



Aprendices

Recurso de aprendizaje



Sugerido para

Formación Docente

Temporada 3, Episodio 6

Luis Machado

Una serie original de



ANEP

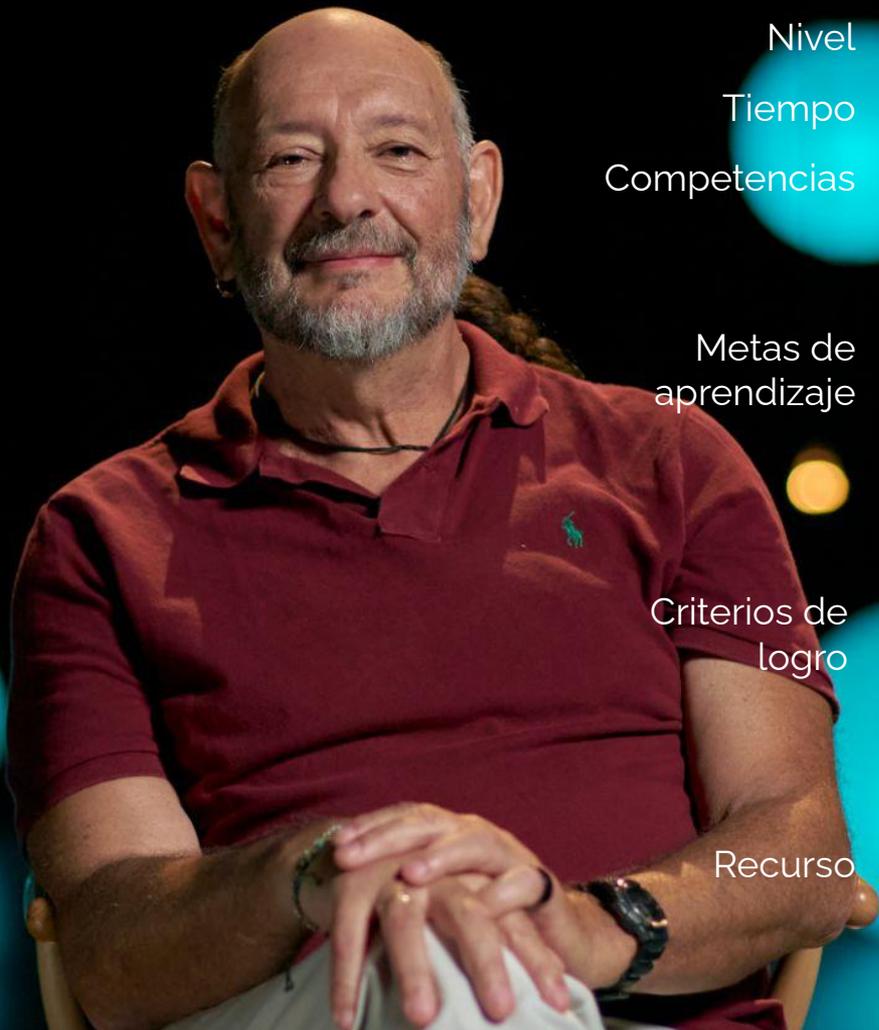


Ceibal



El juego es libertad, el juego es transgresión, el juego es placer y muchas veces tiene bochinche, tiene ruido, ¿verdad? Y si vos decidís trabajar con el juego, bueno, tenés que tomar todo ese paquete.

Todos somos Gardel. Porque en el diccionario aparecía, entre otras acepciones, que ser Gardel es ser el mejor en algo, y en algo tenemos que ser buenos. Todos tenemos por algún lado algo que nos caracteriza. Todos somos Gardel.



Nivel

Tiempo

Competencias

Metas de aprendizaje

Criterios de logro

Recurso

Formación Docente

4 horas

Competencias del segundo dominio (MCN, ANEP, 2022)

- Diseñar propuestas que contemplen lo lúdico en el aula.

- Identifica los estereotipos docentes en referencia a lo lúdico en el aula.
- Incorpora lo lúdico en sus propuestas de enseñanza.
- Participa activamente de las instancias lúdicas.
- Realiza retroalimentación al trabajo de sus pares.



APRENDICES, T3:E6, Luis Machado

Desarrollo de la propuesta

Actividad 1: Role Playing

Se divide al grupo en equipos de cinco estudiantes y se plantea la siguiente consigna:

- Dramatizar una escena de un minuto de tiempo como máximo, en la que se represente una clase que incorpore el juego, incluyendo el rol docente y el rol estudiante.
- Realizar otra dramatización con la misma duración en la que se represente una situación de clase que no incorpore el juego en su planificación.

A continuación, cada equipo deberá compartir y explicar en qué se basó para caracterizar cada representación.

Actividad 2: Entrevista a Luis Machado

Se propone la visualización de la entrevista realizada a Luis Machado, coordinador de la Licenciatura en Recreación Educativa de la Universidad Católica del Uruguay. A partir de la entrevista, se invita a cada estudiante a completar la rutina **conectar-ampliar-desafiar**.¹

- Conectar: Vincular el contenido de la entrevista con la dramatización realizada en la actividad 1, describiendo qué puntos tienen en común.
- Ampliar: ¿Qué ideas nuevas los ayudaron a ampliar su pensamiento en nuevas direcciones?
- Desafiar: ¿Qué desafíos o enigmas les han surgido de las ideas y la información presentada? Escriban al menos dos nuevas preguntas que les surgen en relación a la ludificación de los aprendizajes.

1. Adaptado de Furman, M. (2021). *Enseñar distinto*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Desarrollo de la propuesta

Actividad 3: La vida es un gran juego

Se presenta una caja con materiales (elástico, vasos de plástico, pelotas, papeles, marcadores, hilo, entre otros). En los mismos grupos determinados para la actividad 1, deberán inventar un juego y pensar de qué manera incluirlo en el aula. Para esto, se deberá completar la siguiente [ficha](#).

Posteriormente, se realizará un intercambio entre los grupos de las diferentes fichas elaboradas. El grupo que la recibe deberá jugar al juego planteado y escribir una sugerencia o una valoración al respecto.

Se propondrá un espacio de socialización en el que se realizarán los intercambios correspondientes y también se permitirá una instancia de autoevaluación.

Actividad 4: Ticket de salida

Escribir en un post-it:

- Dos ideas que me llevo.
- Una pregunta para profundizar.



Aprendices

Una serie original de la ANEP y Ceibal.
Episodios, podcast, desgrabaciones en español e
inglés, LSU y más recursos de aprendizajes en

Este recurso de aprendizaje fue desarrollado por las docentes Mariana Antonelli, Virginia Benzano y Vanessa Martínez, del equipo de Desarrollo de Capacidades de la Red Global de Aprendizajes.

aprendices.edu.uy

