



# Propuesta didáctica:

## *Los retos de Perita II (Retos y actividades intermedias)*

**Descripción:** Esta propuesta didáctica interdisciplinaria propone actividades en dispositivos digitales, de intercambio y de reflexión metalingüística y matemática, a partir del cuento “Pindonga y Perita en el Charco Chico” de la escritora uruguaya Betina Rosas y la ilustradora Liliana García.

**Formato:** Propuesta didáctica

**Fecha de creación:** octubre de 2023

**Ciclo:** 1er.

**Tramo:** 1

**Grado:** 4 y 5 años

<b>Espacio:</b> en comunicación-científico matemático-técnico tecnológico			
<b>Competencias:</b> en comunicación-pensamiento científico- pensamiento computacional			
	<b>Competencia específica de la unidad curricular</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de logro</b>
	<b>CE5.1.</b> Opina ante diferentes situaciones del entorno e incorpora los «por qué» para la resolución de problemas.	<i>Oralidad</i> La expresión de la opinión en situaciones cotidianas y lúdicas (N.4)	



<p><b>Lengua española</b></p>	<p><b>CE6.1. Reflexiona sobre el aprendizaje de la lengua para avanzar en el proceso de apropiación de la lectura y la escritura.</b></p>	<p><i>Lectura</i> La anticipación icónica; diferenciación de imagen, grafía y número. (N.4)</p> <p>La anticipación y lectura autónoma a partir de imágenes, marcas gráficas y grafías convencionales. (N.5)</p> <p><i>Escritura</i> Las reflexiones sobre el sistema gráfico y sobre el lenguaje escrito. (N.4) Las [relaciones léxicas] de palabras y la reflexión primaria sobre los procesos derivativos. (N.5)</p>	<p>[Elabora construcciones argumentativas válidas introduciendo conectores como <i>porque, ya que</i>]</p> <p>Diferencia números de letras.</p> <p>Comienza a adjudicar valor sonoro a grafías que se van analizando sistemáticamente</p>
<p><b>Ciencias de la comunicación y Tecnología educativa</b></p>	<p><b>CE1.3. Interpreta y utiliza representaciones, códigos y símbolos empleando conocimientos del lenguaje multimedial.</b></p>	<p><i>Tecnología educativa.</i> <i>Alfabetización digital</i></p> <p>Dispositivos digitales: [...] exploración y uso de aplicaciones [con fines lúdicos]</p>	<p>Resuelve situaciones problemáticas sencillas en forma individual o grupal.</p> <p>Cumple instrucciones simples en actividades lúdicas.</p>



		Iconografías: relación entre los íconos y sus funcionalidades en herramientas digitales.	
<b>Matemática</b>	<b>CE2</b> Utiliza diferentes estrategias matemáticas, conectando conceptos entre sí y explicando los procedimientos realizados para resolver problemas en distintos contextos.	<b>NUMERACIÓN NATURAL</b> <b>Conteo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>•Correspondencia biunívoca.</li><li>• Cardinalización.</li><li>• Representación simbólica de cantidades y el número como cuantificador.</li></ul> <b>Orden:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• La representación de cantidades.</li><li>• La identificación de símbolos numéricos.</li></ul>	Reconoce las representaciones del número de forma numérica, alfabética y gráfica.  Utiliza la numeración natural para contar y enumerar elementos.

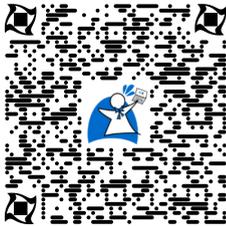
## Plan de aprendizaje

### Actividad 0

En el siguiente recurso [Pindonga y Perita en el Charco Chico \(cuento con propuesta interactiva\) UE](#) el docente podrá acceder a un video con la lectura del cuento y a actividades interactivas digitales donde se reconocen los personajes de la historia.

### Actividad 1

Desde el siguiente código Qr o imagen, el docente se encontrará con la gamificación titulada **Los retos de Perita**.



Uno de los personajes del cuento, Perita, invita a los jugadores a cumplir con cinco retos. En ellos se describen situaciones que el alumno tendrá que resolver para cumplir con la meta final que es llegar a conocer (mediante formato de video) a la escritora y a la ilustradora del cuento.

A continuación, se aportarán algunas *sugerencias didácticas* para la intervención y promoción de actividades metacognitivas.

PARTES DE LA GAMIFICACIÓN	Desde la LENGUA (Abordaje metalingüístico)	Desde la MATEMÁTICA	Desde lo tecnológico
NARRATIVA INICIAL	<p><i>Representación escrita del discurso oral. Signos de puntuación</i></p> <p>Después del visionado del video, reflexionar sobre: <b>¿Qué aparece en</b></p>  <p><b>(globos de texto)</b></p> <p><b>a)</b> Detenerse en la 1a. y 2da. diapositiva, leer en voz alta el texto y reflexionar sobre el significado de los signos de interrogación y sobre dónde dice <b>PERITA</b>. Interrogar sobre en qué otra parte del video aparecen estos signos. Comprobar. Reflexionar sobre la entonación de los enunciados interrogativos.</p> <p><b>b)</b> Escribir este nombre en el pizarrón y hacerle cambios en la vocal y volver a leer: <b>P</b>ARITA <b>P</b>ERITA</p>		

	<p><b>PURITA</b> <b>PIRITA</b> <b>c) Reflexionar</b> sobre el significado de <b>PERITA</b> (diminutivo de <i>PERA</i>) haciendo hincapié en el sufijo- <i>ITO</i>.</p> <p><i>Morfología</i> <i>derivativa: sufijos</i> <i>diminutivos</i></p> <p>Promover la formulación de otros diminutivos. Escribir listas colectivas. (<i>autito- casita- escuela...</i>)</p> <p>En este y en los otros retos, el maestro les solicitará a los niños que introduzcan en sus explicaciones palabras o expresiones como: <i>porque, ya que, así es que, para</i> fundamentar su opinión.</p>		
<p><i>Iconografías: relación entre los íconos y sus funcionalidades en herramientas digitales</i></p> <p>La docente compartirá con sus alumnos los significados de los símbolos más comunes de interacción digital a partir del visionado de la siguiente presentación interactiva.</p> <p><a href="#"><u>SÍMBOLOS INTERACTIVOS DIGITALES</u></a></p> <p>Se sugiere abordar los íconos utilizados en la propuesta gamificada donde se introducen indicadores de interactividad como por ejemplo:</p> 			



<p><b>RETO 1</b></p> <p>ver aspectos técnicos<sup>1</sup></p>	<p><i>Representaciones icónicas, escritas y numerales<sup>2</sup></i></p> <p>Promover la diferenciación de las representaciones icónicas (dibujos) y no icónicas (escritura y numerales) El docente oficiará como lector y escritor reflexionando:</p> <p><i>Cuando muevo uno de los objetos del paisaje, me encuentro con el 4</i> ( el maestro solo lo escribe pero no oraliza su nombre) <i>¿Cómo lo leemos? ¿Dónde lo encontramos en el salón? ¿De qué otras formas lo podemos representar? ¿Para qué nos sirven los números? ¿Cuándo los usamos? ¿Conocen otros?</i></p> <p><i>Cuando muevo otro de los objetos me encuentro con la E</i> (el maestro solo la escribe pero no oraliza su nombre) <i>¿Cómo la leemos? ¿Dónde la encontramos en el salón? ¿Para qué nos sirven las letras? ¿Cuándo las usamos? ¿Conocen otras letras?</i></p> <p>El maestro puede solicitarles que reconozcan esta letra es sus propios nombres. Reconocerla en los carteles con los nombres. (Las letras agregadas son: G, E, N, los números son: 3 y 8 y los íconos corresponden a un barco, una casa y un árbol)</p> <p>Plantear reflexiones varias ante la representación parecida de la <b>G</b> y el <b>6</b>.</p> <p><i>Cuando muevo otro de los objetos me encuentro con la casa</i> ( el maestro solo la dibuja pero no oraliza su nombre) <i>¿Qué representa este dibujo? Una casa, ¿de qué otra forma puedo representar la idea de casa?</i></p> <p><i>Ubicamos en la clase dibujos que representan ideas</i> (por ejemplo, la niña en la puerta del baño, el dibujo de un libro para representar el lugar de la biblioteca, entre otros.)</p> <p>Se puede retomar este trabajo abordando la lectura de otros signos visuales como <i>índices</i> y</p>	<p><i>Iconografías: relación entre los íconos y sus funcionalidades en herramientas digitales.</i></p> <p>Se retoma el significado de los íconos para acceder a las indicaciones para resolver el reto 1.</p> <p><i>Uso de herramientas digitales y del mouse. (clickear para que desaparezca el elemento y arrastrar para llevar el objeto a otro lugar)</i></p> <p>Al mismo tiempo se identifican objetos que deben ser eliminados del paisaje (al hacer clic sobre ellos) y otros que deben ser arrastrados para realizar la clasificación solicitada (dibujos, letras y números).</p>
---	---	---

<sup>1</sup> En este reto se deben identificar los elementos que ocultan letras, números y dibujos para clasificar. Los elementos son: dos pájaros, una nube, un árbol, un tronco, una piedra y pasto. Al hacer clic en los objetos intrusos descubiertos, estos desaparecen, descubriendo elementos arrastrables.

Cuando se vuelve a jugar, los elementos ocultos cambian de lugar.

<sup>2</sup> Consideramos que este reconocimiento tiene que darse posteriormente al abordaje de estas representaciones en sus correspondientes contextos (las letras en las palabras, los números en un precio, en una publicidad, etc.) En este reto, los niños tendrán que identificar estas representaciones “per se”, en forma aislada.



	<i>símbolos<sup>3</sup>.</i>		
<b>RETO 2</b>	<p><i>Número en los sustantivos</i></p> <p>A partir de la imagen de las diferentes formas de representar la idea de <i>flores</i>, se reflexiona con el niño sobre: la escritura de la palabra <b>FLOR/FLORES</b> sobre el sufijo <b>-ES</b> <i>¿Qué significado aporta las letras -ES?</i> (noción de <b>nombre</b> en singular y plural)<sup>4</sup></p>	<p><i>Lectura y escritura del número</i></p> <p>Observando las diferentes escrituras que Perita tiene en la libreta, se podrá reflexionar sobre la diversidad de recursos que se presentan para escribir la cantidad de flores que necesita. Aquí se atenderá a los números, letras y dibujos utilizados en la actividad, pero se puede problematizar incluyendo otras escrituras. Entonces, se puede solicitar a los niños que expresen por escrito un pedido de materiales para su mesa, por ejemplo de cantidad de lápices o de hojas. En el pequeño grupo resolverán qué materiales necesitan para realizar una actividad que proponga el docente. Un secretario escribirá el pedido -de acuerdo con sus compañeros- y le presentará al maestro la hoja con la escritura, quien lo leerá y entregará los materiales. En la mesa deberán revisar si los materiales entregados por el docente son los suficientes para todos. De lo contrario escribirán un nuevo pedido. Cuando la cantidad de objetos a pedir es mayor los niños buscarán otras formas de representarlos que sustituyan el dibujo, usando otras marcas en el papel,</p>	<p><i>Iconografías: relación entre los íconos y sus funcionalidades en herramientas digitales. (clickear para marcar la respuesta correcta)</i></p> <p>Se retoma el significado de los íconos para acceder a las indicaciones para resolver el reto 1.</p>

<sup>3</sup> De acuerdo a la clasificación de signos visuales que realiza Charles Sanders Peirce (1986)

<sup>4</sup> Se recomienda el abordaje del siguiente recurso <http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/10779>



		como puntos o rayas. Es importante que se pongan en común estas diversas maneras de representar los números, que se suman a las utilizadas en el reto 2.	
<b>RETO 3</b>	<p><i>Correspondencia fonema-grafema</i></p> <p>Se promueve la reflexión sobre la relación entre el discurso oral/ escrito y su significado. El docente puede tomar <i>PAN</i>, escribirlo en el pizarrón y leerlo en forma lenta para su reconocimiento fonológico (identificación y correspondencia de/entre fonemas y grafemas)</p> <p><i>Relaciones léxicas</i></p> <p>Posteriormente a la lectura de <i>QUESO, LECHE, MANTECA Y YOGUR</i>, se les puede proponer que encuentren qué tienen en común estos alimentos para clasificarlos como PRODUCTOS LÁCTEOS, O QUE CONTIENEN LECHE. (<i>lácteos</i> es en nombre <i>hiperónimo</i> en el que se encuentran incluidos los demás</p>		<p><i>Uso de herramientas digitales y del mouse. (clickear para unir dos puntos)</i></p> <p>Para poder unir dos elementos el clic no se debe realizar en las imágenes sino en los puntos que tienen a su lado.</p>



	nombres leídos que se denominan <i>hipónimos</i> )		
<b>RETO 4</b>	<p><i>Lectura de signos. Inferencias. Conteo</i></p> <p>Lectura de género discursivo: <b>lista</b><sup>5</sup> Identificación de <sup>6</sup> que identifica qué alimentos ya están en la canasta, los que no lo tienen delante de la palabra son los que aún no se colocaron. (llegar a la idea con los niños de que este signo no es ni una letra ni un número)</p>		<p><i>Uso de herramientas digitales y del mouse. (arrastrar para llevar los objetos al canasto)</i></p>
<b>RETO 5</b>	<p><i>Identificación de grafemas. Conteo</i></p> <p>El docente retoma la consigna de este reto y los niños le dictan las palabras que resuelven el reto: <b>YOGUR-QUESO-LECHE, PAPAS</b>. Se realiza el conteo en voz alta, reconociendo los grafemas y escribiendo el número 5 en el pizarrón. Para obtener el cardinal de cada palabra se recurre a la correspondencia entre la letra y un número de la serie, lo cual puede dar lugar a favoreciendo la reflexión sobre el orden en la serie numérica, lo que indica el último número mencionado (cantidad total de letras).</p> <p>También pueden compararse palabras de acuerdo a la cantidad de letras, estableciendo un orden en el listado de palabras que incluya los términos mayor, menor e igual. Esta propuesta permite retomar la observación de elementos del salón, buscando que los nombres e indiquen si tienen más o menos palabras que las identificadas en el juego.</p> <p>Al mismo tiempo, se sugiere seguir apelando a las diferentes representaciones de los números,</p>		<p><i>Uso de herramientas digitales y del mouse. (arrastrar las palabras elegidas a la lista)</i></p>

<sup>5</sup>En el recurso titulado Escribimos listas alojado en Ceibal se encuentra este recurso de abordaje de este género discursivo. <https://rea.ceibal.edu.uy/rea/escribimos-listas>

<sup>6</sup> De acuerdo a la OLE (Ortografía de la lengua española, 2011) lo reconoce como signo no alfabetizable de verificación



	<p>teniendo en cuenta el recorrido realizado anteriormente. <b>(Reto 2)</b></p> <p>Se puede retomar el contenido de <i>hiperónimo e hipónimo</i> trabajado en el <b>RETO 3</b> problematizando sobre si <i>PAPAS</i> entra en el conjunto de <i>lácteos</i> o no. <i>¿Qué otros nombres de alimentos podemos incluir dentro de los LÁCTEOS?</i> La imagen del supermercado de la gamificación puede ayudar a detectar otros alimentos como: <i>MANTECA</i>. Se les puede mandar investigar en casa, sobre otros alimentos que integran este conjunto mayor. Se puede retomar la noción de singular y plural promoviendo la reflexión sobre cuál de estos nombres (<i>YOGUR-QUESO-LECHE,PAPAS</i>) expresan más de un alimento. Análisis morfológico de la palabra <i>PAPA -S</i>. Otros análisis: Escritura colectiva de los otros nombres en plural: <i>QUESO Y LECHE</i> agregan una <i>-S</i> y <i>YOGUR</i> agrega <i>-ES</i>.</p>	
<p><b>Desblo- queo de candado</b></p>	<p><i>La identificación de símbolos numéricos. Orden.</i></p> <p>Copia de números en el orden dado. Los estudiantes deben respetar el orden en que aparecen las cifras de la clave, que componen un número de cinco cifras. Se puede solicitar el recitado de estos números en su orden, discutiendo sobre el significado de la palabra copia. Se podrá establecer así que se deben digitar los mismos números en el orden dado. Luego, es importante realizar la lectura del teclado donde están los números a clicar. Comparar este orden con el de la banda numérica que disponen en el</p>	<p><i>Uso de herramientas digitales y del mouse. (clicar los números en el teclado digital)</i></p>

salón. ¿Es el mismo? En este punto podrán notar que, a diferencia de la banda, en el teclado los números están en filas de a tres caracteres. ¿Qué ocurre con el número siguiente al tres, al seis y al nueve? ¿Cómo se continúa el orden? (Hacer notar que los números siguientes no están a la derecha del anterior en estos casos, ni tampoco están debajo de éstos, sino que son los que inician una nueva fila.) Se puede proponer que ordenen los números en una única fila, en ese caso, ¿con qué número comenzarán? Pueden observarse diferentes teclados de celulares y computadoras, observando la disposición de las teclas:





## Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación

Los elementos de la planificación (registrados en el cuadro) fueron seleccionados para ser abordados en toda la propuesta didáctica que incluye: **Los retos de Perita I (Gamificación y actividades iniciales)** y **Los retos de Perita II (Retos y actividades intermedias)**

En esta segunda propuesta titulada **Los retos de Perita II (Retos y actividades intermedias)** se proponen actividades para la promoción de habilidades superiores de pensamiento como: usar, diferenciar, comparar, atribuir, construir, reconstruir y formular. Estas serán trabajadas de forma interdisciplinaria desde las diferentes Unidades Curriculares como: Lengua española, Matemática y Ciencias de la computación y Tecnología educativa.

Como en **Los retos de Perita I (Gamificación y actividades iniciales)**, su diseño incluye como eje vertebrador una propuesta gamificada titulada “Los retos de Perita”. Su recorrido está dividido en *retos* o *desafíos*. En cada uno de ellos, el niño recibirá una *recompensa* (una carta con un número) que le servirá para alcanzar el “premio final” (posibilidad de visionado de un video de la escritora y la ilustradora del cuento en el que se contextualiza la gamificación). En esta línea se promueve el involucramiento directo y el rol activo del niño. Así es que en Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa se incita a la lectura de iconografía utilizada en el espacio digital que permiten la interacción de los jugadores en los retos, fomentando el recorrido autónomo del niño por la propuesta. Además, se reflexiona sobre el uso que se propone del mouse<sup>7</sup> con diferentes propósitos: clicar y arrastrar.

Cabe destacar que esta propuesta permite que el niño realice su recorrido de forma individual, en duplas o en pequeños grupos. Esta modalidad dependerá de los objetivos del docente.

Si bien los *retos* pueden ser resueltos de forma autónoma, obteniendo una rápida retroalimentación, se sugiere que, cada uno de ellos, sea retomado

---

<sup>7</sup> Cuando nos referimos al mouse, estamos haciendo alusión al periférico, así como a la pantalla táctil o al touchpad.



posteriormente por el maestro. En diferentes encuentros (colectivos, en talleres, etc.) se sugiere favorecer la discusión y argumentación, compartiendo estrategias, puntos de vista, sentimientos y emociones que permitan no solo la construcción de saberes en los diferentes espacios y unidades curriculares, sino en lo que respecta a la valoración de las ideas de cada compañero del grupo, dando lugar al intercambio en pos de construir juntos.

Se recomienda también, que el docente incorpore otras actividades intermedias, que no tienen que ser en formato digital, que respondan a los intereses de los alumnos y a los contenidos que desee profundizar.

Desde la Lengua española, tanto en la *gamificación* como en las actividades sugeridas se incluyen situaciones didácticas en las que se promueve el acercamiento de las propiedades del lenguaje escrito, fomentando los primeros momentos descritos por Hugo Salgado (1995) en el proceso de adquisición del código escrito. En esta línea, se trabaja sobre la *conciencia lingüística*: en relación a la *conciencia léxica* (concepto de palabra) y a la *conciencia fonológica*, a través de actividades de escritura y de lectura planteadas a través del maestro (Kauffman.2012)

En Matemática y desde la exploración del número, se aborda su representación, la lectura y escritura de las mismas, el orden y el conteo, acompañando así la construcción de la idea de número que los niños realizan desde etapas muy tempranas. Esta propuesta permite la reflexión en torno a algunas reglas de nuestro sistema de numeración decimal como lo es el orden en la serie o la inclusión del número anterior en el posterior en la serie numérica. El poder comparar colecciones, no solamente implica el conteo y la cardinalización. Luego de establecer el cardinal de un conjunto, los niños deberán elegir una representación para dicho número y, además, decidir cuál es menor y cuál es mayor. De ahí la importancia de retomar cada uno de los retos propuestos y discutirlos con los niños, para que puedan compartir ideas y estrategias.

Explorar, desarrollar estrategias personales de resolución, leer, escribir, comunicar, son una parte muy importante de los *haceres matemáticos* que debemos procurar que se desarrollen en las aulas.



En relación a la evaluación, esta debe tener un lugar de privilegio en el enfoque competencial, atendiendo a la búsqueda de evidencias en relación a los criterios de logro elegidos. En este sentido, las técnicas y dispositivos de evaluación elegidas deberán estar en consonancia con la metodología empleada. Se recomienda el uso de rúbricas, listas de cotejo y guías de observación para su implementación.

## Fuentes

Aalmeidah (2022) *Cuadro Naturaleza Colina* [Imagen] Pixabay.  
<https://pixabay.com/es/illustrations/cuadro-naturaleza-colina-%C3%A1rboles-7567570/>

Aalmeidah (2022) *Naturaleza Cuadro Arte Medio* [Imagen]. Pixabay.  
<https://pixabay.com/es/illustrations/naturaleza-cuadro-arte-6969274/>

ANEP (2022) Educación Básica Integrada (EBI) Plan de estudios [documento en línea]. Disponible en  
<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/2022/noticias/setiembre/220927/EBI%202022%20v7.pdf>



ANEP (2022) Marco Curricular Nacional [documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/MCN%202%20Agosto%202022%20v13.pdf>

ANEP (2022) Progresiones de Aprendizaje [documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/progresiones/Progresiones%20de%20Aprendizaje%202022.pdf>

Clicker-Free-Vector-Images (2012) Teléfono móvil [imagen] Disponible en Pixabay en <https://pixabay.com/es/vectors/tel%C3%A9fono-m%C3%B3vil-tel%C3%A9fono-celular-23650/>

Fernández, F. (2023) *Pindonga y Perita en el Charco Chico* [Video] Youtube. <https://youtu.be/2Dcp8KkeEWQ>

Fernández, F. Romero, K. (2023) *Narrativa de gamificación* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/htxaZ0tjPqs>

Fernández, F. Romero, K. (2023) Símbolos interactivos [Genially] <https://view.genial.ly/6515f3e1a4962c001195aa32/interactive-content-genially-sin-titulo>

Fernández, F. Romero, K. (2023) Saludos de Liliana y Betina [Video]. Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=Yq6S5Oeoq4E>

Gariboldi, María Belén y Salsa, Analía. (2023) Reconocimiento y diferenciación entre dibujo, escritura y numerales en niños de 2 a 4 años. *V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2013.* <https://www.aacademica.org/000-054/335.pdf>

Julio, P. (2017) Teclado de portátil [imagen] Disponible en Pixabay en <https://pixabay.com/es/photos/ordenador-port%C3%A1til-teclado-2698266/>

Mendoza, F. (s.f) La clasificación de signos según Peirce un breve recorrido INSTITUTO UNIVERSITARIO NACIONAL DE ARTE (IUNA) ARTES VISUALES SEMIÓTICA <https://semioticaiuna.files.wordpress.com/2014/10/la-clasificac3b3n-de-signos-seg3ban-peirce.pdf>

Padrinan (2018) Números en teclado [imagen] Disponible en Pixabay en <https://pixabay.com/es/photos/tecnolog%C3%ADa-n%C3%BAmero-teclado-3323684/>



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad

**Autores:** Fiorella Fernández Califra, Karinna Romero Ferrari

**Licenciamiento:** [Creative Commons Atribución 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)