



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



Portal educativo

# Propuesta didáctica:

## Día del Idioma Español

### Retos



**Descripción:** Propuesta didáctica que busca desarrollar habilidades de comprensión, expresión oral y escrita, ampliar el vocabulario y promover el trabajo en equipo y la colaboración a través de la propuesta de una serie de actividades lúdicas.

**Formato:** Propuesta didáctica con metodologías activas

**Ciclo:** Segundo ciclo

**Tramo:** 3

**Grado:** 3° y 4° grado



**Dominio:** Pensamiento y comunicación

**Componente:** Alfabetizaciones fundamentales

**Espacio:** de Comunicación

**Unidad curricular:** Lengua Española

**Competencia general:**

- Comunicación
- En relación con los otros
- Iniciativa y orientación a la acción

**Competencias a desarrollar con esta propuesta:**

- Competencia lingüística: los niños pueden mejorar su comprensión y expresión oral y escrita a través de la formulación de preguntas, búsqueda de información, organización de ideas, el diálogo y dar razones para construir sus puntos de vista
- Competencia digital: al utilizar herramientas digitales
- Competencia de relación con otros: al trabajar en equipo para resolver los retos, los niños pueden mejorar su capacidad para comunicarse, colaborar con otros, respetando las ideas y opiniones de sus compañeros.
- Competencia de aprender a aprender: al enfrentarse a desafíos y obstáculos en el juego, los niños pueden mejorar su capacidad para planificar, organizar y llevar a cabo una estrategia para resolver los acertijos y avanzar en el juego.

**Contenidos estructurantes de las disciplinas del espacio:**

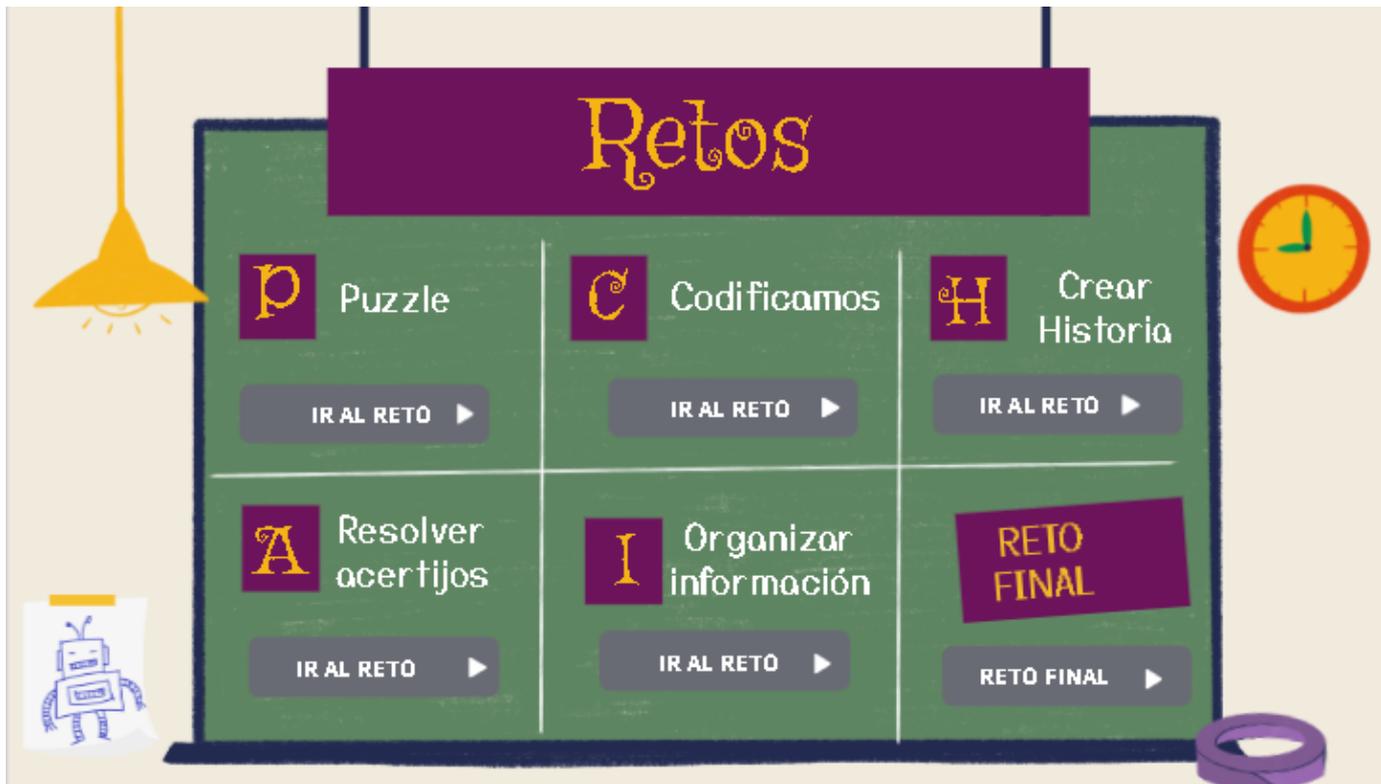
- Hablar
- Escuchar
- Leer
- Escribir
- Reflexión metalingüística

**Contenidos por nivel:**

- La organización gráfica de la información.
- La localización de información
- La trama en la producción escrita
- Las palabras agudas, graves y esdrújulas



## Plan de aprendizaje:



La siguiente propuesta consiste en resolver un reto final. Las pistas e información para resolverlo las irán consiguiendo a medida que transitan y resuelven los cinco retos presentados.

### Reto P- Puzzle

Esta actividad consiste en el armado de un puzzle. A partir de ella deberán buscar, seleccionar y utilizar información para investigar quién es el personaje.

### Reto C - Codificamos

En esta actividad se les propone un juego de armado de palabras con las letras de la palabra "español". También deberán descubrir el código utilizado para leer la palabra que se le presenta. Se les sugiere que codifique otra de las encontradas. Para esto pueden utilizar el mismo código o desafiarlos a inventar uno ellos.



### **Reto H - Historia**

Se propone que creen una historia a partir de un listado de palabras que se presentan en un juego donde deberán previamente clasificarlas por su acentuación.

### **Reto A - Acertijos**

En un juego se presentan una serie de acertijos que deberán resolver evitando ser atrapados por enemigos.

### **Reto I - Información**

A partir de la lectura de un texto sobre el día del idioma español se solicita que jerarquicen ideas.

De cada uno de estos retos obtendrán pistas para resolver el Reto Final.

### **Reto Final**

En esta actividad resolverán un crucigrama utilizando las ideas que se buscaron resaltar a partir de los retos anteriores.

### **Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:**

- La propuesta está pensada para ser realizada en una jornada, en equipos a fin de que exista una retroalimentación necesaria entre los niños, que les permita alcanzar la resolución de los retos.
- El docente puede elegir si todos los grupos realizan los retos en el mismo orden o cada equipo elige su recorrido.

Como forma de orientar el trabajo, se recomienda que todos los alumnos comiencen sabiendo cuál es el reto final.

**.Autor:** Helena Ferro

**Fecha de creación:** Abril 2023



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



**Portal educativo**

**Licenciamiento:** Creative Commons Atribución 4.0 Internacional