

Desembarco de los Treinta y Tres Orientales (Primera parte) Propuesta Didáctica con recurso gamificado



Descripción:

Se trata de un recurso de gamificación desarrollado en Genially sobre el Desembarco de los Treinta y Tres Orientales. La propuesta se enmarca en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), incorporando múltiples formas de representación de la información a través de audios, imágenes y textos. Esta propuesta constituye una primera parte y cuenta con una segunda instancia en la que se profundiza el trabajo con fuentes históricas, dando continuidad a lo abordado en la gamificación.

El recurso presenta una serie de misiones que los estudiantes deben resolver para develar el hecho histórico, promoviendo la participación activa. Al finalizar, se obtiene una insignia como reconocimiento de sus logros, aunque se incluyen más insignias disponibles para ampliar la propuesta o generar nuevas instancias de juego. Además, el material incluye capturas del juego que permiten su impresión, facilitando su uso en contextos con acceso limitado a dispositivos digitales o como apoyo complementario en el aula.

La propuesta se fundamenta en la gamificación como estrategia didáctica, entendida como la incorporación de dinámicas y mecánicas propias del juego en contextos educativos para favorecer la motivación y el compromiso de los estudiantes. En este sentido, el uso de misiones a resolver y la obtención de insignias como reconocimiento de logros promueve un aprendizaje activo. En esta línea, la gamificación en el aula contribuye a vincular la experiencia del estudiante con su proceso de aprendizaje, favoreciendo su implicación en las actividades propuestas (Molinari, 2021).

Formato: Propuesta didáctica con recurso gamificado

Ciclo: 2°

Tramo: 4

Grado: 5°

Competencias generales			
Comunicación, Pensamiento crítico, Metacognitiva, Ciudadanía local, global y digital			
Espacio / Unidad Curricular	Competencia específica	Contenido	Criterio de Logro
CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES	Historia	CE1. Elabora argumentos y contraargumentos sobre relatos y testimonios historiográficos participando en debates con la guía del docente para integrar vocabulario histórico. CE3. Construye e interpreta las fuentes históricas o materiales reconociendo las múltiples sensibilidades y puntos de vista para incorporar estrategias de abordaje propias de la investigación histórica.	La Cruzada Libertadora y las Leyes del 25 de agosto de 1825. (Recorte Cruzada Libertadora)
TÉCNICO - TECNOLÓGICO	Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa	CE2. Emplea diferentes entornos y formatos digitales para comunicarse de manera sincrónica y asincrónica; empezando a reconocer, con mediación, las dinámicas propias de estas modalidades.	3.1. Explora e identifica diferentes perspectivas según las fuentes de la historia dando inicio al abordaje en la investigación histórica. 3.2. Construye e interpreta fuentes históricas elaborando explicaciones propias con base en indagaciones desde la investigación.
		Aprendizaje colaborativo en línea: foros, wikis, muros colaborativos, juegos interactivos	Participa en entornos colaborativos digitales, aportando a sus producciones y a las de los otros.

Metas de aprendizaje*:

Mediante esta propuesta, los y las estudiantes:

Identificarán diferentes datos históricos sobre la Cruzada Libertadora de 1825 a través de las misiones planteadas en el recurso gamificado en Genially, interpretando diversas fuentes históricas, para aproximarse a conocer este proceso histórico.

Interpretarán fuentes históricas a partir de la resolución de misiones dentro del recurso gamificado en Genially sobre la Cruzada Libertadora de 1825, elaborando explicaciones propias basadas en la indagación dentro del mismo juego y sus ideas previas, para aproximarse a conocer este proceso histórico.

*Las metas de aprendizaje se situarán en la realidad del grupo a cargo del / de la docente.

Plan de aprendizaje: Partes del juego

[Enlace a recurso gamificado](#)

Parte 1: Iniciamos la Misión libertad

Presentar el juego creado en Genially: Misión Libertad:



Se propone en modalidad de gamificación resolver misiones en las que se irá revelando un hecho histórico de Uruguay con sus datos más relevantes.

Parte 2: Conocemos un año de nuestra historia

El juego presenta varias partes en las que se deben resolver desafíos, en este caso encontrar el año en el que se ubica el hecho histórico, tratándose del 1825.

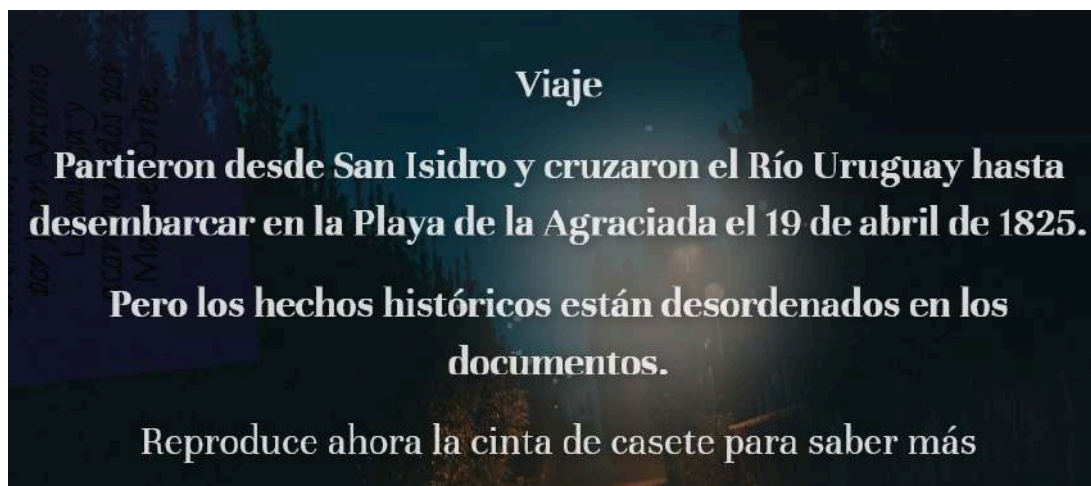
Deberán conectar la llave con el año. Todo el juego cuenta con imágenes, textos y audios en el marco del formato [DUA](#).



Parte 3: Conocemos más datos

Con una linterna se alumbran y revelan más datos importantes que podrán ser discutidos en clase a medida que se va resolviendo el juego:

“Los Treinta y Tres Orientales, liderados por Juan Antonio Lavalleja y acompañados por Manuel Oribe”



-Se presenta el siguiente texto con palabras faltantes para completar:

La Banda Oriental, así se llamaba el Uruguay en el 1825, estaba bajo el dominio del Imperio de pero en el corazón de su gente crecía un fuerte deseo de libertad. No eran en su mayoría, era hombres comunes decididos a liberar su patria. Unidos por un mismo , emprendieron el viaje comenzando una nueva . Por eso desembarcaron en la playa de la : en el año 1825

Brasil revolución soldados sueño Agraciada

-Lista de momentos para ordenar:

Ordena los sucesos

Desembarcaron en la Playa de la Agraciada el 19 de abril de 1825. ⋮

Los Treinta y Tres Orientales salieron desde Buenos Aires en secreto. ⋮

Al llegar, levantaron su bandera y proclamaron su lucha por la libertad. ⋮

Luego del desembarco, comenzaron a sumar más seguidores para luchar contra el dominio brasileño. ⋮

Cruzaron el Río Uruguay en una embarcación durante la noche. ⋮

-Conectar datos:

Te diriges al final del juego, estas a punto de de conectar los sucesos del 19 de abril de 1825. ESCUCHAR

Ahora conecta ideas para el desafío final

Empareja los conceptos

33 Orientales	<input type="radio"/>	Libertad o Muerte
La Banda Oriental	<input type="radio"/>	Estaba dominada por el Imperio de Brasil
Juan Antonio Lavalleja	<input type="radio"/>	Era uno de los líderes
La bandera decía	<input type="radio"/>	Desembarcaron en la playa de la Agraciadas

-Conocer la Obra de Juan Manuel Blanes:



“Juramento de los Treinta y Tres Orientales” Juan Manuel Blanes (Creación entre 1875 y 1878)

[Obtener la imagen aquí](#)

-Conocer desde la música:

[Video:](#) "Sueños de libertad". Desembarco de los 33 Orientales, 19 de abril.

Parte 4: Completamos la misión

Al completar el juego los estudiantes se ganan una insignia:

Insignia ganada

Por completar toda la misión



ESCUCHAR

Para dar continuidad a la propuesta, se pueden utilizar estas insignias u otras que el docente diseñe, ampliando el juego a nuevas instancias sobre la la misma temática:

[CANVA](#)

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

Desde el enfoque metodológico, esta propuesta promueve un aprendizaje activo centrado en el estudiante, favoreciendo instancias de aprendizaje a través del juego. Estas habilitan el intercambio y la construcción colectiva de conocimiento. El docente asumirá un rol de mediador, orientando la lectura de fuentes, guiando la problematización y la propuesta de gamificación, y acompañando los procesos de interpretación histórica.

Para dar continuidad a la propuesta, se recomienda implementar un segundo recurso que profundiza el contenido abordado, favoreciendo la participación activa de los estudiantes y la consolidación de los aprendizajes.

En el plano didáctico, se sugiere complementar esta propuesta con el uso de diversidad de fuentes (escritas, visuales y digitales), que permitan abordar el hecho histórico desde múltiples perspectivas. Asimismo, se propone la incorporación de estrategias como el análisis comparado y el planteo de preguntas problematizadoras, en articulación con la gamificación, con el fin de potenciar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje.

En cuanto a la evaluación, se plantea una perspectiva formativa y continua, que contemple tanto los procesos como los productos de aprendizaje. Se sugiere dar continuidad con la segunda parte del recurso, donde se incorporan herramientas que permiten utilizar instrumentos como tablas comparativas, producciones escritas u orales, instancias de intercambio grupal y rutinas de pensamiento. Estas permiten valorar la interpretación de fuentes, la construcción de explicaciones, el desarrollo de la argumentación y la reflexión metacognitiva sobre lo aprendido.

Bibliografía

- Gadino, A. (1985). *Tierra de libertad*. Credisol Publicaciones.
- Swartz, R., Costa, A., Beyer, B., Reagan, R., Kallick, B. y Perkins, D. (2015). *El aprendizaje basado en el pensamiento*. Biblioteca innovación educativa: SM.
- Molinari, L. (2021). *Gamificación en el aula*. Consejo de Formación en Educación (ANEP).

Créditos:

- Blanes, J. M. (1875–1878). *El juramento de los Treinta y Tres Orientales* [Pintura]. Wikimedia Commons.

Juego de Genially:

- Viera, K. (2026). *Misión Libertad* [Recurso interactivo]. Genially.
<https://view.genially.com/69d663e21d8e4e290872b7db>

Imprimibles del juego:

[Enlace para imprimir los materiales](#)

Autoras: Viera, Karina - Villano, Paola

Fecha de creación: abril de 2026

Licenciamiento:

