



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Creamos juegos

(Propuesta didáctica)



Descripción: La intención de esta propuesta didáctica es fomentar la imaginación de los estudiantes, pensando en los juegos o deportes que han realizado o conocen desde el área de Educación Física para que con el acompañamiento y el trabajo interdisciplinario con Lengua puedan crear nuevos juegos.

**ANEP**DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIADIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVODepartamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad**Fecha de creación:** octubre de 2024**Formato:** Propuesta didáctica**Fecha de creación:** octubre 2024**Ciclo:** 2**Tramo:** 4**Grado:** 5to y 6to**Espacios : Comunicación, Educación Física y Creativo Artístico****Competencias generales:** Comunicación, Pensamiento creativo y Relacionamiento con los otros

Unidad curricular	Competencia específica	Contenidos	Criterios de logro
Educación Física Tramo: 4 Grado: 5to y 6to	CE1. Identifica y crea prácticas motrices reflexivas, emocionales y observables del cuerpo humano que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos, con relación al deporte, el juego, recreación, gimnasia y expresiones del movimiento motriz que promuevan un estilo de vida saludable. CE4. Indaga, analiza y explica saberes propios de la Educación Física para generar espacios de comprensión de las diferentes	5to: El Juego y la recreación Las diferentes lógicas de los juegos motores cooperativos, juegos tradicionales como acervo cultural, grandes juegos motores en contacto con la naturaleza con perspectiva inclusiva en los diferentes medios (terrestre y acuático) 6to; Grandes juegos y formas de jugar como dimensiones del fenómeno lúdico.	5to: Explica y selecciona entre las diferentes lógicas de los juegos motores cooperativos, juegos tradicionales como acervo cultural. Reflexiona sobre el jugar como práctica lúdica. 6to: Genera espacios de práctica lúdica en diversos contextos



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



	concepciones del área.		
Lengua española Tramo: 4 Grado: 5to y 6to	CE5. Selecciona, analiza y utiliza la nueva información para la resolución de problemas simples y concretos	Los diferentes registros de la oralidad (coloquial y formal)	Selecciona la información pertinente que le permita organizar los pasos de resolución de diversas situaciones.



<p>Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa</p> <p>Tramo: 4</p> <p>Grado: 5to y 6to</p>	<p>. CE1. Selecciona y utiliza medios y formatos digitales, generando producciones, adecuándose a diferentes contextos e interlocutores, para presentar información y comunicarse</p>	<p>Tecnologías de la información y la comunicación: - identificación, selección, utilización y creación de recursos digitales (aplicaciones, lenguajes o dispositivos), para comunicarse con distintos fines, de forma sincrónica y asincrónica, con distintos actores de la comunidad</p>	<p>Registra información en diferentes formatos digitales</p>
<ul style="list-style-type: none">● Metas de aprendizaje:● Los y las estudiantes aprenderán a crear juegos para potenciar el uso de su imaginación con la finalidad de estimular la confianza realizando diferentes actividades recreativas de manera interdisciplinaria entre Lengua y Educación Física.● Desde el Espacio Técnico Tecnológico aprenderán a realizar registros de información utilizando diferentes formatos de grabación. ● <i>(La meta se situará en la realidad del grupo del docente.)</i>			



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Plan de aprendizaje



Actividad 1

Primera parte: (en casa)

Los estudiantes podrán buscar diferentes juegos en Internet, en conversación con sus familias, amigos, etc., y traer a la clase la siguiente información:

- Nombre del juego
- Objetivos
- Reglas
- Cantidad mínima o máxima de jugadores
- Otros datos que aporten al juego

Luego en clase serán compartidos y se hará una puesta en común.

Pensemos en los juegos:

- ¿Qué es lo más importante que debe tener un juego para ti?
- ¿Cuáles son tus juegos preferidos? ¿Por qué?
- ¿En todos los juegos debes conocer sus reglas? ¿Qué finalidad tienen éstas?

Para finalizar el docente les brindará a los estudiantes un video como cierre de esta propuesta sobre la importancia de las reglas en los juegos:

https://youtu.be/34Z7wOI6_BA?si=eU9tdBC4A-NHiUui



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Actividad 2: Te invito a jugar

Se les solicita a los niños que redacten con sus palabras alguno de los juegos que hayan investigado y cuenten a los demás compañeros cómo se juega.

Se puede organizar la explicación del juego de la siguiente forma

- Materiales
- ¿Cómo jugar?
- Reglas

Luego de compartir el juego se hablará de los registros: coloquial y formal

Se explicará brevemente qué son dichos registros.

- Coloquial: Uso cotidiano, informal, entre amigos y familiares.
- Formal: Uso en situaciones profesionales, académicas o con personas de autoridad.

Ejemplo de juego investigado en casa.

¡Hola amigos!

- En mi casa estuvimos charlando sobre los juegos de antes y los de ahora.
- Les voy a contar cómo jugar a la carrera de embolsados. Es súper divertido y fácil. Para jugar necesitamos una bolsa de arpillera o similar grande para cada niño. Puede ser una bolsa de papas o algo así.
- Debe haber una línea de salida y una línea de meta. Podemos usar una cuerda o dibujar con tiza en el suelo en ambos casos (materiales)
- Comienza el juego cuando todos los participantes se meten dentro de su bolsa y se colocan en la línea de salida.
- Luego alguien dice “ya” y todos empiezan a saltar dentro de sus bolsas tratando de avanzar hacia la meta.



- Hay que saltar lo más rápido posible sin caerse. Si se caen, se levantan y siguen saltando.
- El primero que cruce la línea de meta gana la carrera. (¿Cómo jugar?)

Las reglas para tener en cuenta son:

- No puedes salir de la bolsa mientras saltas.
- Si te caes, tienes que levantarte y seguir saltando.
- No puedes empujar a los otros niños.
- El que llega primero a la meta gana

Luego del relato se les preguntará a los estudiantes qué tipo de registro identifican en la narración de los compañeros, o en el caso del ejemplo anterior.

Para introducirlos en la creación del registro formal podemos tomar parte de lo narrado en el juego e intentar formular lo mismo con otras palabras.

Conviene que el docente de un ejemplo para iniciar la actividad para que luego los estudiantes puedan, en pequeños grupos, cambiar el registro de coloquial a formal.

Registro coloquial	Registro formal
<p>¡Hola amigos!</p> <p>En mi casa estuvimos charlando sobre los juegos de antes y los de ahora.</p> <p>- Les voy a contar cómo jugar a la carrera de sacos. Es súper divertido y fácil.</p> <p>Para jugar necesitamos un saco grande para cada niño. Puede ser una bolsa de papas o algo así.</p> <p>Debe haber una línea de salida y una línea de meta. Podemos usar una cuerda o dibujar con tiza en el suelo en ambos casos (materiales)</p>	<p>Estimados amigos:</p> <p>En mi hogar hemos estado conversando sobre los juegos de antaño y los contemporáneos. A continuación, me permito explicarles cómo se juega a la carrera de sacos, un entretenimiento sumamente divertido y sencillo.</p> <p>Para participar, es necesario disponer de un saco grande para cada niño, el cual puede ser una bolsa de papas o similar. Es imprescindible establecer una línea de salida y una línea de meta, las cuales pueden ser marcadas con una cuerda o dibujadas con tiza en el suelo.</p>



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



La actividad finalizará con la socialización de todos los registros creados por los niños.

Para reflexionar:

- ¿Qué finalidad persiguen ambos registros?
- ¿En qué situaciones usamos cada uno de ellos?
- ¿Para qué nos sirve tenerlos en cuenta?
- ¿Qué nos aporta saber comunicarse de distintas formas?

Esto fomenta el análisis de la información recibida y la selección pertinente para poder organizar los distintos tipos de registros



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad

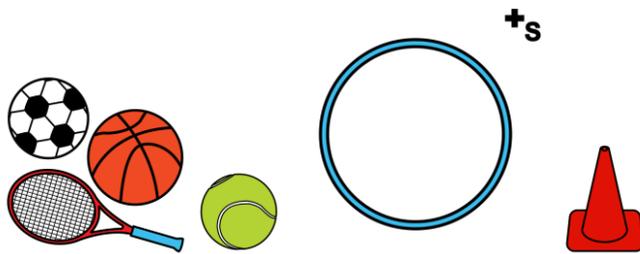


Actividad 3

Luego de haber trabajado en clase sobre las reglas de los juegos y cuáles son las indicaciones que no pueden faltar, el docente formará equipos donde cada uno deberá pensar y crear un juego que contenga por lo menos 3 reglas básicas.

Lo redactarán y luego lo podrán explicar a sus compañeros

En el patio de la escuela el docente les dejará materiales de Educación física a disposición para que puedan pensar y utilizarlos para sus juegos.



Luego de un tiempo determinado por el docente, los equipos mostrarán y explicarán los juegos creados por ellos. También podrán practicarlos con los compañeros.

Ejemplo de juegos:

“El monito saltarán”

En este juego todos los integrantes se encuentran en una ronda y hay un compañero que estará en el medio, los integrantes de la ronda deberán pasarse la pelota saltando sin que “*el monito*” (el compañero del medio) agarre o toque la pelota. Si “*el monito*” toca la pelota sale del medio y pasa a serlo el compañero al que le agarro o toco la pelota. Así sucesivamente.



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Reglas

- La pelota se pasa con una mano saltando
- " *El monito* " no puede sacar la pelota de las manos a nadie, solo cuando está en el aire
- Si "*el monito*" toca la pelota sale del medio y entra el otro compañero.

La intención de esta actividad es buscar generar espacios lúdicos en diversos contextos, donde los niños creen y experimenten la realización de juegos .Identificando la importancia que tienen los mismos para que el juego pueda ser realizado.

Actividad 4



Luego de haber realizado juegos y practicado con sus compañeros, los estudiantes llevarán adelante algunos de ellos a otros grupos de la escuela en una propuesta interdisciplinaria.

El docente organizará una actividad invitando a los estudiantes de otras clases para que los niños puedan mostrar y explicar los juegos creados.

Se formarán estaciones para dividir a los estudiantes para que puedan ir rotando a practicar todos los juegos.

La intención de esta actividad es que los estudiantes puedan desarrollar sus juegos con otros niños generando confianza y reforzando su autoestima, permitiendo que sean protagonistas de la actividad.



Actividad 5: Grabamos los juegos



En esta etapa deberán grabar las instrucciones de un juego, para ello pueden utilizar la grabadora de voz de la computadora. Previamente el docente presentará el instructivo de la herramienta para socializar las funcionalidades de la misma.

Instructivo de grabadora de voz:

<https://drive.google.com/file/d/1uu72vHMxQbhaQN8IXPI6tP074rfkzsbe/view?usp=sharing>

Algunas consideraciones a tener en cuenta para la grabación serán definir un juego y contemplar algunos aspectos, por ej:

- **Objetivo del Juego:** Explicar claramente cuál es el objetivo del juego.
- **Instrucciones:** Dar instrucciones paso a paso sobre cómo se juega.
- **Reglas Básicas:** Establece las reglas básicas que todos deben seguir. Por ejemplo, si es un juego de carrera, especifica dónde está la línea de salida y la meta.
- **Tiempo:** Define cuánto tiempo durará el juego.

La idea de esta actividad es trabajar la oralidad mediante la grabación de instrucciones para poder jugar a distintas cosas, en donde otros estudiantes escuchen los audios y puedan interpretar lo que quisieron expresar sus compañeros.

El docente podrá retomar esta actividad para reconstruir el audio y delimitar algunos aspectos de la comunicación oral que desee trabajar en clase.

Desde la Educación Física se trabajará la toma de conciencia sobre la importancia de las reglas de los juegos para tener una organización y determinación clara del juego a realizar además del respeto de las mismas para poder tener una experiencia armónica.



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

Se espera promover prácticas educativas contextualizadas con la realidad de cada grupo y de cada centro, con la finalidad de que los estudiantes puedan vivenciarlas y sentirlas como un aporte para su vida y para que las mismas trasciendan el espacio escolar.

La creación de juegos permite que los estudiantes piensen y autogestionen ideas, generando confianza en ellos mismos. Además de trabajar su imaginación e intelecto.

La práctica de los distintos registros permite a los estudiantes reconocer los mismos y comunicarse de forma adecuada según el contexto



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Bibliografía/Fuentes consultadas

ANEP, (2022) Educación Básica Integrada (EBI) “Plan de estudios” [documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/2022/noticias/setiembre/220927/EBI%202022%20v7.pdf> [Fecha de última consulta Marzo 2024] .

ANEP (2022) “Progresiones de Aprendizaje” [documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/progresiones/Progresiones%20de%20Aprendizaje%202022.pdf> [Fecha de última consulta Marzo de 2024]

ANEP,(2022)” Marco Curricular Nacional “[documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/MCN%202%20Agosto%202022%20v13.pdf> [Fecha de última consulta Marzo 2024]

Cassany, D., Vazquez-Calvo, B., Shafirova, L., & Zhang, L.-T. (2021). El hablar desde la didáctica: las destrezas comunicativas. En Óscar Loureda & Ángela Schrott (Eds.), Manual de lingüística del hablar (pp. 783–804). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110335224-040>

FREEPIK(s,f).”Niño jugando”[Imagen].Disponible en : https://www.freepik.es/vector-gratis/nino-jugando-ipad-bocadillo_24783211.htm#fromView=search&page=1&position=3&uuid=bf196e6a-1bed-4f53-8301-20097404f5b8

FREEPIK(s,f).”Ilustración de niños en clase de Educación Física”[Imagen].Disponible en : https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-ninos-clase-educacion-fisica_16135313.htm#fromView=search&page=1&position=22&uuid=149eef2f-002b-484b-9f3a-4e71f45261a2

FREEPIK(s,f).”Niños jugando sobre el cesp ed”[Imagen].Disponible en : https://www.freepik.es/foto-gratis/ninos-jugando-sobre-cesped_854912.htm#fromView=search&page=1&position=3&uuid=2873e598-cacb-4e28-b3d2-9e35cd536763

FREEPIK(s,f).”Dise o de ni a estudiando”[Imagen].Disponible en : https://img.freepik.com/vector-gratis/disen0-chica-estudiando_1308-40.jpg



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



FREEPIK(s,f).” Juego en línea ”[Imagen].Disponible en : https://www.freepik.es/vector-gratis/juegos-linea-computadora_7744318.htm#fromView=search&page=1&position=37&uuid=806a3398-81cd-4839-8d43-2fe8d7b90640

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN (2021,Octubre).” Segundo grado - ¿Para qué son las reglas en un juego?”[Video en línea].Disponible en : https://youtu.be/34Z7wO16_BA?si=eU9tdBC4A-NHiUui

”Los videos utilizados en este material NO se encuentran comprendidos en la licencia del recurso, salvo a aquellos en las que se especifica lo contrario”

Autoras: Claudia Durán y Cecilia Núñez

Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional