

Exploradores de los departamentos uruguayos (Propuesta didáctica)



Descripción:

Propuesta didáctica que aborda los conceptos de límite y frontera en el territorio uruguayo a partir de una secuencia que combina la observación, la problematización y el aprendizaje basado en el juego (ABJ).

Formato: Propuesta didáctica

Ciclo: 2°

Tramo: 3

Grado: 4°

Competencias generales: Comunicación, Pensamiento creativo Pensamiento crítico, Pensamiento científico, Pensamiento computacional, Relación con los otros, Intrapersonal, Ciudadanía local, global y digital.

Espacio / Unidad Curricular		Competencia específica	Contenido	Criterios de Logro
CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES	Geografía	CE2. Identifica y analiza a través del lenguaje cartográfico convencional y social el espacio local y regional, empleando diferentes herramientas para la interpretación geográfica del territorio.	El Uruguay en la Cuenca del Plata. El Uruguay a través de la cartografía convencional y social. Los límites departamentales y nacionales	Identifica y analiza a través del lenguaje cartográfico convencional y de creación colaborativa el espacio local, empleando diferentes herramientas y materiales. (CE2)

Metas de aprendizaje:

Mediante esta propuesta, los estudiantes:

- Identificarán y analizarán, a través del lenguaje cartográfico convencional y de creación colaborativa, los límites departamentales y nacionales para la interpretación geográfica del territorio, en relación con el Uruguay en la Cuenca del Plata.

**La meta de aprendizaje se situará en la realidad del grupo a cargo del / de la docente.*

Plan de aprendizaje

Actividad 1: Construcción social del territorio, límites y fronteras

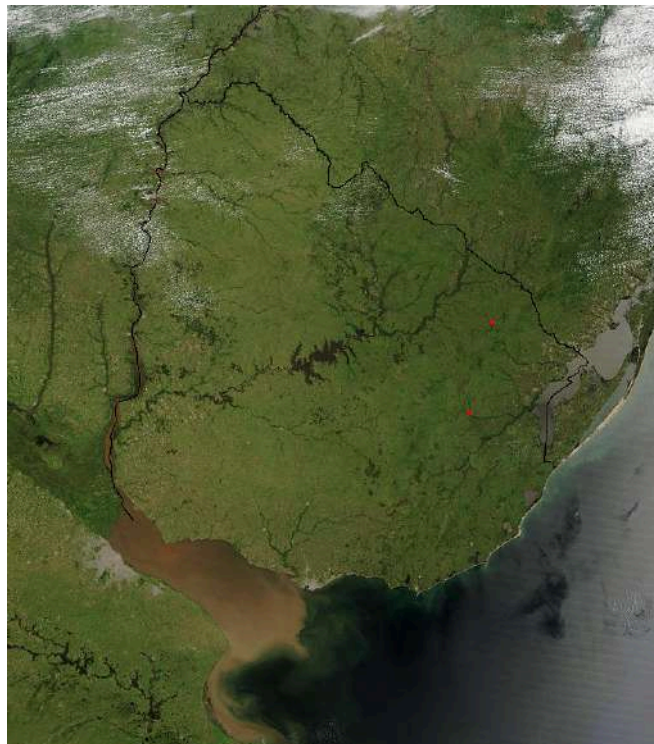
En una primera instancia se propone presentar una imagen satelital del territorio donde se ubica nuestro país. A partir de ella, se busca indagar si los estudiantes reconocen que se trata de nuestro territorio. Asimismo, se sugiere orientar la observación y la reflexión mediante preguntas problematizadoras que les permitan comprender que los límites son acuerdos creados por las personas para organizar el territorio: algunos se apoyan en elementos naturales (como los ríos) y otros corresponden a líneas imaginarias.



[Acceso a imagen](#)

- ¿Qué muestra esta imagen?
- ¿Qué nombre recibe este tipo de imagen? ¿Cómo se obtiene?
- ¿Les resulta conocida? ¿Por qué?
- ¿Podría ser el lugar donde vivimos? ¿Qué pistas les hacen pensar eso?
- ¿Qué elementos logran identificar?
- Si no vemos líneas, ¿cómo sabemos dónde empieza o termina un departamento?
- ¿Qué elementos del paisaje podrían servir para separar o diferenciar unos lugares de otros? ¿Por qué?
- ¿Y cuando no hay río ni elevación, cómo se hace el límite?
- ¿Quiénes creen que deciden dónde empiezan y terminan los territorios? ¿Cómo lo hacen?
- ¿Qué usan las personas para marcar esos límites?
- ¿Por qué creen que no aparecen en esta imagen?
- ¿Dónde empieza y dónde termina cada lugar?
- Entonces, ¿los límites existen en la naturaleza o los crean las personas? ¿O ambas?
- ¿Todos los límites son iguales?
- ¿Qué tipos de límites existen?

A continuación se propone presentar la siguiente imagen, con el contorno de Uruguay delimitado, a fin de que los estudiantes las comparen y analicen. Del mismo modo, se presentan preguntas tentativas para guiar la observación.



[Acceso a la imagen](#)

- ¿Qué diferencia notan entre esta imagen y la anterior?
- ¿Qué aparece ahora que antes no se veía?
- ¿Esa línea existe realmente en el territorio?
- ¿Qué creen que marca ese contorno?
- ¿Qué hay de un lado y del otro de esa línea?
- ¿Esa línea separa a Uruguay de qué otros lugares?
- ¿Coincide con elementos naturales o no?

A modo de sugerencia se propone registrar algunas de las ideas que surgen como respuestas a las preguntas.

Posteriormente se invita a los estudiantes a recorrer el recurso [REA CEIBAL ¡Es hora de poner los límites!](#) El mismo profundiza en los conceptos de límites y qué tipos existen, diferenciar los términos límite y frontera e identificar límites nacionales y departamentales de la República Oriental del Uruguay.

Se sugiere retomar las ideas que surgieron a partir del trabajo con las imágenes satelitales y contrastarlas con la información aportada por el recurso anteriormente sugerido.

De esta forma es interesante proponer a los estudiantes que elaboren la siguiente rutina de pensamiento “Antes pensaba, ahora pienso”. A partir de ella se intenta

desarrollar procesos metacognitivos en los que los estudiantes logren poner en palabras cuáles eran sus ideas, creencias, representaciones sobre el tema y cómo éstas cambiaron, o no, a partir de la mediación docente y la interacción con el recurso sugerido.

Rutina de pensamiento Nombre: _____ Fecha: _____

 Antes pensaba	 Ahora pienso
---	--


Uruguay Educa
Un portal en movimiento
uruguayeducar.anep.edu.uy

Rutina de pensamiento: Antes pensaba, ahora pienso

Actividad 2: El mapa político de Uruguay “en juego”

En esta actividad se propone fortalecer el aprendizaje de los departamentos del Uruguay a través del juego, la colaboración y la resolución de desafíos. A partir de una dinámica lúdica y participativa, los estudiantes ponen en juego sus conocimientos y construyen nuevos saberes vinculados a la ubicación, identificación y reconocimiento de los departamentos en el mapa político de nuestro país. La incorporación de una narrativa y roles dentro del juego favorece la motivación, el involucramiento y el sentido de propósito en la tarea.

Título: “Exploradores de los departamentos uruguayos”

Jugadores: equipos de 3 o 4 integrantes

Tiempo: 30 minutos

Materiales:

- Tablero de juego
- Tarjetas con pistas relacionadas con los departamentos de nuestro país
- Fichas de los jugadores
- Dado
- Medallas (recompensas)

Narrativa:

Cuatro amigos: Amalia, Mateo, Lucía y Santiago, viajan por todo Uruguay. Su objetivo es visitar los diecinueve departamentos de nuestro país.



Amalia lleva una mochila con un cuaderno y una lapicera para escribir el nombre de los departamentos que visita. También lleva fruta fresca por si tiene ganas de comer algo en el camino.

Mateo siempre lleva su mapa de Uruguay para saber dónde queda cada departamento. Por las dudas lleva una colchoneta para descansar en el camino.

Lucía lleva consigo su celular. Tiene activada la ubicación en tiempo real para saber dónde se encuentra en cada momento. También tiene una aplicación que cuenta cuántos pasos camina en un día... ¡quiere batir su propio récord de pasos!

Santiago lleva su botella de agua, nada como mantenerse hidratado cuando de recorrer lugares se trata.

Elige uno de los personajes y ayúdalo a recorrer la mayor cantidad de departamentos de nuestro país como sea posible. Con tu conocimiento y con las ganas de Amalia, Mateo, Lu y Santi, terminarás siendo un experto en los departamentos de nuestro país.

Reglas

Este juego consiste en un tablero de avance en el que cada jugador deberá desplazarse según el número que obtenga al lanzar el dado. El propósito es completar la mayor cantidad posible de departamentos en un mapa político mudo de Uruguay antes de que finalicen los 30 minutos de juego.

Antes de comenzar, se elegirá a un compañero que cumplirá el rol de **guía**. Su función será leer las pistas en voz alta, verificar las respuestas de los jugadores y llevar un distintivo que lo identifique. Luego, cada participante elegirá un personaje que lo representará en el tablero.

Para decidir quién comienza, todos los jugadores lanzarán el dado. Iniciará la partida quien obtenga la puntuación más alta. A partir de allí, los turnos continuarán en sentido horario.

En cada turno, el jugador lanzará el dado y avanzará la cantidad de casilleros que éste indique. Si cae en un casillero que dice “**Departamento**”, el guía leerá en voz alta la pista correspondiente que aparece en la tarjeta. El jugador, o el equipo si se juega de esa manera, tendrá una única oportunidad para responder de qué departamento se trata.

El guía verificará la respuesta observando el nombre del departamento escrito en la misma tarjeta. Si la respuesta es correcta, el jugador permanecerá en esa casilla y deberá escribir el nombre del departamento en el lugar correspondiente de su mapa político mudo del Uruguay. Si la respuesta es incorrecta, también permanecerá en esa casilla, pero perderá el turno y continuará el siguiente jugador.

Algunos casilleros especiales indicarán acciones que el jugador deberá cumplir al caer en ellos. Estas pueden ser: **retroceder 2 casilleros**, **avanzar 2 casilleros** o **volver al inicio**.

Si un jugador cae en un casillero de “**Departamento**” que además tiene una **estrella**, y responde correctamente el acertijo, además de escribir el nombre del departamento en su mapa, ganará una **medalla**.

El juego finaliza cuando se cumplen los **30 minutos** establecidos. En ese momento, se contará cuántos departamentos logró ubicar correctamente cada jugador en su

mapa. Ganará quien haya completado la mayor cantidad de departamentos y quien haya obtenido más medallas.

Materiales para jugar:

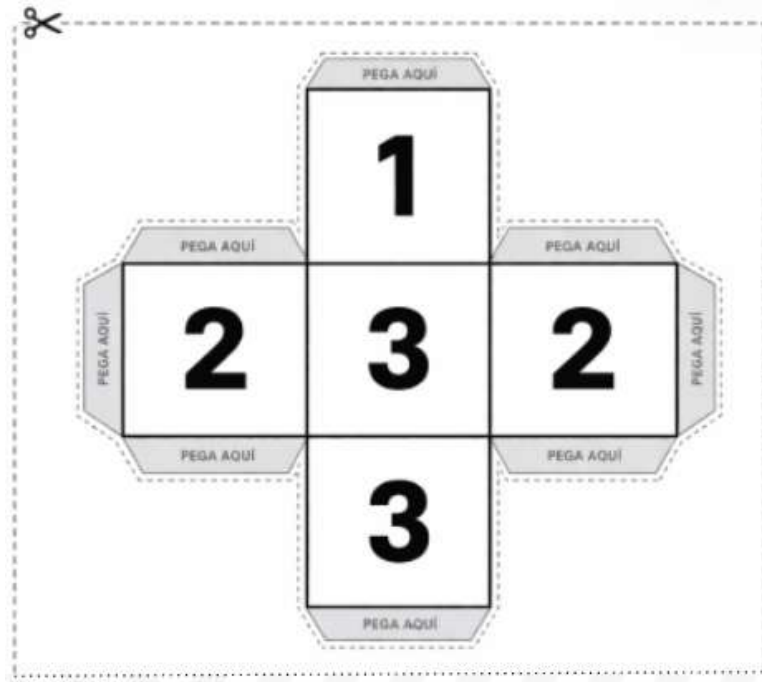


[Tablero para imprimir](#)



[Personajes para imprimir](#)

Dado para recortar y armar



Mapa político de Uruguay para completar con los nombres de los departamentos:



[Mapa para imprimir](#)

Tarjetas con pistas para imprimir

<p>Departamento que limita con los departamentos de Maldonado, Lavalleja y Treinta y Tres. (Rocha)</p>	<p>Departamento que limita con el Río de la Plata y los departamentos de San José y Canelones. (Montevideo)</p>	<p>Departamento ubicado al norte de Salto. (Artigas)</p>
<p>Departamento ubicado al este de Paysandú. (Tacuarembó)</p>	<p>Departamento ubicado al sur de Soriano. (Colonia)</p>	<p>Departamento que limita con Canelones, Lavalleja y Rocha. (Maldonado)</p>
<p>Departamento ubicado al sur de Artigas. (Salto)</p>	<p>Departamento ubicado al norte de Río Negro. (Paysandú)</p>	<p>Departamento ubicado al oeste de Flores. (Río Negro)</p>
<p>Departamento cuyas costas están bañadas por el Océano Atlántico. (Rocha)</p>	<p>Departamento con menor superficie pero con mayor número de habitantes. (Montevideo)</p>	<p>Departamento que se encuentra más al norte de nuestro país y limita con Brasil. (Artigas)</p>
<p>Departamento con mayor superficie, es decir ¡es el más grande! (Tacuarembó)</p>	<p>Departamento que tienen costas sobre el Río Uruguay y el Río de la Plata. (Colonia)</p>	<p>Departamento cuyas costas están bañadas por el Río de la Plata y el Océano Atlántico. (Maldonado)</p>
<p>Departamento que limita con Artigas, Rivera, Tacuarembó, Paysandú y con el Río Uruguay (Salto)</p>	<p>Departamento del litoral del Río Uruguay ubicado al sur de Salto. (Paysandú)</p>	<p>Departamento que lleva el mismo nombre que el río que atraviesa nuestro país de este a oeste. (Río Negro)</p>

Departamento
ubicado al sur de
Río Negro, al norte
de Colonia y al
oeste de Flores.
(Soriano)

Departamento que
limita con Brasil,
Artigas, Salto,
Tacuarembó y
Cerro Largo.
(Riviera)

Departamento que
limita con Brasil,
Riviera,
Tacuarembó,
Durazno y Treinta y
Tres.
(Cerro Largo)

Departamento
ubicado al sur del
Río Negro y al norte
de Florida.

(Durazno)

Departamento
ubicado al este de
Soriano.

(Flores)

Departamento
ubicado al este de
Colonia.

(San José)

Departamento que
limita con
Montevideo y
Maldonado a la vez.

(Canelones)

Departamento
ubicado al norte
de Maldonado

(Lavalleja)

Departamento
ubicado al norte de
Rocha y Lavalleja.

(Treinta y Tres)

Departamento
ubicado al norte de
Colonia.

(Soriano)

Departamento que
limita con Brasil,
Artigas, Salto,
Tacuarembó y
Cerro Largo.
(Riviera)

Departamento
ubicado al norte de
Treinta y Tres

(Cerro Largo)

Departamento
ubicado al norte de
Flores y Florida.

(Durazno)

Departamento
ubicado al norte de
San José.

(Flores)

Departamento
ubicado al este de
Colonia.

(San José)

Departamento
ubicado al sur de
Florida.

(Canelones)

Departamento
ubicado al este de
Florida.

(Lavalleja)

Departamento
ubicado al sur de
Cerro Largo.

(Treinta y Tres)

Departamento
ubicado al este de
Flores y San José.

(Florida)

Departamento
ubicado al norte de
Canelones.

(Florida)

Medallas para imprimir



Actividad 3: Autoevaluación de los exploradores

A modo de cierre se propone una rúbrica de autoevaluación para que cada estudiante pueda reflexionar sobre sus conocimientos y actitudes a la hora de jugar en equipo.

A su vez se sugiere agregar preguntas para profundizar:

¿Qué fue lo que más aprendí hoy?

¿Qué fue lo más difícil para mí?

¿Qué haría diferente la próxima vez?

¿A quién ayudé o quién me ayudó?

Aspecto a evaluar	Lo estoy logrando muy bien 😊	Lo estoy logrando 👍	Necesito seguir practicando 💪
Reconozco los departamentos de Uruguay	Reconozco casi todos los departamentos sin ayuda.	Reconozco varios, pero a veces necesito ayuda.	Me cuesta reconocer los departamentos.
Ubico los departamentos en el mapa	Los ubico correctamente en el mapa.	Ubico algunos bien, otros me confunden.	Me cuesta ubicarlos en el mapa.
Comprendo las pistas del juego	Entiendo las pistas rápidamente.	A veces necesito que me las repitan.	Me cuesta entenderlas.
Respeto las reglas del juego	Siempre respeto las reglas.	A veces me olvido de alguna regla.	Me cuesta respetarlas.
Trabajo en equipo	Escucho, participo y ayudo a mis compañeros.	Participo, pero a veces no escucho tanto.	Me cuesta trabajar con otros.
Espero mi turno	Siempre espero mi turno con paciencia.	A veces me cuesta esperar.	Me cuesta mucho esperar.
Participo activamente	Participo con entusiasmo todo el tiempo.	Participo algunas veces.	Participo poco.
Aprendo jugando	Aprendí mucho sobre los departamentos jugando.	Aprendí algunas cosas.	Me costó aprender con el juego.

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación

Desde el punto de vista metodológico, se propone un enfoque centrado en el estudiante, donde la construcción del conocimiento se realiza a partir de la problematización, la interacción con diversos recursos y el aprendizaje colaborativo. La secuencia favorece la articulación entre instancias de exploración, conceptualización y aplicación, promoviendo que los estudiantes avancen desde sus ideas previas hacia la construcción de nociones más complejas sobre el territorio.

Se sugiere el uso intencional de preguntas abiertas que habiliten la reflexión, la argumentación y el intercambio entre pares, así como la incorporación de rutinas de pensamiento que permitan hacer visibles los procesos cognitivos de los estudiantes. El trabajo con imágenes satelitales y recursos digitales contribuye al desarrollo de la alfabetización cartográfica y digital.

La actividad que integra el juego se presenta como una estrategia didáctica que potencia la motivación, el compromiso y la participación activa, favoreciendo el aprendizaje significativo a través del juego. Se recomienda promover instancias de trabajo en equipo donde los estudiantes puedan dialogar, acordar y tomar decisiones conjuntas, fortaleciendo habilidades sociales y cognitivas.

En relación con la evaluación, se propone una mirada formativa, continua e integral, que contemple tanto los procesos como los productos de aprendizaje. Se sugiere: observar la participación de los estudiantes en las instancias de intercambio oral y trabajo colaborativo, analizar las producciones individuales, como el mapa político completado, considerando la correcta identificación y ubicación de los departamentos, recuperar las ideas expresadas en la rutina de pensamiento “Antes pensaba, ahora pienso” como evidencia de los procesos de cambio conceptual, valorar el uso del lenguaje cartográfico y la apropiación de los conceptos de límite y frontera.

Asimismo, se incorpora la autoevaluación mediante una rúbrica, como herramienta clave para promover la reflexión sobre el propio aprendizaje y el desarrollo de habilidades vinculadas al juego. Esta permite que los estudiantes valoren no solo sus conocimientos sobre la ubicación de los departamentos, sino también aspectos actitudinales como el respeto por las reglas, la participación, la escucha y el trabajo en equipo.

Se sugiere complementar esta instancia con preguntas de metacognición (por ejemplo: qué aprendí, qué me resultó más difícil, cómo participé en el equipo), favoreciendo la toma de conciencia sobre los propios procesos de aprendizaje.

Finalmente, se recomienda integrar instancias de coevaluación, donde los estudiantes puedan reconocer aportes de sus compañeros, fortaleciendo la dimensión social del aprendizaje y el desarrollo de la ciudadanía.

Créditos:

Motta, G. (s. f.). *Bridge* [Fotografía]. [Pixabay](#)

Spischot. (2009, octubre 25). *Uruguay location map.svg* [Archivo SVG]. Wikimedia Commons. https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Uruguay_location_map.svg

Referencias bibliográficas

Muñoz Martínez, Y., Xicart, M., Rodríguez Clavero, N., Assanelli, V., & Costa Alanis, E. (2024). *Gamificación en las aulas*. Didáctica.

Autora: Paola Villano

Fecha de creación: Marzo, 2026

Licenciamiento:

