



Propuesta didáctica: ¿A qué rayuela jugamos?



Hopscotch (Rayuela), obra realizada por Théophile Emmanuel Duverger

Hopscotch es una ilustrativa obra realizada por el renombrado pintor realista francés Théophile Emmanuel Duverger. Esta pieza maestra captura una imagen emblemática de la época en la que fue creada, transportando al espectador a un fascinante viaje a través de la mirada del artista.

En "Hopscotch (Rayuela)", Duverger nos presenta una imagen emblemática de la época, con personajes que evocan la inocencia y la diversión de la infancia. Los niños, inmersos en el juego de la rayuela, se comunican en torno al juego tradicional, sus gestos y expresiones capturados con maestría por el artista. Cada detalle, desde la ropa



hasta los gestos y las interacciones entre los niños, se percibe con una precisión asombrosa, revelando la habilidad de Duverger para transmitir emociones y contar historias a través de la pintura.

Si bien no se pudo dar con la fecha de su creación se estima que es de mediados del siglo XIX.

Descripción:

Propuesta didáctica en la que se aborda la rayuela tradicional y la rayuela africana, reflexionando sobre sus similitudes y diferencias, permitiendo el análisis tanto desde la educación física como desde la matemática.

Esta propuesta didáctica identifica al alumno como centro, tomando las actividades lúdicas como metodología activa. Por este medio se busca potenciar el tiempo de clase con interacciones que permitan construir el saber a partir de tareas cooperativas, así como en el espacio privado de los niños. Esto se logra a partir de la inclusión de la tecnología y el apoyo de la familia en propuestas asincrónicas que son retomadas en el aula para enriquecerse a partir de la reflexión, de la elaboración de acuerdos parciales y de la búsqueda de nuevas preguntas para avanzar en la construcción del conocimiento. Así, se toman elementos del aprendizaje basado en juegos (ABJ), adaptando un juego muy conocido como lo es la rayuela, permitiendo conocer sus reglas e incluso adaptarlas a diferentes situaciones que permiten una posterior reflexión que conduce a la metacognición y a aprender con otros.

El ABJ incluye el juego libre así como el juego guiado, siendo ambas modalidades importantes para el desarrollo de habilidades comunicativas, cooperativas, sociales, emocionales y disciplinares, entre otras.

Formato: Propuesta didáctica

Fecha de creación: 25/5/2023



Ciclo	Tramo	Grado	Espacios	Unidades curriculares	Competencias generales
1	2	1° y 2°	Desarrollo personal y Científico - Matemático	Educación Física/Matemática	Comunicación, Pensamiento creativo

Espacio	de desarrollo Personal y Conciencia Corporal- en comunicación	
Competencia general	en comunicación - Pensamiento Creativo (MCN, 2022)	
Unidad Curricular	Educación Física	Matemática
Competencia específica	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.	CE4. Desarrolla el pensamiento matemático a través de la exploración, elaboración de conjeturas, validación, refutación y formulación de generalizaciones para la producción de saberes matemáticos.



Contenido	<p>Juegos tradicionales Ampliación de juegos motores simbólicos en espacios estructurantes y cambiantes. Interiorización de la acción de jugar Juegos tradicionales como acervo cultural</p> <p>Juego y Recreación. Realización de distintos juegos motores identificando sus reglas e intenciones. Identificación de los juegos motores cooperativos, posicionándose en diferentes roles y contextos reales.</p>	Composición y descomposición aditiva. (1ero y 2do)
Criterios de logro	<p>Amplía los juegos motores [tradicionales] en espacios estructurantes y cambiantes. Interioriza la práctica de jugar. [Comienza a valorar los juegos tradicionales como acervo cultural.] Utiliza las reglas correctamente, disfruta del juego y demuestra un conocimiento básico de la historia y/o el origen del juego.</p>	Revisa sus procedimientos de resolución de problemas para identificar errores, reconocerlos y valorarlos como parte del proceso.



Metas de aprendizaje:

Luego de llevar a la práctica esta propuesta didáctica, se espera que los estudiantes:

- conozcan distintos tipos de rayuelas y desarrollen habilidades motrices y perceptivas, participando de ellas;
- reconozcan las similitudes y diferencias entre la rayuela tradicional y africana como juegos competitivo y cooperativo respectivamente;
- exploren diferentes estrategias de composición y descomposición aditiva del número, comunicando y discutiendo entre pares sobre las mismas, para llegar a conclusiones parciales como grupo.

Plan de aprendizaje tentativo:

Actividad 1_ CONOCEMOS UN JUEGO ¿NUEVO?

Se propone a los niños la visualización en sus hogares de dos videos sobre el juego de la rayuela.

Se sugiere alojar los enlaces a los materiales en el aula virtual, de manera que todos puedan acceder con sus familias, con la consigna de explorar el juego: sus generalidades, reglas, cantidad de jugadores, mejores estrategias y cuál es el objetivo del juego.

Pueden incluirse algunas preguntas para los adultos del hogar, como por ejemplo: ¿jugaron a la rayuela alguna vez? De ser así, ¿cuál de las dos rayuelas practicaban? ¿responden a las mismas reglas?

De esta forma se podrá reflexionar luego en el aula cómo las reglas de una misma versión del juego han ido cambiando en el tiempo. Por ejemplo, ¿todos jugaron con un cielo en la rayuela tradicional? ¿todos apoyaban los dos pies en los casilleros "dobles"?

Los videos sugeridos para esta actividad son los siguientes:

[Rayuela tradicional](#)

[Rayuela africana](#)

Actividad 2_ SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS

En el grupo total se procede a la identificación de las variantes de la rayuela y sus características. Se puede utilizar una tabla o gráfico comparativo donde se registren todas las observaciones que los niños hayan realizado en las visualizaciones de los videos.



De ser necesario, en el caso de presentar dudas o ideas que no estén demasiado claras, se sugiere visualizar en el aula el material.

	Rayuela tradicional	Rayuela africana
Objetivos		
Participantes		
Materiales		
Espacios		
Reglas		
Otros		

Posible modelo de tabla comparativa de ambos juegos.

Se comprueba que las reglas y objetivos de la rayuela varían según los distintos formatos de juego existentes.

En la mayoría de los formatos, la rayuela es un juego de fases, correspondientes a las casillas sorteadas, y realizadas individualmente en relación a la competición, es decir, cada uno por su cuenta.

Establecer cuáles son los objetivos y las reglas del juego de la rayuela es una tarea que requiere una inmersión en diferentes contextos, regiones variadas, tanto en el mismo país, barrio, ciudad y alrededor del mundo.

Tradicionalmente, se establecían unos movimientos básicos en rayuela que representaban reglas comunes. Entre ellos, el lanzamiento de la piedra progresivamente desde el cuadrado inicial al final, el salto con uno o dos pies según los cuadrados (por ejemplo, se salta un cuadrado con un pie, dos cuadrados con los dos pies).

Entre las reglas más conocidas de este se identifican:

- 1- Tiró la piedra y cayó en una casilla no deseada, fuera o encima de la línea, se pasa el turno;
- 2- La casa donde está la piedra (el escenario en el que se encuentra el jugador) no se puede pisar;
- 3- La piedra se recoge en el camino de regreso;
- 4- La piedra se lanza desde un lugar acordado entre los jugadores, tradicionalmente detrás del cuadro de salida;

En la mayoría de los juegos de rayuela, el objetivo es llegar a la última etapa (casa) antes que los demás participantes. Sin embargo, los jugadores pueden asignar otros objetivos según sus necesidades y deseos. En virtud de ello, el juego se puede



organizar de diferente forma. Se sugiere visualizar el siguiente video a modo de ejemplo: [RAYUELA AFRICANA \(DIFERENTES EJEMPLOS\) - YouTube](#)

Actividad 3_ ¡A JUGAR!

Se propone el juego libre de la rayuela, en el que los estudiantes puedan practicar y experimentar el juego.

Se realiza una práctica de rayuela tradicional, en grupos pequeños, proponiendo un momento posterior al juego en el que se discutan las diferentes estrategias utilizadas por los jugadores para que al tirar la piedra no toque las líneas dibujadas por ejemplo, o que hagan notar a otros jugadores que si mueven su cuerpo de determinada manera al saltar pueden obtener un salto mayor, analizar las estrategias usadas para no perder el equilibrio al levantar la piedra, o al saltar en un pie, dar un giro, etc.

Todo lo dicho y acordado por los niños como positivo para ser mejores jugadores, se pone a prueba jugando nuevamente.

Conversamos sobre el juego competitivo (10 minutos):

Reunimos a los niños y se facilitó una conversación sobre la experiencia de jugar a la rayuela avioncito.

Pregunta a los niños cómo se sintieron al competir entre ellos. Anima a compartir sus emociones y opiniones.

Dirige la atención hacia las emociones positivas y negativas asociadas con el juego competitivo.

Se puede dejar registro en el papelógrafo

.

Actividad 4- NUEVAS REGLAS

A partir de todo lo investigado y vivenciado sobre el juego, se propone una variación para jugar la rayuela tradicional: antes de tirar la piedra al casillero que corresponda, el jugador deberá tirar los dados para formar el número de dicha casilla.

El objetivo es que los niños puedan componer de diferentes maneras el número de casillero al que les toca tirar la piedra.

Se propone el juego al grupo, compartiendo las reglas e invitándolos a jugar. Si es posible dibujar varios juegos en el espacio disponible, se organizan los alumnos en tantos grupos como rayuelas se disponga.



Rayuela con dados.

Necesitaremos dibujar la rayuela en el patio, una piedra y dos dados.

Por turno, cada jugador, debe componer el número del cuadrado al que debe tirar la piedra.

Para ello podrá utilizar uno o dos de los dados. Si logra componer el número, tira la piedra. Si no lo logra, pierde el turno. Si pierde el turno nuevamente, esto lo habilitará a arrojar la piedra y avanzar en el juego en su tercera vez.

Si, por ejemplo, el alumno debe formar el número 2, puede decir que quiere tirar los dos dados. Sin embargo, si en el primero le sale el número que necesita, no necesitando tirar nuevamente, puede decirlo y eso le habilitará a tirar la piedra al casillero correspondiente e iniciar los saltos.

En esta primera actividad se espera que los niños disfruten del juego. Se sugiere repetir esta instancia varias veces.

Actividad 5- REFLEXIÓN SOBRE EL JUEGO.

En una siguiente etapa, se invita a los niños a registrar de qué manera lograron componer los números. Este registro se hace en papelógrafo o cartulina, de manera que esto quede a disposición de quien lo necesite en otras instancias del juego.

El recordar las maneras en que compusieron los números del 1 al 10 permite la clasificación de los números de acuerdo a la cantidad de dados que necesitan para formarlos. Por ejemplo, podrán reconocer que para obtener el 1 sólo es posible usar un dado, sin embargo, a partir del 2 hasta el 6, es posible formar la cantidad con uno o dos dados, pudiendo detallar algunas de acuerdo a su experiencia en el juego. Finalmente, un tercer grupo de números es el formado por el 7, 8, 9 y 10, que sólo es posible formar con dos dados. El reflexionar sobre esto y explicarlo es importante para que los niños vayan incorporando estrategias para ser mejores en el juego.

Actividad 6- JUGAMOS NUEVAMENTE

Se los invita a volver a jugar para investigar si hay otras formas de componer los números que no fueron dichas en la actividad anterior. En la medida en que reconozcan otras, se registran en el mismo papelógrafo o cartulina disponible en la clase.

Actividad 7- EVOCACIÓN DEL JUEGO.

Se presenta la siguiente situación a resolver en el espacio privado de los niños:

1. *Si un compañero quiere ir al casillero 8 y le sale un 5 en un dado, ¿qué número debería salirle en el segundo dado?*
2. *Una compañera dice que hay 5 posibilidades de combinar los dos dados para formar el 8 pero otro amigo dice que son solo 3. ¿Qué opinás?*



Se sugiere entregar a cada niño la primera parte y, una vez resuelta, entregar la segunda.

Luego, se puede proponer una breve puesta en común de ideas en pequeños grupos, donde el intercambio entre pares provoque la reflexión. El tener que explicar a otro compañero lo realizado exige un mayor grado de dificultad para los niños. Luego, lo acordado respecto a las decisiones tomadas se comparte, permitiendo que se comparen estrategias y que se discutan contrastando con otros ejemplos que los niños pueden presentar.

Actividad 8- ACTIVIDAD INTRAMATEMÁTICA

A partir de las experiencias anteriores se pregunta a los niños de cuántas maneras se pueden componer los números entre 1 y 10 utilizando dos cantidades.

Para responder cuántas formas de composición hay, los alumnos deberán averiguar cuáles son. Esto requiere organizar la información para asegurarse de no repetir o de no tener en cuenta alguna opción.

Se reflexiona entonces sobre la importancia de tener un orden para realizar la tarea. Se sugiere proponer la realización de una tabla donde se coloquen los números del 1 al 10 encabezando diez columnas y debajo de cada uno, todas las maneras que citen de composición de dichos números. Luego deberán contarse para responder a la pregunta inicial.

Actividad 9- RAYUELA AFRICANA

En esta oportunidad se retoma el juego, proponiendo experimentar la rayuela africana.

Se propone que, una vez jugada, se reflexione sobre las reglas y las estrategias de cada jugador.

Finalmente, se vuelve a jugar, procurando aplicar las estrategias compartidas anteriormente.

Es oportuno, y si el docente lo cree conveniente puede ser de utilidad, retomar la tabla comparativa de ambos juegos, iniciada en la actividad 2. De esta manera, se podrán refutar o validar ideas registradas anteriormente, como agregar otras surgidas a partir de la experimentación en los grupos.

Esta puesta en práctica del juego y la reflexión sobre el mismo, busca que los niños participen activamente en diferentes juegos de la rayuela, demostrando habilidades y destrezas en su ejecución, y contribuyendo a su difusión y preservación como parte del patrimonio cultural de la comunidad. Al mismo tiempo, la comparación de ambas rayuelas permite que se pueda reflexionar sobre el juego competitivo y cooperativo, siendo esta información que puede agregarse a la tabla si es que lo creen oportuno.



A modo de ejemplo, se sugiere:

Invitar a los niños a la ronda para conversar sobre los conceptos de juego competitivo y juego cooperativo. Partiendo desde sus ideas previas podemos destacar que el juego competitivo se centra en ganar y superar a otros jugadores, mientras que el juego cooperativo se enfoca en trabajar juntos y lograr un objetivo común.

Posteriormente, se propone discutir sobre la experiencia de jugar a la rayuela africana, preguntando a los niños cómo se sintieron al trabajar juntos y ayudarse mutuamente, animando a compartir sus emociones y opiniones.

Es relevante en este caso dirigir la atención hacia las emociones positivas y la importancia de la cooperación en el juego cooperativo.

Registrar en el papelógrafo lo analizado.

Actividad 10_ RITMO, MÚSICA Y DIVERSIÓN

Se retoma el video inicial sobre la rayuela africana, prestando atención a la música y los movimientos que la acompañan siguiendo el ritmo.

Así se integra el juego de la rayuela como expresión corporal y artística.

Se invita a los niños a trabajar en grupos para crear su propia coreografía y presentarla ante el resto de la clase.

Actividad 11_ ¡TE ENSEÑO!

Actividad de difusión y preservación de la rayuela, en la que los estudiantes diseñen y realicen una actividad para compartir y enseñar las diferentes variantes de la rayuela a la comunidad, como por ejemplo, un taller o una demostración en un evento cultural o escolar.

Sugerencias metodológicas y evaluación

En primer lugar, se sugiere al docente de aula que es necesario establecer variables didácticas que permitan el abordaje de la composición aditiva del número para permitir su enseñanza en primer y segundo año. Se sugiere que se amplíe el intervalo numérico a utilizar, por ejemplo, incluyendo los nudos entre 10 y 100 (o 120). También puede agregarse un tercer dado que indique sumas o restas para componer el número.

Será el docente, con conocimiento de su grupo, quien tome decisiones respecto a la profundización de este contenido, para el desarrollo de la competencia específica seleccionada en esta propuesta didáctica.

La evaluación se puede realizar de la siguiente manera:



Observación directa de la participación activa de los estudiantes en las diferentes actividades propuestas.

Evaluación de las habilidades y destrezas en la ejecución de los diferentes juegos de la rayuela.

Evaluación de la calidad de la coreografía presentada por los estudiantes y su capacidad para integrar la rayuela como expresión corporal y artística.

Evaluación de la actividad de difusión y preservación de la rayuela diseñada y realizada por los estudiantes, valorando su creatividad, originalidad y efectividad en la difusión de los juegos tradicionales de la comunidad.

Es importante destacar que la evaluación debe ser formativa y orientada al aprendizaje, brindando retroalimentación constante a los estudiantes para que puedan mejorar su desempeño y alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos.

Autores: Maestra Karinna Romero- Profesor Marcos Díaz

Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

Fuentes:

AndreasPraefcke (s/f) [Imagen] Duverger Hopscotch Disponible en https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Duverger_Hopscotch.jpg

ANEP (2022) Progresiones de Aprendizaje Transformación Curricular Integral [documento en línea] Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/progresiones/Progresiones%20de%20Aprendizaje%202022%20v5.pdf>

ANEP (2022) Plan de estudios de Educación Básica Integrada (EBI)[documento en línea] Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/Plan2023/Educacio%CC%81n%20Ba%CC%81sica%20Integrada%20Plan%20de%20estudios%202022%20v8.pdf>



ANEP (2022) Programa de Educación Básica Integrada Educación Física Tramo 2 | Grados 1.o y 2.o [documento en línea] Disponible en Administración Nacional de Educación Pública en

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/te-programas/2023/finales/espacios/espacio-desarrollo-personal-y-conciencia-corporal/Educaci%C3%B3n%20F%C3%ADsica%20-%20Tramo%202.pdf>

ANEP (2022) Programa de Matemática Tramo 2 | Grados 1.o y 2.o [documento en línea] Disponible en Administración Nacional de Educación Pública en

<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/te-programas/2023/finales/espacios/cientifico-matematico/Matem%C3%A1tica%20-%20Tramo%202.pdf>

ANEP (2021) Cuaderno Para Hacer Matemática en Primero [documento en línea] Disponible en Administración Nacional de Educación Pública en

<https://drive.google.com/file/d/1s8Ov5nnKeC4Xb7A2ITn0ljnEx4Ulroaf/view>

ANEP (2021) Cuaderno Para Hacer Matemática en Segundo [documento en línea] Disponible en Administración Nacional de Educación Pública en

<https://drive.google.com/file/d/1kvGBq8qq7PLNhNJgr-02wTILSqPKWZRb/view>

Gonçalves, G. (s/f) [sitio web] Amarelinha Disponible en

<https://www.jogostradicionais.org/amarelinha>