



# Propuesta didáctica:

## La fábrica de monstruos (en aula invertida)



**Descripción:** Esta propuesta didáctica interdisciplinaria propone la creación de monstruos atendiendo aspectos desde las diferentes unidades curriculares involucradas y tomando insumos de aula invertida y aprendizaje basado en proyectos.

**Formato:** Propuesta didáctica

**Fecha de creación:** diciembre 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

	<b>Competencia específica de la unidad curricular</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de logro</b>
<b>Literatura</b>	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)
<b>Lengua española</b>	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 maestro. (N.3) La escritura [...], colectiva [...]. Las reflexiones sobre el sistema gráfico y sobre 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 identificar valor sonoro a la escritura realizada por el maestro, reconoce



		lenguaje escrito. (N.4)	grafemas de su nombre en otras palabras] (N.4 y 5 años)
<b>Artes visuales</b>	<p>CE1. Se relaciona directamente con su entorno a través de habilidades perceptivas para reconocer, discriminar e identificar aspectos concretos del universo que lo rodea.</p> <p>CE3. Demuestra curiosidad, juega, ensaya, explora y experimenta con diferentes técnicas y procedimientos para construir conocimiento y expresar sus ideas, sentimientos y su sensibilidad.</p> <p>CE6. Favorece la realización de proyectos, para promover la interacción, el diálogo de la comunidad, el individuo y su localidad.</p>	<p><b>Lenguajes del plano.El Collage:</b></p> <p>Recortado y pegado(N.4)</p> <p>Composiciones a partir del recortado (N.5)</p> <p><b>Elementos plásticos.Materia:</b></p> <p>Texturas de diferentes materiales (N.3)</p> <p>Texturas táctiles (N.4)</p>	<p>Produce composiciones a partir del recortado de formas. (N.5)</p> <p>Realiza producciones con distintas texturas. (N.3)</p> <p>Produce texturas táctiles con diferentes materiales.(N.4)</p>
<b>Matemática</b>	<p>CE2 Utiliza diferentes estrategias matemáticas, conectando conceptos entre sí y explicando los procedimientos realizados para resolver problemas en distintos contextos.</p>	<p><b>Conteo:</b></p> <p>Correspondencia biunívoca. Cardinalización.</p> <p><b>Orden:</b></p> <p>La relación y comparación entre cantidades.</p>	<p>Utiliza la numeración natural para contar y enumerar elementos [] en el entorno escolar.</p>



## Plan de aprendizaje

### Actividad 1 sincrónica

#### *¿Qué es un monstruo?*

El docente reúne a los niños (en alfombra, en círculo), les propone el visionado de la siguiente presentación <https://youtu.be/z2Mhba8RILs> a partir de la interrogante:

*¿Quiénes son todos ellos?*

Posteriormente a su visualización, se escribe -con los aportes de los niños- las palabras : LOS MONSTRUOS. Se interroga a los niños sobre el por qué el docente escribió MONSTRUOS y no MONSTRUO. A partir de esta interrogante se promueve que el niño reflexione sobre su lengua, sobre el concepto de singular y plural en sustantivos. <sup>1</sup>

*¿Cómo se dieron cuenta que son monstruos?*

En esta instancia, se promoverá que los niños intervengan, dando a conocer sus conceptualizaciones sobre MONSTRUO. Se les puede leer la definición aportada por del DRAE: <https://dle.rae.es/monstruo>

Estos personajes que aparecen en la presentación ¿les causaron miedo o espanto?

Otras indagaciones como: *¿qué más saben sobre los monstruos?; ¿dónde viven? ¿tendrán familia?; ¿qué monstruos conocen?* pueden ser formuladas. Se sugiere que las respuestas sean escritas en un papelógrafo.

### Actividad 2 asincrónica

#### *Conocemos un monstruo*

En un foro específico para tal fin, el docente incluirá el [link con el cuento](#) en formato video “Si yo fuera un monstruo” de Mónica López y Valeria Dávila.

Como actividad para realizar con la familia, además de la visualización del video, se les planteará la interrogante sobre si ese monstruo del cuento era real. La consigna es que cada niño en formato de video pueda dar las explicaciones y /o razones para pensar que ese monstruo era real o era sólo producto de la imaginación del niño.

Esta propuesta será planteada en el aula virtual.

---

<sup>1</sup> La siguiente propuesta didáctica aborda este contenido en sustantivos

<http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/10779>



## Actividad 3 sincrónica

### ¿Un monstruo real o imaginario?

El maestro -con anterioridad- elige algunos videos para ser vistos y escuchados en la clase para retomar el trabajo realizado en casa. La idea es llegar a colectivizar la idea de que este monstruo que tiene determinadas características (pueden retomarse en forma oral) es un producto de la imaginación del personaje del cuento.

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, comería, etc.*)

## Actividad 4 sincrónica en taller y rincones

### ¿Dónde se hacen los monstruos?

En taller, la docente mostrará la siguiente imagen al grupo de niños



y les solicitará que formulen **3 palabras, dos preguntas y una comparación**<sup>2</sup> (idea extraída de Rutina Puente 3, 2, 1) La idea sugerida es tomar como disparador esta imagen para dar inicio a las propuestas que se describirán a continuación y que tendrán que ver con la fabricación de monstruos.

Se puede registrar lo dialogado en los grupos siguiendo la siguiente estructura:

<b>3 PALABRAS o EXPRESIONES</b>	<b>PREGUNTAS</b>	<b>COMPARACIÓN</b> <i>Este monstruo es como...</i> <i>Se parece a ...</i>
<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

<sup>2</sup> Para este nivel inicial, le proponemos a los niños que formulen 3 palabras, 2 preguntas y una comparación (no metáfora ni analogía) ya que consideramos que es más simple que las otras dos opciones. Por lo menos, si es la primera vez que se propone esta rutina.



2	2	
3		

Posibles palabras: *fábrica, fabricantes, fabricado, fabricar, trabajadores, máquina, monstruos, diferencias, casco, uniformes, etc.*

Posibles preguntas: *¿Cómo se hacen los monstruos? ¿Qué materiales se usan para fabricarlos?*

Comparaciones: *El monstruo amarillo es como una banana/un pacman. Se parece a un rey...*

### Actividad 5 sincrónica colectiva

#### **Brazos y champions**

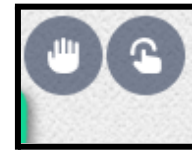
Se propone interactuar con un juego a partir de una posible fabricación de un monstruo. Los niños tendrán que leer la cantidad de brazos y piernas que tiene un monstruo, completándolo de acuerdo a lo indicado. Estos números variarán cada vez que se reinicie el juego, por lo que podrán tener diversas oportunidades de completar la actividad.



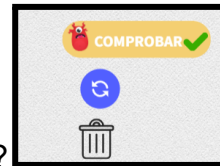
*Clic en la imagen para acceder a la actividad*



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. Leer el título, observar el personaje central y los brazos y championes es importante. Luego, se

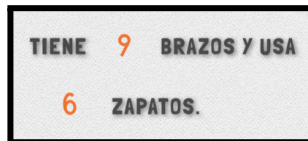


debe detener en los botones e íconos que se pueden observar. ¿Qué



indican estas manos en la esquina superior derecha? ¿Para qué se deben utilizar estos botones?

De esta forma los niños podrán reconocer cuáles son los elementos que tienen interactividad y cuáles son arrastrables. Además, los botones de comprobar, reiniciar y borrar son importantes para que cada jugador pueda reiniciar el juego, borrar sus últimos movimientos y obtener retroalimentación luego de componer su



monstruo. Finalmente, es importante leer el enunciado “Tiene ...brazos y usa ... zapatos” De esta manera los niños tendrán autonomía para jugar solos o en pequeños grupos, sabiendo que el primer número que lean refiere a la cantidad de brazos y el segundo al calzado del monstruo.

El docente realiza un recorrido del juego.

### Actividad 6 asincrónica

#### ¡A jugar!

Se propone jugar en el hogar atendiendo a la lectura de los números que indican cantidades. Para ello el docente creará un foro en el aula virtual donde se comparte el enlace al juego además de la consigna por la cual los niños responderán en formato audio o video algunas preguntas como: ¿cuál es la cantidad mínima de brazos y championes que tiene el monstruo? ¿y la máxima?





## Actividad 7 sincrónica colectiva

### *Reflexionamos sobre el juego*

El docente habrá seleccionado previamente algunos audios del foro que podrá compartir en la clase para analizar en el colectivo, comparando respuestas y estrategias.

Así, se les podrá solicitar que expliquen las situaciones a las que se enfrentaron y las decisiones que tomaron en el juego. A partir de las preguntas de la actividad anterior se pueden proponer otras, como por ejemplo, el monstruo que crearon, ¿tenía igual cantidad de brazos izquierdo y derecho? Posiblemente, ante un número par, los niños coloquen igual cantidad de brazos a cada lado del monstruo tomando como modelo el cuerpo humano. Pero cuando se enfrentan a números impares, se rompe con este modelo, lo que permite pensar en la composición de un número de diversas maneras, por ejemplo, el 6 como 3 y 3 pero también como 5 y 1.

Se sugiere dejar registro de las posibles maneras de componer, por ejemplo, el número 10.

## Actividad 8 asincrónica

### *Planifico cómo será mi propio monstruo*

Se les propone a los niños, fabricar monstruos con la familia, en el hogar.

Para ello, se les explica que además de la creación deberán completar una ficha donde se lo caracteriza. En la clase se muestra dicha ficha y se lee en voz alta cada uno de los aspectos a describir.

El docente irá leyendo los distintos aspectos a describir e irá promoviendo el intercambio oral entre los niños. Un ejemplo de ficha es la siguiente:

Nombre del monstruo	
Características físicas (cabeza, cuerpo, patas, brazos, etc.)	
Lugar donde vive; características de su vivienda	





Su vestuario	
Su banquete favorito	
Características especiales (que vuelven al monstruo especial, más temible, etc.)	
Sus amigos	
Sus enemigos	
sus miedos, secretos, cuestiones ocultas	

### **Actividad 9 sincrónica**

#### ***Materiales para crear un buen monstruo***

Para esta actividad se deberá preparar una caja conteniendo materiales de diferentes texturas. Por ejemplo: lija, tela polar, algodón, nylon, tela de lentejuelas, tul, etc.

Al comenzar la actividad, el docente deberá explicar que es una caja para experimentar diferentes texturas con el tacto, y plantear la siguiente consigna:

*Cada niño, deberá experimentar a través del tacto con su mano dentro de la caja (sin utilizar la vista) y, luego de ello, deberá elegir una textura que les recuerde al monstruo creado en familia. Esta textura elegida puede corresponder a su piel, a su pelo, su vestimenta o a algún elemento que lo componga.*

Luego de que cada niño haya escogido una textura, se abrirá el diálogo para que cada uno pueda fundamentar su elección.

El elemento con la textura seleccionada por cada niño, será llevado a los hogares para la realización de la próxima actividad.

### **Actividad 10 asincrónica- en casa**

#### **Fabrico mi propio monstruo**

En el aula virtual se propondrá la consigna de la creación de un collage para la fabricación del monstruo inventado a nivel familiar. Los niños deberán utilizar el elemento escogido en la actividad de sensibilización de texturas y otros elementos que completen la composición del personaje.



Con producciones escritas y virtuales se sugiere realizar una muestra.

### **Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación**

Esta propuesta interdisciplinaria fue diseñada tomando insumos del modelo *Flipped Classroom* o *Clase Invertida* y de *ABP*. 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, el conteo y la composición, 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.



Se deberá hacer hincapié en la importancia de lo sensorial como disparador de lo creativo, y en lo perceptivo como ordenador del trabajo de construcción del elemento *monstruo* en la actividad en clase.

## 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

Imagen 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](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\\_1602805.htm#page=2&query=monstruo%20dibujo&position=26&from\\_view=search&track=ais](https://www.freepik.es/vector-gratis/vector-monstruos-lindo-estilo-dibujos-animado-s-personaje-dibujos-animados-alienigena-ilustracion-divertida-coleccion-criaturas_1602805.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](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-conj>

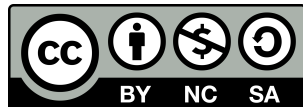


unto-boca-comica-monstruo-divertidos-dibujos-animados-monstruos-boca-icono-mo  
ntura-dibujos-animados-dientes\_13031457.htm#query=monstruo%20boca&position  
=0&from\_view=search&track=ais

Romero, K. (2023) ¿Cuántos champions? [juego en línea] en Genially. Disponible  
en  
<https://view.genial.ly/65611e87a09bc20011bb4858/interactive-content-cuantos-cham-piones>

Romero, K. (2023) Componé tu monstruo [juego en línea] en Genially. Disponible en  
<https://view.genial.ly/65609d3fefcef60010384d5c/interactive-content-compone-tu-mostruo>

**Autores:** Fiorella Fernández Califra, Esteban Ramírez, Karinna Romero



**Licenciamiento:**

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