

Propuesta didáctica:

De compras en el supermercado I



Descripción: Esta propuesta didáctica propone trabajar en torno a la unidad temática relacionada con el *supermercado* desde diferentes unidades curriculares. Incluye un juego interactivo con propuestas que promueven la reflexión metalingüística, matemática y tecnológica.

Formato: Propuesta didáctica

Fecha de creación: diciembre de 2023

Ciclo: 1er.

Tramo: 1

Grado: Nivel 3 años



		herramientas digitales.	
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.	Utiliza la numeración natural para contar y enumerar elementos.
*Lo registrado entre [...] fue formulado por los autores de esta propuesta.			

Metas de aprendizaje

A partir de la aplicación de esta propuesta didáctica, los niños

- diferenciarán imágenes o dibujos de grafías y de números en la lectura de un envase;
- demostrarán interés en las prácticas de lectura y escritura a través del maestro realizadas en clase;
- realizarán registros escritos incorporando protografemas y/o grafemas convencionales;
- reconocerán íconos y botones en el espacio digital, reflexionando sobre su significado en el contexto de un juego;
- explorarán diversas representaciones del número, leyendo y escribiendo para resolver situaciones problema.

Plan de aprendizaje

1) Propuesta colectiva sincrónica

Se sugiere realizar el visionado del siguiente link [Vamos al supermercado \(canción\)](#) por lo menos dos veces. Una primera vez, con el propósito de que los niños reconozcan qué lugar se muestra, quiénes aparecen en el video, qué se encuentran haciendo... Luego de este primer visionado, se puede iniciar un intercambio de ideas sobre qué es un supermercado, qué se compra allí, si ellos acompañan a sus

padres/abuelos, etc. a hacer las compras, etc., si van todos los días o no, qué diferencias encuentran con otro tipo de comercios...

Se propone armar un supermercado en la clase. Para ello, se les pide a los niños que traigan envases de productos, cajas, botellas para organizar un rincón con este fin.

2) Propuesta sincrónica

A propósito de la actividad anterior se invita a los niños a jugar a [Nos vamos de compras](#) Como introducción se presenta la siguiente captura de pantalla del inicio del juego y se propone que los niños relacionen la canción trabajada en la propuesta anterior con lo que aparece en la imagen (niños, supermercado, compras, carrito) El docente - a modo de ejemplo- les puede mostrar un recorrido por el juego y se les cuenta que este juego lo van a jugar en sus hogares. En la siguiente propuesta se dan más detalles.



3) Propuesta asincrónica

Se les explica que se trata de una actividad a realizar en los hogares, donde, además de jugar, deberán identificar la función de algunos botones del juego.

Esta actividad se propone en el *aula virtual*, haciendo llegar a las familias la propuesta y dando el tiempo suficiente para que puedan realizarla, por ejemplo dos o tres días.

Consigna:

Te invito a jugar a “Nos vamos de compras”. Reconocé en la pantalla de inicio del juego los siguientes botones:



¿Sabés para qué son? ¿Se ven todos estos botones a la vez? ¿Qué ocurre cuando hacés clic en ellos? ¿Los habías visto en otro juego o sitio de Internet?

Con ayuda podrás participar en este foro, con un audio o de forma escrita (vos decís y tu familiar, vecino o amigo escribe) respondiendo a las preguntas anteriores.

4) Propuesta sincrónica en talleres y rincones

Mientras algunos niños trabajan en **rincones** diseñados por el docente, un grupo lo hará en formato **taller** con el docente. Así se retomará la tarea realizada en el foro del aula virtual, volviendo a proponer las mismas preguntas y agregando otras que permitan que los niños reflexionen sobre las posibilidades que tienen los jugadores cuando conocen los íconos y su significado para poder avanzar de forma autónoma en el juego.



El docente puede presentar los íconos en fichas en tamaño ampliado a la vez que muestra la pantalla inicial del juego. Es momento también de preguntar si encontraron otros botones diferentes en las restantes pantallas del juego, cómo interactuaron con ellos, si conocían el significado de los dibujos que incluyen, qué ocurre al hacer clic sobre ellos, etc.

Luego se propone jugar una partida en el pequeño grupo.

5) Propuesta asincrónica

Se propone a las familias, acompañar la exploración del juego digital en el hogar, permitiendo que los niños jueguen en distintas oportunidades durante dos o tres días. Esto permitirá que se familiaricen con los botones y con las diferentes situaciones de juego a la que se pueden enfrentar. Se les puede solicitar a algún integrante de la familia que cuente -por medio de audio- cómo se enfrentó el niño al juego, qué dificultades pudo visualizar, etc.

6) Propuesta sincrónica

Armado de **rincón** de compras a partir de los envases aportados por los niños:

Posibles actividades a proponer:

- diferentes agrupamientos de envases;
- organización y puesta de precios (acordar precios, escribir los nombres de productos y sus respectivos precios);
- reconocimiento del dinero a usar;
- manejo de listado de elementos para hacer las compras;
- reconocimiento y confección por medio del dibujo y del modelado de artículos y/o alimentos de los que no se cuenta.

A partir de estas y otras, el docente propondrá en modalidad *taller*, situaciones de reflexión matemática y lingüística. A continuación se describe algunas de ellas:

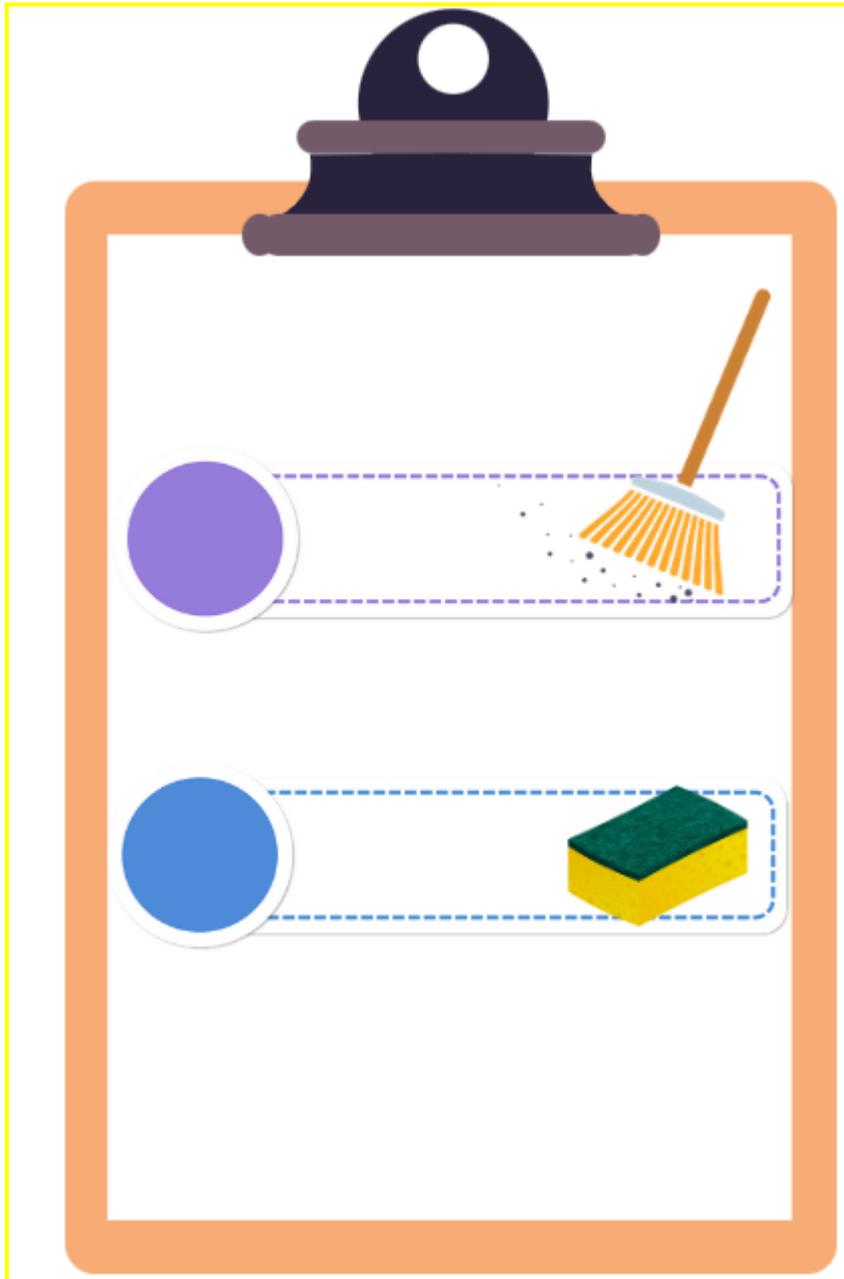
Pedido incompleto para el supermercado



El docente entrega una lista incompleta a un primer niño que es el que hace el pedido desde su casa. Se le interroga sobre qué información falta en la lista (cantidad de artículos o productos) Se le solicita que escriba el número que representa la cantidad. En esta instancia, el docente atenderá al tipo de representación que utiliza el niño (numérica, gráfica, dibujo de los paquetes).

Un segundo niño recibe la lista y coloca el pedido en canasto o caja y se lo entrega al primer niño quien tiene que verificar que sea el pedido correcto.

En una instancia posterior, el docente retoma estas listas para promover la reflexión matemática sobre las diferentes formas de representación del número.



Faltan los nombres de los productos

El docente tiene en formato de cartel los nombres de los productos que tiene el rincón del supermercado de su clase y puede invitar a los niños a colocar los carteles en el lugar correspondiente. Se le sugiere al docente realizar una lectura conjunta de estos carteles, identificando alguna grafía que posiblemente conozcan porque esté incluida en su nombre o en el nombre de algún integrante de la clase.

Se los puede incentivar a elaborar listas de pedidos con dos o más artículos donde tengan que escribir no solo el nombre del artículo sino la cantidad correspondiente.



¿Qué información tiene este envase?

El docente promueve una lectura colectiva de un envase donde interrogará sobre los elementos que lo integran: hay dibujos, letras, números, y su correspondiente función.

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*. Cabe destacar que la propuesta didáctica titulada **De compras en el supermercado II** también incluye como recurso la canción y el juego virtual pero su abordaje se realiza con diferentes grados de profundización, además de agregarse otras propuestas nuevas adecuadas para el nivel 4 y 5 años. En especial, esta propuesta realiza una primera aproximación a la unidad temática del supermercado adecuada para el Nivel 3.

Desde la *Lengua española* se promueven distintas instancias donde se genera la interacción con el sistema de escritura a partir de la lectura y escritura a través del maestro (Kaufman). Estas se planificaron a partir de situaciones “reales” de comunicación como ser: lectura de listas, lectura de nombres de productos, lectura de una imagen, etc.

En especial, se describen situaciones donde se fomenta la reflexión metalingüística enmarcada 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 número y su representación por medio de diversos registros. Se trata de un número que es utilizado como expresión de un cardinal (cantidad de artículos en un listado).

Se espera que los niños puedan leer y escribir utilizando diferentes representaciones. Estas actividades que se pueden desarrollar a partir del rincón del



supermercado se complementarán con la serie numérica que debe estar visible en el salón, las etiquetas, la lectura de envases, etc., mostrando así distintas representaciones y usos del número.

Desde el espacio Técnico -tecnológico, se promueve la reflexión a partir de la lectura de los íconos que aparecen en el juego. De esta forma se promueve el análisis y relacionamiento de íconos y botones que son comunes al espacio digital, entendiendo dichos códigos como un lenguaje propio de este ámbito.

Por otro lado, respecto al uso del mouse, el juego propuesto permite que los niños desarrollen distintas acciones como son el clickeo y el arrastre.

Finalmente, 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%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>

D. Dubbeldam, J. van der Plas (s.f) EL SUPERMERCADO | Canciones Infantiles | Preescolar | Mini Disco[Youtube] <https://www.youtube.com/watch?v=Y9Ai2V-Xczk>

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



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

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

Romero, K; Fernández, F. (2023) Nos vamos de compras N3 [Juego en línea] adaptación de Nos vamos de compras con Infantil del equipo de colaboradores de Sandbox Educación. Disponible en <https://view.genial.ly/65660c14201cd3001472e54a/interactive-content-nos-vamos-de-compras-n3>

Autores: Fiorella Fernández Califra, Karinna Romero Ferrari



Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional