MOTTINA LAB

ENSEÑANDO A ENSEÑAR

Planificador de Clases de Educación Física

Banco de actividades, armado de clases y planificación anual para Nivel Inicial, Primario y Secundario

FICHA TÉCNICA Y DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO



Versión 2.3
Noviembre de 2026

MottinaLab
Herramientas para el desarrollo deportivo y la enseñanza

Contenido

1 Presentación del producto
2 Destinatarios
3 Problema que resuelve y beneficios
4 Funcionalidades
5 Contenidos incluidos
6 Cómo funciona
7 Especificaciones técnicas
8 Compatibilidad y requisitos
9 Cómo comprarla y empezar a usarla
10 Instalación paso a paso
11 Privacidad y seguridad de los datos
12 Licencia y modalidad de adquisición
13 Soporte, actualizaciones y contacto

1 Presentación del producto

El **Planificador de Clases de Educación Física** es una aplicación para docentes que reúne en un solo lugar un **banco de casi 2.000 actividades y juegos**, un asistente que **arma clases completas en segundos** y un generador de **planificaciones anuales**, tomando como referencia el Diseño Curricular de la Provincia de Buenos Aires.

Se usa desde el celular, la tablet o la computadora, se instala como una aplicación y **funciona sin conexión a internet**, para que el docente pueda consultarla en el patio, el gimnasio o el campo de deportes. Todas las clases y planificaciones se pueden editar, guardar, imprimir en PDF y compartir por WhatsApp.

Datos clave

1.980
propuestas entre actividades y juegos, con ficha completa

300
entradas en calor y vueltas a la calma (100 por nivel)

3 + CEF
niveles: Inicial, Primario y Secundario, más juegos para CEF

1 toque
para generar una clase completa en 3 fases

3 formatos
de planificación anual: proyecto, unidad temática y secuencia didáctica

100 %
de las funciones principales disponibles sin internet

> Herramienta independiente, basada en el Diseño Curricular de la Provincia de Buenos Aires. No es una publicación oficial ni está afiliada o avalada por la Dirección General de Cultura y Educación (DGCyE).

2 Destinatarios

1 Docentes de Educación Física
De Nivel Inicial, Primario y Secundario que necesitan planificar clases variadas y alineadas con el diseño curricular.

2 Docentes de CEF
Centros de Educación Física: juegos clasificados por nivel, lógica sociomotriz y estructura.

3 Estudiantes del profesorado
Que están aprendiendo a planificar y necesitan modelos de clases, fichas y planificaciones anuales.

4 Suplentes y docentes con horas nuevas
Que deben tener clases listas rápidamente para grupos y años distintos.

3 Problema que resuelve y beneficios

Planificar lleva horas: buscar actividades, adaptarlas a cada año y bloque, ordenarlas en una clase y armar la planificación anual. El Planificador reduce ese trabajo a minutos.

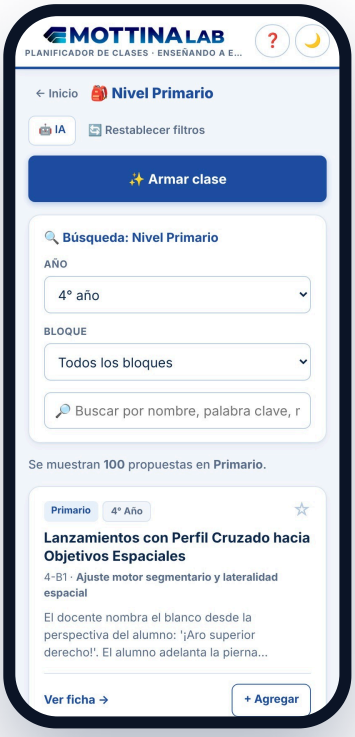
Necesidad del docente	Cómo la resuelve el Planificador
Encontrar actividades adecuadas	Banco de 1.980 propuestas filtrables por sala, año, ciclo, bloque o eje, y búsqueda por palabra o material.
Armar una clase completa	Asistente que genera entrada en calor, parte principal y vuelta a la calma respetando el nivel, año y bloque elegidos.
Adaptar la clase al grupo	Editor para cambiar, ordenar o quitar actividades, definir minutos por fase y agregar observaciones.
Presentar la planificación anual	Borrador completo por proyecto, unidad o secuencia, con contenidos curriculares, distribución trimestral, evaluación e inclusión.
Compartir e imprimir	PDF listo para imprimir y envío de la clase completa por WhatsApp u otras aplicaciones.
Trabajar sin señal	Se instala en el dispositivo y funciona sin conexión a internet.
No perder el trabajo	Guardado automático, clases guardadas y respaldo completo en un archivo.

4 Funcionalidades

La aplicación se organiza en dos módulos, **Armar Clase** y **Armar Planificación**, más herramientas comunes de guardado, respaldo y ayuda.

4.1 Banco de actividades y juegos

- Actividades de **Inicial** (salas de 3, 4 y 5), **Primario** (1° a 6° año) y **Secundario** (ciclo básico y superior), y un **banco de juegos**.
- **Filtros** por sala, año o ciclo; por bloque o eje del diseño curricular; y, en juegos, por nivel, clasificación sociomotriz y estructura.
- **Búsqueda libre** por nombre, palabra clave, material o consigna.
- **Ficha completa** de cada actividad: tipo y enfoque, organización, materiales, cantidad por alumno, descripción y reglas, variantes e intervención docente.
- **Favoritos** para guardar las actividades preferidas.



Catálogo filtrado por año

4.2 Asistente "Armar clase completa"

- Genera una clase en **3 fases**: entrada en calor, parte principal (2 o 3 actividades) y vuelta a la calma.
- Respeta el **nivel, año o sala y bloque o eje** seleccionados, e informa cuántas actividades cumplen la selección.
- **Modo al azar** o **modo manual**, eligiendo las actividades desde el catálogo.

4.3 Editor de clase

- Cambiar cualquier actividad por otra del mismo año y bloque, ordenarlas o quitarlas.
- Cambiar o quitar la entrada en calor y la vuelta a la calma.
- **Minutos por fase** con cálculo del total, y campo de **observaciones**.
- Acceso a la ficha de cada actividad desde la clase.
- **Guardado automático** de la clase en curso.



Clase generada en 3 fases

4.4 Clases guardadas y opciones para compartir

- Guardar clases con nombre y fecha, cargarlas, **actualizarlas** o guardarlas como copia.
- Borrado con confirmación y opción **"Deshacer"**.
- **PDF** listo para imprimir, con logo, fecha, nivel, duración y el detalle completo de cada actividad.
- **WhatsApp** con la clase completa, o envío a otras aplicaciones (mail, Drive, Telegram) y copia del texto.

4.5 Planificación anual

- Formulario de **5 preguntas**: nivel, sala o año, formato, propósito central y datos del grupo.
- **Borrador completo sin internet** por **proyecto, unidad temática o secuencia didáctica**, con 10 secciones: datos generales, fundamentación, propósitos, objetivos, distribución anual por trimestre, unidades con contenidos curriculares, modos de conocer, indicadores y actividades sugeridas del banco, estrategias didácticas, evaluación, inclusión y recursos.
- Los bloques vinculados con el propósito reciben más semanas y se destacan.
- Edición directa del texto, guardado automático en "Mis planificaciones" y exportación a **PDF**.



Borrador de planificación anual

4.6 Asistente con inteligencia artificial (opcional)

- Arma un pedido curricular completo según el tipo de búsqueda (actividades o juegos), el nivel, el año, el bloque y el contexto de la clase: día de lluvia, espacio reducido, sin materiales, grupos numerosos, materiales reciclados, medio natural, prácticas acuáticas o inclusión.
- Lo abre en **ChatGPT** o **Perplexity**, o lo copia para usarlo en cualquier otra IA.
- También permite **generar la planificación anual con IA** y **"Mejorar con IA"** un borrador ya armado.

4.7 Herramientas generales

Respaldo de datos

Exporta clases, favoritos, planificaciones y la clase en curso en un archivo. Al importar permite **combinar** o **reemplazar**. Incluye un recordatorio periódico.

Ayuda integrada

Tutorial paso a paso, recorrido de bienvenida, guía de instalación, uso sin internet, preguntas frecuentes y términos de uso.

Instalación y actualizaciones

Se instala como app en Android, iPhone, iPad y PC, y avisa cuando hay una versión nueva con el botón "Actualizar".

Comodidad de uso

Modo claro y oscuro, pantallas completas en el celular, botón "Inicio" fijo y navegación con el botón "atrás".

© 2026 MottinaLab · Planificador de Clases

5 Contenidos incluidos

5.1 Banco de actividades

Nivel	Organización	Cantidad
Inicial	Salas de 3, 4 y 5 · 5 bloques	300
Primario	100 por año, de 1° a 6° · 5 bloques	600
Secundario básico	1° a 3° año · 3 ejes	300
Secundario superior	4° (180), 5° (200) y 6° (200) · 3 ejes	580
Juegos	Inicial, Primaria, Secundaria y CEF	200
Total		**1.980**

5.2 Entradas en calor y vueltas a la calma

Nivel	Entradas en calor	Vueltas a la calma
Inicial	50	50
Primario	50	50
Secundario	50	50
Total	**150**	**150**

5.3 Banco de juegos

Clasificación sociomotriz	Juegos
Cooperativos	61
Cooperación y oposición	59
Psicomotores	34
Oposición	25
Comotores	21

Estructura	Juegos
Reglados	119
Tradicionales / populares	48
Minideportes / juegos deportivos	19
Alternativos / autóctonos	14

Cada juego incluye participantes, ambiente, materiales, reglas, variantes y eje de reflexión.

5.4 Marco curricular de referencia

Nivel	Estructura cargada en la aplicación	Contenidos
Inicial	5 bloques y 10 núcleos temáticos	55
Primario	5 bloques por año, de 1° a 6° (30 bloques), con modos de conocer, indicadores de avance y situaciones de enseñanza	151
Secundario	3 ejes por año, de 1° a 6°, con 48 núcleos temáticos	320

Este marco es el que usa el generador de planificaciones anuales sin conexión.

© 2026 MottinaLab · Planificador de Clases

6 Cómo funciona

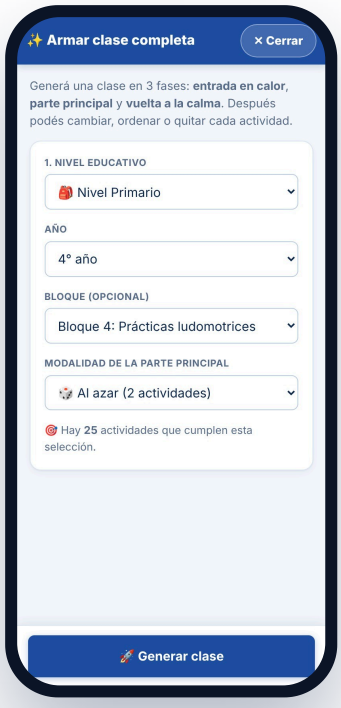
Una clase completa en tres pasos, en menos de un minuto.



1

Elegí el nivel

Inicial, Primario, Secundario o Juegos, y explorá el catálogo con sus filtros.



2

Armá la clase

Indicá año y bloque, y la app genera las 3 fases en un toque.



3

Ajustá y compartí

Cambiá lo que quieras, guardala y descargala en PDF o mandala por WhatsApp.

> **Planificación anual:** en el módulo "Armar Planificación" se responden 5 preguntas y la app arma el borrador completo sin internet. Después se puede editar, guardar, descargar en PDF o mejorar con IA.

7 Especificaciones técnicas

Característica	Especificación
Tipo de aplicación	Aplicación web progresiva (PWA) instalable
Tecnologías	HTML5, CSS3 y JavaScript, sin dependencias externas
Funcionamiento sin conexión	Service Worker con caché de la aplicación completa y de todos los contenidos
Tamaño de descarga	Aproximadamente 2,9 MB (descarga única)
Almacenamiento de datos	Local, en el propio dispositivo. No usa servidores para guardar datos, ni cuentas ni registro
Respaldo	Exportación e importación en archivo JSON (combinar o reemplazar)
Formatos de salida	PDF (impresión del navegador), texto para WhatsApp y otras apps, JSON de respaldo
Integraciones opcionales	ChatGPT, Perplexity y WhatsApp (requieren internet)
Interfaz	Diseño adaptable a celular, tablet y PC · modo claro y oscuro
Accesibilidad	Botones táctiles amplios, navegación por teclado, foco visible y respeto de la opción "reducir movimiento"
Idioma	Español (Argentina)
Actualizaciones	Aviso automático con botón "Actualizar"; los datos del usuario se conservan
Acceso	Sitio web seguro (HTTPS) con ingreso personal por correo electrónico y código de acceso
Versión	2.3 · Noviembre de 2026

8 Compatibilidad y requisitos

Dispositivo	Navegador para instalarla	Cómo se instala	Sin internet
Celular o tablet Android	Google Chrome	Menú ⋮ → "Instalar aplicación"	**Sí**
iPhone o iPad	Safari	Compartir → "Agregar a inicio"	**Sí**
PC Windows, Mac o Chromebook	Chrome o Edge	Ícono de instalar en la barra de direcciones	**Sí**
Otros navegadores	Firefox u otros	Se usa desde el navegador, sin instalar	Limitado

- **Para entrar:** el correo electrónico habilitado al comprar y acceso a ese correo para recibir el código.
- **Para instalarla:** el navegador indicado en la tabla y conexión a internet la primera vez (unos 3 MB). Los pasos detallados están en la sección 10.
- **Necesitan conexión:** el asistente con IA y el envío por WhatsApp. Sin señal, la app copia el texto para usarlo después.

9 Cómo comprarla y empezar a usarla

Son **3 pasos simples**. No hace falta crear usuario ni contraseña: entrás con tu correo electrónico.

1

Comprá la app

Elegí la forma de pago que te quede más cómoda:

- **Por Skool**, en la comunidad **Instructor de Natación**.
- **Por transferencia bancaria:** pedí los datos por WhatsApp y mandá la captura del comprobante por el mismo chat.

2

Enviá tu correo electrónico

Mandá por WhatsApp el **correo con el que vas a usar la app** (Gmail, Hotmail, Yahoo, etc.).

Lo habilitamos y **te avisamos cuando ya podés entrar**.

3

Entrá con tu correo

Abrí el enlace de la app, escribí **tu correo** y pedí el código. Te llega un **código de acceso** a ese correo: copialo en la pantalla y **ya estás adentro**.

Detalle del paso 3: el código de acceso

Paso	Qué hacer
a	Abrí el enlace de la app que te mandamos. Aparece una pantalla para ingresar tu correo. Puede estar en inglés: el campo dice **"Email"** y el botón **"Send me a code"** (enviarme un código).
b	Escribí **el mismo correo que nos enviaste** y tocá el botón para recibir el código.
c	Abrí tu correo. Te llega un mensaje con un **código de números**. Si no lo ves, revisá **Spam** o **Promociones**.
d	Volvé a la pantalla de la app, escribí el código y tocá **"Sign in"** (ingresar). ¡Listo! Ya podés usarla e instalarla (ver sección 10).

Bueno saber: el código sirve una sola vez y se usa enseguida. Si vence o no llega, pedí uno nuevo. Más adelante, si la app te vuelve a pedir el correo, repetí estos pasos: vas a recibir un código nuevo.

¿Te trabaste en algún paso? Escribinos por WhatsApp al **+54 9 3329 201378** y te ayudamos.

10 Instalación paso a paso

Se instala **una sola vez**. Así queda como una app más en tu dispositivo: con su ícono, en pantalla completa y **funcionando sin internet**. Antes de instalarla, entrá con tu correo y tu código (sección 9) **desde el navegador indicado**.

Android
con Google Chrome

1. Abrí el enlace en **Chrome** e ingresá con tu correo y código.
2. Tocá el menú ⋮ (arriba a la derecha).
3. Elegí **"Instalar aplicación"**. Si dice "Agregar a la pantalla principal", tocala y después elegí **"Instalar"**.
4. Confirmá con **"Instalar"**. El ícono aparece en el inicio y en tus aplicaciones.

iPhone y iPad
con Safari

1. Abrí el enlace en **Safari** e ingresá. Si lo abriste desde Instagram o WhatsApp, elegí primero **"Abrir en Safari"**.
2. Tocá **Compartir** (el cuadrado con la flecha hacia arriba).
3. Bajá y elegí **"Agregar a inicio"**. Si aparece la opción "Abrir como app web", dejala activada.
4. Tocá **"Agregar"**. El ícono aparece en tu pantalla de inicio.

PC y Mac
con Chrome o Edge

1. Abrí el enlace en **Chrome** o **Edge** e ingresá.
2. **Chrome:** tocá el ícono de instalar (pantalla con flecha) a la derecha de la barra de direcciones, o menú ⋮ → "Transmitir, guardar y compartir" → **"Instalar"**.
3. **Edge:** menú ··· → "Aplicaciones" → **"Instalar este sitio como una aplicación"**.
4. Confirmá con **"Instalar"**. Se abre en su propia ventana y queda en el menú Inicio o en Aplicaciones.

Si arriba de la app ves el botón 📲 **Instalar**, también podés instalarla desde ahí.

¿Quedó instalada como app?

- Se abre **sin la barra de direcciones** del navegador.
- Aparece en la **lista de aplicaciones** del dispositivo.
- Funciona con el **modo avión** activado.

Si se abre dentro del navegador, con la barra de direcciones, es solo un **acceso directo**. Borralo y repetí los pasos eligiendo **"Instalar"**, no "Crear acceso directo".

Uso sin internet: es automático

No hay que activar nada ni existe un botón de "usar sin conexión": **la app se prepara sola**.

- Después de instalarla, **abrila una vez con internet** y esperá unos segundos. Aparece el aviso **"Listo: la app ya funciona sin internet"**.
- Para comprobarlo: **Ayuda → "Usar sin internet"**. Tiene que decir **"Lista para usar sin internet: ✅ sí"**.

11 Privacidad y seguridad de los datos

Acceso personal
Solo entra quien compró la app, con su correo habilitado y un código que llega a ese correo. No se usan contraseñas.

Datos en tu dispositivo
Clases, favoritos y planificaciones quedan guardados solo en el dispositivo del docente. La app no envía esa información a ningún servidor.

Control del usuario
La información sale únicamente cuando el docente la comparte, la exporta o usa un servicio externo de IA.

Archivos verificados
Los respaldos importados se validan y se limpian antes de cargarse en la aplicación.

Como los datos se guardan en el dispositivo, se recomienda hacer respaldos periódicos desde **Ayuda → "Respaldo de datos"**. La app muestra un recordatorio para hacerlo. Con el respaldo también pasás tus datos a otro dispositivo.

12 Licencia y modalidad de adquisición

Tipo de licencia	Licencia de uso personal, intransferible y no exclusiva, para la tarea docente de quien la adquiere
Formas de pago	Por **Skool** (comunidad Instructor de Natación) o por **transferencia bancaria**
Precio	Consultar
Acceso	Personal, con el correo electrónico del comprador y un código de acceso que llega a ese correo
Prueba gratuita	Versión de prueba con todas las funciones para conocer la app antes de comprarla
Licencias institucionales	Disponibles a pedido para escuelas, institutos y equipos docentes
Usos permitidos	Usar la app en los propios dispositivos, e imprimir y compartir las clases y planificaciones generadas para el propio trabajo docente
Usos no permitidos	Copiar, distribuir, compartir el acceso, revender, publicar o extraer los contenidos de la aplicación

© 2026 MottinaLab · Planificador de Clases

13 Soporte, actualizaciones y contacto

- **Actualizaciones:** las mejoras se publican en línea y la app avisa con el botón "Actualizar". No hace falta reinstalarla y tus datos se conservan.
- **Soporte:** consultas de compra, acceso, instalación y respaldo por WhatsApp o correo electrónico.
- **Ayuda integrada:** tutorial, preguntas frecuentes y guías dentro de la aplicación.

Resumen rápido

Quiero…	Qué hacer
Comprar la app	Pagar por Skool o por transferencia, y mandar el comprobante por WhatsApp
Entrar por primera vez	Enviar tu correo, abrir el enlace, pedir el código y escribirlo
Instalarla	Android: Chrome → ⋮ → "Instalar aplicación" · iPhone: Safari → Compartir → "Agregar a inicio" · PC: Chrome o Edge → "Instalar"
Usarla sin internet	Nada: es automático después de instalarla y abrirla una vez con internet
No perder mis datos	Ayuda → "Respaldo de datos" → "Exportar respaldo"

¿Querés probarla, comprarla o necesitás ayuda?

WHATSAPP
+54 9 3329 201378

CORREO ELECTRÓNICO
mottinalab@gmail.com

© 2026 MottinaLab. Todos los derechos reservados. El Planificador de Clases, su software, diseño, logotipos y contenidos están protegidos por la Ley 11.723 de Propiedad Intelectual de la República Argentina. Prohibida su copia, reproducción, distribución, modificación o reventa sin autorización escrita del titular. Herramienta independiente y no oficial, basada en el Diseño Curricular de la Provincia de Buenos Aires; no está afiliada ni avalada por la Dirección General de Cultura y Educación (DGCyE). Las propuestas son orientativas y no reemplazan el criterio profesional docente. Los términos de uso completos están disponibles dentro de la aplicación.