



Propuesta didáctica:

Conocemos al personaje monstruoso de un cuento (en aula invertida)



Descripción: Propuesta didáctica interdisciplinaria que trabaja a partir del cuento “Si yo fuera un monstruo” de Mónica López y Valeria Dávila, centrando el trabajo en la caracterización del personaje-monstruo. La metodología seleccionada incluye elementos de aula invertida.

Formato: Propuesta didáctica

Fecha de creación: noviembre de 2023

Ciclo: 1er.

Tramo: 1

Grado: 4 y 5 años



Espacio: creativo artístico- en comunicación-científico matemático			
Competencias: en comunicación-pensamiento creativo-pensamiento científico			
	Competencia específica de la unidad curricular	Contenidos	Criterios de logro
Literatura	CE 5. Desarrolla procesos afectivos durante la recepción de una obra literaria. Se identifica y empatiza con ciertos personajes y rechaza la aparición de otros. Expresa su empatía o rechazo con los personajes a través de comentarios o creaciones visuales durante o después de la lectura.	Género narrativo/poético [cuento en formato de poema] Personaje/s	Elabora afirmaciones sencillas a partir de la mediación docente [sobre la caracterización del personaje del cuento y opina sobre su existencia en la realidad]. (5 años)
Lengua española	CE1.1. Expresa ideas y emociones mediante diversos lenguajes para comunicarse según los requerimientos de cada situación. CE4.1. Elabora hipótesis a partir de sus saberes lingüísticos para expresarse en forma oral y escrita.	<i>Oralidad</i> La descripción oral de personajes, objetos, lugares, en contextos ficticios y cotidianos. (N.5 años) <i>Lectura</i> La anticipación icónica; diferenciación de imagen, grafía y número. (N.4 años) La adquisición graduada del código escrito orientada por el	Expresa sus ideas oralmente de forma pertinente. (N.3 años) Expresa sus ideas y las relaciona con la situación de comunicación. (N.4 años) Diferencia dibujo, imagen y grafía. (N 3 años) [Comienza a



		maestro. (N.3) La escritura [...], colectiva [...]. Las reflexiones sobre el sistema gráfico y sobre el lenguaje escrito. (N.4)	identificar valor sonoro a la escritura realizada por el maestro, reconoce grafemas de su nombre en otras palabras] (N.4 y 5 años)
Artes visuales	CE1. Se relaciona directamente con su entorno a través de habilidades perceptivas para reconocer, discriminar e identificar aspectos concretos del universo que lo rodea. CE3. Demuestra curiosidad, juega, ensaya, explora y experimenta con diferentes técnicas y procedimientos para construir conocimiento y expresar sus ideas, sentimientos y su sensibilidad.	Lenguajes del plano.El Collage: Recortado y pegado(N.4) Composiciones a partir del recortado (N.5)	Produce composiciones a partir del recortado de formas. (N.5)
Matemática	CE2 Utiliza diferentes estrategias matemáticas, conectando conceptos entre sí y explicando los procedimientos realizados para resolver problemas en distintos contextos.	Conteo: Correspondencia biunívoca. Cardinalización. Orden: La relación y comparación entre cantidades.	Utiliza la numeración natural para contar y enumerar elementos [...] en el entorno escolar.



Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa	CE1.1. Comunica e intercambia experiencias en contextos digitales creando mensajes en diferentes formatos. CE1.3. Interpreta y utiliza representaciones, códigos y símbolos empleando conocimientos del lenguaje multimedial.	Tecnología educativa. Alfabetización digital Dispositivos digitales: registro, producción de información, exploración y uso (escritura, dibujo, uso de aplicaciones) [en el aula virtual] Iconografías: relación entre los íconos y sus funcionalidades en herramientas digitales	Se comunica con otros a través de diversidad de símbolos en entornos digitales. Explora las posibilidades que le brindan los dispositivos a su alcance.
--	--	--	--

Plan de aprendizaje

Actividad 1 sincrónica

El docente reúne a los niños (en alfombra, en círculo), les informa que escucharán un cuento grabado en video. El cuento está en el siguiente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=PXjBdnKt5fc>

Posteriormente, les muestra la captura de pantalla en el minuto 0.30 y plantea interrogantes para la promoción de la lectura de la tapa así como la anticipación sobre el contenido del cuento.

¿Qué información nos aporta la tapa de este cuento?

Además de la imagen (promover su descripción oral) ¿qué otros elementos encontramos? ¿Reconocen alguna letra en el nombre del libro que esté en su nombre? (La idea es que los carteles con los nombres de los alumnos estén al alcance de ellos.)



Posteriormente a este trabajo de intercambio sobre la información que anticipa la tapa, la docente leerá en voz alta en forma detenida, los nombres de las escritoras y del ilustrador.

Se sugiere que el docente se detenga en el nombre del cuento ***Si yo fuera un monstruo*** y traslade la formulación de este enunciado condicional para que los niños lo completen. (Si yo fuera un monstruo, sería..., tendría, haría, viviría, etc)

También se puede indagar ideas sobre el concepto de monstruo *¿qué saben sobre los monstruos?, ¿dónde viven?, ¿cómo será su familia?, ¿qué monstruos conocen?* Estas ideas pueden quedar registradas en un papelógrafo.

Posteriormente, el docente propone la escucha atenta del cuento. Para promover la construcción de significados más profundos, se interroga a los niños:

Al final, este monstruo ¿existe en la realidad?, ¿existen los monstruos?

Actividad 2 sincrónica colectiva

Se propone un juego para componer una posible representación del monstruo del cuento, atendiendo a la cantidad de partes del cuerpo explícitas en los versos. De esta manera se podrá abordar el conteo y la representación del número.




Clic en la imagen para acceder al juego

Previo a iniciar la actividad es importante analizar con los niños, si es posible en pantalla grande, los elementos del juego y el objetivo que persigue. De esta manera los niños tendrán autonomía para jugar solos o en pequeños grupos.




En primer lugar, se sugiere leer el título, observar el personaje y reflexionar sobre el

uso de los botones e íconos incluidos en el juego.  ¿Qué indican estas manos en la esquina superior derecha a partir de la segunda página del juego?



¿Para qué sirven estos botones? De esta forma los niños podrán reconocer cuáles son los elementos que tienen interactividad y cuáles son

arrastrables. El botón de *verificar*  permite que los jugadores

revisen si sus respuestas son correctas, obteniendo  en el caso de errores y



en el caso de respuestas correctas. Este último ícono permite avanzar en el juego haciendo un clic sobre él.

En esta misma pantalla, el docente ejemplificará el recorrido del juego e indicando que tendrán acceso al mismo a través del aula virtual.

Actividad 3 asincrónica

El docente creará un foro en el aula virtual donde se comparte el [enlace al juego](#). Los niños podrán jugar las veces que necesiten, apoyados por sus familias y por la lectura de íconos y botones realizada en la clase.

Actividad 4 sincrónica colectiva

El docente retoma, a partir de los aportes de los niños, las cantidades de partes del cuerpo que tiene el monstruo y escribe, leyendo letra por letra, en el pizarrón:

UN OJO

SEIS PIES

DOS COLMILLOS

SEIS BRAZOS



¿Vieron el número representado de esta manera “un”, “seis”, etc.?

¿De qué manera se representan estas cantidades en el juego? El docente trabajará con las distintas representaciones del número 6:

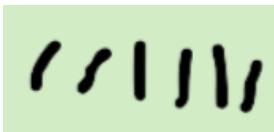
literal, (SEIS)

numérica, (6)

con imágenes



gráfica



Actividad 5 sincrónica individual

En forma grupal, se retoma las características del monstruo.

El docente deberá aquí realizar un andamiaje para describir al monstruo de la historia, con preguntas tales como:

¿Cuántas patas tenía? ¿Y ojos? (En lo que refiere a la cuantificación, se retoma lo trabajado en la actividad anterior)

¿Era desprolijo o elegante? ¿Cómo imaginan que vestiría un monstruo elegante?

Distribuir revistas que contengan imágenes y brindar un tiempo para que los niños las exploren.

¿Hay alguna imagen de la revista que podría pertenecer al cuerpo del monstruo?

¿Y a su vestimenta?

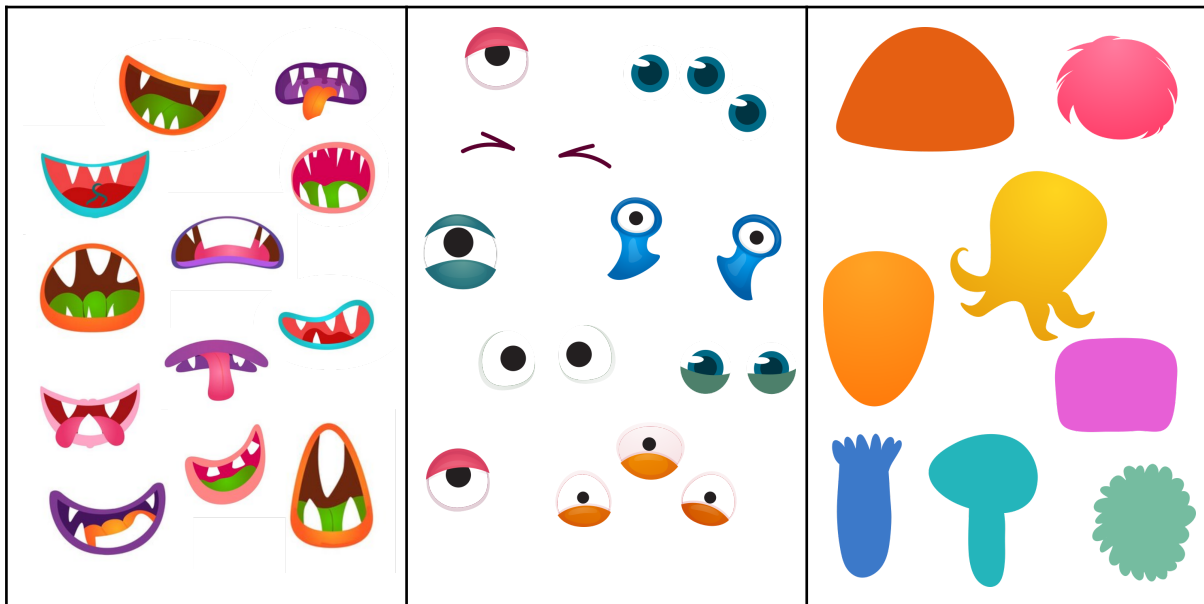
El docente deberá explicar que cualquier imagen puede transformarse en otra cosa con un poco de imaginación. Y dará algún ejemplo ilustrativo:

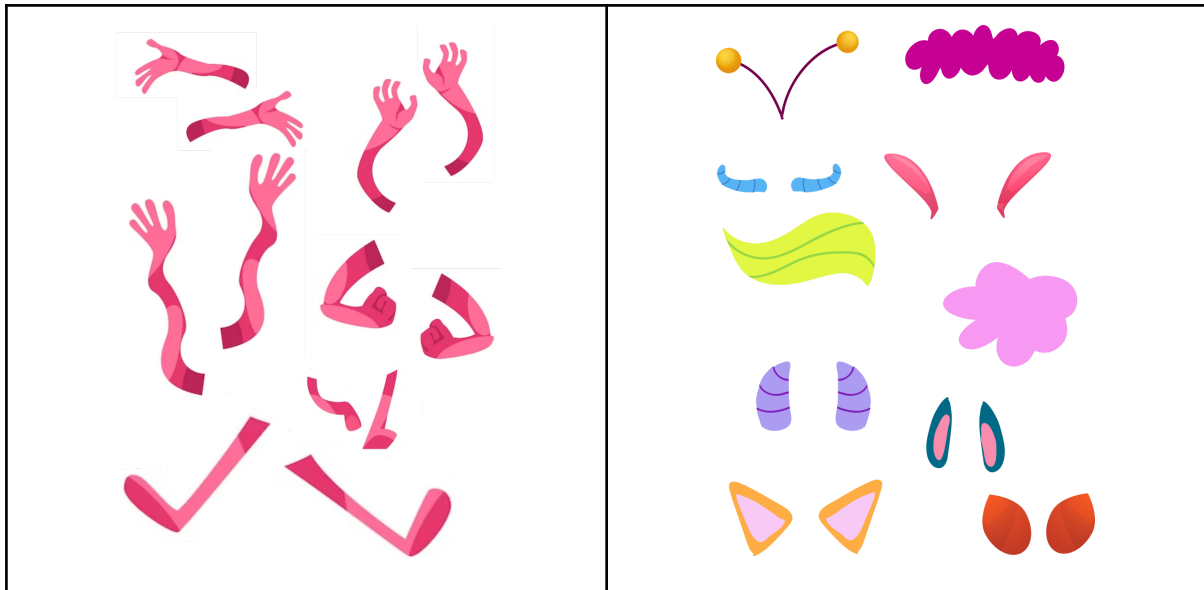


Un reloj podrá transformarse en un ojo.



Una botella podrá transformarse, por ejemplo, en un cuello.





Consigna de la actividad: Utilizando elementos de las revistas y de las plantillas, y a partir del recortado y pegado, crear un collage del monstruo de la historia “Si yo fuera un monstruo” en soporte papel.

Propiciar un espacio para la creación plástica individual.

Actividad 6 sincrónica -en pequeños grupos/taller-rincones

En un encuentro inicial, la docente coloca las producciones de los niños en un lugar visible para que los niños en forma grupal puedan apreciarlas e ir identificando en estas representaciones, las características del monstruo del cuento.

El docente en propuesta de taller propone que cada niño elija de los versos que describen al monstruo, cuál de ellos está mejor representado en su producción. A través de la lectura del maestro, el niño elige y fundamenta su elección. A cada producción se le agrega el verso escrito.

Se seleccionaron los siguientes versos que pueden servir para esta propuesta.

“gigante y muy feo”, “ seis brazos largos hasta el suelo”

“Tres pares de patas y alas transparentes, dos colmillos largos y un ojo en la frente.”

“orejas en punta, dedos retorcidos, cuello de jirafa y olor a zorrino.”

“ con corbata y frac ... y los seis zapatos muy bien lustraría.”

“ ...quinientos dientes siempre cepillados...”



“viviría en el lago o en una montaña de un bosque encantado.”

“qué bello sería con mi novia monstrua compartir la vida.”

“A cenar afuera yo la llevaría, tres chanchos enteros, ella pediría.”

“De segundo plato, ocho vacas crudas, después helado de arañas y orugas.”

“... iría a la escuela con mi guardapolvo y mochila nueva.”

En un encuentro final, se vuelven a apreciar las representaciones, acompañadas de los versos. Puede pasar que más de una representación esté relacionada con un verso. Esta situación puede generar el intercambio sobre cómo una misma característica puede ser vista de diferente forma, sobre la diversidad de miradas en relación a una situación particular, etc.

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación

Esta propuesta interdisciplinaria fue diseñada tomando insumos del modelo *Flipped Classroom* o *Clase Invertida*. En este enfoque pedagógico algunas tareas se realizan fuera del aula y se utiliza el tiempo de clase para llevar a cabo actividades que impliquen el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad en los que son necesarias la ayuda y la experiencia del docente.

En este caso particular, se integran actividades *asincrónicas* y *sincrónicas* con el propósito de que el proceso de aprendizaje se realice también en la casa con la mediación de la familia. En este sentido, los productos de las tareas realizadas en casa son recuperadas en el aula para seguir avanzando. De este modo además, incluimos a estos actores primarios en los aprendizajes de sus hijos.

Desde la Literatura, se promueve la construcción de significado de esta obra literaria tan particular ya que a través de una narración en formato de poesía, se invita a los oyentes a ser por un instante un auténtico monstruo, aunque este no tiene todas las características prototípicas de estos seres fantásticos.

En relación a la Lengua Española, se incluyen situaciones didácticas en las que se promueve el acercamiento a las propiedades del lenguaje escrito, a través de actividades de escritura y de lectura a través del maestro. Se proponen actividades de expresión oral y de incorporación de vocabulario -posiblemente nuevo-.



En Matemática y desde la exploración del número, se propone la lectura del número representado de diferentes maneras y el conteo, promoviendo la exploración y comunicación de estrategias, llegando a algunos acuerdos provisorios que son problematizados en diferentes actividades que el docente puede proponer a partir de esta propuesta.

Desde las artes visuales, las actividades propuestas se orientan a promover las experiencias sensibles por parte de los alumnos, y a la capacidad de estos, de construir imágenes a partir de la recontextualización de elementos de otras imágenes.

Fuentes

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%20%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>

...[Cuentos que van y vienen](s.f) Y si fuera un monstruo [Video] Youtube.

 SI YO FUERA MONSTRUO

Imágen de portada s.n, s.f [Imagen] Pixabay.com. Disponible en: <https://pixabay.com/es/illustrations/monstruo-f%C3%A1brica-ni%C3%B1os-8376058/>

Freepik s.n, s.f [imagen] Disponible en: https://www.freepik.es/foto-gratis/vista-superior-reloj-pared-bodegon_42952327.htm#query=reloj&position=36&from_view=search&track=sph

Freepik s.n, s.f [imagen] Disponible en: <https://www.freepik.es/vector-gratis/vector-monstruos-lindo-estilo-dibujos-animado>



s-personaje-dibujos-animados-alienigena-ilustracion-divertida-coleccion-criaturas_10602805.htm#page=2&query=monstruo%20dibujo&position=26&from_view=search&track=ais

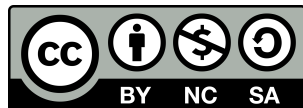
Freepik s.n, s.f [imagen] Disponible en:

https://www.freepik.es/foto-gratis/botella-vino-aislado-blanco_11011731.htm#query=BOTELLA&position=29&from_view=search&track=sph

Freepik s.n, s.f [imagen] Disponible en:

https://www.freepik.es/vector-gratis/emociones-expresiones-cara-animal-lindo-conjunto-boca-comica-monstruo-divertidos-dibujos-animados-monstruos-boca-icone-montura-dibujos-animados-dientes_13031457.htm#query=monstruo%20boca&position=0&from_view=search&track=ais

Autores: Fiorella Fernández Califra, Esteban Ramírez, Karinna Romero



Licenciamiento:

[Creative Commons Atribución 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)