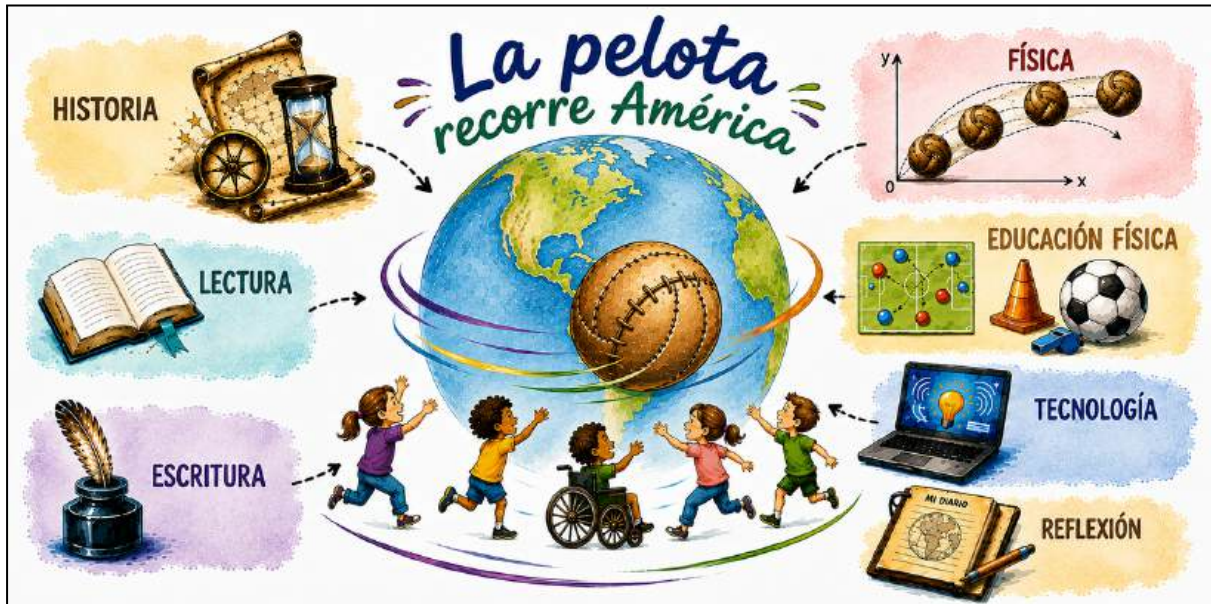


# La pelota que recorre América

## Parte 1: Una pelota con historia

(Propuesta didáctica)



### Descripción:

La propuesta “La pelota que recorre América” surge del trabajo colaborativo entre los docentes contenidistas Marcos Díaz y Anabella Parodi y las maestras de la escuela N° 262 de Salinas, Canelones: Sandra Caytano (Maestra de Aula) y Jennifer Duarte (Maestra Itinerante). Desde una perspectiva interdisciplinaria e inclusiva, se diseña una secuencia de enseñanza centrada en un objeto cotidiano y significativo: la pelota. A partir de este objeto los estudiantes investigan cómo un elemento presente en su vida diaria permite comprender fenómenos físicos relacionados con el movimiento, reconstruir procesos históricos y culturales, desarrollar habilidades de lectura, oralidad y escritura, y elaborar textos argumentativos fundamentados. La pregunta orientadora “¿La pelota es solo un juguete o también es parte de la historia?” promueve la indagación, la experimentación y la reflexión, articulando los espacios de Física, Historia, Lengua y Educación Física mediante metodologías activas y propuestas accesibles desde el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

### Fundamentación

La propuesta “La pelota que recorre América” parte de un objeto cercano y significativo para los estudiantes: la pelota. A partir de su problematización, se busca trascender su consideración como un elemento exclusivamente vinculado al juego y al deporte para reconocer que posee una historia, adquiere diferentes significados según las culturas y permite aproximarse a procesos sociales, científicos e históricos. El recorrido toma como

contexto motivador el Mundial 2026 y articula experiencias vinculadas con la memoria, la identidad, el territorio y las prácticas culturales.

La propuesta se desarrolla como un proyecto interdisciplinario en el que Física, Educación Física, Historia y Lengua Española conservan sus propósitos y contenidos específicos, pero encuentran puntos de convergencia en torno a un objeto común. Desde Física, la pelota permite observar y analizar el movimiento, la trayectoria y los sistemas de referencia; desde Educación Física, experimentar situaciones motrices, percibir el espacio, tomar decisiones y reflexionar sobre las acciones corporales; desde Historia, reconocer cambios, permanencias y relaciones entre las prácticas de los pueblos y los procesos históricos; y desde Lengua, leer, conversar, argumentar, narrar y producir textos para comunicar los conocimientos construidos.

El proyecto se inscribe en el PMA(Proyecto de Mejora de los Aprendizajes) institucional “Me quedó grabado”, recuperando el valor de las vivencias, la memoria subjetiva y la identidad local. El Mundial funciona como un acontecimiento social compartido que permite conectar experiencias personales y familiares con relatos, territorios y procesos históricos. En este marco, la lectura de *Mi mundial* ofrece un modelo literario próximo para observar cómo una voz narrativa organiza recuerdos, presenta personas y espacios y transforma experiencias en historias comunicables.

En particular, la enseñanza de la escritura se concibe como una práctica social, cognitiva y comunicativa. Escribir supone tomar decisiones en función de un propósito y un destinatario: planificar, organizar, textualizar, revisar y comunicar. Por ello, las producciones escritas no se plantean como ejercicios aislados, sino como respuestas a situaciones auténticas de comunicación que surgen de las experiencias de investigación, lectura, experimentación y diálogo desarrolladas durante el proyecto.

Esta concepción permite que el texto argumentativo y la narración se construyan progresivamente a partir de conocimientos producidos en otras áreas. Los estudiantes primero observan, comparan, investigan, experimentan y conversan; posteriormente organizan esas ideas para fundamentar opiniones, explicar fenómenos o construir relatos. De este modo, leer, hablar, escribir y revisar se constituyen en prácticas que se retroalimentan y contribuyen simultáneamente a la construcción de conocimiento disciplinar y al desarrollo de la competencia comunicativa.

La propuesta recupera los conocimientos previos de los estudiantes y genera situaciones de indagación que posibilitan formular hipótesis, confrontarlas con nuevas evidencias y revisar las explicaciones iniciales. Las actividades de observación de imágenes, análisis de fuentes, experimentación con la pelota, dramatización de jugadas y revisión de registros permiten que el conocimiento se construya a partir de la interacción entre acción, reflexión y comunicación.

El trabajo cooperativo adquiere especial relevancia, ya que permite intercambiar ideas, negociar significados, construir explicaciones y aprender con otros. La intervención docente se orienta a generar preguntas, ofrecer andamiajes, modelizar procedimientos y acompañar los procesos de producción y revisión, evitando que la corrección se reduzca a la identificación de errores. En esta perspectiva, revisar constituye una nueva oportunidad para pensar sobre lo producido y tomar decisiones para mejorarlo.

La propuesta incorpora los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) mediante diferentes formas de acceso a la información, participación y expresión. Se contemplan apoyos visuales, textos en diferentes formatos, recursos audiovisuales,

organizadores gráficos, trabajo cooperativo y diversas posibilidades para comunicar lo aprendido. Se consideran también los diferentes ritmos de aprendizaje y el error como parte del proceso de construcción del conocimiento.

En este sentido, la articulación entre docentes, estudiantes, familias y otros actores educativos constituye un componente relevante del proyecto, favoreciendo la corresponsabilidad y la construcción de aprendizajes significativos. La producción final recupera ese recorrido y permite que los estudiantes comuniquen a otros aquello que investigaron, pensaron, experimentaron y crearon.

**Formato:** Propuesta didáctica

**Ciclo:** 2

**Tramo:** 3

**Grados:** 3° y 4°

| Competencias generales en comunicación, pensamiento computacional, científico. |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                          |                                                                                                                                        |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Espacio / Unidad Curricular                                                    |                 | Competencia específica                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Contenido                                                                                                | Criterio de Logro                                                                                                                      |
| Científico - Matemático                                                        | Física Química  | CE4 Indaga, predice, y argumenta fenómenos sociales y naturales cotidianos acerca de los sistemas materiales y sus transformaciones para su estudio, buscando caminos alternativos a partir de la recolección de datos o mediante algoritmos para generar soluciones y comprende el valor de perseverar ante el error, con sus reacciones, emociones y actitudes. (5°) | Movimiento. Definición del sistema de referencia. (5°)                                                   | Reconoce la necesidad de definir un sistema de referencia para construir el concepto de movimiento, mediante situaciones lúdicas. (5°) |
|                                                                                |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                          |                                                                                                                                        |
| Comunicación                                                                   | Lengua Española | Escritura<br>CE6. Reflexiona y monitorea su aprendizaje con mediación, para avanzar en el proceso de conocimiento de la lengua oral y escrita. (4°)                                                                                                                                                                                                                    | La escritura de textos breves. La jerarquización de los contenidos y la estructuración en párrafos. (4°) | Incorpora elementos cohesivos en sus producciones orales y escritas, con adecuación al contexto. (3°)                                  |
|                                                                                |                 | Lectura<br>CE 4. Analiza el objeto de estudio, presenta hipótesis de forma oral y escrita para                                                                                                                                                                                                                                                                         | Las estrategias discursivas. La construcción de sentido: el vínculo entre párrafos.                      | Elabora hipótesis con vocabulario acorde al tema de estudio de forma oral y escrita para comunicar a                                   |

|                                           |                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                        |
|-------------------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                           |                                                   | expresarse mediante vocabulario específico.                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | otros.                                                                                                                                                 |
|                                           |                                                   | Oralidad<br>CE 7. Explora sus posibilidades expresivas en diferentes contextos intraescolares y sociales para fortalecer la construcción de su identidad.                                                                                                                                                                        | La exposición de temas específicos con ampliación de vocabulario.                                                                                                                                                                                                                                                                | Produce textos que evidencian rasgos personales y de la comunidad que integra, afianza su identidad en diferentes contextos intraescolares y sociales. |
| Ciencias Sociales y Humanidades           | Historia                                          | CE6. Construye el proceso de escritura en historia a partir de la curiosidad e intereses para su apropiación.                                                                                                                                                                                                                    | Unidades administrativas y formas de organización política (virreinos, gobernaciones, etc.) de España en América. Las ciudades hispanoamericanas y sus vínculos con el medio rural. Los cabildos seculares: funciones e importancia para el gobierno local.                                                                      | Produce narraciones escritas de temas históricos en sus contextos y que le son significativos.                                                         |
| Desarrollo Personal y Conciencia Corporal | Educación Física                                  | CE2. Competencia Corporeidad y entorno: Reconoce y desarrolla su esquema corporal, nociones perceptivas (motrices y afectivas), capacidades condicionales y coordinativas, generando procesos de internalización, decisión y ejecución con noción espacio temporal para dar respuesta a las distintas situaciones en su entorno. | Nociones espacio-temporales en el juego deportivo. Percepción del espacio de juego, ubicación de compañeros y rivales, anticipación temporal.                                                                                                                                                                                    | Utiliza nociones espacio-temporales para tomar decisiones en situaciones de juego.                                                                     |
| Técnico-Tecnológico                       | Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa | CE1. Selecciona y utiliza medios y formatos digitales, generando producciones, adecuándose a diferentes contextos e interlocutores, para presentar información y comunicarse.                                                                                                                                                    | Tecnología Educativa. Alfabetización digital: 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. | Selecciona y utiliza herramientas digitales en producciones colaborativas.                                                                             |

### Metas de aprendizaje:

Mediante esta propuesta, los estudiantes:

- Aprenderán a utilizar elementos cohesivos para organizar y relacionar sus ideas en producciones orales y escritas, mediante la elaboración y revisión de textos, utilizando conectores adecuados al contexto.
- Elaborarán un texto argumentativo en el que presentarán una hipótesis, la justificarán con argumentos y relacionarán los párrafos mediante conectores para construir un texto coherente.
- Expondrán oralmente sus argumentos sobre un tema histórico, utilizando vocabulario específico, fundamentando sus opiniones con información relevante y expresando ideas que fortalezcan su identidad y el reconocimiento de su patrimonio cultural.
- Elaborarán narraciones históricas que argumenten cómo la pelota recorrió América y cómo ese recorrido se vinculó con las ciudades hispanoamericanas, el medio rural y la organización política de la época colonial.
- Aprenderán a describir y explicar el movimiento de la pelota y de otros objetos utilizando las nociones de trayectoria, cambio de posición y sistema de referencia, mediante la observación, la experimentación y el análisis de situaciones de juego, para elaborar explicaciones científicas fundamentadas.
- Utilizarán nociones espacio-temporales para orientarse, desplazarse y tomar decisiones en situaciones de juego con pelota, mediante experiencias motrices de observación, dramatización y análisis del movimiento, fortaleciendo la coordinación, la percepción del espacio y el trabajo cooperativo.

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

### Plan de aprendizaje:

#### Actividad 1: Una escritura que permita conocer el punto de partida

**Propósito:** Obtener una primera evidencia del desempeño narrativo sin anticipar todos los recursos que se enseñarán.

La docente presenta la propuesta explicando que se trata de una escritura personal y que no se busca una producción “perfecta”, sino conocer cómo escribe cada estudiante cuando tiene libertad para elegir qué contar y cómo hacerlo.

Se plantea la consigna:



Cuenta una experiencia que recuerdes mucho. Puede ser real, inventada o basada en algo que le ocurrió a otra persona.

Se puede aclarar que la experiencia puede estar relacionada con la familia, la escuela, un viaje, un juego, un partido, una celebración, una situación inesperada o cualquier otro acontecimiento que haya quedado especialmente presente en su memoria.

Antes de comenzar, se habilita un breve momento para que cada estudiante piense qué experiencia quiere contar y quiénes participaron, pero sin ofrecer un esquema narrativo ni indicar cómo debe organizar el texto. La intención es observar las decisiones que toma de manera autónoma.

Durante la escritura, la docente acompaña procurando no intervenir sobre la construcción del texto. Puede resolver dudas vinculadas con la consigna o favorecer que el estudiante continúe pensando su historia, pero evita anticipar recursos como conectores temporales, descripciones, diálogos o estructuras determinadas. De este modo, la producción permite observar el punto de partida real.

Una vez finalizada, se solicita que cada estudiante coloque un título a su texto, si lo considera pertinente, y entregue su producción para su registro.

La docente observa especialmente:

- Cómo selecciona y delimita el acontecimiento que desea contar;
- Si logra mantener un hilo narrativo comprensible;
- Cómo organiza temporalmente los hechos;
- Cómo presenta a los personajes y los espacios;
- Qué tiempos verbales utiliza;
- Si incorpora descripciones o diálogos espontáneamente;
- Cómo establece relaciones entre los acontecimientos;
- Qué recursos utiliza para iniciar y cerrar la narración;
- Qué aspectos ortográficos y de puntuación aparecen en su escritura.

Estos aspectos no se presentan todavía como criterios de corrección al estudiante, ya que serán retomados y enseñados progresivamente durante la secuencia.

### **Puesta en común**

Se pueden seleccionar algunos fragmentos (sin establecer comparaciones entre las producciones) para conversar sobre la diversidad de experiencias que pueden convertirse en historias. La docente puede recuperar expresiones como:

- “Hay historias que recordamos porque...”
- “Algunas experiencias tienen un momento que cambia lo que estaba pasando...”
- “A veces una historia necesita que podamos imaginar dónde y cuándo ocurrió...”

Estas observaciones permiten abrir el camino hacia los recursos narrativos que se trabajarán posteriormente.

### **Evidencia**

Narración diagnóstica individual – escritura testigo.

La producción se conserva para retomarla al finalizar la secuencia. En ese momento, cada estudiante podrá comparar su primera escritura con la narración final y reconocer qué aprendió, qué recursos incorporó y qué decisiones modificó como escritor/a.

## Actividad 2: ¿Qué puede ser el mundial de una persona?

**Propósito:** Activar conocimientos, formular anticipaciones y otorgar sentido al título.

La docente presenta la tapa, contratapa, título e ilustraciones de *Mi mundial*, sin anticipar información sobre la historia. Invita a observar detenidamente y registrar primero las ideas de manera individual.



Luego, se construye colectivamente un panel con tres columnas:

| VEAMOS                                                                                      | PENSAMOS                                                                                                | NOS PREGUNTAMOS                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Elementos que aparecen en las imágenes, personajes, lugares, objetos, gestos, colores, etc. | Qué creen que puede estar sucediendo y qué relaciones pueden establecer entre las imágenes y el título. | Interrogantes que surgen y que esperan poder responder durante la lectura. |
|                                                                                             |                                                                                                         |                                                                            |

Se orienta especialmente la conversación hacia la expresión “Mi mundial”:

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p style="text-align: center; color: red; font-size: 2em;">?</p> <p style="text-align: center;">¿Por qué será “mi” mundial y no simplemente “el Mundial”?</p> <p style="text-align: center;">¿Puede un Mundial significar algo diferente para cada persona?</p> <p style="text-align: center;">¿Puede estar relacionado con la familia, los amigos, la escuela, los sueños o una experiencia personal, además del fútbol? ¿Con qué?</p> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Finalmente, se recuperan recuerdos, imágenes o situaciones que los estudiantes asocien con el Mundial 2026, diferenciando aquello que ya forma parte de sus propias experiencias y memorias de aquello que imaginan que podría aparecer en la novela.

La docente registra las ideas sin validar o descartar anticipadamente las hipótesis. Promueve que las afirmaciones puedan transformarse en preguntas y que las interpretaciones se fundamenten en elementos observables de los paratextos.

### Evidencia

Panel colectivo “Vemos – Pensamos – Nos preguntamos”, acompañado de las hipótesis y preguntas individuales que servirán como punto de partida para el recorrido de lectura.

### Actividad 3: Daniel Baldi: futbolista y escritor

**Propósito.** Diferenciar autor, persona real, protagonista y narrador; contextualizar la obra.

La docente propone recorrer de manera guiada el REA de Ceibal sobre Daniel Baldi, [Daniel Baldi: "Mucho más que un escritor..."](#), seleccionando información vinculada con su trayectoria como futbolista y escritor. A partir de los datos recuperados, los estudiantes elaboran una línea de tiempo sencilla que incluya algunos momentos significativos de ambas trayectorias.

Luego, trabajan con un mapa para localizar Colonia del Sacramento, Montevideo y otros territorios mencionados en su recorrido. Se relacionan así la información biográfica y los lugares con los que estuvo vinculado.

Posteriormente, se observa el bibliotráiler o la lectura del prólogo y se contrastan las primeras ideas formuladas a partir de la tapa, contratapa e ilustraciones con la nueva información obtenida.

Además del libro en soporte material también se puede acceder al soporte digital en [Biblioteca País](#).

Para cerrar, se construye colectivamente un cuadro de registro:

| Persona real | Autor                                 | Protagonista                           | Narrador                            |
|--------------|---------------------------------------|----------------------------------------|-------------------------------------|
| Daniel Baldi | Daniel Baldi, quien escribió la obra. | Personaje que protagoniza la historia. | Voz que cuenta los acontecimientos. |

La docente enfatiza que autor y narrador son roles diferentes dentro de una obra literaria, aspecto que se profundizará durante la lectura.

La docente guía la selección de información, ayuda a distinguir los datos sobre la vida real de Baldi de los elementos pertenecientes a la ficción y recupera las hipótesis formuladas en la actividad anterior para observar cuáles comienzan a confirmarse, modificarse o generar nuevas preguntas.

### Evidencia

Ficha biográfica, línea de tiempo, cuadro “autor / protagonista / narrador” y primera capa del mapa colectivo, que posteriormente se ampliará con los territorios abordados en la secuencia.

#### Actividad 4: Una pelota también tiene memoria

**Propósito:** Vincular el Mundial como experiencia personal y colectiva con la pelota como objeto que posee una historia y forma parte de distintas culturas y territorios.

La docente retoma algunas de las ideas, recuerdos y preguntas surgidas en torno al Mundial y propone ampliar la mirada hacia un objeto presente en todas esas experiencias: la pelota.

Se inicia una conversación a partir de las siguientes preguntas:

?

¿Qué cosas pueden quedar grabadas de un Mundial?

Pueden aparecer recuerdos de partidos, personas, lugares, emociones, celebraciones, imágenes, canciones u objetos.

¿Puede quedar grabada una pelota? ¿Por qué?

¿Qué podría hacer que una pelota se convierta en un objeto especial o memorable?

¿Una pelota siempre fue igual?

¿Cómo imaginan que eran las primeras pelotas?

¿Con qué materiales podrían haberse elaborado?

¿Qué historias puede contar una pelota?

¿Qué juegos, personas, culturas o acontecimientos podrían estar relacionados con ella?

¿Qué lugares puede recorrer una pelota?

Se recuperan los territorios ya localizados en el mapa y se plantea la posibilidad de que una misma pelota pueda atravesar diferentes lugares y épocas.

¿Qué personas pueden haber jugado con ella antes que nosotros?

Se invita a pensar en otras generaciones y en diferentes pueblos y culturas.

La docente registra las respuestas sin anticipar las explicaciones que se abordarán posteriormente. Las ideas se organizan en un mural colectivo titulado **“Lo que creemos saber de la pelota y del Mundial”**.

El mural podrá incluir también una sección de **“Queremos averiguar...”**, donde se registren las preguntas que surjan y que serán retomadas en próximas instancias.

La docente procura que los estudiantes relacionen sus experiencias personales con preguntas más amplias sobre la pelota, evitando confirmar o corregir todavía las anticipaciones.

#### Evidencia

Mural colectivo “Lo que creemos saber de la pelota y del Mundial”, con conocimientos previos, asociaciones y preguntas de investigación.

### Actividad 5: ¿Qué nos cuenta una pelota?

**Propósito:** Reconocer cambios y permanencias en la historia de la pelota, organizando información a partir de imágenes y utilizando conectores temporales para comunicarla con claridad.

La docente ingresa al salón llevando una pelota.

Sin dar explicaciones pregunta:

?

Hoy traje algo muy común... ¿Qué creen que podemos aprender de una pelota?

Se registra en un papelógrafo todo lo que dicen los estudiantes.

Posteriormente se plantea una narración para situar a los estudiantes:

💬

Mientras miraba el Mundial me pregunté si la pelota siempre fue igual. Además me acuerdo del relato de mi abuelo. Cuando era niña, mi abuelo solía contarme historias que a él le habían contado cuando era pequeño.

Una vez me dijo que, hace muchísimo, muchísimo tiempo, antes de que llegaran los españoles a América, ya existían las pelotas y había pueblos originarios que jugaban con ellas.

Me contó que los mayas, los aztecas y los incas tenían sus propias formas de jugar y que algunas pelotas eran elaboradas con caucho, un material que obtenían de los árboles.

—¿Te imaginás? —me dijo—. Hace cientos de años, cuando todavía no existían las pelotas que conocemos hoy, ellos ya jugaban con las suyas.

Yo escuchaba atentamente mientras mi abuelo continuaba contando aquella historia que había pasado de generación en generación.

Y desde entonces, cada vez que veo una pelota, recuerdo aquel relato que mi abuelo me contó.

¿Cómo creen que comenzó su historia?

La docente escucha las intervenciones sin juzgar.

Luego entrega tres imágenes por equipos de cuatro integrantes y deberán pensar, organizar y escribir información que crean pertinente.





¿Por qué es importante escribir la información y para qué lo hacen?

La propuesta consiste en observarlas cuidadosamente a partir de interrogantes guía que realiza la docente:



- ¿Qué pistas encontraron?
- ¿Todas las imágenes muestran la misma pelota?
- ¿Qué detalles les permitieron pensar eso?
- ¿Qué cambió primero?
- ¿Qué permaneció igual?
- ¿Qué información es importante?
- ¿Cómo podrían ordenar mejor las ideas?
- ¿Qué ocurrió antes?
- ¿Qué palabra ayuda al lector a comprender el orden?

## Consigna



### Detectives de cambios

Observen las 3 imágenes y descubran qué cambió. Escriban un enunciado para cada imagen utilizando los siguientes conectores: finalmente, primero y después.

La docente modela oralmente cómo pensar antes de escribir, promoviendo que primero conversen y luego redacten.

Una vez terminada la escritura, cada grupo intercambia su producción con otro.

El grupo lector revisa:

- ✓ ¿Tiene inicio?
- ✓ ¿Las ideas siguen un orden?
- ✓ ¿Se utilizaron correctamente los conectores?
- ✓ ¿Se comprende el texto?

### DETECTIVES DE CAMBIOS

- **MIRAR** LAS 3 IMÁGENES Y **DESCUBRIR** QUÉ CAMBIÓ.
- **ESCRIBIR** UN ENUNCIADO PARA CADA IMAGEN UTILIZANDO LOS SIGUIENTES CONECTORES: **FINALMENTE**, **PRIMERO** Y **DESPUÉS**.




---



---



Se socializará sobre los desafíos cognitivos que implicó la actividad.

?

¿Para qué observaron y compararon las imágenes?

¿Qué diferencias y semejanzas identificaron?

¿Por qué es importante identificar las ideas antes de escribir? ¿Para qué creen que utilizaron conectores temporales?

Se seleccionará una escritura para leerla y realizar una instancia de revisión colectiva, identificando fortalezas, formulando preguntas y pensando posibles modificaciones para mejorarla. Los estudiantes identificarán cuál es el inicio, el desarrollo y el final (qué palabras se usan para identificar cada etapa).

A modo de cierre, se les propone contar lo que aprendieron, pero sobre todo pensar en para qué lo escribieron y dar un ejemplo cotidiano de este proceso:



Ejemplo: la maestra para trabajar con ustedes pensó, planificó, escribió para enseñar, por lo tanto al pensar en la escritura puedo enseñar y ustedes aprender

¿Qué otro ejemplo se les ocurre?

¿En qué situaciones tengo que pensar en la escritura?

Para una exposición, ir al almacén, para las cartitas que se hacen a escondidas, entre otras.

### **Actividad 6: Dos voces que cuentan historias**

**Propósito:** Reconocer que las historias pueden ser contadas desde distintas voces y perspectivas, identificando diferencias entre una narración protagonizada por quien vive los acontecimientos y un relato construido a partir de experiencias, recuerdos o conocimientos transmitidos por otras personas.

Luego de haber leído los primeros fragmentos de “Mi mundial” y de trabajar con el relato sobre la historia de la pelota, la docente propone recuperar ambas lecturas para analizar quién cuenta cada historia y cómo lo hace.

En primer lugar, se releen breves fragmentos representativos:

- La voz de Tito, que narra los acontecimientos desde su propia experiencia y permite conocer lo que piensa, siente y vive.
- La voz del relato de la pelota, que reconstruye hechos ocurridos en distintos momentos históricos y recupera información transmitida por generaciones.

A partir de estas lecturas, se desarrolla una conversación guiada mediante preguntas como:

?

¿Quién cuenta esta historia?

¿Participó directamente en los hechos o los conoce por otras fuentes?

¿Qué sabe quien cuenta?

¿Qué información podemos conocer gracias a esa voz?

¿Qué sentimientos, pensamientos o recuerdos aparecen?

¿Qué cambia cuando una historia es contada por alguien que la vivió?

¿Qué sucede cuando conocemos una historia porque otra persona nos la contó?

¿Cuál de las dos voces nos permite conocer mejor las emociones de los personajes?

¿Cuál nos ayuda a conocer hechos ocurridos en otros tiempos o lugares?

La docente registra las intervenciones de los estudiantes y orienta la reflexión hacia la idea de que las historias pueden construirse desde distintos puntos de vista y con diferentes propósitos.

Posteriormente, el grupo elabora un cuadro comparativo colectivo.

| Aspecto                      | La voz de Tito                         | La voz del relato de la pelota             |
|------------------------------|----------------------------------------|--------------------------------------------|
| ¿Quién cuenta?               | El protagonista                        | Un narrador que reconstruye hechos         |
| ¿Cómo conoce la historia?    | Porque la vive                         | Porque recupera información y recuerdos    |
| ¿Qué podemos saber?          | Pensamientos, emociones y experiencias | Hechos, costumbres, cambios y permanencias |
| ¿Qué tiempo predomina?       | El tiempo de la experiencia personal   | Distintos tiempos históricos               |
| ¿Qué nos permite comprender? | La vida de un personaje                | La historia de la pelota y de las culturas |

La docente evita presentar las respuestas como definiciones cerradas y promueve que los estudiantes fundamenten sus ideas a partir de evidencias presentes en los textos. Recupera los conceptos de autor, narrador y protagonista trabajados previamente, preparando el camino para el estudio posterior de la voz narrativa en la novela.

### Evidencia

Cuadro comparativo colectivo “Dos voces que cuentan historias” y registro de las conclusiones surgidas durante la conversación.

### Actividad 7: ¿La pelota es solo para jugar?

**Propósito:** Reconocer la importancia cultural, histórica y social de la pelota, fundamentando opiniones a partir de la lectura y organizando las ideas en textos breves.

La docente presenta una pelota y pregunta:

?

¿La pelota es únicamente un juguete? ¿Por qué?

Posibles respuestas:

No, porque también sirve para hacer deporte.

No, porque ayuda a aprender a trabajar en equipo.

No, porque con la pelota podemos hacer ejercicio y divertirnos.

Sí, porque se usa para jugar, pero también para aprender.

No, porque en algunos deportes es una herramienta de trabajo.

Nos ayuda a compartir y relacionarnos con otras personas.

¿Qué puede enseñarnos sobre la historia?

Posibles respuestas:

Que las personas jugaban desde hace muchísimos años.

Que los juegos fueron cambiando con el tiempo.  
Que cada cultura tenía formas distintas de fabricar y usar las pelotas.  
Que los juegos forman parte de la historia de los pueblos.  
Que algunas costumbres se mantienen hasta hoy.

¿Por qué creen que seguimos jugando con ella después de tantos años?

Posibles respuestas:

Porque es divertida.

Porque hay muchos juegos y deportes que usan una pelota.

Porque permite jugar con amigos y en familia.

Porque es un juguete que nunca pasa de moda.

Porque ayuda a hacer actividad física.

Registrar las respuestas en un papelógrafo, padlet, CREA (puede ser en un foro mediante audio, imagen, video) Canva o Genially.

Luego se prosigue con la lectura compartida del siguiente texto en dos formatos según la accesibilidad que necesita cada estudiante:



Se adjunta Anexo Diapositivas N°4 y N°5.

## LEE Y RESPONDE

1. ¿Quiénes utilizaban las primeras pelotas?

Posibles respuestas:

Los pueblos originarios.

Los mayas, aztecas y otros pueblos de América.

Los antiguos habitantes de diferentes regiones del mundo.

Los niños y también los adultos.

Algunas civilizaciones antiguas las usaban para juegos y ceremonias.

2. ¿Por qué eran importantes?

Posibles respuestas:

Porque se utilizaban para jugar.

Porque formaban parte de ceremonias o rituales.

Porque ayudaban a fortalecer el cuerpo y desarrollar habilidades.

Porque reunían a las personas para compartir actividades.  
Porque tenían un significado cultural y religioso para algunos pueblos.

3. ¿Qué cambió con la llegada de los españoles?

Posibles respuestas:

Llegaron nuevos juegos y deportes.

Se introdujeron pelotas hechas con otros materiales.

Algunas costumbres de los pueblos originarios dejaron de practicarse.

Se mezclaron juegos de distintas culturas.

Con el tiempo aparecieron nuevos deportes, como el fútbol, que se hicieron muy populares.

A continuación se trabaja en pequeños grupos. La Maestra Itinerante se focalizará en aquellos estudiantes con los que ya está trabajando. La maestra de aula apoya a otro grupo y el estudiante magisterial a otro.

Los estudiantes deben completar por medio de la escritura. Se espera la escritura de párrafos y el empleo de conectores, tales como los ejemplos que se brindan a continuación:



“Creo que la pelota es importante porque...”

- ...nos permite jugar y divertirnos.
- ...ayuda a hacer ejercicio y cuidar la salud.
- ...podemos compartir juegos con otras personas.
- ...une a niños, jóvenes y adultos.
- ...está presente en muchos deportes.
- ...ha acompañado a las personas desde hace muchísimos años.
- ...forma parte de la historia de diferentes culturas.
- ...nos enseña a trabajar en equipo y respetar reglas.
- ...favorece la amistad y la convivencia.
- ...desarrolla habilidades como correr, lanzar y atrapar.

## Actividad 8: Escribimos para convencer

**Propósito:** Elaborar un texto argumentativo para expresar y fundamentar una opinión, utilizando argumentos, conectores y una conclusión.

Leer dos opiniones:

1. “La pelota es solo un juguete.”
2. “La pelota forma parte de la historia de la humanidad.”

Preguntar:

  
 ¿Con cuál de estas opiniones están de acuerdo? ¿Por qué?

Producción de un texto argumentativo en dupla.

  
**Consigna**

Escribe un texto para convencer a un compañero de que la pelota es más que un juguete. Utiliza:

- Una opinión.
- Dos argumentos.
- Una conclusión.
- Al menos tres conectores.

Pueden escribir en la computadora o en papel. Quien lo necesite puede dibujar, escribir palabras o tener imágenes que ordene los sucesos a escribir. Además de tener la posibilidad de realizar un punteo y realizar la consigna grabando un audio o video.

### Andamiaje para quienes lo necesiten

| Mi opinión    | Mis argumentos |
|---------------|----------------|
| Pienso que... | Porque...      |
|               | Además...      |
|               | También...     |
| Conclusión    | Por eso...     |

Intervenciones docentes:

  
 ¿Tu texto intenta convencer? ¿Cómo te das cuenta?  
 ¿Tus argumentos son claros? ¿Por qué?  
 ¿Qué podrías agregar para hacerlo más interesante?

A modo de cierre:

Lectura y visualización de algunos textos, audios o videos por parte de quienes deseen compartirlos y reflexión colectiva:



- ¿Cómo nos ayuda la escritura a compartir nuestras ideas?
- ¿Por qué escribir es un desafío?
- ¿Por qué eligieron hacer un video o grabar un audio?
- ¿Es necesario escribir para presentar las respuestas? ¿Por qué?

(En esta instancia se trabaja los desafíos cognitivos al momento de comenzar el proceso de escritura).



#### **Sugerencia de revisión**

Cada estudiante intercambia el texto con otro/a compañero/a.

Utilizan una lista de cotejo.

- ☐ Tiene opinión.
- ☐ Presenta argumentos.
- ☐ Utiliza conectores.
- ☐ Tiene conclusión.

Se socializa sobre los desafíos cognitivos que surgieron desde la escritura, organización y planificación de la misma. Para simplificar los conocimientos aprendidos visualizarán un video sobre [cómo crear argumentos](#).

### **Actividad 9: Narrar y convencer: dos maneras de escribir sobre el Mundial**

**Propósito:** Reconocer que escribir sobre un mismo tema puede responder a diferentes propósitos comunicativos: narrar para contar una experiencia o acontecimiento y argumentar para expresar y defender una opinión.

Luego de realizar las actividades de escritura narrativa y argumentativa la docente recupera algunas producciones del grupo (o fragmentos seleccionados) y propone observarlas y compararlas.

Se presentan, por ejemplo:

- Un fragmento de una narración en la que un estudiante cuenta una experiencia vinculada con el Mundial, el fútbol o un recuerdo familiar.
- Un fragmento del texto argumentativo producido a partir de la pregunta “¿La pelota es solo para jugar?”.

A partir de la lectura, se conversa:



- ¿En cuál de los textos se cuenta algo que ocurrió o que podría haber ocurrido?
- ¿En cuál se presenta una opinión que se intenta defender?
- ¿Cómo nos damos cuenta de que el propósito de cada texto es diferente?
- ¿Qué necesita una narración para que podamos seguir y comprender la historia?
- ¿Qué necesita un texto argumentativo para que la opinión resulte convincente?
- ¿Qué información utiliza cada texto?

¿Podemos contar una experiencia y, al mismo tiempo, incorporar información que ayude al lector a comprenderla?

¿Podemos utilizar información histórica o científica para enriquecer una narración?

La docente registra las ideas principales en un cuadro comparativo:

| Narrar                                                                 | Argumentar                                                          |
|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Contar una experiencia, acontecimiento o historia.                     | Expresar y defender una opinión.                                    |
| Organizar los acontecimientos para que puedan comprenderse.            | Presentar razones o argumentos que sostengan una idea.              |
| Puede incluir personajes, lugares, acciones, descripciones y diálogos. | Puede incluir argumentos, ejemplos, explicaciones y una conclusión. |
| Busca que el lector conozca o imagine lo ocurrido.                     | Busca que el lector comprenda y considere una determinada posición. |

A continuación, se recupera una idea que será importante para la producción final: los textos narrativos también pueden incorporar información. Por ejemplo, una narración sobre un partido o un recuerdo del Mundial podría incluir un dato histórico sobre el torneo, una referencia al lugar donde ocurrió o una explicación relacionada con una situación de juego, siempre que esa información contribuya al sentido de la historia.

Se aclara que incorporar información no convierte automáticamente una narración en un texto argumentativo: lo que determina el tipo de texto es, entre otros aspectos, el propósito comunicativo y la manera en que se organiza la información.

La docente orienta la comparación hacia las decisiones que toma quien escribe: qué quiere comunicar, qué información selecciona y cómo la organiza.

### Evidencia

Cuadro comparativo “Narrar y argumentar” y registro de las ideas surgidas durante la reflexión metalingüística. Esta producción se incorpora a la bitácora del proyecto como apoyo para las decisiones de escritura posteriores.

### Actividad 10: ¿Cómo sabemos que una pelota se mueve?

**Propósito:** Analizar el movimiento de una pelota a partir de la observación y experimentación, identificando cambios en su posición, trayectoria y movimiento según diferentes condiciones.

A través de una situación gamificada, los estudiantes asumen el rol de analistas científicos deportivos encargados de estudiar una “jugada misteriosa” del Mundial 2026.

Cada grupo representa una selección participante del Mundial.

Ejemplo:

- Uruguay,
- Brasil,
- Argentina,
- México,
- Japón.

La docente presenta una narrativa gamificada:



La “Federación Científica del Mundial 2026” ha contratado a los equipos para resolver una serie de jugadas polémicas mediante análisis científico.  
Cada grupo deberá actuar como científicos deportivos.

#### Materiales:

- [Videos cortos de jugadas polémicas](#)
- Imagen impresa o proyectada



Se adjunta Anexo Diapositiva N°6 y N°7

La docente selecciona 3 o 4 jugadas simples.

Ejemplos:

- un pase largo,
- un penal,
- una pelota que rebota,
- una jugada con desvío,
- una corrida en diagonal.

Las jugadas pueden presentarse:

- en video,

- en imágenes secuenciales,
- dramatizadas.

La docente presenta la misión:



Durante el Mundial ocurrió una jugada muy discutida. Los científicos deportivos deben investigar qué sucedió realmente.

Se entrega a cada equipo una carpeta de investigación que contiene:

1. La jugada misteriosa: imagen o video.
2. Preguntas guía:



- 1- ¿Qué objeto o persona se mueve?
- 2- ¿Respecto a qué se mueve?
- 3- ¿Cómo fue la trayectoria?

Opciones:

recta

curva

diagonal

rebote.

- 4- ¿Qué cambió el movimiento?

Ejemplos:

fuerza,

choque,

superficie,

dirección del pateo.

## Desarrollo de la investigación

### ETAPA 1: Observación científica

Los estudiantes observan la jugada varias veces.

La docente propone:

- pausar el video,
- repetición,
- observación lenta.

Se realizan interrogantes para guiar la investigación:



¿Todos observan el mismo movimiento?

- No.
- Depende desde dónde se mire.
- Algunos objetos parecen quietos.

¿Qué tomarán como referencia?

- El arco.
- El jugador.
- La cancha.

- Otro compañero.

¿Cómo cambió la posición de la pelota?

- Avanzó.
- Rebotó.
- Cambió de dirección.
- Se detuvo.

## ETAPA 2: Experimentación

Los equipos recrean la jugada. Para ello pueden usar:



pelota real,



juguete,



dramatización corporal.

### Desafío experimental:

Deben comprobar:

- si la trayectoria cambia;
- si la fuerza modifica el recorrido;
- si el movimiento depende del punto de observación.

### Registro de observaciones:

| Elemento observado | ¿Se mueve? | ¿Respecto a qué? | Tipo de trayectoria |
|--------------------|------------|------------------|---------------------|
| Pelota             |            |                  |                     |
| Jugador            |            |                  |                     |

## ETAPA 3: Construcción de explicaciones

Cada grupo elabora conclusiones científicas a través de preguntas orientadoras:

?

¿Por qué podemos afirmar que hubo movimiento?

¿Qué sistema de referencia utilizaron?

¿Qué hizo cambiar la trayectoria?

¿Qué sucedería si cambiara la fuerza o la superficie?

### Actividad 11: La ciencia también puede quedar grabada

**Propósito:** Recuperar y valorar los aprendizajes construidos durante la experimentación sobre el movimiento de la pelota, integrándolos a la memoria del proyecto. Se busca que los estudiantes puedan reconocer que una experiencia científica también puede convertirse en algo significativo para recordar, comunicar y explicar a otros.

Luego de finalizar las experiencias de observación, experimentación y análisis de las jugadas propuestas, cada equipo revisa los registros realizados durante el trabajo y selecciona una evidencia científica que considere especialmente significativa.

Puede elegir, por ejemplo:

- Una trayectoria que hayan observado y representado;
- Un sistema de referencia utilizado para analizar el movimiento;
- Una situación de juego que hayan observado, dramatizado o analizado;
- Una conclusión a la que hayan llegado a partir de la experiencia;
- Una imagen, fotografía, dibujo o registro que permita comunicar lo aprendido.

La docente orienta la selección mediante preguntas como:

?

¿Qué fue lo más interesante que descubrimos?

¿Qué evidencia nos permite mostrarlo?

¿Qué observamos para llegar a esa conclusión?

¿Por qué elegimos esta evidencia y no otra?

Si otra persona viera este registro, ¿podría comprender qué descubrimos? ¿Por qué?

Cada equipo incorpora su selección a una Bitácora del Mundial, que acompañará el recorrido de la propuesta integrada.

La bitácora se organiza en tres dimensiones:

| Lo que vivimos                                                                                        | Lo que descubrimos                                                                                                            | Lo que queremos recordar                                                                                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Registro de experiencias, situaciones de juego, observaciones o momentos significativos del proyecto. | Aprendizajes construidos a partir de la experimentación: trayectorias, movimiento, referencias, observaciones y conclusiones. | Selección de aquello que el equipo considera especialmente significativo y que quisiera conservar como memoria de su recorrido. |
|                                                                                                       |                                                                                                                               |                                                                                                                                 |

La docente puede acompañar cada registro con una breve frase elaborada por los estudiantes, por ejemplo:

“Elegimos esta imagen porque nos permitió descubrir que...” o “Queremos recordar esta experiencia porque...”

La docente ayuda a diferenciar entre registrar una experiencia y explicar qué se aprendió a partir de ella. Promueve que las conclusiones estén relacionadas con evidencias observadas

durante la experimentación y que los estudiantes puedan justificar por qué seleccionaron determinado registro.

También recupera el sentido de la palabra “grabar”: algo puede quedar grabado en la memoria porque fue significativo, pero también podemos dejar una huella o registro que permita recordar y comunicar un aprendizaje.

### Evidencia

Página colectiva de la Bitácora del Mundial, con la evidencia científica seleccionada, su representación o registro y una breve explicación de lo aprendido.

### Actividad 12: VAR Científico: ¿Desde dónde vemos la jugada?

**Propósito:** Analizar una jugada desde diferentes puntos de observación, utilizando sistemas de referencia para interpretar el movimiento y fundamentar explicaciones a partir de la observación, la experimentación y el registro audiovisual.

#### El VAR entra en acción

El docente presenta una narrativa:

...

La “Federación Científica del Mundial 2026”

Durante el Mundial hubo jugadas polémicas. El VAR científico necesita reconstruir los hechos, qué pasó realmente. Pero existe un problema: cada cámara muestra algo diferente.

Se muestran 2 videos cortos de jugadas ambiguas (o dramatizadas por la docente).

[How the World Cup's AI instant replay works](#)

[🔴 The NEW 2026 World Cup VAR: They scan you in 3D! 🤖⚽ - YouTube](#)

Preguntas disparadoras:

?

¿Qué vieron?

¿Quién parecía moverse más? ¿Por qué?

¿Desde dónde estaban mirando?

¿Cómo se veía la pelota desde todos los lugares?

¿De qué depende el movimiento?

#### Desarrollo 1 – Dramatizamos la jugada

Se organizan equipos de 5 o 6 estudiantes.

#### Roles:

Jugador/a ejecutante

Compañero/a receptor

Rival/oponente

Pelota (si se dramatiza corporalmente)

Cámara lateral  
Cámara frontal  
Analista VAR

Cada grupo recibe una misión de juego:

**Situación 1**

Pase diagonal con compañero que recibe libre.

**Situación 2**

Pelota desviada por un obstáculo rival en el que rebota (no juega intencional).

**Situación 3**

Pelota desviada por un obstáculo, rival que juega deliberadamente hacia atrás.

**Situación 4**

Carrera hacia el arco con cambio de dirección.

**Situación 5**

Tiro al arco con rebote.



**Consigna**

Representar la jugada tres veces controlando variables:

- misma distancia,
- mismo punto de inicio,
- mismo ejecutante,
- mismo objetivo.

Solo cambiarán:

- punto de observación,
- ubicación de la cámara.

**Desarrollo 2 – El VAR científico graba**

Cada equipo registra en video algunas de las jugadas realizadas durante la actividad. La filmación puede realizarse con un teléfono celular u otro dispositivo disponible en la escuela. Cuando sea posible, se propone registrar la misma acción desde diferentes posiciones para comparar posteriormente los puntos de vista.

**Cámara 1:** vista lateral.

**Cámara 2:** vista frontal.

**Cámara 3:** vista posterior al arco o desde una posición elevada.

La docente orienta la observación y el análisis de la situación motriz mediante preguntas vinculadas con la percepción corporal, el espacio y la toma de decisiones:



¿Quién parecía estar quieto?  
¿Quién parecía desplazarse más?

¿La trayectoria se observa de la misma manera desde todos los ángulos?  
 ¿Dónde conviene ubicarse para comprender mejor la jugada?  
 ¿Qué información corporal necesito percibir para tomar rápidamente una decisión en una situación de juego?

🚩 Aquí aparece la relación entre percepción y toma de decisiones motrices. La filmación permite volver sobre una situación que ocurrió rápidamente en el juego y transformarla en objeto de observación y análisis. De este modo, la experiencia corporal se convierte en una fuente de información para construir una explicación científica.

jugar → filmar → volver a mirar → comparar perspectivas → seleccionar referencias → explicar  
 → volver a jugar

### Desarrollo 3 – Sala VAR con Kinovea

En pequeños grupos observan las filmaciones que generaron en la actividad anterior (Desarrollo 2)

Acciones con Kinovea:

Congelar fotogramas,

Comparar ángulos,

Trazar líneas de desplazamiento,

Marcar trayectorias,

Identificar referencias.

### Desafío científico:

Elegir un sistema de referencia, utilizarlo para analizar la jugada y justificar por qué resulta adecuado para describir el movimiento observado.

**Ejemplo:** Tomamos la recta definida por los dos palos verticales del arco como referencia porque se mantuvo quieto durante toda la jugada.

Se solicita a cada grupo produzca una pequeña evidencia: un fotograma congelado con una línea, trayectoria o referencia marcada, buscando que la presentación final sea muy rápida y concreta.

### Cierre reflexivo

Cada equipo presenta:

El fallo del VAR científico

?

¿Qué ocurrió realmente?  
 ¿Qué referencia utilizaron?  
 ¿Qué cambió el movimiento?  
 ¿Desde qué cámara se comprendía mejor la jugada?  
 ¿El cuerpo ayuda a investigar ciencia? ¿De qué manera?

Pregunta metacognitiva final:  
 Si solo hubiéramos visto la jugada desde un lugar, ¿podríamos estar equivocados? ¿Por qué?

La propuesta implica: acción → percepción → dramatización → análisis → explicación científica.

🚩 **Orientación para el registro:** se recomienda priorizar registros destinados al análisis dentro de la actividad y respetar las pautas institucionales vigentes para la autorización, almacenamiento y circulación de imágenes de estudiantes. No es necesario publicar los videos para desarrollar la propuesta.

**Proyecciones:** La experiencia puede proyectarse hacia situaciones de juego de mayor complejidad, incorporando una situación global de ataque y defensa en media cancha. Las filmaciones permitirán recuperar jugadas en las que resulte necesario analizar posiciones, desplazamientos y posibles adelantamientos desde diferentes puntos de vista, utilizando referencias espaciales para fundamentar las interpretaciones.

A partir de esta experiencia, se propone una instancia de intercambio sobre el VAR como fenómeno cultural del deporte-espectáculo contemporáneo. La asamblea podrá abordar cómo las tecnologías de registro, repetición y análisis modifican las formas de observar, interpretar y decidir en el deporte, así como las relaciones entre cuerpo, percepción, ciencia, tecnología y sociedad.

### **Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:**

Se sugiere desarrollar la propuesta como un recorrido de indagación progresiva, en el que cada actividad recupere lo construido anteriormente y genere nuevas preguntas. La pelota debe conservar su función de objeto articulador, evitando que las diferentes áreas aparezcan como actividades independientes relacionadas únicamente por el contexto del Mundial.

Resulta pertinente comenzar por las ideas, experiencias y representaciones de los estudiantes, registrándolas para retomarlas durante el proceso. Las preguntas abiertas, las imágenes, los relatos familiares y las situaciones problemáticas permiten generar condiciones para que los estudiantes expliciten sus hipótesis, las confronten y las reformulen.

En las propuestas de Lengua, se recomienda sostener el proceso de escritura mediante las etapas de planificación, organización de ideas, textualización, revisión y reescritura. La docente puede modelizar estrategias de escritura, pensar en voz alta, analizar producciones reales del grupo y ofrecer herramientas como organizadores, bancos de palabras, conectores y estructuras de apoyo. Estos recursos deben funcionar como andamiajes y retirarse progresivamente a medida que aumenta la autonomía.

Las consignas deberían explicitar qué se propone hacer, para qué y para quién, favoreciendo que los estudiantes comprendan el sentido de la tarea. Preguntas como *¿para qué escribimos?*, *¿qué queremos comunicar?*, *¿qué necesita saber quien va a leer?*, *¿cómo podemos organizar esta información?* permiten vincular las decisiones lingüísticas con el propósito comunicativo.

En las experiencias de Física se recomienda partir de la observación y manipulación de situaciones concretas, promoviendo que los estudiantes describan lo que sucede antes de introducir progresivamente el vocabulario disciplinar. Las jugadas, las dramatizaciones y los registros audiovisuales pueden convertirse en objetos de análisis para identificar cambios de posición, trayectorias y sistemas de referencia.

En Educación Física, las experiencias deben conservar su carácter de situaciones motrices auténticas. Se recomienda alternar acción, pausa y reflexión: jugar, observar lo ocurrido, intercambiar interpretaciones, volver a jugar y comprobar posibles modificaciones. En este recorrido, la percepción corporal y la toma de decisiones constituyen conocimientos propios del área y no únicamente recursos para abordar contenidos de Física.

La interdisciplinariedad puede hacerse visible mediante preguntas puente, sin borrar las especificidades de cada disciplina. Por ejemplo:

¿Qué observamos en la jugada?

¿Qué podemos explicar científicamente?

¿Qué decisión tomó el jugador?

¿Cómo podemos contar lo sucedido?

¿Qué información histórica o cultural nos permite comprender esa situación?

El uso de recursos tecnológicos como videos, CREA o Genially debe responder a una finalidad pedagógica concreta: observar, registrar, comparar, revisar o comunicar. En el caso de las filmaciones de estudiantes, se recomienda respetar las autorizaciones institucionales correspondientes y priorizar su utilización como recurso de análisis dentro del aula, sin necesidad de publicarlas.

Para favorecer la inclusión, se recomienda mantener disponibles diferentes formas de participación y producción: escritura convencional, palabras clave, organizadores gráficos,

imágenes, audio, video o producción oral. La presentación de consignas y materiales en formatos accesibles, incluyendo imprenta mayúscula cuando sea pertinente, debe acompañarse de mediación docente y respeto por los diferentes tiempos de resolución.

Con respecto a la evaluación, la misma se plantea como formativa, continua y situada en el proceso de aprendizaje, recogiendo evidencias a lo largo de las diferentes etapas del proyecto. No se propone evaluar únicamente los productos finales, sino también las decisiones, estrategias y conocimientos que los estudiantes ponen en juego durante su construcción.

En las primeras actividades pueden recuperarse las ideas iniciales mediante conversaciones, registros, dibujos, respuestas breves o producciones grupales. Estas evidencias permitirán posteriormente reconocer avances y transformaciones en las explicaciones.

Durante el desarrollo pueden utilizarse:

- registros de observación docente;
- listas de cotejo;
- producciones individuales y grupales;
- registros de experiencias;
- organizadores gráficos;
- fotografías o capturas de las experiencias;
- producciones orales y audiovisuales;
- borradores y versiones revisadas;
- instancias de coevaluación;
- autoevaluaciones y registros metacognitivos.

En Lengua, será importante observar el proceso de construcción de los textos: capacidad para organizar las ideas, adecuarlas al propósito y destinatario, utilizar recursos lingüísticos pertinentes, revisar lo producido y realizar modificaciones fundamentadas. El empleo de conectores, por ejemplo, no debería valorarse únicamente por su presencia, sino por su contribución a la organización y comprensión del texto.

En Física, las evidencias podrán centrarse en la capacidad para observar y describir movimientos, reconocer cambios en la posición, identificar trayectorias y seleccionar sistemas de referencia adecuados para explicar una situación.

En Educación Física, se podrán considerar la percepción de las situaciones de juego, la orientación espacial, la toma de decisiones, la adecuación de las acciones motrices, la cooperación y la capacidad de analizar posteriormente las decisiones realizadas durante el juego.

En Historia, será pertinente valorar la capacidad para establecer relaciones entre prácticas culturales, cambios y permanencias, utilizar información proveniente de diferentes fuentes y construir explicaciones contextualizadas.

La coevaluación y la revisión entre pares pueden ocupar un lugar central. La lista de cotejo no debería funcionar como un mecanismo de control, sino como una herramienta para aprender a mirar las propias producciones y las de otros. El análisis colectivo de un texto permite identificar fortalezas, formular preguntas y comprender que escribir implica revisar y tomar decisiones.

El error se concibe como una evidencia del proceso de aprendizaje y no como una falta que deba simplemente señalarse. Las producciones permiten identificar las hipótesis de los estudiantes y decidir intervenciones posteriores. Por ello, se recomienda valorar

especialmente la capacidad para revisar, justificar cambios y mejorar una producción a partir de la retroalimentación.

Como cierre, una instancia metacognitiva puede recuperar el recorrido mediante preguntas como:

- ¿Qué pensábamos sobre la pelota al comenzar y qué pensamos ahora?
- ¿Qué descubrimos al investigarla desde diferentes áreas?
- ¿Qué aprendimos al escribir y revisar nuestras ideas?
- ¿Qué aportamos al trabajo colectivo?
- ¿Qué evidencia muestra mejor lo que aprendimos?

Así, la evaluación acompaña el proyecto desde el punto de partida hasta la producción final, haciendo visible tanto la construcción de conocimientos disciplinares como el desarrollo de estrategias para investigar, escribir, comunicar, revisar y aprender con otros.

### **Créditos:**

- Carrizo, D. (2026) Cómo crear argumentos (texto argumentativo para niños con situaciones de convivencia) [Video] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wzReiWjbVZ8>
- La Reta MX (2022) Jugadas en los Mundiales que pudieron cambiar con el VAR [Video] Disponible en:
- Pablo Balastegui (2017) Gol de Messi a Real Madrid. (Sonido ambiente) [Video] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=8jklGGL7FQY&list=PLG1p4ZV6cRjAiNFUrKM8OaSd0l2zjIJCP&index=10>
- @Panamsports (2023) Jugadas épicas en el Rugby femenino. [Video] Disponible en: <https://www.youtube.com/shorts/bHJkBrXiUn8>
- Quezada Arevalo, B. (2024). *Vista aérea del partido de fútbol en el campo* <https://www.pexels.com/es-es/video/vista-aerea-del-partido-de-futbol-en-el-campo-28870858> [Video]. Pexels.

### **Bibliografía:**

- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2023). *Educación Básica Integrada (EBI): Programas. 2.º ciclo, tramo 3 (Grados: 3.º y 4.º) y tramo 4 (Grados: 5.º y 6.º)*. ANEP.
- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2023). *Educación Básica Integrada (EBI): Reglamento de Evaluación del Estudiante (REDE)*. ANEP.
- Administración Nacional de Educación Pública. (s. f.). *Programa de Lectura y Escritura en Español (ProLEE)*. Dirección de Políticas Lingüísticas.  
<https://www.anep.edu.uy/codicen/politicas-linguisticas/prolee>
- Baldi, D. (2016). *Mi mundial*. Santillana. (Obra publicada originalmente en 2010).
- Camps, A. (2003). *Secuencias didácticas para aprender a escribir*. Graó.
- Chambers, A. (2021). *Dime. Los niños, la lectura y la conversación*. Fondo de Cultura Económica.
- Dirección General de Educación Inicial y Primaria. (2026). *Orientaciones para la planificación de secuencias didácticas integradas en el marco del Plan Nacional de Lectura*.
- Escuela N.º 262. (2026). *Proyecto para el Mejoramiento de los Aprendizajes “Me quedó grabado”*.
- Furman, M. (2022). *Las preguntas educativas entran a las aulas*. Fundación Santillana.
- Furman, M., y Podestá, M. E. d. (2009). *La aventura de enseñar ciencias naturales*. Aique.
- Liguori, L., y Noste, M. I. (2005). *Didáctica de las ciencias naturales: enseñar ciencias naturales*. Homo sapiens.
- Pastor, C. A., Sánchez, J. M., & Zubillaga, A. (2014). *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): Pautas para su introducción en el currículo*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España.
- Plan Ceibal. (2021). *Daniel Baldi: “Mucho más que un escritor...”*.  
<https://rea.ceibal.edu.uy/elp/daniel-baldi-mucho-mas-que-un-escriptor/index.html>
- Ravela, P., et al. (2017). *¿Cómo mejorar la evaluación en el aula? Reflexiones y propuestas de trabajo para docentes*. Grupo Magro Editores.

### **Autores:**

Sandra Caytano (Mtra. de aula- 4º año. Escuela N° 262, Salinas)

Marcos Díaz (Docente contenidista en Educación Física)

Jennifer Duarte (Mtra. Itinerante de la Escuela Especial N°253 de Parque del Plata )

Anabella Parodi (Docente contenidista en Ciencias Naturales)

**Fecha de creación:** Agosto de 2026

**Licenciamiento:** Creative Commons Atribución 4.0 Internacional BY-NC-SA

