

Propuesta didáctica: Aprendemos con magia

**Descripción:**

Propuesta que aborda las unidades curriculares Física - química y Lengua española, tomando insumos del aprendizaje basado en juegos. A través de desafíos a cumplir promueve el avance conceptual.

Fecha de creación: Noviembre 2023

Ciclo: Primero

Tramo: 1

Grado: Inicial 5



Competencias Generales:	Pensamiento creativo, Comunicación, Metacognitiva, Pensamiento científico			
Espacio:	Unidades Curriculares	Competencias específicas	Contenidos	Criterios de Logro
Científico - Matemático	Física Química	Observa fenómenos concretos, recopila información, describe aspectos experimentales y clasifica mediante procesos perceptivos por vías sensitivas para comprender, describir y explicar procesos experimentales.	Sistemas homogéneos y heterogéneos. La tamización como un método de separación de fases.	Reconoce los componentes de un sistema heterogéneo durante el procedimiento experimental. Describe ordenadamente procesos en situaciones experimentales sencillas.
De Comunicación	Lengua Española	<i>Desarrolla prácticas de oralidad, de lectura y escritura según los distintos registros, para adecuar los procesos de la comunicación a los requerimientos de cada ámbito de enunciación.</i> Expresa ideas y emociones mediante diversos lenguajes para comunicarse según los requerimientos de cada situación. Organiza ideas e información con mediación del maestro para producir textos orales y escritos.	Oralidad: Descripción oral de personajes, objetos, lugares en contextos ficticios y cotidianos. La expresión de opinión en situaciones cotidianas y lúdicas. Escritura La escritura individual según las necesidades del entorno comunicativo. Las reflexiones sobre el lenguaje escrito, Lectura La anticipación y la lectura autónoma a partir de marcas gráficas y grafías convencionales.	<ul style="list-style-type: none">•Utiliza letras de su nombre y otras conocidas para producir palabras y oraciones.•Establece relaciones entre las imágenes y las marcas gráficas
Técnico - tecnológico	Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa	Interpreta y utiliza representaciones, códigos y símbolos empleando conocimientos del lenguaje multimedial. Explora, observa, descubre e indaga en diferentes entornos digitales.	Iconografías: relación entre los íconos y sus funcionalidades en herramientas digitales.	<ul style="list-style-type: none">• Cumple instrucciones simples en actividades lúdicas.

Metas de aprendizaje:

Los alumnos:

- reconocerán el procedimiento adecuado para separar una mezcla heterogénea.
- producirán textos para comunicar ideas.
- usarán adecuadamente los recursos tecnológicos.

Narrativa de la propuesta:

La idea es proponerle al grupo jugar a convertirse en hechiceros (brujas y magos). Para ello tendrán que cumplir una serie de retos que les otorgue la categoría de aprendices de magia.

Sugerimos ambientar el espacio de trabajo de forma tal que la experiencia sea más inmersiva y los niños sientan que están entrando a un espacio donde se hará magia (pócimas, hechizos, conjuros, etc.). Para ello se puede colocar ollas para pócimas, ingredientes en frascos (que provengan de lugares mágicos, por ejemplo: piedras de la casa de un ogro), hacer [espuma de colores](#), etc.

“Pensar al espacio como educador es disponer en él, materiales y materialidades que habiliten exploración, encuentros, diálogos, intercambios, experiencias sensibles, sensoriales. Variadas, sencillas, simples y profundas.” (Singer, 2019, p. 45)

Reto 1 -

EL MAGO HECHICERO MEZCLÓ LOS INGREDIENTES PARA LAS PÓCIMAS.

¿LO AYUDAS A SEPARARLOS?

The illustration shows a wizard in a blue robe with yellow stars and a blue hat with yellow stars, holding a wand. To his right are six bottles of ingredients arranged in two rows of three. The bottles are labeled as follows:

- Top row (left to right):
 - SAL DE LA COCINA DE UNA BRUJA
 - ARENA DE UNA PLAYA MÁGICA
 - PIEDRAS DE LA CASA DE UN OGR
- Bottom row (left to right):
 - SEMILLAS DE UNA PLANTA GIGANTE
 - POLVO DE UVAS DE UN PAÍS ENCANTADO
 - ARROZ DE LA CASA DE HANSEL Y GRETEL

Necesitamos separarlos y organizarlos para poder usarlos en sus pócimas.

Los ingredientes mezclados son:

- arena de una playa mágica y piedras de la casa de un ogro (arena y piedras, en lo posible de colores).
- sal de la cocina de una bruja y semillas de una planta gigante (sal fina y semillas de chía o lino).
- polvo de uva de un país encantado y arroz de la casa de Hansel y Gretel (jugo en polvo de uva y arroz).

Se le propondrá a los niños que separen los ingredientes y los coloquen en sus respectivos frascos, para ello se les ofrecerá distintos elementos: tamizadores con huecos de diferente tamaño, embudos, pinzas y papel de filtro. En esta oportunidad se propondrá que en grupos discutan y elijan cuáles serán las mejores herramientas para conseguir el reto. Es esperable que mediante el ensayo y error tomen las decisiones. El docente deberá mediar durante el transcurso de la propuesta a través de la realización de preguntas que guíen la experimentación tales como: ¿Cuál será la mejor herramienta? ¿Todas sirven?

En esta actividad el propósito es que puedan visualizar cómo separar mezclas heterogéneas y que según los elementos que la componen qué instrumento puede servir para ello.

Reto 2 -

**LA BRUJA HECHICERA PERDIÓ SU LIBRO DE PÓCIMAS.
¿LA AYUDAS A ELABORARLAS?**

 GARRAS DE DRAGÓN	 PINZAS DE CANGREJO	 PELOS DE UNICORNIO
 HUEVO DE DINOSAURIO	 BABA DE CARACOL	 PLANTA CARNÍVORA
 COLMILLOS DE VAMPIRO	 ALAS DE HADA	 ESCAMA DE SIRENA



Se les propondrá a los niños que seleccionen tres ingredientes para elaborar su pócima. Si bien el dibujo ayuda a la predicción de lo escrito, se sugiere que el docente acompañe en la lectura de los ingredientes teniendo en cuenta los niveles de apropiación de cada niño.

Para esto es necesario que los niños tengan a su alcance la ficha con los elementos de donde deben elegirlos. Una vez seleccionados se les propondrá completar la ficha que se presenta a continuación. De acuerdo a los distintos niveles de apropiación de la escritura, podrán copiar el ingrediente o realizar una escritura autónoma.

NOMBRE DE LA PÓCIMA:

INGREDIENTES

SIRVE PARA...

NOMBRE:

Asimismo se les solicitará que pongan en juego su imaginación para inventar un nombre a la pócima creada así como el efecto que tiene para quien la tome (volverse gigante, reducirse al tamaño de un insecto, hacerse invisible, volar, etc.)

Siguiendo la idea de proponer una experiencia inmersiva, dado que la Bruja Hechicera plantea haber perdido su libro de pócimas, se sugiere que una vez elaboradas todas las fichas se arme el libro con los aportes de todos.

Reto 3 -

Como la propuesta inicial es convertirse en Aprendices de magia, se propone que desde la oralidad se trabaje la descripción de los elementos que caracterizan a los magos y brujas. Se propone que se trabajen distintas categorías como por ejemplo: vestimenta, elementos para ejercer la magia, mascotas que los acompañan, medios para desplazarse, posibles juegos que les gusten, etc. Finalmente se les presentará esta ficha donde cada uno escribirá qué elementos de todos los mencionados

elegirían para crear su atuendo. Atendiendo al nivel de apropiación de la escritura, habrá niños que escriban y otros que dibujen.

Como propuesta final cada uno inventará un nombre mágico. En esta oportunidad se sugiere la intervención del docente para que todos los niños puedan escribir sus nombres de aprendices de mago.

ARMA TU VESTIMENTA

MASCOTA

NOMBRE MÁGICO

Al cumplir con la totalidad de los retos se propone que cada niño ingrese a esta [presentación](#) para construir su atuendo y obtener el diploma de Aprendiz de magia.

**TE DAMOS LA BIENVENIDA
AL MUNDO MÁGICO
¡DISFRÚTALO!**

ESCRIBE TU NOMBRE

genially Education

**Sugerencias metodológicas:**

Todos los recursos que aparecen de forma tecnológica pueden utilizarse de forma analógica si el docente así lo considera. Para ello quedan todos los materiales para descargar.



Autor: Devoto, Valentina; Ferro, Helena; Oyhenard, Graciela

Licenciamiento: [Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Bibliografía:

Singer, L. (2019). Espacios, territorios y entornos de aprendizaje. Múltiples lenguajes para las infancias. Instalaciones y dispositivos lúdicos. Ediciones Novedades educativas. Buenos Aires.

Créditos:

Imagen de portada

Imagen de macrovector en Freepik