¡Campeones en describir!: palabras que muestran, cuerpos que cuentan

Parte II (Propuesta Didáctica)

Descripción:

La propuesta retoma y amplía el recorrido planteado en la Parte I, invitando a los niños a profundizar su forma de decir. El juego y la tecnología se vuelven puentes para crear mensajes que combinan voz, imagen y escritura, en un camino cada vez más autónomo y expresivo.

Formato: Propuesta didáctica

Ciclo: 1 - **Tramo:** 2 - **Grados:** 1º y 2º

Competencias generales: Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Intrapersonal, Relacionamiento con otros, Ciudadanía local, global y digital.

Espacio	Unidades Curriculares	Competencias específicas	Contenidos	Criterios de Logro
Comunicación	Lengua Española	CE 1. - Expresa ideas, emociones, narra mediante diversos lenguajes y adapta los registros lingüísticos para comunicarse según los requerimientos de cada situación. CE 2. - Organiza ideas e información de forma autónoma para producir textos orales y escritos.	Oralidad (hablar y escuchar) La narración oral en contextos cotidianos, lúdicos, en entornos físicos o virtuales. (1º y 2º) Los elementos paralingüísticos de la comunicación oral: gestos, tono, intensidad, velocidad, silencio, mirada. (1º y 2º).	Se expresa de forma oral y relaciona ideas con pertinencia a la situación comunicativa. (1º) Utiliza elementos paralingüísticos en la oralidad. (1º) Produce textos descriptivos con uno o dos párrafos como mínimo a partir de la observación. (2º) Apoya su oralidad con gestos, uso de silencios y miradas oportunas (2º)
Espacio Técnico-Tecnológico	Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa	CE 1.1. Comunica e intercambia experiencias en contextos digitales creando mensajes en diferentes formatos. CE 1.3. Interpreta y utiliza representaciones, códigos y símbolos empleando conocimientos del lenguaje multimedial.	Narrativas en formatos múltiples: video, texto, imagen, audio. Iconografías: relación entre los íconos y sus funcionalidades en herramientas digitales.	Percibe y se comunica con otros a través de diversidad de símbolos en entornos digitales.

Metas de aprendizaje*

- Planificarán y producirán adivinanzas orales en pequeños grupos, integrando descripciones espaciales, adjetivos y comparaciones creativas.
- Organizarán sus ideas en equipo de manera clara y secuenciada, respetando roles y responsabilidades asignadas.
- Utilizarán recursos paralingüísticos para enriquecer la expresividad de sus producciones orales.
- Integrarán de forma autónoma herramientas digitales básicas para registrar y compartir producciones multimodales.
- Participarán activamente en instancias de escucha, adivinanza y retroalimentación, valorando el trabajo propio y el de sus compañeros.

**Son orientativas y requieren contextualización de acuerdo con las características y necesidades del grupo.*

Plan de aprendizaje

Actividad 1: *"Palabras al tacto"*

Objetivo: Explorar sensaciones táctiles y enriquecer el lenguaje oral con vocabulario expresivo.

El docente presenta una ***"caja misteriosa"*** que contiene distintos objetos cotidianos (cucharas, esponjas, piedras, telas, juguetes, etc.). De a uno, los niños introducen la mano sin mirar y describen en voz alta lo que sienten al tacto. Por ejemplo: *"Es suave… como una nube"* , *"Tiene puntas… parece una estrella".*

Después de la descripción, arriesgan de qué objeto se trata y lo sacan para comprobarlo. Luego se conversa con el grupo sobre cómo cambia nuestra percepción cuando vemos lo que antes solo tocamos.

Las palabras que van surgiendo se registran colectivamente en un cartel con el título: ***"Palabras que cuentan cómo es algo".*** Ese **banco** puede quedar expuesto en el aula y retomarse en otras actividades.

El docente muestra cómo usar frases con *“como…”* y *“parece…”*, acompañadas de gestos y tono expresivo, y anima a los niños a comunicarse con creatividad.

Actividad 2: “*A ponerle la cola al gato*”

Objetivo: Usar descripciones espaciales de manera oral para guiar a un compañero en una tarea.

Se dibuja o se imprime **un gato grande** en una hoja o cartulina, **sin la cola**. El dibujo se pega en la pared a una altura accesible para los niños.
Cada niño, por turnos, tendrá los ojos vendados y deberá intentar **pegar** una ***"cola"*** (hecha con papel, tela o cartulina) **en el lugar correcto**, guiándose solamente por las **indicaciones orales** que le darán sus compañeros.

Antes de comenzar, se conversa brevemente sobre **cómo ayudar mejor a un compañero** con palabras que indiquen claramente direcciones y posiciones.

Se modelan ejemplos:

- *"Subí un poquito más..."*
- *"Ahora movete hacia la izquierda..."*
- *"Bajá despacio..."*
- *"¡Estás cerquita! Avanzá un paso."*

El grupo ayuda al compañero con indicaciones claras y de a uno por vez. Se anima a usar una voz tranquila y gestos que acompañen, aunque el jugador no los vea.

Posibles adaptaciones:

- Se pueden ofrecer tarjetas con pictogramas de las expresiones (*"arriba", "abajo", "derecha", "izquierda"*) para los niños que necesiten apoyos visuales.
- Si algún niño no puede desplazarse con los ojos vendados, puede ser el *"guía oral"* principal o participar indicando el lugar en un papel grande.

- También se puede adaptar el espacio para que sea accesible a todos.

En lugar de un gato, se puede hacer con otros dibujos adaptados a intereses del grupo (por ejemplo: *"ponerle la nariz al payaso", "ponerle el ala al avión",* etc.).

Actividad 3: "¿Dónde va cada cosa?"

Objetivo: Desarrollar la expresión oral usando descripciones espaciales y conectores relacionales.

Se forman equipos pequeños. A cada uno se le entregan **dos juegos idénticos de objetos o imágenes** (pueden ser tapitas, figuras geométricas, etc.). El grupo se divide en dos subgrupos: uno **acomoda** los elementos y el otro debe **reproducir** esa misma disposición, pero sin verla.

Para eso, se coloca un **separador en el medio** (como un cartón o libro abierto), **o se ubican de espaldas**. Un subgrupo organiza los objetos sobre una hoja o sobre la mesa. Cuando terminan, dan indicaciones orales al otro grupo para que intente colocarlos igual.

Quienes escuchan pueden hacer preguntas para entender mejor.

- "¿Está arriba del cuadrado azul?"
- "¿Está entre la tapa blanca y la roja?"

Después de jugar una vez, se **cambian los roles**.

Durante el juego, el docente **acompaña** a los grupos, brinda ayudas y sugiere expresiones como *"a la derecha de…"*, *"debajo de…"*, *"entre…".*

Al final, el grupo **conversa** sobre lo que pasó en el juego: qué palabras ayudaron más, qué fue difícil y cómo podemos decirlo mejor la próxima vez.

Esta actividad también se puede realizar **al aire libre**. Un subgrupo dispone objetos reales (pelotas, conos, sogas), y el otro intenta ubicarlos igual, siguiendo solo las instrucciones que escucha.

Posibles adaptaciones:

- Usar tarjetas con expresiones espaciales o pictogramas para apoyar la comunicación.

- Ofrecer una hoja con imágenes de las posiciones más comunes (encima, debajo, al lado, entre, etc.) para que los niños que lo necesiten puedan señalar en lugar de hablar.

Actividad 4: *"¡En busca del tesoro!"*

Objetivo: Usar expresiones espaciales y adjetivos para orientar a un compañero en la búsqueda de un objeto oculto.

El docente **esconde un objeto** pequeño en algún lugar del aula o del patio. Luego, invita a un niño a salir a buscarlo, guiándose únicamente por las **pistas** que le da el grupo.

Las pistas deben incluir:

- **Relaciones espaciales**: adelante, atrás, arriba, debajo, cerca, lejos, entre…

- **Adjetivos**: grande, pequeño, brillante, oscuro, liviano, rugoso, amarillo, redondo...

Antes de jugar, el docente modela cómo dar **pistas** combinando **ubicación + característica**.

Posibles adaptaciones:

- Usar pictogramas o imágenes como apoyo visual. Si un niño no puede moverse, puede guiar al grupo desde su lugar.

- Para complejizar: esconder varios objetos o sumar límite de tiempo.

Actividad 5: *"Detectives de detalles"*

Objetivo: Ampliar el vocabulario específico y reconocer partes y detalles que componen un objeto, un personaje o un escenario.

Se reparte una **imagen diferente a cada grupo**. Puede ser la **ilustración de un objeto** con muchas partes, un **lugar** o un **personaje**.

Los grupos observan la imagen en silencio durante unos minutos. Luego se inicia un **juego oral en ronda**: cada grupo dice una palabra que nombre una parte o detalle de lo que ve. El siguiente grupo continúa con otra palabra distinta, y así hasta que ya no puedan decir más.

El docente, que preparó con anticipación un **banco de palabras** con vocabulario más preciso o poco habitual, va completando lo que no se haya dicho, o propone nuevas formas de nombrar lo ya dicho (por ejemplo: *"galera"* en vez de *"sombrero"*, *"bodega"* en vez de *"cuarto de abajo"*). Esto permite que los niños asocien palabras nuevas con objetos conocidos.

Se apoya la comprensión con gestos e imágenes grandes. Quienes tengan dificultades para hablar pueden señalar o usar tarjetas con palabras.

Actividad 6. *"Palabras que esconden secretos… y se comparten"*

Objetivo: Crear y compartir adivinanzas orales en forma cooperativa, usando tecnología e imágenes propias.

Antes de comenzar:

- Se **forman grupos cooperativos** de 3 o 4 integrantes, asignando a cada niño un rol específico, según sus fortalezas e intereses.
- Se explican los **criterios de valoración**: participación activa, creatividad en las pistas, uso de gestos y expresividad oral.
- Se enseña el **uso básico de la plataforma CREA**: tomar fotografías, grabar audios, subir materiales. Para ello, es útil el siguiente recurso:

  Tutorial sobre cómo subir foto, audio o video a una tarea en CREA.
  https://www.youtube.com/watch?v=akZjkNtGPyk

Producción:

1. Preparación en equipo:

- Dialogar y elegir un objeto real del aula o del entorno, manteniéndolo en secreto.
- Planificar la adivinanza oral en equipo, decidiendo qué pistas ofrecerán para describir el objeto de manera creativa.

2. Distribución de roles y tareas:

- Fotógrafo: toma la imagen del objeto, preferentemente usando la tablet de Ceibal.
- Narrador: graba el audio de la adivinanza usando un lenguaje expresivo.
- Editor: sube la imagen y el audio a CREA.
- Escribiente: redacta el nombre del objeto y la lista de adjetivos descriptivos utilizados, para incluir en la revelación final.

3. Ensayo:

- Antes de grabar, se realizan prácticas grupales para reforzar la claridad, expresividad y el trabajo en equipo.

Puesta en común:

- Se realizan sesiones de escucha grupales: los demás grupos intentan adivinar el objeto a partir de la adivinanza grabada.
- Luego de varios intentos o al acertar, se revela la imagen del objeto.
- Se conversa colectivamente: ¿Qué pistas ayudaron más?, ¿Qué adjetivos fueron más precisos?, ¿Cómo contribuyeron los gestos y la forma de decirlo?

Publicación:

- Cada grupo sube su producción a la plataforma CREA, incluyendo:
    - La imagen del objeto.
    - El audio (o video) con la adivinanza.
    - El nombre del objeto.
    - La lista de adjetivos descriptivos utilizados.
- Las familias podrán acceder al aula virtual para escuchar, adivinar y disfrutar de las producciones de los niños.

Sugerencias didácticas y metodológicas y de evaluación:

Se recomienda mantener el clima de juego, exploración y cooperación que anime a los niños a expresarse oralmente, organizar ideas, trabajar en equipo e integrar códigos de comunicación oral, gestual, visual y escrito.

Es fundamental ofrecer modelos claros de las tareas (como planificar una adivinanza, describir objetos o grabar un audio en CREA) y sostener apoyos visuales permanentes como bancos de palabras, pictogramas y frases modelo.

Desde una perspectiva inclusiva, se proponen múltiples formas de participación según las necesidades del grupo, permitiendo que cada niño encuentre su lugar, ya sea señalando, dictando ideas o asumiendo roles técnicos. La metodología combina aprendizaje lúdico, trabajo cooperativo, indagación y experimentación, priorizando el proceso por sobre el resultado final.

La evaluación se concibe como un acompañamiento del recorrido, explicitando los criterios de logro desde el inicio y promoviendo instancias de autoevaluación y reflexión grupal que fortalezcan el aprendizaje.

Rúbrica de evaluación

Aspecto	Niveles de logro		
	Inicial	**En proceso**	**Avanzado**
Cooperación y roles	Participación irregular; dificultad para asumir rol o colaborar.	Participa con ayuda; coopera en la planificación.	Asume rol autónomamente; colabora y aporta ideas.
Producción oral descriptiva	Descripción básica o confusa; omite relaciones espaciales o adjetivos.	Usa relaciones espaciales y adjetivos, pero de forma incompleta.	Emplea con precisión expresiones espaciales, adjetivos y conectores.
Uso de recursos paralingüísticos	Usa pocos recursos expresivos; tono monótono o poco expresivo.	Usa algunos recursos, pero de forma irregular o forzada.	Usa entonación, pausas, ritmo y gestos de forma intencionada.
Producción digital en CREA	Requiere asistencia constante para registrar y subir.	Realiza pasos básicos con ayuda mínima.	Registra y sube producciones de forma autónoma o casi autónoma.
Escucha y respuesta en instancias grupales	Escucha parcial; dificultades para adivinar o comentar.	Escucha y responde, aunque de forma básica.	Escucha activamente, comenta y argumenta con relevancia.

Créditos:

- Dinamizadores Cerro Largo. (2019). *Tutorial sobre cómo subir foto, audio o video a una tarea en CREA* [Video]. Disponible en Internet: https://www.youtube.com/watch?v=akZjkNtGPyk
- Martínez, S. (2025). Un niño explora un objeto al tacto con los ojos cerrados mientras dos compañeras observan con emoción [Imagen generada por inteligencia artificial]. Herramienta DALL·E, OpenAI.

Bibliografía / Fuentes consultadas:

- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2022). *Progresiones de aprendizaje: Transformación Curricular Integral*.

https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/progresiones/Progresiones%20de%20Aprendizaje%202022.pdf

- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2024). *Programas de Educación Básica Integrada (EBI): 1.er ciclo: Tramo 1 (Niveles 3, 4 y 5 años) y Tramo 2 (Grados 1.º y 2.º)*. https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/te-programas/2023/Compilaci%C3%B3n%20Programas%201er%20Ciclo%20-%202024.pdf

- Cassany, D., & otros. (2003). *Enseñar lengua* (9.ª ed.). Editorial Graó.

- Álvarez Angulo, T. (1999). *La descripción en la enseñanza de la lengua*. Didáctica (Lengua y Literatura), (11), 15–42. Recuperado de https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/download/DIDA9999110015A/19689/20632:contentReference[oaicite:2]{index=2}

Autor: Martínez, Sebastián.

Fecha de creación: mayo de 2025

Licenciamiento : Creative Commons Atribución 4.0 Internacional **BY-NC-SA**