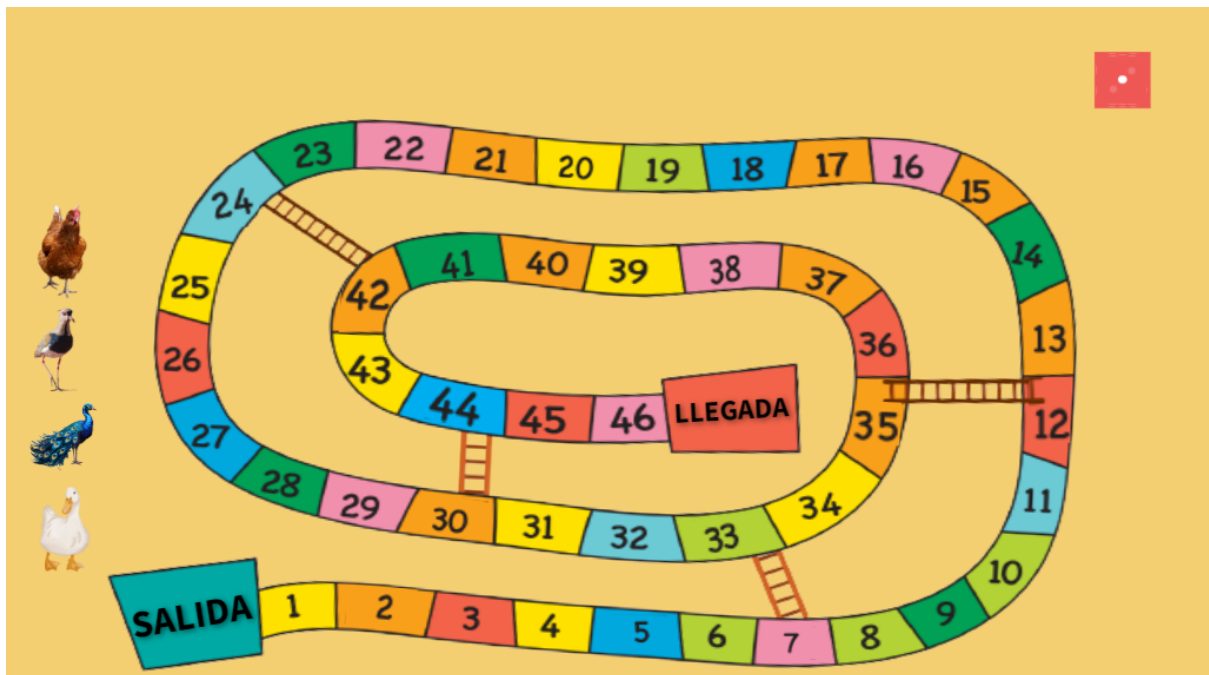


Propuesta didáctica:

Como se ve Matilde (cuento y juego de recorrido interactivo)



Descripción: Esta propuesta didáctica propone la escucha del cuento “Como se ve Matilde” de la maestra y escritora uruguaya, Romina Machín. Además incluye un juego de recorrido interactivo con propuestas de reflexión metalingüística, matemática y tecnológica.

Formato: Propuesta didáctica

Fecha de creación: noviembre de 2023

Ciclo: 1er.

Tramo: 1

Grado: 4 y 5 años



Espacio: en comunicación-científico matemático-técnico tecnológico			
Competencias: en Comunicación-Pensamiento científico- Pensamiento computacional			
	Competencia específica de la unidad curricular	Contenidos	Criterios de logro
Lengua española	CE6.1. Reflexiona sobre el aprendizaje de la lengua para avanzar en el proceso de apropiación de la lectura y la escritura.	<i>Lectura</i> La anticipación icónica; diferenciación de imagen, grafía y número. (N.4) La anticipación y lectura autónoma a partir de imágenes, marcas gráficas y grafías convencionales. (N.5)	Establece relaciones entre las imágenes, las marcas gráficas y la historia leída por el docente. (N. 5 años)
Ciencias de la comunicación y Tecnología	CE1.3. Interpreta y utiliza representaciones, códigos y símbolos empleando conocimientos del lenguaje multimedial.	<i>Tecnología educativa.</i> <i>Alfabetización digital</i> Dispositivos digitales: [...] exploración y uso	Resuelve situaciones problemáticas sencillas en forma individual o grupal.



educativa		de aplicaciones [con fines lúdicos] Iconografías: relación entre los íconos y sus funcionalidades en herramientas digitales.	Cumple instrucciones simples en actividades lúdicas.
Matemática	CE2 Utiliza diferentes estrategias matemáticas, conectando conceptos entre sí y explicando los procedimientos realizados para resolver problemas en distintos contextos.	NUMERACIÓN NATURAL Conteo: •Correspondencia biunívoca. • Cardinalización. Orden: • La representación de cantidades.	Utiliza la numeración natural para contar y enumerar elementos.
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 El cuento maravilloso [Opiniones y argumentaciones sobre el comportamiento de los personajes.]	Expone afirmaciones sencillas y ante la solicitud de un mediador incluye la justificación (conector porque). (N.5 años)
*Lo registrado entre [...] fue formulado por los autores de esta propuesta.			



Plan de aprendizaje

Visionado de video con cuento [Como se ve Matilde \(cuento\)](#) A partir de su escucha, se propondrá la siguiente pregunta con el propósito de promover opiniones y su correspondiente argumentación entre los niños: **¿Les parece bien la decisión que tomó Matilde?**

Desde [este enlace](#) se podrá acceder al juego “Matilde y sus amigos”

En este juego, cada jugador debe tirar el dado para saber cuántos casilleros debe avanzar o retroceder. Luego le toca el turno al siguiente jugador. El primero que llegue al cartel de LLEGADA es el ganador.

El maestro decidirá cómo presentar este material a sus alumnos. Se recomienda que se colective de antemano las instrucciones así como también, el cómo interactuar con el tablero. Es importante adelantarle al docente que estas informaciones se encuentran en el juego en formato de audio y por escrito.

Con una misma propuesta lúdica pueden jugar hasta 4 niños.

A continuación se presentan tres actividades de reflexión que parten de las propuestas interactivas presentadas en los casilleros:

de reflexión tecnológica

A partir de las instrucciones tecnológicas del juego, el docente podrá preguntar sobre el uso del mouse que se hace en cada caso y sobre la lectura de íconos.



A partir de esta captura de pantalla el docente podrá pedir a los niños que expliquen de qué manera se pudo hacer este dibujo. Se sugieren las siguientes preguntas para iniciar la reflexión sobre los usos del mouse en este juego: *¿Qué usos del mouse tuvieron que poner en juego? ¿Qué acciones se llevaron a cabo con el botón izquierdo?, ¿Cuáles requirieron mantener presionado el botón y arrastrar? ¿Cómo se logra cambiar el color y el grosor del trazo?* Las respuestas pueden escribirse para ser retomadas en otras actividades.

Las instrucciones refieren al uso del botón izquierdo del mouse por lo que el docente podrá presentar otros juegos o actividades digitales donde se utilice el mismo botón.

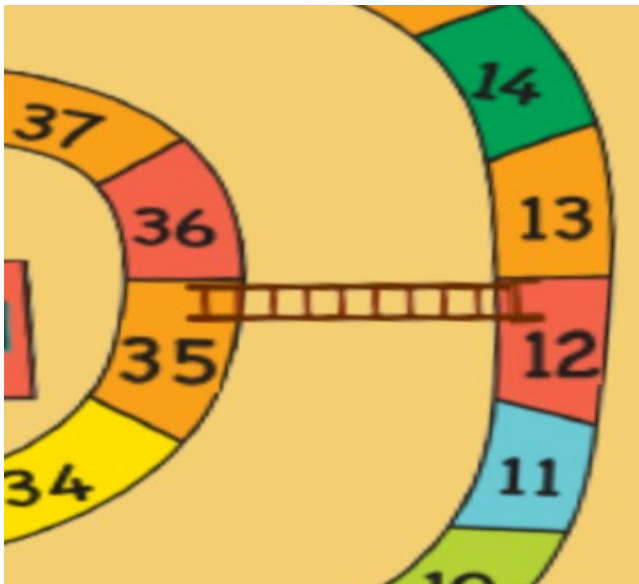
de reflexión matemática

El docente problematizará el juego de avance realizando preguntas que permitan al niño explorar, conjeturar, anticipar, leer y escribir.

A modo de ejemplo, se sugiere la reflexión en torno a las estrategias que utilizan los niños para avanzar tanta cantidad de casilleros como puntos observen en el dado tirado. Entonces, si están en el casillero 9 y en el dado sale el 5, se puede solicitar al

niño que responda a qué casillero debe mover su ficha y a los demás jugadores permitirles validar o no la respuesta dada. ¿Cómo podés hacer para saber a qué casillero mover tu ficha? De esta manera los niños darán cuenta de estrategias de conteo. Algunos se podrán apoyar en sus dedos o en otros elementos para contar, otros usarán la serie numérica.

Los casilleros donde están los extremos de las escaleras permitirán que los niños avancen o retrocedan en un número determinado de lugares. Podrán explorar el juego en busca de regularidades: ¿todas las escaleras relacionan la misma cantidad de casilleros? ¿Cómo lo pueden averiguar?



Se sugiere que se propongan situaciones en el espacio privado de los niños que evoquen el juego y promuevan la reflexión sobre el mismo. Una de ellas podría ser: Un compañero está en el casillero 7, tira el dado y dice que tiene que mover su ficha al casillero 13. ¿Qué número le salió en el dado? Este tipo de situaciones permitirán que los niños expliquen cómo las resolvieron a sus compañeros en la puesta en común. Así podrán registrarse en papelógrafo estrategias y acuerdos parciales que podrán ponerse a prueba en nuevas partidas del juego.

de reflexión metalingüística y de tecnología

La propuesta se realizará en **forma individual** y consistirá en que los niños tendrán que dibujar a los amigos de Matilde y escribir sus nombres y qué tipos de animales son.



En **forma colectiva**, la maestra realizará el listado de nombres propios y de los tipos de animales que hay.

En la siguiente presentación la docente dispondrá de los nombres escritos en forma de lista con las imágenes correspondientes [pizarra con nombres e imágenes arrastrables](#). Podrá proponer volver a ordenar las imágenes de acuerdo al listado de nombres presentados. Para promover dicha actividad, la docente tendrá que colectivizar y ejemplificar de antemano cómo manejar el mouse cuando tiene que **arrastrar** una imagen. Se propondrán otros usos del mouse, por ejemplo realizando **un clic o un doble clic**.

Se sugiere que el docente lea en voz alta los nombres que están allí escritos y promueva reflexiones a partir de las siguientes interrogantes:

¿Qué nombre de los amigos de Matilde tiene más cantidad de letras? ¿Y el que tiene menos letras?

ANTONIO (7 LETRAS)

BRUNO - PEDRO (5 LETRAS)

El docente oralizará los nombres en forma lenta, promoviendo su reconocimiento fonológico y el conteo de los fonemas (sonido de la letra) correspondientes:

A/N/T/O/N/I/O

¿Alguno de ustedes tiene en su nombre 7 letras? ¿y cuál empieza con **A** como Antonio?

¿Qué nombres empiezan con la misma que empieza Bruno? ¿ Qué nombres empiezan con la misma letra que empieza Pedro?

Se promueve la lectura colectiva de los nombres de tipos de animales y la promoción de la conciencia lingüística a partir de:

TIPO DE ANIMALES



- PAVO REAL



- PATO



- TERO



- LECHUZA

Juan agrupó estos nombres así:

- PATO
- TERO
- LECHUZA

- PAVO REAL



¿Cuántas letras tiene tero, pato y lechuza? ¿ y pavo real?

Se promueve la reflexión sobre el porqué este nombre lleva dos palabras. En el siguiente link <https://www.especiesde.com/pavos/> se pueden reconocer diferentes tipos de pavos como ser: *pavos silvestres, ocelados, de matorral y otros reales*.

Se puede mandar investigar a las casas qué otros animales llevan dos palabras como nombre que los identifican como ser: *mono araña, pez espada*.

En el siguiente link <https://animapedia.org/nombres-de-animales/> se dejan nombres de animales con una, dos, tres y más palabras.

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación

Esta propuesta fue pensada para ser trabajada de forma interdisciplinaria ya que se abordan diferentes Unidades Curriculares como: *Lengua española, Matemática y Ciencias de la computación y Tecnología Educativa*.

Desde la *Lengua española* se le acerca al niño un tablero interactivo con casilleros con números, dos palabras INICIO-LLEGADA y las imágenes de los personajes del cuento. Cuando se presenta el juego, se puede promover su **lectura multimodal** para que los niños construyan significado a partir de todos estos elementos icónicos, numéricos y verbales.

Como se puede apreciar, cada casillero presenta la información en audio y en formato escrito promoviéndose así que todos los niños accedan al juego.

En relación a la lectura en voz alta del cuento, por parte del docente o de otro adulto, no solo estamos acercándole una historia interesante al niño sino que como lo expresa Kaufman (2012) le estamos “dando la oportunidad de navegar por la riqueza de los textos literarios, de conocer la superestructura correspondiente al género (...) de apropiarse del léxico peculiar de los cuentos (...)”(p.29)

En especial, la propuesta de reflexión metalingüística presentada se enmarca en el primer momento descrito por Salgado (1995) en relación al proceso de adquisición del código escrito; el de la conciencia lingüística. En esta primera etapa se aborda la **conciencia léxica**, es decir, la promoción del concepto de *palabra* y la **conciencia fonológica**, al promover el reconocimiento de los fonemas y grafemas de cada palabra a analizar. En esta línea teórica, los momentos siguientes son: un segundo momento: del *reconocimiento fonético-ortográfico*; un



tercer momento, de *escritura fonológica* y un cuarto momento: de *escritura ortográfica*.

En Matemática se aborda el conteo y orden para abordar la numeración. Ambas propuestas son complementarias dado que los conocimientos de la serie numérica y el aspecto ordinal del sistema de numeración son necesarios para desarrollar estrategias diversas de conteo.

Asimismo, 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.

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

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>

Kaufman. A. (2012) *Leer y escribir: el día a día en las aulas* AIQUE

Machín, R.[Romina Machín] (2023) *Como se ve Matilde* [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=IDxfu7PdJg>

Resia de Moreno, B. (2013) *La enseñanza de contenidos numéricos en Educación Inicial* Propuestas para las Salas Editorial Aique, Buenos Aires



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad

Salgado, H. (1995) *De la oralidad a la escritura* Editorial Magisterio del Río de la Plata.

Autores: Fiorella Fernández Califra, Karinna Romero Ferrari



Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional