

Propuesta didáctica:

Aprendemos con magia II

**Descripción:**

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

Fecha de creación: Diciembre 2023

Ciclo: Primero

Tramo: 2

Grado: Primer año



Competencias Generales:	Pensamiento creativo, Comunicación, Metacognitiva, Pensamiento científico			
Espacio:	Unidades Curriculares	Competencias específicas	Contenidos	Criterios de Logro
Científico - Matemático	Física Química	Observa fenómenos concretos, abre interrogantes, recopila información, interpreta y comunica basado en evidencias recogidas durante la fase experimental, para comprender, describir y explicar procesos experimentales.	Soluciones acuosas: líquido - líquido, líquido - sólido.	Explora, ensaya y experimenta junto con otros, con soluciones acuosas y registra las evidencias de sus observaciones en diferentes formatos.
	Matemática	Utiliza diferentes estrategias matemáticas, conectando conceptos entre sí y explicando los procedimientos realizados para resolver problemas en distintos contextos.	Eje número. Numeración racional. Mitad.	Identifica la situación problema y ensaya distintas estrategias para buscar la forma de resolverla y fundamentar la solución obtenida.
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: Pautas para una comunicación asertiva: turnos de palabras, adecuación del léxico. Escritura La palabra y la oración como unidades de reconocimiento primario de los significados y las estructuras. Lectura Práctica de la lectura en forma autónoma.	<ul style="list-style-type: none">•Lee en forma autónoma y con ayuda del docente adjudicando valor fonológico a los grafemas•Produce en forma alfabética unidades con significado (segmentación, uso de mayúscula, puntuación)
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:

- experimentarán con soluciones acuosas para comunicar sus hipótesis.
- establecerán relaciones de mitad y doble en cantidades continuas y discretas
- leerán y producirán textos para comunicar ideas.
- usarán adecuadamente los recursos tecnológicos.

Narrativa de la propuesta:

La idea es proponerle al grupo participar de un “Encuentro de hechicería” (brujas y magos). En dicho encuentro tendrán que cumplir una serie de retos que les otorgue la categoría de expertos en 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 “mundo” donde se hará magia (pócimas, hechizos, conjuros, etc.). Para ello se puede colocar ollas para pócimas, ingredientes en frascos (que provengan de lugares mágicos, 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).

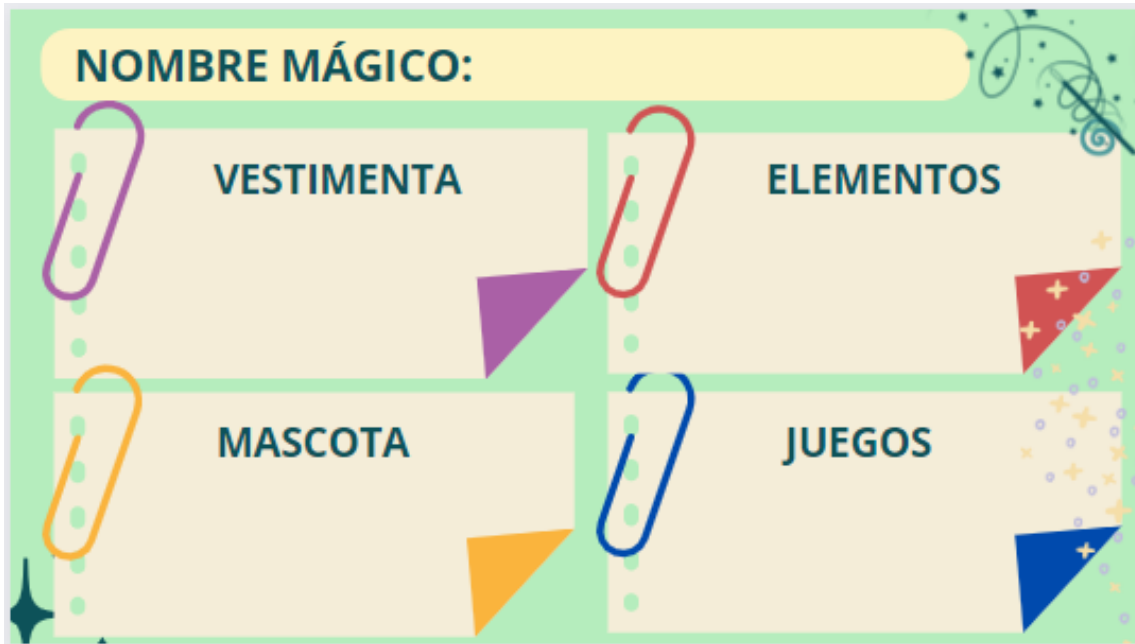
Se propone introducir la propuesta mediante la aparición de huellas de gato en el que guiarán al grupo a encontrar un sobre dirigido a ellos que contendrá la invitación al “Encuentro de hechicería”.

Se considera que la recepción de una **carta** por parte de los niños es una oportunidad valiosa para promover la apreciación de la comunicación escrita en un formato más tradicional. Esta experiencia introduce la noción de “correspondencia” y les brinda un entendimiento práctico sobre la estructura y el propósito de la carta así como ofrece un espacio propicio para el desarrollo y la aplicación de habilidades lingüísticas que pueden ser retomadas en otras propuestas de trabajo.



Como la propuesta inicial es participar del “Encuentro de hechicería” y convertirse en expertos en 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.

Se sugiere que cada niño **crea su avatar**: inventará un nombre mágico y completará la ficha que lo identifique para participar del encuentro. Se sugiere la intervención del docente para que todos los niños escriban sus nombres mágicos y completen la ficha. Atendiendo al nivel de apropiación de la escritura, habrá niños que escriban y otros que dibujen.



Reto 1 - Crear pocimas

Los ingredientes que tendrán para realizar sus mezclas son:

- agua de un pozo encantado (agua)
- azúcar de la cocina de un hechicero experto (azúcar)
- tinta amarilla de un boticario (colorante comestible)
- tinta azul de un boticario (colorante comestible)
- polvo de naranjas de la casa de una bruja (jugo en polvo)



En una primera instancia podemos dejarlos jugar a mezclar los ingredientes de forma libre siempre con la consigna de que las pócimas deben ser líquidas, para finalmente darles los ingredientes de cada pócima: Agua dulce (agua y azúcar), Tinta mágica (tinta azul y amarilla) y Pócima de la sabiduría (agua y polvo de jugo de naranja).



En esta actividad el propósito es que puedan visualizar cómo determinados elementos se mezclan de tal forma que solamente se observa una fase y se convierten en soluciones acuosas. Para ello será importante que el docente monitoree la actividad mediante preguntas como, ¿puedo colocar cualquier cantidad de azúcar si quiero que no se vea?, ¿qué sucede cuando mezclo dos tintas diferentes?, ¿cuánta agua tengo que colocar para que el polvo se convierta en líquido?

Sugerimos que el docente realice anotaciones sobre lo que observa y las preguntas y comentarios de los niños para luego retomar en otro momento cuando profundice en el trabajo con soluciones.

Reto 2 - Descubrir la receta de polvo de hadas

La idea de este reto consiste en elaborar polvo de hadas, lo que lograrán si resuelven una serie de desafíos que les permitirá descubrir las proporciones exactas para obtener la receta. Para motivar y generar entusiasmo en la tarea podría ser interesante brindar algunas ideas acerca de las propiedades mágicas del polvo de hadas e incentivar la imaginación y creatividad solicitando al grupo que invente

nuevas propiedades mágicas. Por ejemplo: al espolvorear el polvo de hadas sobre una persona o ser mágico, le permitirá volar o volverse invisible, si se esparce sobre un objeto lo puede modificar volviéndolo más grande o muy pequeño, si se libera sobre un árbol o sobre los animales permitirá una comunicación clara con estos.

Todos los pasos a seguir en la receta tienen vinculación con la mitad ya sea en cantidades discretas o continuas y luego de resolver cada uno de ellos se podrán establecer vínculos y relaciones.

Ingredientes mágicos:

- pétalos de flor de luna (planta mágica que solo florece a la luz de la luna llena)
- semillas de enredadera encantada (semillas que germinan a gran velocidad)
- cristales de estrella fugaz (fragmentos de estrellas fugaces capturados con la varita de un brujo)
- polen de flor de la eternidad (flor dorada que florece cada cien años)



El enigma de la receta:

Se sugiere brindar la misma paso a paso pero advertir que no se trata de una receta común y corriente sino que cada uno de los pasos requiere resolver una especie de desafío para encontrar la cantidad necesaria de cada uno de los ingredientes.



Paso 1 - Las flores de Luna

Elegir cinco flores de Luna y tomar de cada una de ellas la mitad de sus pétalos. (Cada una de estas flores tiene diez pétalos, esta información debería brindarse ya sea en forma escrita o a través de un dibujo).

En este paso deberá encontrarse la cantidad de pétalos necesarios, los vínculos matemáticos se establecerán luego entre los números involucrados, 5 como la mitad de 10, 25 como la mitad de 50 (cantidad total de pétalos de las cinco flores).

Paso 2 - Las semillas de enredadera encantada

Para este paso se proporcionará un dibujo con una cierta cantidad de semillas y se acompañará con una pista: “ESTA ES LA MITAD DE LAS SEMILLAS QUE SE NECESITAN” (La cantidad de semillas la determinará el o la docente del grupo).

En este caso la mitad está dada pero se trata de la mitad de la cantidad necesaria, corresponderá entonces encontrar la mitad de qué cantidad (doble de la cantidad que aparece en el dibujo).

Es importante siempre que exista un ida y vuelta entre el doble y la mitad y que quede clara la relación entre “el medio y la unidad”, es decir, con dos mitades se forma la unidad.

Paso 3 - Cristales y polen

Los cristales y el polen se deben mezclar en un “frasco mágico” antes de juntarse con el resto de los ingredientes.

Las cantidades a utilizar:

Cristales de estrella fugaz - mitad del frasco mágico

Polen de flor de la eternidad - mitad de la mitad del frasco mágico

La idea en este caso es proporcionar otros recipientes de diferente capacidad, uno que sea la mitad del “frasco mágico”, otro que sea la cuarta parte y otros que tengan diferentes relaciones con el mismo. Traspasando de uno a otro recipiente podrán llegar a establecerse por ejemplo que con pasar dos veces de un mismo recipiente al frasco se llena por completo, por lo tanto ese recipiente se corresponde a medio frasco.

Aclaración: si el “frasco mágico” que se proporciona es un frasco de forma cilíndrica o similar a una botella, existe la posibilidad de que aparezca como procedimiento

marcar la mitad de la altura del recipiente y no pasar de un recipiente a otro. Si se desea anular este procedimiento o que el mismo no sirva para encontrar la cantidad deseada, podría proporcionarse un “frasco mágico” con alguna forma particular que no lo habilite.

Paso 4 - El tiempo justo

Juntar todos los ingredientes y revolver enérgicamente durante medio minuto. ¿Sabes cuántos segundos hay que contar para llegar a un minuto?

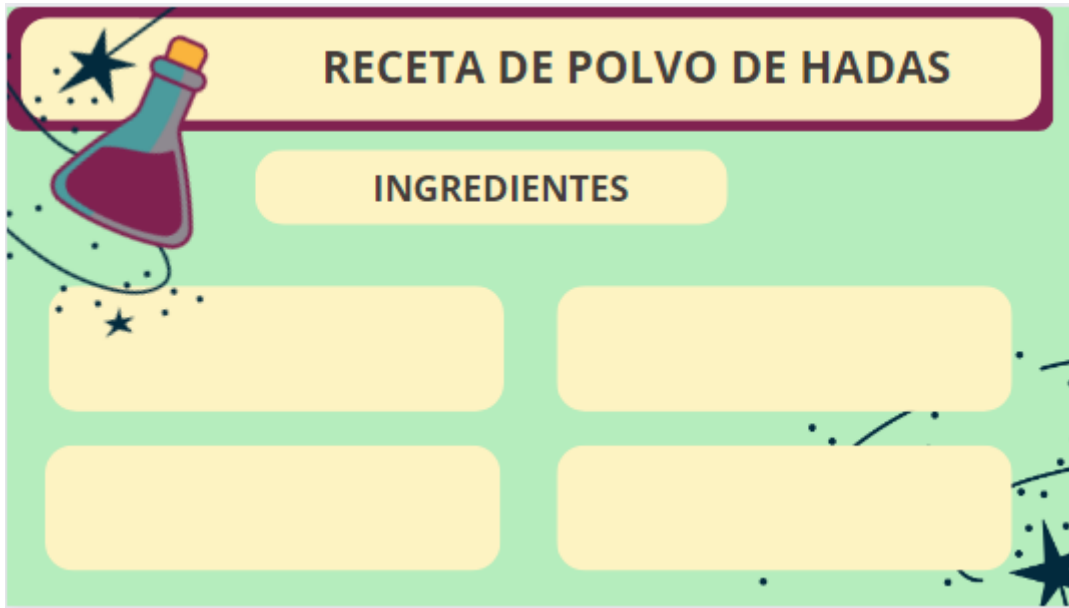
La relación a establecer en este último paso es de 30 como la mitad de 60. Podrá vincularse a su vez con 3 como la mitad de 6.

Reto 3 - Escribir la receta

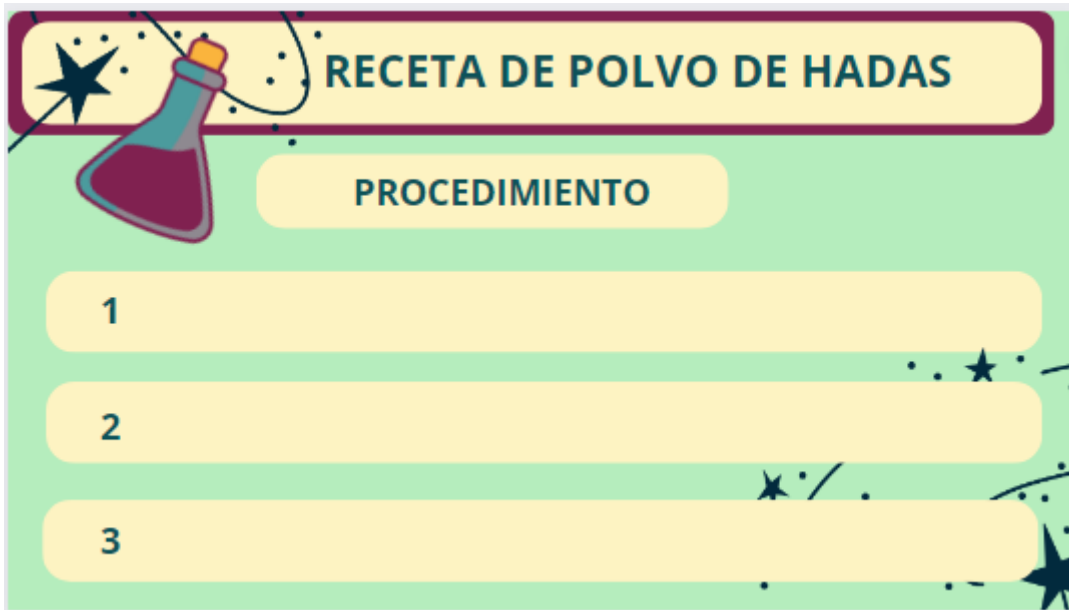
Con esta propuesta se pretende que el niño ponga en juego sus habilidades de escritura al elaborar una **receta** no convencional. Desarrollan la capacidad de seguir instrucciones paso a paso, interpretar las pistas proporcionadas y resolver los desafíos matemáticos planteados, para integrar conceptos matemáticos en la redacción de la receta, demostrando la comprensión de números y operaciones combinándolos con la habilidad de redactar pasos claros y concisos.



En el caso de proponer a los niños la escritura de los ingredientes, se sugiere dejar en un lugar visible la lista de los mismos que se presenta con anterioridad.



La estructura clara y secuencial de este texto instructivo enseña a los niños sobre organización textual y ayuda a brindar instrucciones detalladas promoviendo una comprensión más profunda de la secuencia lógica en la escritura.



En esta última parte de la propuesta, pondrán en juego la imaginación, se estimulará la escritura creativa y se desarrollarán habilidades narrativas. Al inventar para qué sirve la poción se puede sugerir que hagan una descripción detallada de cómo usarla y los efectos mágicos que causará.



Se sugiere trabajar con el propósito comunicativo específico de esta organización secuencial.

Para finalizar se propone que cada niño ingrese a esta [presentación](#) para construir su atuendo y obtener el reconocimiento por haber cumplido todos los retos del encuentro de hechicería.



**Sugerencias metodológicas:**

Se propone que los retos sean abordados en grupo para los cuales el docente elegirá las configuraciones que considere pertinentes para el trabajo. De todas formas, se sugiere que en un mismo grupo los niveles no sean extremos, a fin de que todos los niños puedan participar aportando desde su conocimiento.

Autor: Devoto, Valentina; Ferro, Helena; Martín, Milena, Oyhenard, Graciela.

Licenciamiento: [Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](#)

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 upklyak en Freepik