



### (Propuesta didáctica)

**Descripción:** Esta propuesta tiene como objetivo desarrollar actividades que integren distintas competencias motrices y de lectoescritura desde lo lúdico.

### Fundamentación

El movimiento es inherente al ser humano. En la etapa infantil éste se expresa básicamente a través del juego, por lo cual la importancia de vivenciar a través de su cuerpo todo lo que acontece alrededor es fundamental a la hora de adquirir nuevos conocimientos.

La competencia motriz expresiva es la capacidad de explorar, analizar y desarrollar una corporeidad para comunicar, expresar, crear y generar interpelación y toma de decisiones asertivas, tanto de sí mismo como con los otros.

Estas prácticas promueven un estilo de vida saludable que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos relacionados con el deporte, el juego, la recreación, la gimnasia y las expresiones del movimiento motriz. Es por ello que en esta propuesta se integran dichas competencias, desde el área de Educación Física en forma de juego incorporando la enseñanza de la Lengua.



**Competencias generales:** Comunicación, Pensamiento creativo, Iniciativa y orientación a la acción y Relacionamiento con los otros.

Espacio	Unidades Curriculares	Competencias específicas	Contenidos estructurantes	Criterios de Logro
<b>Desarrollo personal y Conciencia corporal</b>	<b>Educación Física Tramo 2   Grados 1.o y 2.o</b>	<p><b>CE4. Competencia cuerpo y pensamiento científico.</b></p> <p>Construye conocimiento científico que permite desarrollar, interpretar y argumentar investigar sobre saberes propio de de la Educación Física</p> <p><b>CE1. Competencia a motriz:</b> Realiza una práctica motriz reflexiva, emocional y observable del cuerpo humano, que promueve un estilo de vida saludable, que implica conocimiento, procedimiento, actitudes y sentimientos (Ruiz, 1995), en relación con el deporte, el juego y la recreación, la gimnasia y las expresiones del movimiento motriz.</p>	<p><b>Juego y recreación:</b></p> <p><b>1er año:</b> Descubrimiento y realización de juegos motores con reglas variadas, con consignas simples y complejas, en contextos reales. Incorporación de los juegos motores cooperativos con mediación. Interiorización del juego como acción</p> <p><b>2do año:</b> Realización de distintos juegos motores, identificando sus reglas e intenciones. Identificación de los juegos motores cooperativos, posicionándose en diferentes roles y contextos reales.</p>	<p><b>Juego y recreación:</b></p> <p><b>1ro año:</b> Descubre y realiza juegos motores con reglas variadas, con consignas simples y complejas, en contextos reales. Incorpora juegos cooperativos con mediación.</p> <p><b>2do año:</b> Realiza distintos juegos motores e identifica sus reglas e intenciones. Identifica los juegos motores cooperativos y se posiciona en diferentes roles y contextos reales.</p>



<b>Comunicación</b>	<b>Lengua española Tramo 2   Grados 1.o y 2.o</b>	<b>CE2.1.</b> Organiza ideas e información con mediación del maestro para producir textos orales y escritos <b>CE4.1.</b> Elabora hipótesis a partir de sus saberes lingüísticos para expresarse en forma oral y escrita.	La narración oral en contextos cotidianos, lúdicos, en entornos físicos o virtuales  La organización básica para comunicar información temporalmente: primero, después, finalmente (en narraciones y exposiciones orales  La escritura como proceso recursivo en distintos soportes y situaciones de aprendizaje: producciones mediadas por el docente, en forma individual y colectiva	Se expresa en forma oral relacionando ideas con pertinencia y da su opinión en contextos cotidianos. Produce en forma alfabética unidades con significado (segmentación, uso de mayúscula, puntuación).  Produce textos escritos utilizando con adecuación recursos lingüísticos y paralingüísticos en relación con la puntuación y la concordancia.
<b>Técnico-tecnológico</b>	<b>Ciencias de la Computación y Tecnologías Educativas</b>	<b>CE2.1</b> Expresa ideas, sentimientos y emociones atendiendo a las posibilidades de los diferentes recursos multimediales. <b>CE2.2</b> Seleccionar recursos tecnológicos adecuados combinando ideas propias y de otras personas	<b>Tecnologías educativas. Alfabetización digital:</b> Características de los contenidos digitales en diferentes formatos (juegos, videos y otros)	Se vincula con las tecnologías desde una actitud exploratoria y colaborativa de acuerdo a su edad. Comunica lo que aprendió en y con medios digitales
<p><b>Meta de aprendizaje:</b> Los estudiantes aprenderán la importancia de desarrollar la competencia motriz a través de la experiencia práctica y teórica del concepto para poder integrarlas a la vida diaria. Los estudiantes desarrollarán la capacidad de contar una historia a partir de una consigna abierta para poder socializar la misma en la clase A Través del desarrollo transversal desde la Lengua, la Educación Física y el espacio Técnico Tecnológico los niños serán capaces de tomar una actitud exploratoria mediada por el juego con la finalidad de llegar a una meta.</p> <p><b>(La meta de aprendizaje se situará a la realidad del grupo del docente)</b></p>				



## Plan de aprendizaje

### Actividad 1

En esta actividad la planificación es integrada desde el área de Lengua y Educación Física de forma transversal.

Se abre la actividad mediante una breve charla sobre los animales que los niños conocen para adentrarnos en animales que viven en la selva.

Se presenta el juego “**Selvaventura**”.

Lo primero que vamos a trabajar será el mapa de ruta para que todos comprendan el sentido del juego.

La intención de este juego es realizar diferentes destrezas desarrollando la competencia motriz desde la Educación Física atendiendo a los signos iconográficos y textuales que se irán presentando en su recorrido.

El armado del patio para recrear el juego consiste en distribuir diferentes elementos: cuerdas, aros, elásticos, colchonetas, telas y todo lo que los docentes consideren necesario para plantear un escenario lúdico.

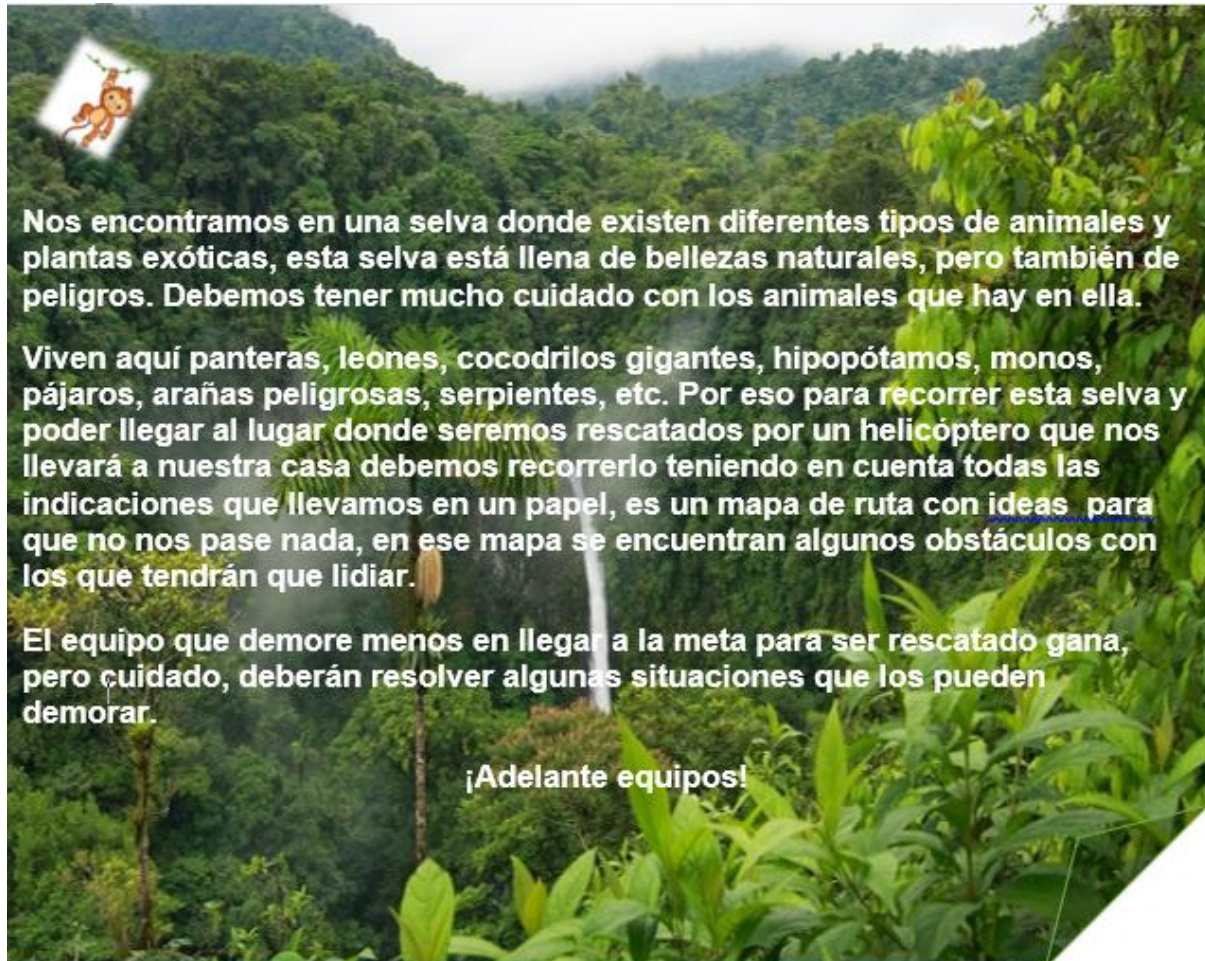




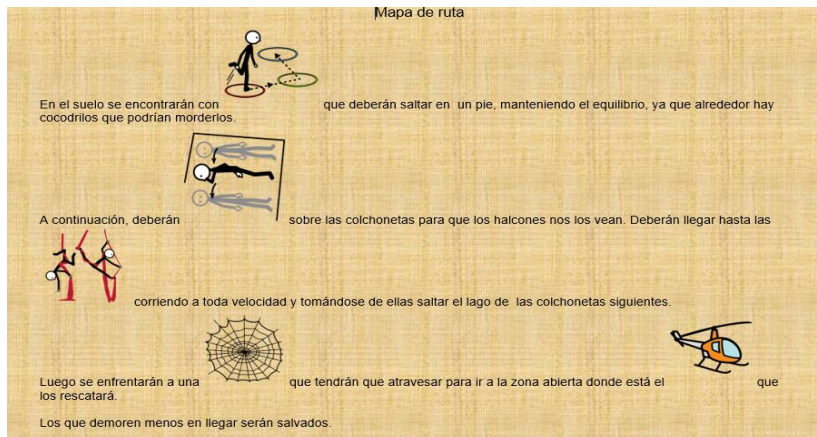
Tendremos en cuenta la subdivisión de la clase en grupos de 3 o 4 integrantes para que desarrollen el recorrido y resuelvan las distintas situaciones que se irán generando.

Previo al comienzo se les dará a los equipos un *mapa de ruta* con distintos obstáculos que deberán sortear a lo largo del recorrido, estas situaciones deberán ser resueltas una vez reconocidas las mismas.

***Breve introducción a la historia del juego:***



Luego de introducirlos al espacio de juego (armado en el patio) se les presentará el mapa de ruta a los distintos equipos.



[Descargar adjunto](#)

Los niños deberán interpretar las imágenes y formar la palabra que encierra dicha imagen para continuar con su recorrido e identificarlo (saltar, rodar, trepar, etc.).

Desde la lengua se fomenta la expresión oral en entornos lúdicos y la escritura como proceso recursivo en distintas situaciones de aprendizaje

Desde la Educación Física se desarrolla la competencia motriz a través de la puesta en práctica de diferentes habilidades básicas.

En este juego se busca desarrollar distintas consignas, simples y algunas más complejas, utilizando contextos creados.

Esta actividad en su totalidad busca trabajar la competencia motriz de forma consciente en el aula para reforzar las habilidades básicas con apoyo en la lectoescritura.

## Actividad 2

Presentación de juego interactivo “**Carrera de animales**” para vincular las tecnologías digitales desde la exploración y el juego.

Esta dinámica permite la metacognición de las prácticas motrices llevadas al juego virtual, en donde el niño trasladará los conocimientos prácticos a otros planos.

Propuesta que puede ser compartida con la familia para su mejor comprensión desde la lectura hasta la organización del juego.

Se trabajan en este juego algunas competencias motrices, identificación de vocales, orden en el juego, escucha atenta, comprensión de las reglas, etc.



El juego se puede proponer para realizarlo con la familia y en clase ordenar las vocales presentes e identificar qué movimientos corporales plantea el mismo.



**Juego disponible**

en: <https://view.genially.com/6670c4f4f290690014da41c8/interactive-content-carrera-de-animales>

### Actividad 3

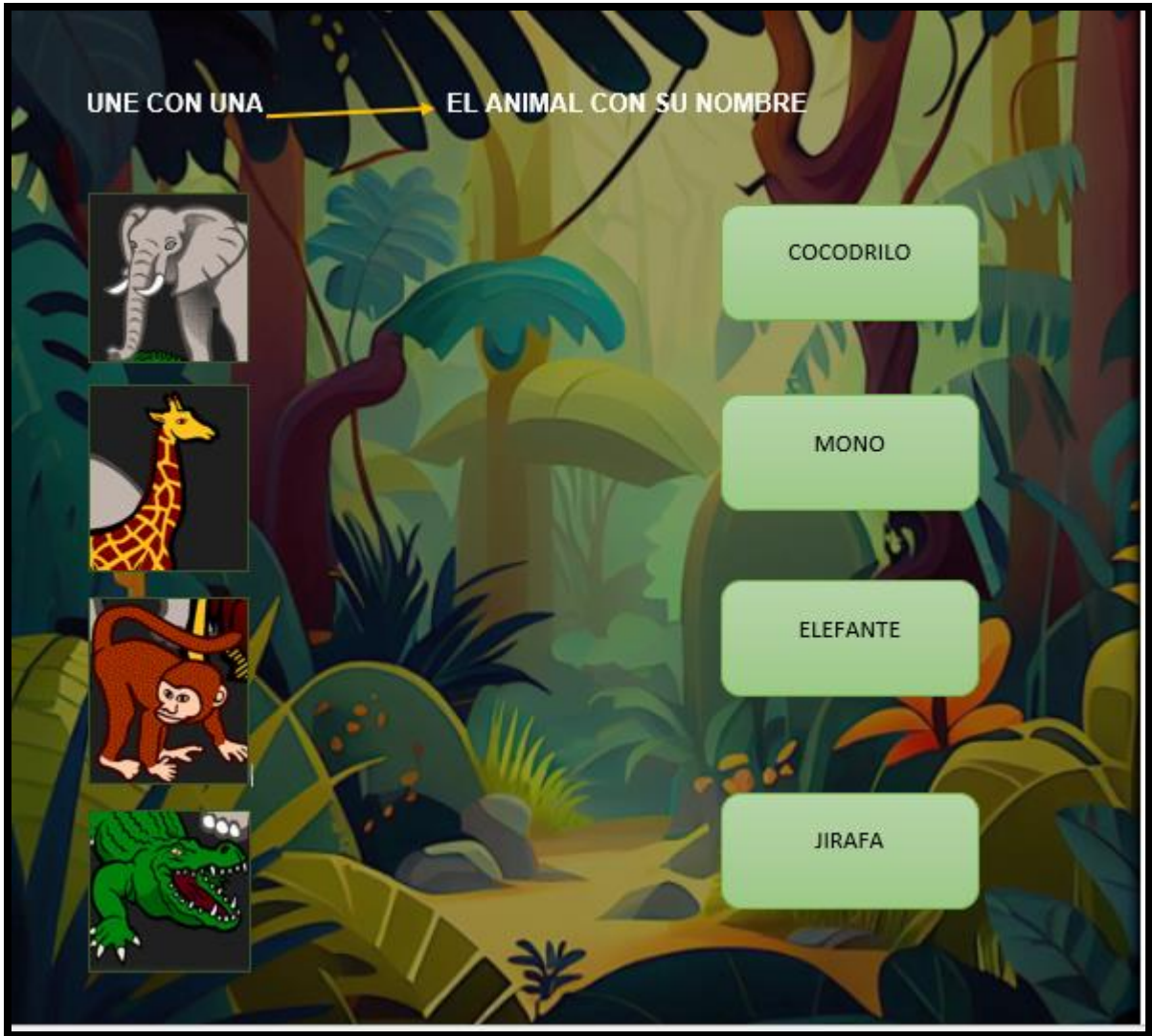
Juego de correspondencia

Presentación a los niños de imagen donde deberán identificar el nombre de los animales y unirlo con una flecha. La lectura puede estar mediada por el docente.

El trabajo en grupos permite la socialización de las ideas y la discusión orientada con argumentos.

La propuesta de escritura es abierta a los distintos niveles competenciales del grado.





### Primera parte

#### En equipos:

Responde las siguientes preguntas junto con tus compañeros, pueden investigar las respuestas con compañeros de otras clases.

*¿Cuál de estos animales te parece más pesado?*

*¿Qué nombre tiene el animal que se puede colgar de los árboles?*

*¿Por qué la jirafa tiene un cuello tan alto?*



**Segunda parte:**

***Elige uno de los animales anteriores e inventa una historia donde ese animal tenga que resolver algún problema, luego deberás compartir esta historia con tus compañeros.***

Te damos una ayuda para elaborar la historia

**Posibles problemas a resolver:**

Se lastimó y no puede caminar...

Hay otro animal que lo está persiguiendo...

Se hace de noche y no encuentra refugio...

Le teme a la oscuridad...

Esta actividad fomenta la creación de hipótesis en distintos contextos para expresarse de forma oral y luego llevar esa información a la escritura, trabaja también la organización de las ideas y la creatividad en la producción de textos orales.

Al terminar las actividades los niños socializarán sus narraciones inventadas con la finalidad de divertirse en grupo, el docente validará el orden de la narración y en otra instancia podrá acercar el relato a la escritura donde se podrá continuar el trabajo con la puntuación y la concordancia en estas etapas iniciales de lectoescritura.

**Actividad 4 (En el aula)**

Se retoma el trabajo anterior con la descripción del movimiento característico de cada animal:

¿Cómo se mueve el elefante? ¿Es veloz?, ¿de qué dependerá la velocidad en este caso?

¿Y la jirafa? ¿Qué parte de su cuerpo adquiere más movimiento y flexibilidad? Retomar lo que previamente hayan investigado del cuello largo de este animal.

Hablemos del mono. ¿Identifican algún movimiento parecido al de nuestro cuerpo? ¿Cómo camina, en dos patas, cuatro o ambas situaciones?

Destacar alguna similitud de este animal con el cuerpo humano, por ej. toma y recepción de elementos, caminar, correr, etc.



Luego de ir identificando las diferentes destrezas de los animales retomamos el trabajo sobre la *COMPETENCIA MOTRIZ en el ser humano*, realizando actividades para reforzar la importancia de la práctica y desarrollo de la misma

### **Primera parte:**

En esta actividad se trabajará en el aula con posibles preguntas disparadoras:

*¿Cómo creen que podemos controlar nuestros movimientos?*

*¿Piensan que existe algo que nos ayuda a controlar los movimientos?*

*Cuando tomamos un elemento con nuestras manos ¿cómo podemos controlar que el movimiento sea el correcto para no dejarlo caer?*

De esta manera se le da una introducción al tema, permitiendo explicarles que todos nuestros movimientos se desarrollan de forma ordenada, equilibrada y medida gracias al desarrollo de la motricidad, y el desarrollo de la **capacidad motriz**.

### **Segunda parte:**

Se realizan diferentes juegos para desarrollar la competencia motriz desde la práctica, buscando que los estudiantes comprendan e interioricen el concepto teniendo diferentes experiencias prácticas.

#### **1. Juego en equipos “10 pases”**

**Finalidad:** El juego consiste en realizar más puntos que el equipo contrario

**Desarrollo:** El juego se lleva adelante formando dos equipos que compiten en realizar 10 pases entre los integrantes de un mismo grupo para generar un punto.

Cada equipo intentará evitar que el equipo contrario realice pases, marcándolo sin agarrar la pelota de la mano. Cuando logran los diez pases, la pelota se deja en el suelo y la toma el equipo contrario, así sucesivamente. Gana el equipo que haga más puntos. Se juega en cualquier lugar, puede ser el patio, delimitando un rectángulo, una cancha multiuso, etc.

**Intención:** En este juego se desarrolla la velocidad de reacción, pases rápidos, agilidad y destrezas de movimientos, todos son parte de las habilidades básicas desarrolladas a través de la competencia motriz.



## 2." Mancha puente"

**Finalidad:** El juego consiste en manchar a la mayor cantidad de integrantes posibles.

**Desarrollo:** El docente elige tres o cuatro niños que serán los manchadores que saldrán a manchar a los otros tocándoles la espalda con la mano, los demás deberán correr intentando no ser manchados, pero si los manchadores los tocan deben quedarse quietos en el lugar con sus piernas abiertas como un puente para que cualquier compañero que no esté manchado pase por debajo del puente y así queden salvados y puedan volver a jugar.

El juego termina cuando el docente lo considere necesario.

Se desarrolla la velocidad de reacción, motricidad, habilidades diversas, todas partes de la competencia motriz.

## 3"Relevo de pelotas"

**Finalidad:** El juego consiste en que cada equipo debe pasar una pelota lo más rápido posible realizando pases.



**Desarrollo:** En este juego se forman equipos que deberán dividirse en partes iguales para establecer columnas enfrentadas.

Cada equipo contará con una pelota de goma (más grande que la mano), deberán pasar la pelota utilizando la técnica del juego anterior (la posición de inicio de la pelota es entre el cuello y el hombro). Al pasar la pelota al compañero de enfrente deben hacer una galopa y lanzarla, luego correr a la columna de enfrente y ponerse al final de la misma. El compañero que recibe la pelota debe de hacer lo mismo. El equipo que logre terminar más rápido es el que gana. Esto significa que todos los integrantes del equipo realizaron el pase.



**Evaluación:**

A modo de cierre y evaluación se puede sugerir una check list donde el estudiante reflexiona sobre algunos conceptos abordados en la propuesta, las preguntas se adecuarán a lo que cada docente haya trabajado en su clase.

Preguntas		
¿Cómo te sentiste realizando esta actividad?		
¿ Sabes ahora lo que significa competencia motriz?		
¿Te gustó la actividad práctica?		
¿Qué aprendiste con el juego virtual?		

**Sugerencias didácticas y de evaluación:**

Esta propuesta es una actividad integrada donde de manera transversal se vinculan las unidades curriculares Lengua y Educación Física, así como del espacio Técnico Tecnológico. Es una actividad que utiliza como metodología activa de enseñanza elementos de gamificación. Utilizamos como parte de la evaluación una check list, pero podría ser una rúbrica sencilla para que los niños la comprendan.

El docente puede adaptarlo a su contexto y realidad educativa, teniendo en cuenta las necesidades de sus estudiantes.

**Autoras:** Claudia Duran y Cecilia Núñez

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



**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 de 2024].

ANEP(2023) "Programa de primer ciclo" [PDF]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/te-programas/2023/Compilacio%CC%81n%20Programas%201er%20Ciclo%20final.pdf>  
FREEPIK(s,f)" Una ilustración de dibujos animados de niños jugando en la selva"[IMÁGEN].Disponible en [https://www.freepik.es/vector-premium/ilustracion-dibujos-animados-ninos-jugando-selva\\_203475412.htm](https://www.freepik.es/vector-premium/ilustracion-dibujos-animados-ninos-jugando-selva_203475412.htm)

Pictogramas. Autor pictogramas: Sergio Palao. Origen: ARASAAC (<http://www.arasaac.org>). Licencia: CC (BY-NC-SA). Propiedad: Gobierno de Aragón (España)

GENIALLY.COM, Página para elaborar recursos, juegos, propuestas, etc.