos, movimientos y palabras las emociones vividas durante los juegos (alegría, sorpresa, tranquilidad) para tomar conciencia de su afectividad corporal y comunicar sus experiencias a los demás.
- Representarán gráficamente aquello que más disfrutaron de la experiencia para consolidar los aprendizajes motrices y afectivos a través de un registro personal significativo.

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

Plan de aprendizaje

Actividad 1 — Abrimos la valija mágica

Propósito: Presentar la valija mágica de Enriqueta para despertar la curiosidad y promover la exploración libre de sus objetos mediante acciones motrices, los reconozcan con sus sentidos y comiencen a asociarlos con movimientos corporales sencillos.

Técnica abordada: Exploración libre y juego de presentación.

Descripción breve: Juego de descubrimiento grupal donde los niños exploran objetos de la valija y los asocian con movimientos corporales.

Tarea: El docente reúne a los niños en un círculo sobre una manta a modo de alfombra en el patio del jardín o escuela. Presenta una valija de madera o cartón decorada y cuenta brevemente: *"Esta valija pertenecía a una maestra uruguaya muy especial que se llamaba Enriqueta. Ella creía que los niños aprenden mejor cuando*

juegan, se mueven y se cuidan entre todos. Vamos a ver qué hay adentro."

Uno por uno, los niños sacan un objeto de la valija: una pelota de tela, un aro de colores, una cuerda corta, un silbato, una flor de tela y una fotografía antigua de niños jugando.



Cada estudiante muestra su objeto al grupo, lo describe con sus palabras ("es suave", "es redondo", "hace ruido") y luego el docente invita a todos a imitar un movimiento inspirado en ese objeto: girar como el aro, saltar imitando el rebote de la pelota, tirar como la cuerda, silbar como el silbato y moverse a su ritmo, oler como si tuvieran una flor en sus manos.



Luego, el docente propone un juego de desplazamiento utilizando los movimientos que los propios niños inventaron al explorar los objetos. Retoma las ideas surgidas

en la ronda inicial: *"Vamos a movernos por el patio como lo hicimos antes: ¿quién puede desplazarse girando como el aro? ¿quién puede saltar como la pelota? ¿quién puede balancearse suave como una planta en flor, estirarse buscando el sol?"*

Al sonido del silbato, los niños se desplazan libremente por el patio realizando el movimiento que eligieron. Cuando el silbato suena dos veces (señal de "alto"), cada niño debe encontrar rápidamente el objeto de la valija que inspiró su movimiento y quedarse quieto junto a él. Quien llega último o no encuentra su objeto, realiza un movimiento divertido (tres saltos, un giro) y sigue jugando.

Variante: El docente puede nombrar un objeto y todos deben desplazarse imitando el movimiento asociado a ese objeto (por ejemplo: "¡aro!" y todos giran; "¡pelota!" y todos saltan).

Variante — Para aumentar complejidad: Incorporar más objetos o pedir que los movimientos incluyan cambios de dirección y ritmo.

Variante — Para disminuir complejidad: Reducir la cantidad de objetos a tres y permitir que los niños elijan libremente si desean mostrar el objeto o solo nombrarlo. Ofrecer modelos de movimientos previamente ensayados por el docente.

Cierre reflexivo: ¿Qué objeto les gustó más? ¿Por qué? ¿Cómo se sintieron cuando hicieron el movimiento del aro, la pelota o la flor? ¿Qué creen que Enriqueta quería que los niños hicieran con estos objetos?

Actividad 2 — La cuerda de los amigos

Propósito: Que los niños experimenten el trabajo en equipo y el cuidado del otro mediante el juego con la cuerda. Se busca que desarrollen su coordinación, equilibrio y confianza en el grupo, valores centrales en la pedagogía de Enriqueta Compte y Riqué.

Técnica abordada: Juegos cooperativos con cuerda.

Descripción breve: Serie de desafíos grupales sencillos que utilizan la cuerda para desarrollar coordinación y cooperación.

Tarea: El docente organiza a los niños en grupos de cuatro o cinco y entrega a cada grupo una cuerda de aproximadamente tres metros. Se proponen dos misiones:

Misión 1 — El círculo de amigos: Los niños deben sostener la cuerda entre todos, formando un círculo. Al sonido de una canción tradicional uruguaya (como "A la rueda, rueda"), deben saltar suavemente dentro del círculo y luego fuera, sin soltar la cuerda. Si alguien se cae, todos lo ayudan a levantarse y siguen jugando. **Misión 2 — El túnel mágico:** Dos niños o niñas sostienen los extremos de la cuerda a diferentes alturas (primero al suelo, luego a la rodilla). El resto del grupo debe pasar al otro lado sin tocar la cuerda, saltando o rodando. Cada vez que un estudiante cruza con éxito, los sostenedores elevan un poquito más la cuerda. Si alguien toca la cuerda, todos dicen "¡Otra vez!" y lo animan a intentarlo de nuevo. Al finalizar, el docente invita a compartir: "¿Qué les costó más? ¿Cómo se ayudaron?"

Variante — Para aumentar complejidad: En la Misión 2, incorporar que los sostenedores muevan suavemente la cuerda de lado a lado.

Variante — Para disminuir complejidad: En la Misión 1, permitir que sostengan la cuerda con una sola mano. En la Misión 2, mantener la cuerda siempre a la misma altura y sin movimiento.

Cierre reflexivo:

¿Qué tuvieron que hacer para que todos pudieran saltar al mismo tiempo? ¿Cómo se sintieron cuando ayudaron a un compañero o compañera a levantarse? ¿Por qué creen que Enriqueta decía que hay que cuidar a los amigos?

Actividad 3 — El aro de las emociones

Propósito: Que los niños exploren la expresión corporal y la creatividad motriz a partir del aro como objeto de juego. Se busca que experimenten las posibilidades expresivas de su cuerpo, creando movimientos sencillos que comuniquen emociones.

Técnica abordada: Expresión corporal y creación motriz con aros.

Descripción breve: Exploración creativa del aro para construir pequeñas

historias corporales grupales.

Tarea: El docente entrega a cada niño un aro (de PVC, los que usualmente forman parte del acervo de Educación Física en escuelas y jardines) y propone una exploración libre de tres minutos donde cada uno descubre qué puede hacer con el aro: hacerlo girar alrededor de la cintura, rodar por el suelo, saltar dentro y fuera, pasarlo de mano en mano.

Luego, el docente propone un juego de emociones: "El aro es como nuestra cara. Cuando estamos alegres, el aro gira rápido y saltamos alto. Cuando estamos tranquilos, el aro se mueve despacio y nos acostamos suave." Los niños, en parejas, deben mostrar con el aro y su cuerpo una emoción que el docente nombra (alegría, sorpresa, tranquilidad). El compañero o compañera debe adivinar qué emoción es. Finalmente, todos los niños, con sus aros, forman una gran espiral en el patio. Al sonido de una música suave, deben caminar lentamente manteniendo el aro girando, creando un "tornado de colores". Cuando la música se detiene, cada uno debe quedarse quieto en una posición que muestre una emoción elegida libremente.

Variante — Para aumentar complejidad: Pedir que las parejas muestren dos emociones distintas, una después de la otra.

Variante — Para disminuir complejidad: Permitir que los niños elijan entre dos emociones previamente trabajadas. Ofrecer modelos de movimientos para cada emoción.

Cierre reflexivo: ¿Cómo supieron qué emoción mostraba su compañero sin hablar? ¿Qué parte de su cuerpo usaron más: las manos, las piernas, la cara? ¿Por qué creen que Enriqueta quería que los niños "crearan" cosas nuevas?

Actividad 4 — La pelota de tela: juegos que ruedan y saltan

Propósito: Ofrecer experiencias de juego motor con la pelota de tela como elemento central, promoviendo la exploración de lanzamientos, recepciones, rodados y desplazamientos, así como el reconocimiento del juego como patrimonio cultural.

Técnica abordada: Juegos motores con pelota de tela.

Descripción breve: Secuencia de juegos donde la pelota de tela es la protagonista,

desarrollando habilidades de coordinación óculo-manual, lanzamiento, recepción y desplazamiento.

Tarea: El docente presenta la pelota de tela y comparte: *"Esta pelota suave era la preferida de los niños de antes. Vamos a descubrir todos los juegos que podemos hacer con ella."*

Se organizan tres estaciones rotativas, cada una centrada en la pelota de tela:

Estación 1 — Lanzar y atrapar: Los estudiantes, en parejas, se colocan frente a frente a una distancia corta (2-3 pasos). Deben lanzarse la pelota de tela entre sí, intentando que el compañero la atrape. Quien logra tres atrapadas consecutivas da un paso atrás para aumentar la distancia. La pelota de tela, por su textura suave y su peso ligero, permite lanzamientos seguros y recepciones sin riesgo.

Estación 2 — Rodar y seguir: Cada estudiante hace rodar su pelota de tela por el suelo y debe correr detrás de ella, agacharse, recogerla y volver a lanzarla. Luego se propone un desafío: rodar la pelota entre los conos sin tocarlos, como si fuera un circuito. La pelota guía el recorrido y el cuerpo la sigue.

Estación 3 — Saltar con la pelota: Los estudiantes, con la pelota entre las manos o sostenida contra el pecho, realizan saltos sobre una cuerda tendida en el suelo (a 10 cm de altura) o dentro de aros dispuestos en el piso. La pelota acompaña el salto y debe mantenerse sujeta. Quien logra saltar sin soltarla, avanza al siguiente aro. Luego se invierte: saltar y lanzar la pelota hacia arriba al mismo tiempo.

Cada estación dura aproximadamente 5 minutos, y los grupos rotan. Al finalizar, el docente reúne al grupo y pregunta: *"¿Qué juego con la pelota les gustó más? ¿Se sintieron seguros al lanzarla? ¿Qué otras cosas podríamos hacer con la pelota?"*

Variante para aumentar complejidad: En la Estación 1, lanzar con una mano (la no dominante) o con los ojos cerrados. En la Estación 3, saltar alternando pies.

Variante para disminuir complejidad: En la Estación 1, acortar la distancia o permitir que la pelota toque el suelo y rebote antes de atraparla. En la Estación 3, saltar sin soltar la pelota, solo desplazándola de una mano a la otra.

Cierre reflexivo: ¿Cómo se sintieron al lanzar y atrapar la pelota? ¿Qué parte de su cuerpo usaron más? ¿Por qué creen que esta pelota era especial para los niños de antes?

Actividad 5 — El silbato de Enriqueta

Propósito: Desarrollar la atención, la noción espacial y la capacidad de seguir señales mediante el uso del silbato como guía del juego. Se busca que los niños experimenten la estructura lúdica (reglas sencillas, turnos, señales) como elemento que da orden y diversión a la acción motriz.

Técnica abordada: Juegos de señales y orientación espacial.

Descripción breve: Serie de juegos sencillos donde el silbato activa diferentes modos de desplazamiento y reglas.

Tarea: El docente explica que el silbato era una herramienta que usaban las maestras de antes para organizar los juegos. Se propone "El patio de Enriqueta" con dos fases:

- **Fase 1 — Silbato de colores:** El patio se divide en tres zonas con conos de distintos colores. El docente silba una vez y nombra un color: los niños deben correr y tocar un cono de ese color antes de que el silbato suene dos veces (señal de "alto"). Quien no llega a tiempo realiza un ejercicio de activación (tres saltos estrella). Se varían los colores y los desplazamientos (correr, saltar, caminar de puntillas).
- **Fase 2 — La maestra y el estudiante:** El docente asigna dos roles: "maestra" (debe caminar erguido y saludar a todos) y "estudiante" (debe correr de un punto a otro con un libro imaginario). Cada silbatazo cambia el rol, y los niños deben adoptar el nuevo rol inmediatamente. Un "silbato doble" significa "todos a formar" y deben organizarse en fila en menos de quince segundos.

Variante — Para aumentar complejidad: En la Fase 2, incorporar un tercer rol ("jardinero" que simula regar plantas).

Variante — Para disminuir complejidad: En la Fase 2, mantener un solo rol durante toda la actividad. En la Fase 1, mantener siempre el mismo desplazamiento.

Cierre reflexivo: ¿Qué les costó más: seguir las señales o cambiar de rol? ¿Por qué creen que las reglas ayudan a que el juego sea más divertido? ¿Cómo se sintieron cuando tuvieron que cambiar de rol rápidamente?

Actividad 6 — Cantamos y nos movemos

Propósito: Integrar la expresión corporal, la música y el juego cooperativo mediante canciones tradicionales uruguayas. Se busca que los niños experimenten la dimensión musical-rítmica de la corporeidad, cantando y moviéndose juntos.

Técnica abordada: Danzas y juegos musicales tradicionales.

Descripción breve: Juegos musicales donde la canción guía el movimiento corporal grupal.

Tarea: El docente presenta la carta con la canción que estaba dentro de la valija y la canta junto con los niños. Se trata de una canción tradicional uruguaya adaptada (por ejemplo, "A la rueda, rueda" o "Arroz con leche").

- **Momento 1 — La rueda que crece:** Los niños se toman de las manos formando un círculo. Al cantar la canción, deben girar hacia un lado y hacia el otro. En el estribillo, deben soltarse, correr hacia el centro formando una "rueda compacta" y luego regresar a sus lugares.
- **Momento 2 — La víbora que se mueve:** Los niños se organizan en fila india, tomándose de la cintura del compañero de adelante. Al cantar, la "víbora" debe desplazarse por el patio sin desarmarse, sorteando obstáculos sencillos (conos, aros). La cabeza de la víbora guía el camino y la cola debe seguir la trayectoria exacta.

Variante — Para aumentar complejidad: En el Momento 2, incorporar cambios de dirección bruscos.

Variante — Para disminuir complejidad: En el Momento 2, realizar la víbora caminando en lugar de corriendo y sin obstáculos.

Cierre reflexivo: ¿Les gustó más cantar o moverse? ¿Cómo se sintieron cuando la "víbora" tenía que pasar por un lugar angosto sin soltarse? ¿Por qué creen que Enriqueta incluía canciones en sus libros?

Actividad 7 — Ticket de salida: nuestro cuaderno de Enriqueta

Propósito: Recuperar y sintetizar los aprendizajes construidos durante toda la secuencia didáctica, brindando evidencias para la evaluación formativa. Se

busca

que los niños reflexionen sobre su propia experiencia motriz, identifiquen los principios pedagógicos Enriqueta Compte y Riqué que vivenciaron y reconozcan cómo el juego y el movimiento los hicieron sentir bien.

Técnica abordada: Evaluación formativa mediante juego de cierre reflexivo.

Descripción breve: Juego de cierre donde los niños consolidan sus aprendizajes a través del movimiento, el dibujo y la reflexión grupal.

Tarea: El docente organiza a los niños en un círculo final con todos los objetos de la valija dispuestos en el centro. Se propone un "ticket de salida" en tres pasos:

- **Paso 1 — El objeto que más me gustó:** Cada estudiante, en silencio, camina hacia el centro y elige el objeto de la valija que más le gustó utilizar. Debe sostenerlo y, sin hablar, realizar un movimiento que recuerde algo que aprendió con ese objeto. Los demás deben adivinar a qué actividad corresponde.
- **Paso 2 — La flor del cuidado:** El docente presenta la flor que estaba en la valija y explica que representa el cuidado del otro. Cada estudiante, pasando la flor de mano en mano, debe completar la frase: "Yo cuidé a un compañero cuando..." y dar un ejemplo concreto ("lo ayudé a levantarse", "esperé a que estuviera listo", "le presté mi aro").
- **Paso 3 — Mi dibujo de Enriqueta:** Cada estudiante recibe una hoja en blanco y crayones, y debe dibujar el aprendizaje que se lleva de esta experiencia: algo que aprendió con su cuerpo, algo que hizo con un amigo o algo que le gustó de Enriqueta. Los dibujos se pegan en un mural colectivo llamado "Nuestro cuaderno de Enriqueta", que queda exhibido en el jardín o escuela.

El docente recoge los dibujos como evidencia de evaluación formativa y toma nota de las respuestas orales.

Variante — Para aumentar complejidad: En el Paso 2, pedir que el ejemplo incluya una conexión con su vida fuera del jardín o escuela.

Variante — Para disminuir complejidad: En el Paso 1, permitir que los niños nombren el objeto en voz alta si no se sienten cómodos con el movimiento

silencioso. En el Paso 3, ofrecer frases incompletas para guiar el dibujo.

Cierre reflexivo: Sí Enriqueta estuviera hoy en nuestro jardín o escuela, ¿qué creen que le gustaría ver? ¿Qué objeto de la valija llevarían a su casa para seguir jugando? ¿Cómo se sintieron jugando como los niños de antes?

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación

1. Enfoque metodológico

Esta propuesta se inscribe en un enfoque vivencial y constructivista, donde el estudiante es protagonista de su aprendizaje a través de la acción, la exploración y el juego. Se parte de la premisa de que el cuerpo es el primer vehículo de conocimiento y que los aprendizajes motrices se construyen en interacción con los otros y con el entorno. Los principios metodológicos que guían la secuencia son:

- **Aprendizaje activo:** Los estudiantes aprenden haciendo, moviéndose, experimentando con los objetos y con su propio cuerpo.
- **Juego como eje:** Todas las actividades se presentan en formato lúdico, respetando el juego como actividad genuina de la infancia.
- **Significatividad:** Las experiencias parten de los intereses y la realidad de los estudiantes, utilizando objetos concretos y cercanos.
- **Cooperación:** Se priorizan las dinámicas grupales que fomentan la ayuda mutua, el cuidado y la escucha.
- **Flexibilidad:** Las actividades se adaptan a los ritmos, capacidades e intereses del grupo, sin rigideces.
- **Globalidad:** Se integran aspectos motrices, emocionales, sociales y expresivos en cada actividad.

2. Organización del espacio

Aspecto	Recomendación
Lugar	Se recomienda utilizar el patio del jardín o escuela, o un espacio amplio al aire libre. Si el clima no lo permite, el salón puede adaptarse despejando el centro y utilizando los rincones para estaciones de juego.

Delimitación	Delimitar las zonas de juego con conos, aros o cintas de colores para que los estudiantes identifiquen claramente los espacios de cada actividad.
Materiales a la vista	Los objetos de la valija deben estar siempre accesibles y visibles. Se sugiere disponerlos en una mesa o manta central durante toda la secuencia, para que los estudiantes puedan recurrir a ellos espontáneamente.
Seguridad	Verificar que el suelo esté libre de obstáculos, que no haya bordes cortantes o superficies resbaladizas. Si se utilizan aros o cuerdas, asegurarse de que no presenten desperfectos.

3. Gestión del tiempo

Momento	Duración sugerida
Bienvenida y presentación (Actividad 1)	10-15 minutos
Actividades centrales (Actividades 2 a 6)	20-25 minutos cada una
Cierre reflexivo	5-10 minutos

Ticket de salida (Actividad 7) 15-20 minutos

Estas duraciones son orientativas. Se recomienda respetar los ritmos del grupo y no extender una actividad si los estudiantes pierden el interés. Es preferible realizar menos actividades con mayor profundidad que pretender abarcar todas en una sola sesión. Para actividades con varios momentos (como la Actividad 4), se sugiere organizar estaciones rotativas que permitan a todos los estudiantes participar sin

largas esperas.

4. Rol del docente

El docente cumple un rol de mediador, guía y acompañante del proceso de aprendizaje. Se espera que:

- Proponga desafíos adecuados al nivel del grupo, ofreciendo apoyos y andamiajes cuando sea necesario.
- Observe y registre las respuestas motoras, emocionales y sociales de los estudiantes para ajustar la enseñanza.
- Fomente la autonomía, permitiendo que los estudiantes tomen decisiones, elijan movimientos y propongan variantes.
- Valore el proceso por encima del resultado, destacando el esfuerzo, la cooperación y la creatividad.
- Se posicione físicamente a la altura de los estudiantes para establecer una comunicación más cercana y horizontal.
- Utilice un lenguaje cálido y claro, con consignas breves y demostraciones prácticas cuando sea necesario.
- Promueva la reflexión a través de preguntas abiertas que inviten a los estudiantes a expresar lo que sintieron y aprendieron.

5. Gestión de materiales

Material	Cantidad sugerida	Observaciones
Valija o caja decorada	1	Puede ser de madera, cartón o tela. Debe ser atractiva visualmente.
Pelotas de	4-5 1 por estudiante	Suaves, de diferentes tamaños. Si no se dispone, se pueden reemplazar por pelotas de goma blanda. Forman parte del acervo habitual de Educación Física. Se pueden usar aros de distintos colores.

tela Aros de		
PVC		

Cuerdas	1 por grupo (de 3 m)	Pueden ser sogas de saltar o cuerdas de nylon forradas.
Silbato	1	Elemento simbólico de la maestra de época.
Flor de tela	1	Puede ser hecha artesanalmente con fieltro o tela.
Fotografía antigua	1	Impresa en papel, simulando una foto de época.
Conos o señales	10-15	Para delimitar zonas y estaciones.
Tiza o cinta adhesiva	1 rollo	Para dibujar la rayuela en el suelo.
Reproductor de música	1	Para las actividades con canciones tradicionales.

Sugerencia: La valija puede contener solo los objetos "*emblemáticos*" (pelota, aro, cuerda, silbato, flor, foto). El resto del material (conos, tiza, reproductor) se gestiona

aparte, como parte del equipamiento habitual de Educación Física.

6. Diversidad e inclusión

Esta propuesta está diseñada desde la flexibilidad para que todos los estudiantes, con sus diversas formas de aprender y moverse, puedan participar y disfrutar. Se sugiere:

- **Materiales variados:** Ofrecer objetos de diferentes tamaños, pesos y texturas (pelotas grandes y pequeñas, cuerdas largas y cortas) para que cada estudiante elija con qué se siente más cómodo.
- **Múltiples formas de participación:** La participación no se limita a la acción motriz directa. Un estudiante puede ser quien "*dirige*" el juego con el silbato, quien canta la canción, quien propone un nuevo movimiento o quien dibuja el recorrido de la "*víbora*". Valorar y visibilizar todos los roles.
- **Apoyos visuales y gestuales:** Acompañar las consignas verbales con tarjetas ilustradas, demostraciones prácticas y el uso de gestos para facilitar la comprensión de todos.
- **Agrupamientos diversos:** Conformar grupos heterogéneos donde los estudiantes puedan apoyarse y aprender unos de otros, fomentando la colaboración y la empatía.
- **Ritmo y pausa:** Respetar los tiempos individuales. Si un estudiante necesita más tiempo para procesar una consigna o realizar un movimiento, el grupo lo espera y lo anima, convirtiendo la espera en un acto de cuidado, tal como propone la filosofía de Enriqueta.

7. Evaluación

Enfoque evaluativo

La evaluación se concibe como formativa, continua y cualitativa. No se trata de medir o calificar, sino de acompañar el proceso de aprendizaje, identificar avances y dificultades, y ajustar la enseñanza en función de las necesidades del grupo.

Principios evaluativos:

- **Integral:** Considera las dimensiones motriz, emocional, social y expresiva.

- **Contextualizada:** Se realiza en situaciones reales de juego y movimiento.
- **Participativa:** Los estudiantes son parte activa del proceso, reflexionando sobre sus propias experiencias.
- **Descriptiva:** Se utilizan registros narrativos y observacionales, no calificaciones numéricas.

Instrumentos de evaluación sugeridos

Instrumento	Descripción	Momento de uso
Lista de cotejo	Registro de participación, cooperación y cumplimiento de consignas en cada actividad.	Durante el desarrollo de las actividades.

Registro anecdótico	Anotaciones breves sobre respuestas significativas, comentarios espontáneos o situaciones de cuidado entre pares.	Durante toda la secuencia.
Portafolio de dibujos	Recopilación de los dibujos del <i>"Ticket de salida"</i> (Actividad 7).	Al finalizar la secuencia.
Registro grupal	Síntesis de observaciones sobre la dinámica del grupo y los valores vivenciados.	Al finalizar cada sesión.

Retroalimentación

El docente debe ofrecer retroalimentación descriptiva y afectiva, centrada en el esfuerzo, la cooperación y el disfrute. Frases como *"Veo que tu grupo encontró una forma divertida de pasar la cuerda"* o *"Noto que cuidaste a tu amigo esperándolo"* son más pertinentes que evaluaciones del tipo *"Muy bien"* o *"Mal hecho"*. Se sugiere utilizar el registro observacional durante las actividades para luego compartir con los estudiantes evidencias concretas de su progreso.

8. Adecuaciones contextuales

- **Para contextos rurales:** Incorporar elementos del entorno natural (piedras, palos, hojas) como objetos adicionales de la valija.
- **Para contextos urbanos:** Visitar una plaza cercana para realizar alguna de las actividades, ampliando el espacio de juego.
- **Para salas de 4 y 5 años mixtas:** Adaptar las actividades para que los grupos incluyan estudiantes de ambas edades, favoreciendo el aprendizaje entre pares.

9. Rúbrica de evaluación (orientativa)

Criterio	En proceso	Logrado	Avanzado
----------	------------	---------	----------

Vivencia de los valores de Enriqueta (jugar, cuidar, compartir, crear)	Participa en los juegos, aunque requiere recordatorios para compartir los objetos o esperar su turno.	Comparte los objetos, respeta los turnos y ayuda a algún compañero cuando se cae o lo necesita.	Propone espontáneamente ayudar a otros, espera con paciencia y busca que todos puedan jugar.
Participación en juegos motores	Participa en los juegos con dificultad para seguir consignas o coordinarse; requiere apoyo frecuente.	Participa activamente, sigue consignas sencillas y se coordina con sus pares en la mayoría de las situaciones.	Participa con autonomía, sugiere variantes al juego y ayuda a otros a comprender las reglas.

Expresión corporal y creatividad motriz	Realiza movimientos simples imitando al docente o a sus compañeros.	Crea movimientos originales con los objetos de la valija y los utiliza para expresar emociones como alegría o sorpresa.	Inventa movimientos originales que integran varios objetos, demostrando creatividad y autonomía en sus propuestas.
Cooperación y cuidado del otro	Participa en el grupo pero muestra dificultades para compartir turnos o espacios.	Colabora con sus compañeros, respeta los turnos y muestra actitudes de cuidado durante el juego.	Promueve activamente la inclusión de todos, ayuda a quienes lo necesitan y propone reglas para que todos jueguen.

Reflexión sobre las experiencias de juego	Responde al cierre con respuestas breves o señas, sin conectar su respuesta con la experiencia.	Responde las preguntas reflexivas mencionando algo que hizo o sintió durante el juego.	Realiza reflexiones sencillas pero significativas: identifica qué le gustó, qué aprendió a hacer con su cuerpo, o menciona una situación de cuidado.
--	---	--	--

"Creemos haber tratado a los niños como plantas de jardín y no de invernadero. Ellos están expuestos a todas las impresiones del exterior que sufren y combaten bajo nuestra dirección, pero con sus propios esfuerzos." **Enriqueta Compte y Riqué**

Créditos: Imágenes generadas con Inteligencia Artificial Gemini, para fines educativos. Portal Uruguay Educa — ANEP, Uruguay. Basada en el patrimonio histórico-pedagógico de Enriqueta Compte y Riqué (1896–1976), pedagoga uruguaya pionera de la Escuela Nueva.

Bibliografía / Fuentes consultadas

- ANEP. (2022a). *Marco Curricular Nacional*. Montevideo: Administración Nacional de Educación Pública.
<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/MCN%202%20Agosto%202022%20v13.pdf>
- ANEP. (2022b). *Programa de Educación Inicial*. Tercera edición. Montevideo: Administración Nacional de Educación Pública.
- Bruner, J. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Compte y Riqué, E. (1933). *Lecciones de mi escuela*. Montevideo.
- Compte y Riqué, E. (1933). *Estudio y Trabajo*. Montevideo.
- Compte y Riqué, E. (1948). *Canciones y juegos de mi escuela*. Montevideo.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Ruiz Pérez, L. M. (1995). *Competencia motriz. Elementos para comprender el aprendizaje motor en Educación Física Escolar*. Madrid: Gymnos.
- Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

Autor: Prof. Marcos Díaz

Fecha de creación: Julio 2026