

ORIENTATE - ORIENTA-2

Escuela: Esc. Primaria Común N° 13 Prefectura Naval Argentina.

Autor/as: Santoro, Lara.

Participantes:

Malpartida, Valeria.

Batista, Diana ATP.

Grado: 1ro 2do 3ro 4to 5to 6to 7mo grado

Web de la escuela: <https://esc13edfisica.blogspot.com/>

RESUMEN

En la escuela 13 DE 17 (intensificada en Educación Física), durante el año 2018, pensamos para los festejos del día de la niñez y la celebración de los Derechos de la Niñez a jugar, en el proyecto "Orientate", y en el 2019, como propuesta para el segundo año de este ambicioso proyecto trianual, realizamos el "Orienta2". El 3° año fue suspendido por la pandemia de 2020 pero se trabajó con juegos de escape y orientación virtual a través de encuentros por Zoom.

Contamos con un entorno natural aledaño a la institución escuela: la plaza de Villa Real. Este lugar nos permitió abordar los contenidos de orientación trabajados desde el área de taller de juego y patio. La articulación y la construcción de acuerdos entre los docentes de la asignatura Educación Física y los docentes del "taller de juegos" permitió que el abordaje conjunto sobre los juegos enriquezca las experiencias de todos los alumnos de la escuela intensificada. En el segundo año, los docentes del grado diseñaron abordajes didácticos articulados con otros maestros curriculares y los profesores que dictan el taller. En el desarrollo y la puesta en práctica de todos los juegos se consideró fuertemente: el valor intrínseco del juego, la importancia de la regla en la comunicación y la necesidad de elaborar acuerdos para organizarse y pensar "planes" o estrategias para resolver los problemas que se presentaron. Nos apoyamos fuertemente el día del evento en padres y alumnos de 7° grado como acompañantes de los pequeños grupos de 1° ciclo.

PUNTO DE PARTIDA

1. ¿Por qué se hizo? Descripción de la situación inicial.

Esta propuesta surge con motivo de la "CELEBRACIÓN DEL DÍA DE LA NIÑEZ Y LA SEMANA DE LOS DERECHOS DE LA NIÑEZ A JUGAR".

El "taller de juego" propone un espacio valioso en la propuesta formativa de las escuelas intensificadas en Educación Física para desarrollar situaciones de enseñanza con respecto a diversos contenidos del área relacionados con los juegos y deportes alternativos.

Pensamos en un proyecto novedoso, cooperativo e interdisciplinario que nos uniera como comunidad educativa, que involucrara a todos los grados de la escuela, a los integrantes del plantel docente y las familias voluntarias.

Nos propusimos articular áreas del conocimiento de Ciencias, Matemáticas, Prácticas del lenguaje y Educación Física donde los docentes consideraran como principio fundamental en el desarrollo y puesta en práctica del proyecto: el valor de jugar, la importancia del respeto de la regla y la comunicación y los acuerdos con los/las otros/as.

OBJETIVOS Y DESTINATARIOS

2. ¿Qué se espera que logre el/la estudiante que participa de esta propuesta?

Se espera que los alumnos logren:

- Participar activa y plazeramente en diferentes tipos de juegos propuestos en cada estación.

-Elaborar la representación y la internalización del espacio de juego en función de la organización táctica y estratégica de sus acciones.

-Construir acuerdos con otros, logrando mediar ante los conflictos con una creciente autonomía.

-Aprender a leer y usar un mapa, reconociendo el entorno y los elementos representados en el mismo.

-Incrementar su capacidad de orientación a través del uso de la brújula.

- Durante el 2° año, mejorar el trabajo en equipo y la comunicación para la resolución de situaciones problemáticas.

3. ¿Quiénes son los destinatarios de la experiencia?

Alumnos de 1° a 7° grado

4. En caso de que hayan participado otros actores en la experiencia además de los/as estudiantes, ¿quiénes fueron? Por ejemplo: familias, otros docentes, etc.

Toda la comunidad educativa: docentes, ATP, equipo directivo, auxiliares y padres colaboraron en la organización y en el día del evento.

MARCO CONCEPTUAL/DE REFERENCIA

Progresión metodológica de enseñanza aprendizaje del proyecto de Orientación de 1° a 7° grado en el día del evento:

GRADO	CONSIGNA	RESULTADO	DESAFÍO a RESOLVER	HOJA DE CONTROL
1°	ADIVINANZAS donde la respuesta correcta indica el lugar hacia donde dirigirse.	Llegar al lugar correcto y marcar la hoja de control.	Actividad propuesta por el docente de grado con contenidos trabajados durante el año: rompecabezas humano, etc.	Escribir el código de la baliza que corresponde al lugar
2°	GRILLA DE FOTOS DEL LUGAR con un orden determinado del recorrido a seguir.	Llegar al lugar y marcar la hoja de control.	Actividad propuesta por el docente de grado con contenidos trabajados durante el año:	Escribir el código de la baliza que corresponde al lugar.

			desafíos matemáticos, completar la frase.	
3°	CROQUIS CON FOTOS Y NÚMEROS DEL ORDEN A SEGUIR. Se les indicará algunas referencias para orientar el Croquis en el espacio.	Llegar al lugar y señalar en el croquis el lugar de la foto.	actividad propuesta por el docente de grado con contenidos trabajados durante el año: escribir tres títulos de libros leídos, desafíos matemáticos, etc	Escribir el código de la baliza que corresponde al lugar.
4°	CROQUIS CON NÚMEROS con referencia de calles y puntos de salida y llegada únicamente.	Llegar al lugar siguiendo el orden numérico. Marcar la hoja de control.	Reorientar el mapa para ubicar el nuevo punto de control.	Escribir el código de la baliza que corresponde al lugar.
5°	ESTRELLA (rumbos con brújula)	Llegar al lugar que indica el rumbo y volver al lugar de inicio	resolver un contrarumbo.	Escribir el código de la baliza que corresponde al lugar.
6°	DERROTERO (rumbos con brújula)	Llegar al lugar y dirigirse al nuevo rumbo	Reorientar la brújula para dirigirse al nuevo punto de control	Escribir el código de la baliza que corresponde al lugar.

7°	DEPORTE ORIENTACION: (Derrotero por tiempo)	Llegar al lugar y dirigirse al nuevo rumbo	Reorientar la brújula para dirigirse al nuevo punto de control en el menor tiempo posible, respetando el ritmo del equipo para que todos lleguen al mismo tiempo.	Escribir el código de la baliza que corresponde al lugar.
----	---	--	---	---

CONTENIDOS

- Juegos grupales por bandos, en los que aparece progresivamente el sentido de pertenencia al grupo.
- Habilidades motoras simples (correr).
- Reconocimiento de situaciones de riesgo (escaleras de la escuela, terraza, cruzar la calle, las esquinas y el respeto por los semáforos al cruzar, animales sueltos en la vía pública), la posibilidad de evitarlas y el respeto por las normas.
- Dibujo, lectura, uso del mapa y los elementos que los componen.
- Representación gráfica del espacio: la ubicación de los objetos y la dirección de los desplazamientos.
- Juegos cooperativos de construir y compartir, que requieran de la participación conjunta para la resolución de problemas.
- Identificación de los problemas a resolver en las tareas y los juegos, con aporte y discusión de ideas en el pequeño grupo.
- Juegos con espacios y organizaciones espaciales “no convencionales” (adaptación de las estrategias y acciones ante la variación del campo de un mismo juego; juegos reducidos y juegos en espacios amplios).
- Juegos en el ámbito natural (que requieran el aprovechamiento de las características del medio y la resolución de los problemas que éste les presenta).
- La participación grupal en juegos (búsqueda de logros comunes, necesidad de acuerdos, valoración de la importancia de los diversos roles, el diálogo).
- Uso de la brújula. La enseñanza de los juegos desde el primer ciclo promoverá el alcance de resoluciones que impliquen paulatinamente el desarrollo de un pensamiento táctico, que atienda y responda a los problemas que los juegos conllevan.
- La verbalización, la interpretación, la comprensión y el análisis de las situaciones por resolver que los juegos plantean y promueven, enriquecerán el bagaje de experiencias de los alumnos y los habilitarán a avanzar sobre la resolución de nuevas situaciones.

- La representación espacial que los niños puedan realizar con respecto a los distintos juegos les permitirá diferenciar dimensiones y distancias, ubicaciones reales y relativas de los objetos y las personas, relaciones de distancia y velocidad con respecto a trayectorias. “Cualesquiera de los planteos de juego que se propongan (...) se constituirán en experiencias de aprendizaje y placer, en tanto el docente, en su propuesta de enseñanza, tenga claro que: - Jugar implica desafío o, lo que es lo mismo, nivel de dificultad adecuado o superior a lo conocido. - Jugar implica comprensión de un sentido: comprender cuál es el objetivo del juego, reconocer cuáles son los problemas que hay que resolver, diferenciar si esa resolución es individual o grupal. - Jugar implica organizarse, dialogar, hacer acuerdos... - Jugar implica ajustarse a reglas... - Jugar todos implica reconocer y respetar las diferencias...”

5. ¿Sobre cuáles de los contenidos del Diseño Curricular se enfoca la experiencia?

- Juegos grupales por bandos, en los que aparece progresivamente el sentido de pertenencia al grupo.
- Juegos cooperativos de construir y compartir, que requieran de la participación conjunta para la resolución de problemas.
- Habilidades motoras simples.
- Reconocimiento de situaciones de riesgo, la posibilidad de evitarlas y el respeto por las normas.
- Identificación de los problemas a resolver en las tareas y los juegos, con aporte y discusión de ideas en el pequeño grupo.
- El diálogo como forma de comunicación (en el acuerdo y en el disenso).
- Aceptación y elaboración de reglas.
- La función de las reglas y las normas en los juegos (la regulación de su desarrollo).
- El lenguaje corporal: expresión, interpretación de mensajes. (eje propio cuerpo- comunicación corporal).
- La participación en el grupo: escuchar y ser escuchado, proponer y aceptar, jugar y observar.
- El derecho a jugar y el derecho a aprender.
- Representación gráfica del espacio: la ubicación de los objetos y la dirección de los desplazamientos.
- Orientación en el espacio: aula, pisos de la escuela, parque, plaza, barrio.
- Confección y lectura de croquis y planos. Dibujo, lectura, uso del mapa y los elementos que los componen.
- Puntos cardinales y utilización de brújula.
- Prácticas de Lenguaje: lectura y escritura de códigos y mensajes.
- Juegos en el ámbito natural (que requieran el aprovechamiento de las características del medio y la resolución de los problemas que éste les presenta).
- Ciencias: Variedad de plantas y árboles, tipos de hojas.

PASO A PASO DE LA EXPERIENCIA

6. ¿Cuáles son las consignas o propuestas de trabajo destinadas a los/as estudiantes?

Realizamos una serie de propuestas didácticas y actividades lúdicas durante los meses de Junio a Agosto relacionadas con los contenidos antes mencionados, como por ejemplo:

- Formar grupos de 6 mixtos. Escribir los integrantes del grupo en un afiche y pegarlo en el gimnasio.
- Escondidas con cartas por la escuela, por el parque y la plaza: aprovechamos el juego para conversar sobre los peligros y el por qué de los mismos. Zonas permitidas y prohibidas para esconderse. La importancia de respetar las reglas y generar confianza para que el docente pueda proponer otros niveles de complejidad y vigilancia del juego.
- Variedades de escondidas y juegos en pequeños equipos: los equipos fueron escritos en afiches y pegados en el gimnasio para que todos los niños sepan a cuál pertenece.
- Búsquedas del tesoro: Las 7 maravillas (con objetos y elementos de la naturaleza viva).
- Juegos de descifrar códigos.
- Actividades para aprender a “leer” y diseñar un mapa. Ubicar, dentro del mismo los obstáculos y los espacios permitidos para desplazarse (ej: Trazar el mapa del aula, patio, 1º-2º piso de la escuela con un recorrido que efectúan al realizar un circuito de habilidades. Inventar la forma de simbolización de habilidades, de manera que en el mapa no sólo quede graficado dónde se hace cada habilidad, sino también qué tipo de habilidad es, con su correspondiente representación simbólica (inventada por ellos y con las referencias debidamente consignadas para que cualquiera pueda leer y entender el mapa).
- Actividades y juegos de orientación con brújula (previa clase teórica de magnetismo, puntos cardinales, trazado de plano y recorrido del barrio para reconocer sus calles, sacar fotos de la rica variedad de árboles, puntos de interés, etc).
- Salidas al medio natural de día y con pernoctada.
- Simulacro de Juego de orientación con los docentes (mientras el equipo directivo cubría la supervisión de los grados).

7. ¿De qué modo permiten que el/la estudiante sea protagonista de la actividad?

- Pensar equipos mixtos equilibrados en sus capacidades y fortalezas.
- Diseñar mapas con recorridos para jugar dentro de la escuela.
- Intercambiar ideas y discutir zonas de juego PERMITIDAS Y PROHIBIDAS.
- Redactar las reglas y socializarlas a través de afiches pegados en el gimnasio.

- Ponerle nombre al equipo para aumentar el sentido de pertenencia.
- Los alumnos de 7° grado participaron en el evento de 1° ciclo acompañando a los equipos, conformaron un grupo de líderes.

8. ¿Cuáles son los plazos de concreción de las actividades?

- La mayoría de las actividades tomaron entre 3-4 clases para su presentación, juego, reinención y escritura de reglas.

9. ¿Qué estrategias de enseñanza se ponen en juego? ¿Cuáles son las intervenciones de los/as docentes?

-Exploración: el grupo está dividido en 4 equipos:
 -Repartir material variado y jugar libremente, se prueban probabilidades en el parque de la escuela.
 -Observar dónde se encuentran los planos de evacuación de la escuela.
 -Observar mapas y planisferios en biblioteca.
 -Observar posibles espacios de juego.
 -Manipular y experimentar con la brújula.
 -Jugar a las 7 maravillas.
 Es indispensable hacer una puesta en común, un momento de síntesis en el que los chicos intercambien los “descubrimientos” o “inventos”. Provocar y estimular procesos de búsqueda.
 - Situaciones para reflexionar: ¿Cuáles son los lugares peligrosos de la escuela en los que no podemos escondernos ni correr? ¿Qué significa la frase que encontraron? ¿Qué juegos nuevos aprendieron hoy? ¿Cómo podríamos elevar-disminuir el nivel de dificultad?
 - Registrar y explicar verbalmente las acciones que realizan para la resolución de problemas.
 Favorecer que los niños conceptualicen, valoren lo realizado, saquen conclusiones.
 Estas situaciones permiten evaluar si los chicos aprendieron lo que quisimos enseñar, tomando éstas reflexiones para elaborar la siguiente propuesta de enseñanza.
 La reflexión en las clases va a permitir a los niños analizar los propios desempeños, actitudes, posibilidades y limitaciones, y la de sus compañeros, en un contexto de una acción particular.
 -Enseñanza recíproca: en parejas, cooperar con el compañero en la resolución de un problema: diseño de un croquis, orientar la brújula y encontrar la dirección.
 -Modelo a imitar: a partir del grupo total, presentar un recorrido en una hoja e imitar al docente que va adelante.
 En parejas, dan vuelta una tarjeta e imitan la secuencia de movimientos.

Copiar dibujos de mapas y recorridos de evacuación de la escuela con distintas señaléticas utilizadas convencionalmente.

- Resolución de problemas: hipotetizar, descifrar códigos y consignas con claves, armar la frase a partir de la secuencia de cartas encontrada y leerla al resto del grupo.

Se reparten los mapas y cada grupo tiene que identificar el lugar de salida, el recorrido y el lugar de llegada a partir de las referencias dadas en el mapa.

Se reparten tarjetas con grados (ej: 125°) y en parejas orientar la brújula y llegar al destino y volver al punto de partida.

La situación problemática tiene como resultado la solución del problema. El momento de intercambio es aconsejable para enriquecer los aprendizajes. Evitar mencionar en un principio las posibles formas de resolución.

-Gestión participativa: Pensar propuestas juntos donde los niños y niñas sean protagonistas, resignificando los acuerdos de convivencia y fortaleciendo los vínculos. Ej: formar 4 grupos de 6 y decidir de qué manera jugar con los materiales propuestos. Trabajo en conjunto en pequeños grupos en la elaboración y preparación de croquis/mapas, balizas y referencias. Creación de reglas de juego en las que todos puedan jugar y desarrollar un creciente nivel autonomía.

RECURSOS

10. ¿En qué espacios y tiempos se desarrolló la experiencia?

La propuesta se desarrolló de junio a octubre de 2018 y en el mismo período de 2019. Comenzó en la escuela, luego tuvimos salidas a la plaza de Villa Real (CABA) y por último a las inmediaciones del barrio.

11. Recursos materiales y tecnológicos utilizados tanto para diseñar la experiencia como para implementarla.

- Baliza (prisma de tela naranja y blanca de tres caras de 30 x 30 cm) ,
- Código (indica al corredor que se halla en el puesto de control correcto)
- Pinza de Control (testimonia al organizador el paso del corredor por el control). Perforadora sacabocados.
- Hoja de control: Nombre del Equipo, integrantes, No de orden de salida y fotos de la plaza a ubicar.
- Croquis y fotos

- 1º Grado: Hoja de control: Nombre del Equipo, integrantes, N° de orden de salida y adivinanzas sobre lugares de la plaza a ubicar.

- 2° GRADO: BÚSQUEDA CON FOTOS. En cada puesto de control deberán superar un desafío.
- 3° grado: hoja de control con orden de las fotos y croquis donde tendrán indicadas
- algunas de las fotos a localizar con su respectivo no de orden y el resto tendrán que ubicarlas y marcar en el mapa el número correspondiente. Por ejemplo: Están representadas en el mapa las fotos N°1, N°2, N°4-6-8 y las restantes no.
- 4° grado: Reciben el croquis con el número de orden donde tienen que localizar las balizas. Al llegar deberán marcar en su mapa el punto correcto donde fue hallada la baliza.
- 5° grado: hoja de control, con los rumbos para buscar con la brújula en forma de estrella. Ubicar en el croquis la zona donde llegaron.
- 6°-7° grado: hoja de control, con rumbos para buscar con brújula en forma de derrotero. Ubicar en el croquis la zona donde llegaron.

-1 croquis por grupo y rumbo en hoja de control.

Cuando llegan a cada lugar y luego de cumplir el desafío recibirán una LETRA que al juntarlas forman todos juntos la palabra "ORIENTA2"

SEGUIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES

12. ¿De qué manera se promueve la reflexión sobre el proceso de aprendizaje en los/as estudiantes?

Consideramos el trabajo de retroalimentación positiva como elemento clave para el proceso de aprendizaje. Buscamos dinámicas sociales participativas tanto para ofrecer como para recibir información que clarifique ideas, sugiera, exprese inquietudes de manera no amenazante y valore los puntos positivos, las fortalezas y aspectos interesantes del proceso.

Revalorizar nuestras prácticas en el área de Educación Física, teniendo en cuenta los derechos de los niños a jugar, a aprender, a la honestidad, a ser cuidado, a no ser maltratado ni discriminado, a la equidad y la protección.

Promovemos espacios de reflexión, pensando la clase como un espacio de encuentro para favorecer la grupalidad y poner los saberes acumulados al servicio del colectivo.

Necesitamos a los líderes positivos para que compartan sus experiencias y enriquezcan al grupo, generando espacios donde todos "dan" algo.

La clase de Educación física puede ser un lugar donde los más hábiles alimenten su narcisismo promulgando la mejora grupal.

Aprendemos escuchando, más aprendemos haciendo pero aprendemos mucho más enseñando. Es por ello que tomamos la enseñanza recíproca como pilar fundamental del proyecto.

Debemos estar atentos como profesionales para que estos derechos sean garantizados, generando espacios SEGUROS afectivamente, libres de violencia, dirigiendo la mirada a los más desfavorecidos.

Utilizar el diálogo como herramienta potente de comunicación priorizando: LA ESCUCHA ATENTA, LA PALABRA ADECUADA Y EL SILENCIO OPORTUNO. El docente actuará como MEDIADOR para mejorar la grupalidad.

13. ¿Qué instancias de evaluación se proponen?

Encuesta a todo el personal docente y directivo de respuesta abierta y múltiple. 2018-2019 Instrumentos de evaluación encuesta adocentes <https://docs.google.com/forms/d/1btUJWZ0ibk-waHmrW8DeTQu0s85JGZS2HOgg8mTqT5M/edit#responses>

14. ¿Con qué criterios se evalúa? ¿Cómo se comparten los criterios con los estudiantes?

Se realizó una lista con los indicadores a tener en cuenta para la evaluación de los estudiantes y se dejó publicada la misma en el gimnasio.

Instrumento: Lista de cotejo
 Método: observación
 CO-EVALUACION (EN PAREJAS)
 HETEROEVALUACION (DOCENTE)

Evaluación Proyecto /Unidad: ORIENTA-2	Indicadores	ALUMNO	ALUMNO	ALUMNO	ALUMNO	ALUMNO	ALUMNO

Inicio Situación: JUEGO ESCONDIDA	-LEE Y HACE USO DEL ESPACIO. -RECONOCE LOS ESPACIOS PERMITIDOS Y PROHIBIDOS.						
Proceso Situación: INVENTAR Y RECREAR UNA BÚSQUEDA	-NOMBRA Y APLICA LAS REGLAS. -LEE Y APLICA LAS DIST. REFERENCIAS -RECONOCE SU EQUIPO						
Final Situación: EVENTO ESCOLAR MASIVO "ORIENTA-2"	-LEE Y SE ORIENTA EN EL MAPA -USA Y APLICA DE LAS TÉCNICAS DE ORIENTACIÓN. -ALCANZA LOS DIST. OBJETIVOS (BALIZAS) -PARTICIPA ACTIVAMENTE CON SU GRUPO						
<p>CÓDIGO DE VALORACIÓN: S: SIEMPRE A/V : A VECES N : NUNCA</p>							

REFLEXIÓN EN TORNO A LA PROPIA PRÁCTICA

15. Mencione al menos tres datos o hechos que permitan evidenciar los efectos positivos de la experiencia.

Dato o hecho 1: articulación de áreas.

Dato o hecho 2: participación activa y placentera.

Dato o hecho 3: trabajo cooperativo.

RESUMEN DE LA ENCUESTA: (RESPUESTA DE LOS DOCENTES Y EQUIPO DIRECTIVO)

“LOS ASPECTOS POSITIVOS DE LA JORNADA”.

- “La organización en general, la participación activa de los maestros de grado, curriculares, directivos y auxiliares. Los desafíos eran acordes a las edades y con una dificultad media.”
- “La organización del evento y la participación de toda la escuela”.
- “Se vio el trabajo en equipo de los niños , el espíritu de juego sin competencia.
- “La organización y planificación de los encuentros. Estaba muy claro que se debía hacer”.
- “Organización, espacio (plaza) predisposición, buena onda. Compartir al aire libre y con buen tiempo optimizo el poder disfrutar de la actividad”.
- “Trabajo en equipo, solidaridad, destreza, diversión”.

16. ¿Cuál es el aporte de esta propuesta? ¿Por qué resulta significativa?

RESUMEN DE LA ENCUESTA: (RESPUESTA DE LOS DOCENTES Y EQUIPO DIRECTIVO)

“Se vió en todo momento la solidaridad , el compañerismo y sobre todo el disfrute de los participantes”.

“HABÍA ALEGRÍA , MOVIMIENTO Y GANAS”

Se trabajó en equipo, en todos los niveles, tanto chicos , como adultos. Hubo gran predisposición del personal docente y no docente en el armado de los juegos y el cuidado de los estudiantes.

“La experiencia de vivenciar contenidos sobre la lectura de mapas y la orientación en el espacio junto a mis alumnos fué increíble” (maestra de 2° ciclo).

17. ¿Se enfrentaron a algún desafío? ¿Cómo lo resolvieron?

Depender del clima:

“Con una baja temperatura no se disfruta tanto”. (MG: participé como docente en 2do. ciclo, y hubo cuatro grados de temperatura).

Algunos grupos contaban con pocos integrantes debido al ausentismo.

La falta de camisetas identificadoras.

Faltaban docentes para acompañar los grupos.

Que al ser al aire libre hay elementos que no se pueden controlar, como la lluvia o las obras públicas.

¿TE ANIMÁS?

18. ¿Qué consejos le darías a quienes quieran replicar la experiencia en otras escuelas?

Para realizar un proyecto tan abarcativo es indispensable, que sea un proyecto:

Compartido Y ARTICULADO con múltiples responsables,

contar con familias voluntarias para colaborar en el armado del material didáctico y acompañamiento de los alumnos,

Involucrar a todo el personal en el trabajo previo de los contenidos áulicos a abordar y en el cuidado de los niños en los desplazamientos y durante el evento.

AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento especial a la Prof. Valeria Malpartida y a nuestra ATP Diana Batista por sumarse, aportar y dedicar muchas horas extra en encontrar la mejor estrategia metodológica y puesta en marcha del proyecto.

Sin ellas no hubiera sido posible! Gracias!

Agradezco también a todo el EQUIPO DOCENTE Y NO DOCENTE DE LA ESCUELA INTENSIFICADA EN EDUCACIÓN FÍSICA N° 13 DE 17 porque han ayudado, realizado aportes de interés, ofrecido tiempo, recursos y conocimientos para que la experiencia pudiera realizarse.