

Propuesta didáctica

De compras en el supermercado II



Descripción: Esta propuesta didáctica propone trabajar en torno al tópico relacionado con el *supermercado* desde diferentes unidades curriculares. Incluye un juego interactivo con propuestas que promueven la reflexión metalingüística, matemática y tecnológica. Se propone realizar nuevas aproximaciones a las formuladas en *De compras en el supermercado I*.

Formato: Propuesta didáctica

Fecha de creación: diciembre de 2023

Ciclo: 1er.

Tramo: 1

Grado: Nivel 4 y 5 años



**Espacios: de Comunicación, Científico-Matemático,
Técnico-Tecnológico**

Competencia: en Comunicación ...“Reconoce códigos verbales, no verbales y numéricos y los utiliza en situaciones concretas”...(2023, p. 11)

	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 lectura realizada por el maestro de textos modélicos de calidad. <i>Escritura</i> La escritura autónoma, colectiva e individual. Las reflexiones sobre el sistema gráfico y sobre el lenguaje escrito.	Se involucra en procesos de lectura y escritura, a través del maestro y/o en forma autónoma. Adjudica significado a sus garabatos, marcas gráficas y protografemas.
Ciencias de la comunicación y Tecnología educativa	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 de aplicaciones	Resuelve situaciones problemáticas sencillas en forma individual o grupal. Cumple instrucciones simples en actividades lúdicas.



		[con fines lúdicos] Iconografías: relación entre los íconos y sus funcionalidades en 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 Composición y descomposición de números. Sistema monetario.	Realiza cálculos con monedas utilizando diferentes estrategias en contextos lúdicos.
<p>*Lo registrado entre [...] fue formulado por los autores de esta propuesta. ** Los criterios destacados en negrita son los que serán evaluados a través de las rúbricas presentadas.</p>			

Metas de aprendizaje

Los niños comprenderán el lenguaje digital en el contexto del juego para poder aplicarlo a otras situaciones del entorno digital.

Los niños se involucrarán en procesos de lectura y escritura mediadas por el docente y/o en forma autónoma en la adquisición del código escrito.

Los niños resolverán situaciones problemáticas en relación a situaciones de compra y venta donde aplicarán diversas estrategias de conteo y cálculo.

Plan de aprendizaje

1) Propuesta sincrónica colectiva

Se sugiere realizar el visionado del video [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, si van todos los días o no, qué diferencias encuentran con otro tipo de comercios, y otras que el maestro considere.

Se sugiere organizar los aportes en un organizador gráfico para ir retomando lo ya expresado y seguir incorporando nuevos aportes sobre dicho concepto. En la Figura 1 se deja un posible modelo de organizador gráfico.



Figura 1

2) Propuesta sincrónica colectiva

Se retoma la actividad anterior, y se invita a los niños a ver nuevamente el video pero esta vez, se les solicita que traten de memorizar qué artículos compran los niños en el supermercado.

Se les puede brindar un papel y un lápiz a cada niño para que realicen los registros necesarios para recordar los nombres de esos artículos. Esta actividad puede servir de insumo para indagar sobre qué niños imitan la escritura, realizando



protografemas o algún grafema convencional, etc. Posiblemente, haya niños que se sirvan del dibujo para hacer sus registros. Es fundamental que el docente le coloque el nombre a estos registros para continuar trabajando con estos materiales en la próxima propuesta.

2.1) Propuesta en pequeños grupos

El docente trabajará con un grupo de niños y el resto realizará otras actividades. La idea es que todos los niños del grupo total pasen por este pequeño grupo. En esta instancia, se retomarán los registros realizados por los niños. El docente les irá mostrando las imágenes de los artículos (que los puede tener dentro de una bolsa de supermercado) que llevan los niños en el video y de otros productos para que ellos tengan que elegir y señalar si realizaron el registro correspondiente. Se aportan las imágenes en formato PDF y [FORMATO VIRTUAL](#).

Se le sugiere al docente que lea, señalando dónde está el nombre del artículo así se va familiarizando al niño con la lectura de grafías.

2.2) Puesta en común

Para realizar la *puesta en común*, se retoma la letra de la canción que nombra los elementos que compran los niños y ellos dicen “y mucho más”. Se puede escribir, a partir de los aportes anteriores, qué otros productos se pueden comprar en el supermercado. Se sugiere realizar el registro en forma de lista para que se vayan familiarizando con este género textual.

3) Propuesta colectiva sincrónica

Se propone a los niños un **juego digital** titulado [Nos vamos de compras...](#)

Para ello se presenta el juego en pantalla, de manera que todos puedan visualizarlo y recorrerlo colectivamente con la guía del docente. Luego, en pequeños grupos,

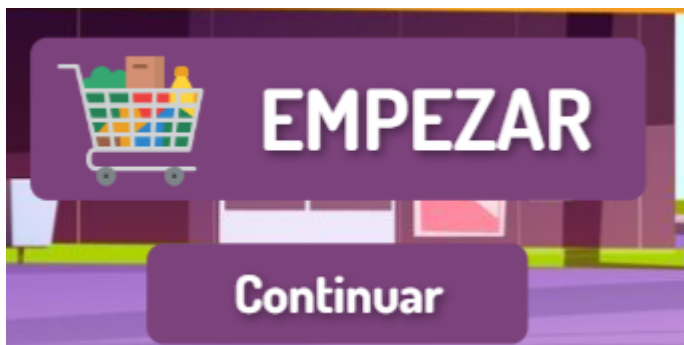
podrán jugarlo como un primer acercamiento al mismo.



La pantalla de inicio del juego permite identificar diferentes botones, por lo que es el momento de proponer su lectura e interpretación.


En primer lugar, se leerá el título del juego “Nos vamos de compras” que, en conjunto con la lectura de la imagen, puede aportar información sobre el lugar donde se desarrollarán las compras, quiénes lo harán y qué cosas podrían adquirir ahí.

Luego, se puede proponer el análisis de algunos íconos y botones:

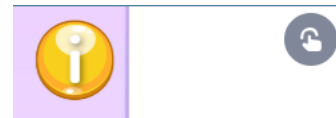


El maestro podrá leer la escritura en ambos botones, diferenciándolos a partir de preguntas como ¿en qué caso deberíamos hacer clic en continuar?, ¿cuándo hacer clic en empezar?



Luego, respecto a  que también pueden apreciarse en la página de inicio, se deberá solicitar a los niños que identifiquen qué íconos reconocen y de qué otra situación, preguntando qué se espera que suceda si se le hace un clic a cada uno. En este caso se espera que aparezcan palabras e ideas tales como sonido, pantalla completa, compartir, reproducir, que paulatinamente comienzan a formar parte del vocabulario de los niños.

También es importante reflexionar acerca de estos íconos y cómo en otras situaciones podrán ver otros que signifiquen lo mismo, aunque difieran de estos en algún aspecto. Se podrá comparar con los que encontraron en otros juegos practicados o se buscarán en Internet, presentándose a la clase para que infieran su significado. De esta forma se puede ir conformando un “banco de íconos digitales” (en cartelera o fichas) que les permita tener siempre a disposición las ideas y reflexiones de cada actividad que incluya tecnología.



Por otro lado, es importante detenerse en estos botones:

Por un lado reconocer qué significa cada uno, y por otro predecir qué consecuencias tendrá para el jugador hacer clic en cada uno. Cuando se reconozca la “i” como información, cabe preguntarse ¿qué tipo de información? ¿Información sobre las reglas del juego? ¿Qué otra información se podría esperar en una actividad como esta?


Siguiendo en las otras pantallas del juego, los niños encontrarán íconos que




identifican los elementos arrastrables:

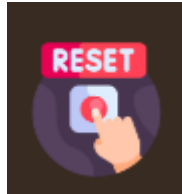
En otras oportunidades podrán observar que al pasar el mouse por un elemento, el

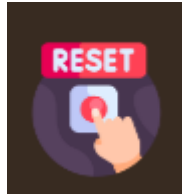


cursor toma esta forma , ¿qué indica esto?, ¿qué información aporta esta mano a quienes están navegando en una determinada pantalla? Es importante que

los niños puedan comparar ambas manos, nombrando los gestos que se muestran con cada ícono y la acción que implica en el contexto del juego.

Por otro lado, será necesario que los jugadores reconozcan este ícono  como la posibilidad de pasar la pantalla a la siguiente. ¿Cómo sabemos que es la pantalla siguiente y no la anterior?



Respecto a este botón , se deberá leer con los niños la palabra reset y explicar su significado, lo que sumado a la mano dibujada, que presenta un gesto particular, analizado en otros botones, podrá permitir a los jugadores establecer conclusiones. Así sabrán que este botón les permitirá cambiar los elementos de la lista de compras que tendrán que encontrar en el juego.

Si bien sabemos que los niños desde muy pequeños son capaces de interactuar con las pantallas, explorando, haciendo clic, arrastrando, y otras acciones que realizan intuitivamente, la presentación de un juego o actividad digital, permite reconocer aquellos íconos y botones que nos aportan información, reflexionando sobre su significado e importancia, que permitirá aplicar esta información en otras situaciones frente a las pantallas.

4) Propuesta asincrónica

Se comparte el juego “De compras” en el aula virtual, de forma que las familias apoyen a los niños en su recorrido a partir de una consigna clara que permita que los jugadores puedan participar de forma autónoma, a partir de la recorrida realizada en la clase.

En un foro en el aula virtual se compartirán capturas de pantalla del juego en situación de pago de la compra realizada, preguntando a los niños sobre el dinero que deben usar para llevarse la totalidad de los productos.



5) Propuesta colectiva sincrónica

Se retoma el juego practicado en los hogares, preguntando acerca de las diferentes situaciones que se les plantea: *¿qué alimentos se solicitan en la lista?, ¿cuántos de cada uno se debían seleccionar?, ¿qué indica el número que se observa en la góndola donde están los alimentos?*

Se socializa a partir de las preguntas algunas particularidades del juego: cada vez que se juega los productos de la lista varían, así como la ubicación en la góndola y el precio.

Se muestra una captura de pantalla de las compartidas en el foro y se pregunta sobre la cantidad de monedas de \$1 que necesitan para pagar los artículos.

Se les pregunta sobre otras monedas que suelen usar en las compras que hacen con sus familias, introduciendo las monedas de \$2, \$5 y \$10. Entonces se retoma la situación de la captura de pantalla problematizando sobre cómo pagar con estas monedas buscando la combinación que permita usar la *menor y mayor cantidad de monedas posible*. Esto permitirá buscar diferentes maneras de componer un mismo número.

Se propone volver a jugar el juego teniendo en cuenta lo discutido.

6) Propuesta colectiva sincrónica

Se retoma el armado del rincón planificado en propuesta *de compras en el supermercado para nivel 3*.

Se presenta dinero impreso (se adjunta plantilla para que el docente pueda imprimir si lo desea) y se analizan distintas instancias de compra. Además de ello se propone reflexionar sobre la correspondencia entre distintos valores dinero, preguntando cuántas monedas necesitan para hacer la compra. También se puede solicitar que expresen qué otras monedas podrían utilizar para usar la menor cantidad posible, cuántas de esas monedas utilizarían. Así mismo, se pueden plantear situaciones en las que el cajero deba dar cambio al cliente que efectúa la compra.

Posteriormente al juego, se podrá elaborar una tabla de correspondencias entre monedas, que quedará escrita en un lugar visible de la clase para que los niños puedan recurrir a ella cuando lo necesiten.

7) Propuesta en pequeños grupos

El docente trabajará en modalidad **pequeños grupos**. El docente trabajará con un grupo de niños y el resto realizará otras actividades. La idea es que todos los niños del grupo total pasen por este pequeño grupo. En esta instancia, el docente mostrará la siguiente captura de una de las pantallas del juego explicará que se trata de la lista de productos que tienen que comprar en el supermercado en el contexto del juego. Se promoverá la reflexión sobre cómo está constituida, por palabras (nombre del producto) y por dibujos(representación del producto), identificando dónde están registrados cada uno de estos códigos. Se focalizará la atención en la escritura de palabras identificando que están constituidas por diferentes letras, combinaciones y cantidad de ellas. El docente puede proponer la escritura de **LIMÓN** así: **NÓMIL (espejo) o MÓNLI** fomentando la importancia de que para que diga “limón” las grafías tienen que seguir un determinado orden.



8) Propuesta asincrónica

Se solicita en el foro virtual que los padres compartan ejemplos de listas elaboradas que utilizan en su hacer cotidiano. En la clase, en forma colectiva se visualizarán estas listas identificando qué tienen en común (solo escritura) a diferencia de la lista que aparece en el juego y colectivizando su función.

9) Propuesta en pequeños grupos

Se presenta una situación problema respecto el juego: la funcionalidad del botón RESET y de NOTAS.

Un compañero estaba jugando, le tocaron estos productos en su lista, pero al ir a elegirlos a la góndola para ponerlos en su canasta, no los recordó. Por eso hizo clic en NOTAS y luego en el botón RESET. No sabe por qué tiene otros productos en la lista.

¿Qué explicación le darías para ayudarlo a seguir con el juego?





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 esta propuesta puede trabajarse posteriormente a **De compras en el supermercado I**. Si bien este plan incluye como recurso la canción y el juego virtual, su abordaje se realiza con diferentes grados de profundización, además de agregarse otras propuestas nuevas adecuadas para el nivel 4 y 5 años.

Desde la Lengua española se promueve la interacción con el sistema de escritura, a partir de diferentes propuestas. Desde la escritura y lectura a través del maestro y la promoción de la lectura y escritura por sí mismos (Kaufman) hasta el análisis de la forma de la palabra “supermercado” y el registro de sus relaciones asociativas. También, en la actividad de relacionamiento entre el nombre y la imagen se está trabajando en el fomento de la adquisición del sistema. Cuando se presenta el juego, se promueve la **lectura multimedial** para que los niños construyan significado a partir de todos estos elementos icónicos, numéricos y verbales que incluye este formato. y puedan interactuar con el juego.

Todas estas actividades promueven 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 (reconocimiento de su grafía y del orden en que aparecen en las palabras). 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 sistema monetario y la composición del número. Para ello los niños pueden recurrir en un primer momento al conteo de monedas de \$1, pero luego, a través de la problematización del maestro, incluirán otras estrategias que les permitan buscar equivalencias entre monedas, sumar o restar, memorizar cálculos ampliando su repertorio, etc.

Desde el espacio Técnico -Tecnológico, el juego permite la reflexión sobre el lenguaje digital permitiendo el reconocimiento del mismo en otras situaciones lo que promueve la autonomía del niño.

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. A continuación se proponen tres rúbricas que permiten evaluar determinados desempeños, de acuerdo a los criterios de logro y metas seleccionadas.



Meta. Los niños comprenderán el lenguaje digital en el contexto del juego para poder aplicarlo a otras situaciones del entorno digital.

Cumple instrucciones simples en actividades lúdicas, comprendiendo el uso / el significado de todos los botones implicados en el juego.	1 Recorre el juego, pero no llega a la última pantalla.	2 Recorre el juego, llega a la última pantalla, usa los botones aleatoriamente.	3 Recorre el juego, usa botones de navegación y cumple con los desafíos del juego.	4 Recorre el juego, comprende el funcionamiento de todos los botones y cumple con los desafíos del juego.	5 Recorre el juego, usa y verbaliza el funcionamiento de todos los botones y cumple con los desafíos del juego.
NOMBRES					

Meta. Los niños resolverán situaciones problemáticas en relación a situaciones de compra y venta donde aplicarán diversas estrategias de conteo y cálculo.

Resuelve situaciones de compra reconociendo el valor de las monedas para realizar cálculos y conteo.	1 Logra contar las monedas, sin tener en cuenta su valor.	2 Reconoce el valor de las monedas pero no llega a componer el número solicitado.	3 Reconoce el valor de las monedas y compone el número solamente, a partir del conteo de monedas de \$1.	4 Reconoce que el número lo puede formar de diferentes maneras, utilizando monedas de diferente valor para componerlo.	5 Compone y descompone aditivamente el número utilizando monedas de diferentes valores de acuerdo a una situación dada (con la menor cantidad de monedas posible).
NOMBRES					



Meta. *Los niños se involucrarán en procesos de lectura y escritura mediadas por el docente y/o en forma autónoma en la adquisición del código escrito.*

Se involucra en procesos de lectura y escritura, a través del maestro y/o en forma autónoma.	1 Se involucra pero no logra distinguir los códigos presentados.	2 Diferencia los códigos (icónicos-verbales) a partir de la realización de agrupaciones.	3 Diferencia los códigos (icónicos-verbales) justificando que unos son dibujos y otros escritura.	4 Diferencia los códigos (icónicos-verbales) justificando por qué cada nombre está constituido por diferentes grafemas..	5 Diferencia los códigos (icónicos-verbales) justificando por qué cada nombre está constituido por diferentes grafemas, de acuerdo a una secuencia determinada.
	NOMBRES				

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

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.

“...” [Minidisco | Kids Songs] (s.f) EL SUPERMERCADO | Canciones Infantiles | Preescolar | Mini Disco[Youtube] <https://www.youtube.com/watch?v=Y9Ai2V-Xczk>

Autores: Fiorella Fernández Califra, Karinna Romero Ferrari

Licenciamiento:  Creative Commons Atribución 4.0 Internacional