



Propuesta didáctica: Juegos de toda la vida



Esta escultura muestra la diversión de una época y forma un vínculo histórico con el pasado. Diseñada por Charlie y Joan Smith para coincidir con el Año de la Familia en 1994.

Es una obra de arte interactiva que espera que el visitante se una al juego mientras se recorre el sendero del patrimonio, situado en el parque Burswood, de Australia.

**Descripción:**

Propuesta didáctica en la que se procura la reflexión en torno a los juegos tradicionales, reconociendo el valor que tienen en sí mismos, el conocimiento de ellos que manejan los niños y sus familias, así como su importancia como patrimonio cultural. Todo esto es abordado de manera interdisciplinar, desde la Matemática y la Educación Física. Se propone dicha propuesta teniendo en cuenta la centralidad en el alumno, procurando que construya los saberes de una manera lúdica, que facilite la indagación, la discusión y los acuerdos en el recorrido.

Formato: Propuesta didáctica

Fecha de creación: 25/5/2023

Ciclo	Tramo	Grado	Espacios	Unidades curriculares	Competencias generales
1	2	1º y 2º	Desarrollo personal y Científico - Matemático	Educación Física/Matemáticas	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	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	CE2 Utiliza diferentes estrategias matemáticas, conectando conceptos entre sí y explicando los procedimientos realizados para resolver problemas en distintos contextos.



	sentimientos (Ruiz, 1995), en relación con el deporte, el juego y la recreación , la gimnasia y expresiones del movimiento .	
Contenido	Juegos tradicionales Ampliación de juegos motores simbólicos en espacios estructurantes y cambiantes. Interiorización de la acción de jugar Juegos tradicionales como acervo cultural 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.	El trabajo estadístico: análisis de la frecuencia de los sucesos. (1°) La interpretación y elaboración de gráficos. (1°) La interpretación de listas, tablas y gráficos. Relaciones entre listas y tablas y entre tablas y gráficos. Representación gráfica de la información. (2°)
Criterios de logro	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.	Revisa sus procedimientos de resolución de problemas para identificar errores, reconocerlos y valorarlos como parte del proceso. • Identifica diferentes registros de representación de objetos matemáticos a través de la lectura y escritura en contextos numéricos. Organiza información a través de tablas y gráficos para interpretar situaciones concretas.

Metas de aprendizaje:

A partir de esta propuesta didáctica se espera que los alumnos valoren los juegos tradicionales como parte del acervo cultural, además de conocerlos, jugarlos y clasificarlos en cooperativos y competitivos.

Además, se espera que demuestren conocimientos necesarios para la lectura y escritura de diversas representaciones de informaciones referentes a la cantidad de personas que conocen o han practicado determinados juegos.



Los estudiantes conocerán distintos tipos de rayuelas y desarrollarán habilidades motrices y perceptivas, participando de ellas.

Plan de aprendizaje:

Actividad 1

El docente, en grupo total, pregunta a los niños *¿A qué juegan en los recreos?*.

Se entrega un papel pequeño a cada uno y se solicita el registro de un juego (pueden utilizar dibujos o escribir el nombre).

Se propone que cada niño pase al pizarrón y pegue su papel. Una vez que todos estén colocados a la vista del grupo, se procede a leerlos y organizarlos, de manera de formar grupos con los que se repiten.

Se propone agrupar los juegos por categorías, por ejemplo, incluir en un mismo grupo todos los que incluyen tener que atrapar a alguien, o todos los que incluyan una pelota como elemento necesario, los que se jueguen en equipos y los que no. Posteriormente se ordenan los juegos en una gráfica de barras donde cada papel vale uno, permitiendo así el conteo de cada juego colocado en columnas.

Esta actividad es una primera aproximación a la representación de información en una gráfica de barras.

Se identifican en la gráfica los ejes y los datos que se anotan en cada uno, las cantidades y cómo se representan.

Actividad 2

Se propone a los niños consultar en sus hogares, a los adultos referentes, a qué jugaban en el recreo cuando venían a la escuela.

Esta información, registrada en papeles una vez más, se coloca en una gráfica.

Esto posibilita comparar ambas gráficas. Quizás coincidan en algunos juegos, como los de pelota, por ejemplo, aunque en otros se diferenciarán.

Para poder comparar ambas gráficas, los niños deberán leer el nombre de los juegos y la cantidad que se observa en ambos gráficos. En este modelo de gráfico, los niños podrán observar que se trata de contar los papeles que están en una misma columna y el nombre que se ubica en el eje horizontal.

Se sugiere además colocar en el eje vertical los números que corresponden a dichas columnas, permitiendo observar donde se colocan (se extiende una línea paralela al eje horizontal desde la altura máxima de la columna).



Actividad 3- Se retoman los datos de la gráfica realizada a partir de los datos de las familias. Se seleccionan algunos de los juegos tradicionales, se consulta a las familias si fuera necesario cuales son sus reglas, y se les practica en la escuela, permitiendo la experimentación y la exploración de las dinámicas de juego que implican.

Actividad 4- Se propone un espacio de reflexión en la clase, que se hace extensible a las familias a través del aula virtual.

Algunas consignas sugeridas son:

¿Cómo han cambiado los juegos con el tiempo? ¿Los juegos que practicaban tus abuelos se siguen jugando? De ser así, ¿se juegan igual? ¿Crees que los niños del futuro jugarán de la misma manera? ¿Cómo podrán conocer estos juegos ellos?

Estas preguntas permiten reflexionar sobre la incidencia de la tecnología en los juegos de cada época, tanto en la posibilidad de conocer juegos y costumbres del mundo, así como la suplantación de algunos por el uso de la computadora o el celular en los momentos de ocio de los niños (y grandes).

Actividad 5- Se comparte en el aula virtual un [video](#) con algunos juegos infantiles que ya no forman parte de los recreos de las escuelas. Se propone un foro de discusión dando así participación a las familias para que puedan opinar y compartir experiencias con los niños.

En la clase- Se elige uno de los juegos tradicionales mencionados y se propone investigar su historia en el mundo, cómo se le llama en diferentes países, variaciones de reglas, etc. De esta manera no solo se le puede valorar como parte de distintas culturas sino como parte de éstas en el tiempo. De esta manera, los niños pueden comprender por qué a estos juegos se les llama "juegos de toda la vida" y cómo pueden seguir siendo relevantes en el futuro.

Actividad 6- Se toma la rayuela como ejemplo de un juego tradicional que ya fue investigado en la propuesta didáctica anterior (ver recursos relacionados) incluyéndose entre los "juegos de toda la vida", los que sí se siguen practicando. Algunas preguntas a proponer pueden ser: *¿Qué es lo que hace que un juego se siga practicando? ¿Qué buscan ellos al momento de decidir un juego para el recreo, por ejemplo? ¿Cómo podríamos lograr que otros niños en el futuro conozcan este juego en ambas versiones?*

Actividad 7-

Se presenta una tabla con información sobre una encuesta realizada a los docentes del centro en referencia a cuál era la rayuela a la que jugaban de niños. El propósito



de esta actividad es presentar información en formato tabla, permitiendo que su interpretación pueda ser de utilidad para presentarla luego como una gráfica, en una siguiente actividad.

A modo de ejemplo se presenta la siguiente tabla:

Docentes	Rayuela Africana	Rayuela tradicional
3B	x	
4A		x
1A		x
1B		x
2A	x	
2B		
3A	x	x
3B		x
4B		x
5A		x
Directora	x	
6B		x
5B		x
6A		x
Profesor E. Física	x	x

Esta tabla permite conocer datos de manera implícita, pero otros deberán ser leídos entre líneas.

Se sugiere dar un tiempo en el espacio privado de los niños para que puedan realizar una primera aproximación. Luego, podrán trabajar en pequeños grupos, intercambiando las interpretaciones que cada uno logre realizar. Finalmente, en una puesta en común, se comienzan a revisar datos encontrados, estrategias y razones de la obtención de los mismos mediante preguntas que problematicen la lectura. Es importante que los niños reconozcan diferentes tipos de datos en filas y columnas. Es interesante que se pregunten qué significan las cruces y a qué se refiere el dato 3A o 6B.

Respecto a las columnas, ¿qué datos aportan cada una de ellas? ¿Pueden establecer algún tipo de conclusión a partir de su lectura? En este caso, seguramente los niños identifiquen en la primera de las columnas la cantidad de docentes del centro (o del turno), mientras que si se observan las otras dos



columnas, podrán concluir cuántos de esos docentes jugaban a la rayuela tradicional y cuántos a la africana.

Pero, sólo si se leen las filas, encontrarán otros datos, como por ejemplo que un docente no jugaba a ninguna rayuela, o que algunos jugaban a las dos. Estos datos no se obtienen solo de las columnas, sino que es necesario relacionar filas y columnas. Y todo esto debe ser puesto en común en el grupo.

Se recomienda proponer la lectura de otras tablas, como las que se encuentran en el CPHM de 1ero y 2do.

Actividad 8- ¿A qué jugaban más nuestros padres y abuelos?

A partir de los datos recabados en el aula virtual en las actividades anteriores, se propone presentar a la clase dichos datos en formato tabla y gráfico, permitiendo la lectura e interpretación de datos en ambos textos. De esta manera se facilita que los niños puedan establecer relaciones que permitan una mejor interpretación en uno u otro formato de presentación de la información.

Se puede presentar la tabla de familias y cantidad de juegos a los que jugaban de una lista acotada previamente elaborada.

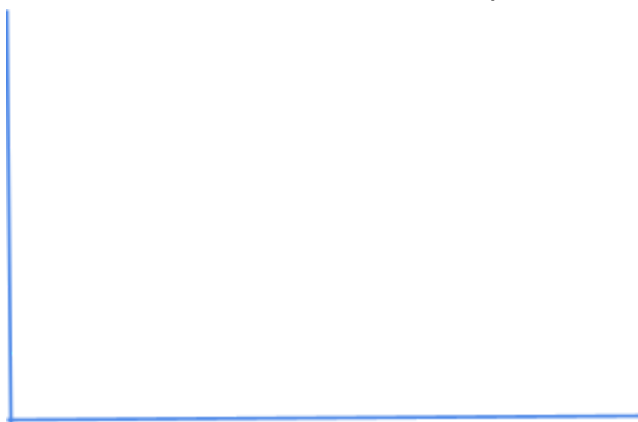
De esta forma, una familia tendrá asociado el número 3, otra el 5 y otra el 1, por ejemplo. El interpretar cuántas familias jugaban a más de uno de los juegos de la lista, cuál no jugaba a ninguno, a cuántas familias se consultó, son algunos de los datos que podrían leer.

Luego, al graficar estos mismos datos, se discutirá sobre lo que indica cada número y cada eje, así como datos específicos.

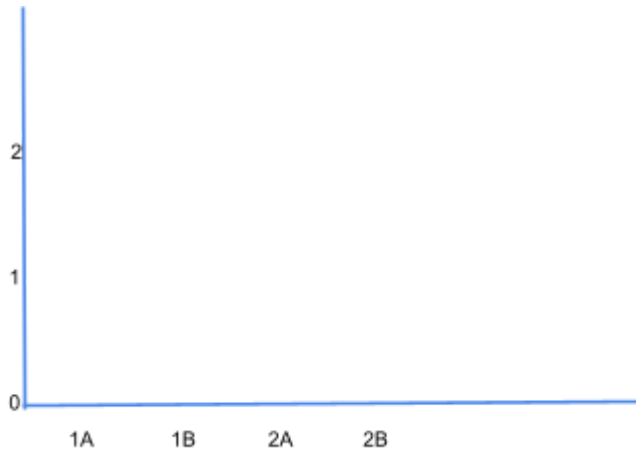
Es importante concluir comparando ambas maneras de mostrar la información, viendo un mismo dato en tabla y gráfico.

Actividad 9- ¿A qué jugaban nuestros maestros y profesor?

Se propone retomar los datos de la tabla anterior y elaborar una gráfica en referencia a los docentes de 1ero y 2do año. Para ello, los niños deberán volver a leer la tabla, discriminando datos que sean de su interés.



Se puede iniciar la discusión a partir del trazado de los dos ejes, preguntando qué datos deberían ubicar en ellos, solicitando las razones de cada respuesta.



Dado que ya han trabajado con gráficas de barras en las tareas iniciales, los niños tendrían que decidir cuántas columnas tendrá esta gráfica. Esto puede diferir si se tienen en cuenta más o menos docentes en la consigna, por ejemplo, se podrían tener en cuenta en los datos el director y profesor de Ed. Física, o solamente los maestros de primero. Luego, en el otro eje, ¿qué significan el uno y el dos? ¿Cómo se representa el caso del docente de 2B?

Se pretende así que los niños puedan leer la información, relacionar e interpretar datos.

Actividad 10- De acuerdo a los datos leídos en la gráfica anterior, ¿cuál de las versiones de la rayuela es de toda la vida para los docentes de la escuela? Esta pregunta permite analizar cuál es la rayuela tradicional para los docentes y cuáles serán las razones. También es importante reconocer el rol de la tecnología, que nos permite conocer juegos de lugares que no conoceríamos de otra manera. Finalmente, una pregunta para reflexionar juntos es *qué juegos queremos que sigan siendo de toda la vida y cómo lo podríamos lograr*.

Sugerencias metodológicas y evaluación

Esta propuesta didáctica propone el análisis de los juegos, tanto desde el conocimiento de los mismos, sus prácticas como su importancia para la construcción de la cultura e identidad de familias y niños.

Al mismo tiempo, se proponen variadas actividades en las que las familias son partícipes. Algunos aspectos de las informaciones indagadas sobre los juegos, son datos que contribuyen a concluir sobre los cambios y permanencias en los juegos. Desde la matemática, estos datos son representados de diversas maneras que promueven la lectura, comparación y análisis de datos.

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.

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. En este sentido cobra una real importancia toda herramienta de coevaluación y autoevaluación, como rúbricas y listas de cotejo, que permiten una reflexión crítica de los estudiantes sobre sus propios aprendizajes.

Autores :Karinna Romero- Prof. Marcos Díaz

Licenciamiento: [Creative Commons Atribución 4.0 Internacional](#)

Fuentes

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

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad

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>