



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Grandes juegos

(Propuesta didáctica)



Descripción: Esta propuesta didáctica tiene la intención de realizar grandes juegos de integración . Para trabajar la cooperación, socialización y búsqueda de propuestas diferentes a las habituales de clases de Educación Física.



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Fundamentación

Los grandes juegos son una herramienta invaluable para el desarrollo integral de los niños. Al fomentar la actividad física, el aprendizaje y la interacción social, contribuyen a crear niños más sanos, felices y preparados para enfrentar los desafíos de la vida.

Beneficios Físicos

Desarrollo motor: Los juegos grandes fomentan la coordinación, el equilibrio y la fuerza muscular, al requerir movimientos amplios y variados.

Salud cardiovascular: La actividad física intensa que implica jugar promueve un corazón sano y mejora la resistencia.

Fortalecimiento de huesos y músculos: El juego activo ayuda a desarrollar huesos fuertes y músculos sanos, lo cual es esencial para un crecimiento adecuado.

Beneficios Cognitivos

Desarrollo del pensamiento: Los juegos grandes estimulan la creatividad, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Mejora de la atención: La concentración requerida para participar en juegos grandes ayuda a desarrollar la atención y la memoria.

Aprendizaje a través del juego: Los niños aprenden conceptos como el espacio, el tiempo, las reglas y la cooperación mientras juegan.

Beneficios Sociales y Emocionales

Desarrollo de habilidades sociales: Los juegos grandes fomentan la interacción social, la comunicación y la cooperación con otros niños.

Aumento de la autoestima: El éxito en los juegos grandes contribuye a una mayor confianza en sí mismos.

Gestión de emociones: Los niños aprenden a manejar emociones como la frustración, la alegría y la competitividad de manera saludable.



Formato: Propuesta didáctica

Fecha de creación: noviembre 2024

Competencias generales: Comunicación y relacionamiento con los otros.

Espacio	Unidades Curriculares	Competencias específicas	Contenidos estructurantes	Criterios de Logro
<p>DESARROLLO PERSONAL Y CONCIENCIA CORPORAL</p> <p>Tramo 2 Grado: 1ro y 2do año</p>	<p>Educación Física</p>	<p>CE1. Motriz. Expresa prácticas motrices observables por medio de actividades deportivas, lúdicas recreativas y gimnásticas para mejorar el estilo de vida saludable</p>	<p>Juego y recreación para 1ro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos motores con reglas variadas, con consignas simples y complejas, en contextos reales. • Juegos motores cooperativos con mediación. • Juegos motores tradicionales. • Juegos motores en la naturaleza: ubicación del espacio del medio inmediato. • El jugar como acción. <p>Para 2do: • Diversos juegos motores identificando sus reglas e intenciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos motores cooperativos, posicionándose en diferentes roles y contextos reales. <p>juegos tradicionales como acervo cultural. El jugar como práctica lúdica.</p>	<p>Para 1ro: • Descubre y realiza juegos motores con reglas variadas, con consignas simples y complejas. en contextos reales. • Incorpora juegos motores cooperativos con mediación. • Interioriza el jugar como acción a través de actividades lúdicas.</p> <p>Para 2do: • Realiza distintos juegos motores e identifica sus reglas e intenciones. • Identifica los juegos motores cooperativos y se posiciona en diferentes roles y contextos reales. Concientiza el jugar como práctica lúdica.</p>



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Metas de aprendizaje: Los y las estudiantes aprenderán grandes juegos interactuando con niños de otras clases para incorporar juegos motores cooperativos, en diferentes roles y socializar, además de concientizar el juego como practica lúdica.

(Las metas de aprendizaje se situarán a la realidad del grupo del docente)

Plan de aprendizaje

Actividad 1

Esta propuesta tiene la atención de realizar grandes juegos para llevar adelante con más de un grupo, de forma interdisciplinaria, buscando integración, socialización además de salir de las propuestas cotidianas.



“Rayuela gigante”:

El docente realizará varias rayuelas gigantes en el patio de la escuela, utilizando cintas, tizas, etc. La misma se realizará de a dos o tres compañeros de diferentes clases trabajando juntos en el recorrido. También en la rayuela habrá diferentes obstáculos para sortear para avanzar a los siguientes números.

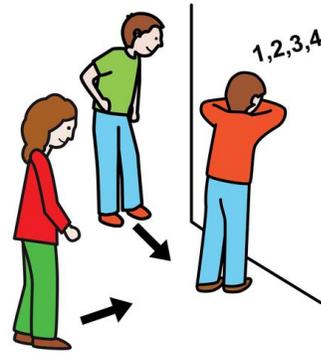


ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

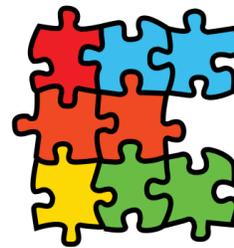
Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



“Escondite con pistas”:

La propuesta plantea que los estudiantes jueguen a la escondida, pero dejando pistas en los lugares para que el buscador lea y pueda ayudarlo a descubrir donde están escondidos. Las pistas pueden ser dibujos, acertijos, etc.

En esta escondida podrán trabajar en equipo de dos o más integrantes para ir buscando las diferentes pistas y descubrir a los escondidos juntos.



“El rompecabezas gigante”:

El docente realizará dos o tres rompecabezas grandes para realizar una competencia por equipos, el que termine más rápido gana.

Se deja como sugerencia una forma de hacer puzles grandes.

<https://www.youtube.com/watch?v=Cnr3E80IA2Q>



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Actividad 2

En esta propuesta se plantean juegos para fomentar la cooperación y el trabajo en equipo:

“El nudo gigante”

Los estudiantes se toman de las manos, dejando un extremo libre. El compañero que se encuentra en el extremo libre comenzará sin soltarse pasar por debajo de un compañero y de otro, buscando realizar un nudo. Luego de realizar varias vueltas quedará en un lugar.

El objetivo es que todos comunicándose puedan desenredar este nudo sin soltarse de las manos, el profesor que estará fuera del nudo podrá ayudar con algunas indicaciones o sugerencias para que puedan ir logrando el objetivo.



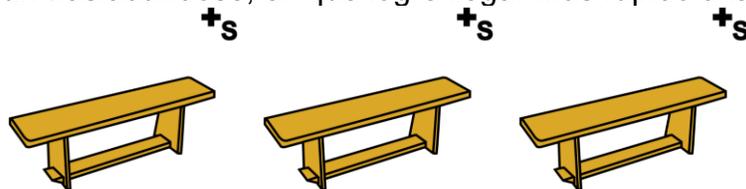
“Pasarela humana”

Todos los niños se colocarán en el suelo acostados boca abajo uno al lado del otro, el profesor tendrá una pelota grande que puede ser de pilates y deberá hacerla rodar por la espalda de todos los participantes, cuando está llegando al final todos los integrantes del juego deben moverse rápidamente y colocarse adelante para que continúe pasando por sus espaldas la pelota. El objetivo es llegar de un extremo a otro determinado sin que la pelota ruede por el suelo, siempre por la espalda de todo el equipo.



“El tren en las alturas”

En este juego se forman equipos que deberán subir a unos bancos largos todos juntos dispuestos uno al lado del otro, en esos bancos intentarán trasladarse de a uno sin caer hasta un extremo, buscando avanzar en equipo, con la ayuda de sus compañeros irán trasladándose, el que logre llegar más rápido a la meta gana.



” Todos juntos”

En este juego se forman dos columnas con todos los participantes, deberán sentarse espalda con espalda en el suelo, lo más juntos que puedan, pasarán sus brazos al compañero que está dando la espalda, quedando de esta manera enganchados con con los mismos, formando como una sola unidad. tendrán a la señal del docente levantarse todos juntos sin que nadie quede en el suelo y sin soltarse.

Este juego implica mucha comunicación en equipo.

“La cinta transportadora”



Este es un juego muy divertido que se puede realizar con muchos integrantes. Se forman dos columnas de estudiantes donde deberán trasladarse todos desde un punto a otro, pasándose una colchoneta, la cual para avanzar deben colocarla en el suelo, pasar por arriba de ella y luego dársela al compañero siguiente. Para que de a uno vayan pasando por encima de la colchoneta para poder ir avanzando hacia la meta.



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Actividad 3



“ Voleibol gigante ”

Utilizando una pelota de pilates y una red de voleibol se realizará una cancha grande delimitada por conos, cuerdas, etc., dependiendo de los materiales que tenga el docente

En este juego podrán participar todos los que quieran. Las reglas son sencillas; Se formarán dos equipos con red de por medio. Podrán pasar la pelota utilizando las dos manos, agarrarla con las manos, pasarla, realizando como máximo cinco pases antes de que pase la red hacia el otro equipo.



Actividad 4

“El gran juego de pañuelos en ronda”

Se formará una ronda grande con todos los niños, cada uno tendrá un pañuelo (que debe de ser de una tela liviana, o TNT, también puede ser un globo inflado) . Cuando el profesor dice: “hacia la izquierda”, todos deben tirar su pañuelo hacia arriba y moverse un lugar hacia la izquierda agarrando el pañuelo del compañero, así sucesivamente, donde el docente vaya indicando si a la derecha o a la izquierda.

Es un juego muy interesante para desarrollar la coordinación y el trabajo en equipo.

Evaluación

Luego de realizar todas las actividades se les plantea a los niños a realizar una autoevaluación para observar e identificar que pudieron aprender y desarrollar a partir de las propuestas planteadas

			
¿Cómo te sentiste realizando estas actividades?			
¿Te gustó realizar actividades compartiendo con tus compañeros?			
¿Cómo te sentiste con las propuestas que debías trabajar con tus compañeros?			
¿Te parecieron divertidas ese tipo de actividades?			



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación

Para la evaluación, se recomienda observar la participación activa, la comunicación y el trabajo colaborativo de cada grupo. La reflexión al final de cada actividad es fundamental para que los estudiantes compartan cómo se sintieron realizando estas actividades, contribuyendo así a su autoevaluación y a la identificación de sus logros y desafíos.

Es una propuesta que se puede hacer con dos o más grupos de forma simultánea y permite desarrollar la integración, el trabajo en equipo y compartir actividades diferentes y socializar con otros niños.

**ANEP**DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIADIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVODepartamento
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%20%20Agosto%202022%20v13.pdf>.

ARASAAC(s,f)."Pictogramas"[Imágenes en línea].Disponible en ; http://old.arasaac.org/buscar.php?s=colchonetas&idiomasearch=0&Buscar=Buscar&buscar_por=1&pictogramas_color=1&pictogramas_byn=1&fotografia=1&videos_lse=1&lse_color=1

FREEPIK(s,f)."Dibujos animados"[Imagen en línea].Disponible en: https://www.freepik.es/vector-gratis/equipo-dibujos-animados-amigos-alegres-tomados-mano_4016523.htm#fromView=search&page=1&position=8&uuiid=b20f4bf9-6a26-4980-a4ed-0d84853228b5

FREEPIK(s,f)."Conjunto de ejercicios"[Imagen en línea].Disponible en:https://www.freepik.es/vector-gratis/pilates-ball-for-training-fit-conjunto-ejercicios_20969038.htm#fromView=keyword&page=1&position=15&uuiid=1b2d4906-0180-4094-9758-2e3aacda0e0e

FREEPIK(s,f)."Niños divirtiéndose en un campamento"[Imagen en línea].Disponible https://www.freepik.es/foto-gratis/ninos-divirtiendose-campamento-verano_41160633.htm#fromView=search&page=1&position=37&uuiid=05266dd1-b0ee-4ddf-953c-58bc3e818098

HEALTHYCHILDREN.ORG(2019)"El poder del juego: Como la diversión y los juegos ayudan a los niños a prosperar"[Documento en línea].Disponible en : <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/power-of-play/Paginas/the-power-of-play-how-fun-and-games-help-children-thrive.aspx>

"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"



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Autor: Lic. Cecilia María Nuñez Doderá

Fecha de creación: noviembre de 2024

Licenciamiento: [Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)