



Propuesta didáctica:

Los retos de Perita I (Gamificación y actividades iniciales)

Descripción: Esta propuesta didáctica introduce la *gamificación Los retos de Perita* en la que se propone actividades en dispositivos digitales, de intercambio y de reflexión metalingüística y matemática, a partir del cuento “Pindonga y Perita en el Charco Chico” de la escritora uruguaya Betina Rosas y la ilustradora Liliana García.

Formato: Propuesta didáctica

Fecha de creación: setiembre de 2023

Ciclo: 1er.

Tramo: 1

Grado: 4 y 5 años

Espacio: en comunicación-científico matemático-técnico tecnológico			
Competencias: en comunicación-pensamiento científico- pensamiento computacional			
	Competencia específica de la unidad curricular	Contenidos	Criterios de logro
	CE5.1. Opina ante diferentes situaciones del entorno e incorpora los «por qué» para la resolución de	<i>Oralidad</i> La expresión de la opinión en situaciones cotidianas y lúdicas	



<p>Lengua española</p>	<p>problemas.</p> <p>CE6.1. Reflexiona sobre el aprendizaje de la lengua para avanzar en el proceso de apropiación de la lectura y la escritura.</p>	<p>(N.4)</p> <p><i>Lectura</i> La anticipación icónica; diferenciación de imagen, grafía y número. (N.4)</p> <p>La anticipación y lectura autónoma a partir de imágenes, marcas gráficas y grafías convencionales. (N.5)</p> <p><i>Escritura</i> Las reflexiones sobre el sistema gráfico y sobre el lenguaje escrito. (N.4) Las [relaciones léxicas] de palabras y la reflexión primaria sobre los procesos derivativos. (N.5)</p>	<p>[Elabora construcciones argumentativas válidas introduciendo conectores como <i>porque, ya que</i>]</p> <p>Diferencia números de letras.</p> <p>Comienza a adjudicar valor sonoro a grafías que se van analizando sistemáticamente</p>
<p>Ciencias de la comunicación y Tecnología educativa</p>	<p>CE1.3. Interpreta y utiliza representaciones, códigos y símbolos empleando conocimientos del lenguaje multimedial.</p>	<p><i>Tecnología educativa.</i> <i>Alfabetización digital</i></p> <p>Dispositivos digitales: [...] exploración y uso de aplicaciones [con fines lúdicos]</p>	<p>Resuelve situaciones problemáticas sencillas en forma individual o grupal.</p> <p>Cumple instrucciones simples en actividades lúdicas.</p>



		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 Conteo: <ul style="list-style-type: none">•Correspondencia biunívoca.• Cardinalización.• Representación simbólica de cantidades y el número como cuantificador. Orden: <ul style="list-style-type: none">• La representación de cantidades.• La identificación de símbolos numéricos.	Reconoce las representaciones del número de forma numérica, alfabética y gráfica. Utiliza la numeración natural para contar y enumerar elementos.

Estos elementos de la planificación fueron seleccionados para su abordaje para la totalidad de la propuesta didáctica **Los retos de Perita I (Gamificación y actividades iniciales)** y **Los retos de Perita II (Retos y actividades intermedias)**

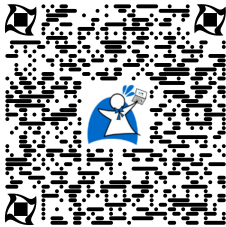
Plan de aprendizaje

Actividad 0

En el siguiente recurso [Pindonga y Perita en el Charco Chico \(cuento con propuesta interactiva\) UE](#) el docente podrá acceder a un video con la lectura del cuento y a actividades interactivas digitales donde se reconocen los personajes de la historia.

Actividad 1

Desde el siguiente código Qr o imagen, el docente se encontrará con la gamificación titulada **Los retos de Perita**.



Uno de los personajes del cuento, Perita, invita a los jugadores a cumplir con cinco retos. En ellos se describen situaciones que el alumno tendrá que resolver para cumplir con la meta final que es llegar a conocer (mediante formato de video) a la escritora y a la ilustradora del cuento.

A continuación, se aportarán algunas *sugerencias didácticas* para la intervención y promoción de actividades metacognitivas.

Actividad 2 ¿Qué es una gamificación?

En forma colectiva

Presentar la metodología, *Gamificación* a los niños, a partir del visionado de la imagen de portada y la explicación del docente. También puede trabajar con la palabra **GAMIFICACIÓN**, relacionando este término con **GAME** (recuperar experiencias previas con juegos electrónicos: **GAME OVER**)

¡Vamos a jugar a los retos de Perita y para eso vamos a usar la tablet y a organizar otras actividades en la clase y en el patio. ¿Qué vamos a hacer en la tablet? Perita nos dejó 5 retos. ¿Saben lo que son los retos?

En **forma colectiva**, se construirá esta noción de **reto**, mientras la maestra le muestra a los niños cómo se realizará la navegación por la propuesta.



De esta imagen, se pueden abordar los diferentes elementos que la componen:

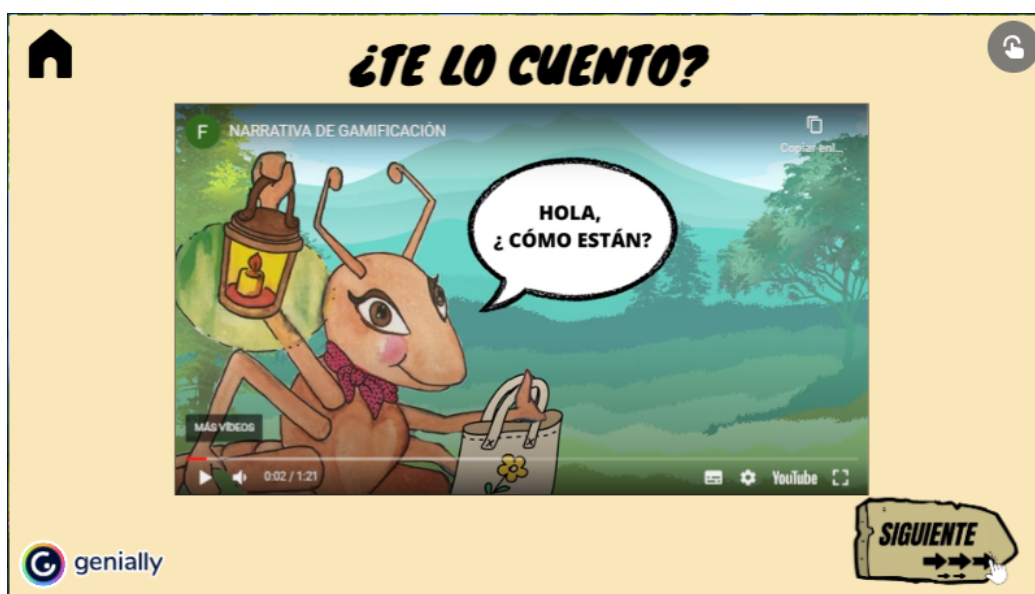
- elementos interactivos y no (¿Cómo nos damos cuenta que son interactivos? ¿y qué significa que lo sean?)
- signos lingüísticos e imágenes
- identificación del nombre propio *Perita* y de su vínculo con el cuento trabajado. (**Actividad 0**)

- diferentes tipologías textuales y su propósito

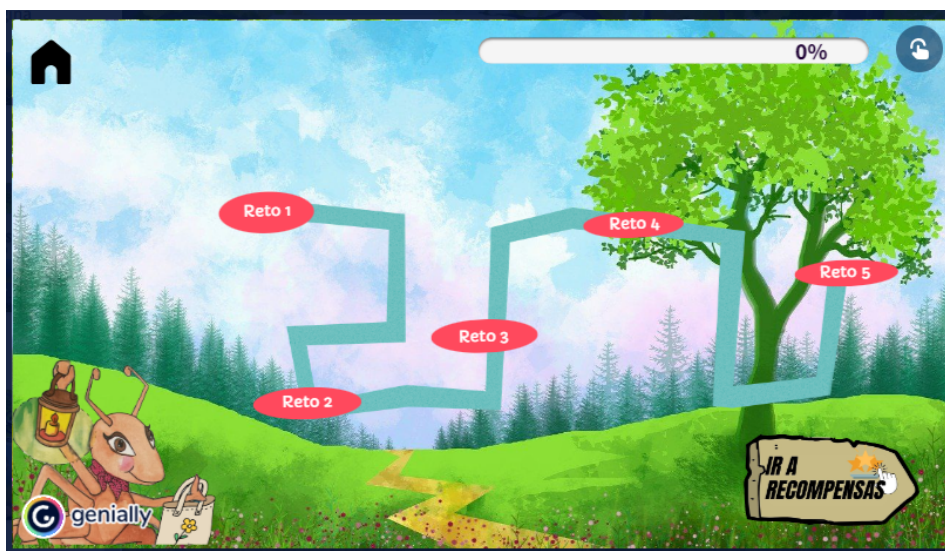
Entonces: *¿Será que Perita, estará en esta gamificación?* El docente registrará en papelógrafo todas las anticipaciones de los niños sobre el contenido de la gamificación.

Actividad 3 *¿Qué nos explica Perita?*

Se les muestra la siguiente página de la gamificación y se comprueba lo anticipado en la actividad anterior. Se revisan escrituras anteriores.



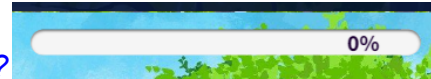
Actividad 4 *El mapa de la gamificación*



¿Qué aparece en esta imagen? Observar que tenemos un recorrido. ¿Cuál es su inicio? ¿Y su final? ¿Cómo lo saben? Con estas preguntas se apela a los conocimientos de la **serie numérica**. Diferentes formas de nominar la ubicación de estos retos (*primer reto, segundo...quinto reto o reto 1, reto 2, reto 5, penúltimo y último reto*)

Identificación del ícono de la casita, su interactividad y propósito.

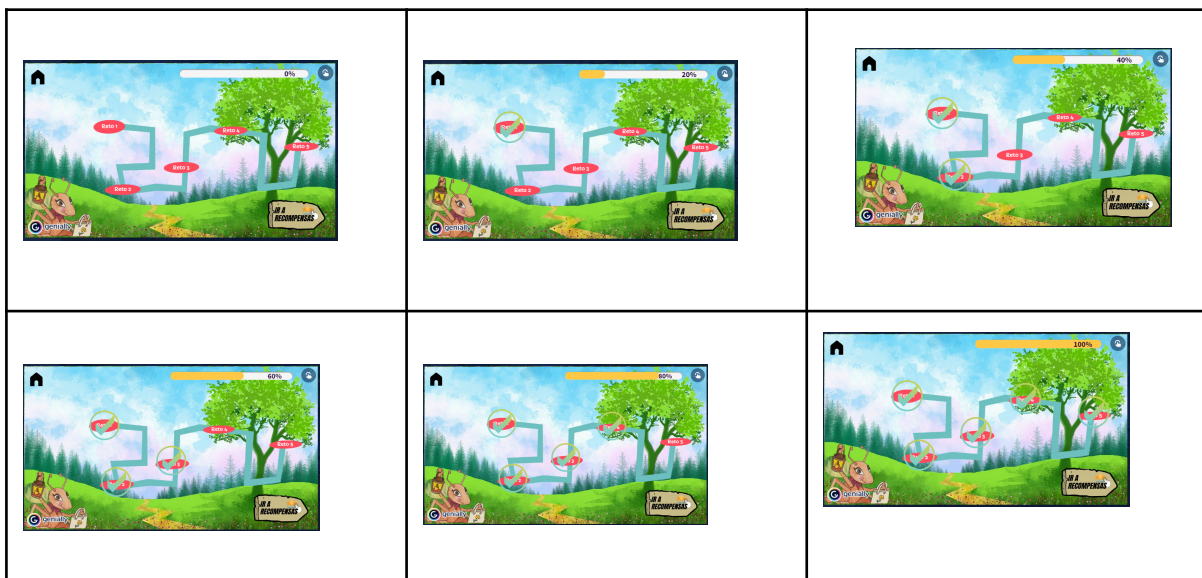
¿Qué les parece que representará esta **barra**?



El docente registrará las ideas que los niños expresen sobre esta pregunta.

Actividad 5

Lectura de cuadros secuenciados para que identifiquen los cambios y permanencias reconocidos en las diferentes imágenes. *Observen los retos y la barra en las siguientes imágenes. ¿Qué cambia? ¿Qué se modifica?*



El docente trabajará en torno a la visualización de la **barra de progreso** como una representación gráfica y numeral del avance del jugador, donde la barra permite ordenar los números de menor a mayor. También abordará nociones iniciales sobre la forma de notación de **porcentaje**, reconociendo en qué otros lugares han visto esta forma de representación del número que se acompaña con el símbolo %.

Otra forma de presentar esta actividad es aportarles a los niños en modalidad taller, estos cuadros recortados y desordenados para que los tengan que ordenar. Posteriormente el maestro le solicitará que explique por qué lo ordenó así.

Actividad 6



Se propone la lectura de la imagen correspondiente al primer reto. Se analizan los elementos interactivos, atendiendo especialmente al *audio* y a las opciones de *validar* y *reiniciar* el juego. Se aborda el significado de estos términos.



El docente podrá preguntar sobre el significado de los signos que están en los círculos rojo y azul.

Actividad 7

En modalidad de rincones, el docente organizará un taller en donde los niños jugarán libremente en la gamificación. El docente observará y registrará las decisiones que toman los jugadores para realizar el recorrido.



Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación

Los elementos de la planificación (registrados en el cuadro) fueron seleccionados para ser abordados en toda la propuesta didáctica que incluye: **Los retos de Perita I (Gamificación y actividades iniciales)** y **Los retos de Perita II (Retos y actividades intermedias)**

En esta primera propuesta titulada **Los retos de Perita I (Gamificación y actividades iniciales)** se introduce el término *gamificación* y se promueve la lectura de su formato para poder recorrerlo y jugarlo autónomamente.

Esta planificación 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.

Su diseño incluye como eje vertebrador una propuesta gamificada titulada “Los retos de Perita”. Su recorrido está dividido en *retos* o *desafíos*. En cada uno de ellos, el niño recibirá una *recompensa* (una carta con un número) que le servirá para alcanzar el “premio final” (posibilidad de visionado de un video de la escritora y la ilustradora del cuento en el que se contextualiza la gamificación). En esta línea se promueve el involucramiento directo y el rol activo del niño. Así es que en *Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa* se inicia en la lectura de algunos íconos presentes en el espacio digital que permiten la interacción de los jugadores en los retos, fomentando el recorrido autónomo del niño por la propuesta.

Cabe destacar que esta propuesta permite que el niño realice su recorrido de forma individual, en duplas o en pequeños grupos. Esta modalidad dependerá de los objetivos del docente.

Se sugiere al docente revisar la propuesta didáctica **Los retos de Perita II (Retos y actividades intermedias)** para acceder a sugerencias referidas a los diferentes retos de la gamificación.



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.

Fuentes

Aalmeidah (2022) *Cuadro Naturaleza Colina* [Imagen] Pixabay.
<https://pixabay.com/es/illustrations/cuadro-naturaleza-colina-%C3%A1rbol-7567570/>

Aalmeidah (2022) *Naturaleza Cuadro Arte Medio* [Imagen]. Pixabay.
<https://pixabay.com/es/illustrations/naturaleza-cuadro-arte-6969274/>

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>

Clker-Free-Vector-Images (2012) Teléfono móvil [imagen] Disponible en Pixabay en
<https://pixabay.com/es/vectors/tel%C3%A9fono-m%C3%B3vil-tel%C3%A9fono-celular-23650/>

Fernández, F. (2023) *Pindonga y Perita en el Charco Chico* [Video] Youtube.
<https://youtu.be/2Dcp8KkeEWQ>



Fernández, F. Romero, K. (2023) *Narrativa de gamificación* [Video]. Youtube.
<https://youtu.be/htxaZ0tjPqs>

Fernández, F. Romero, K. (2023) Símbolos interactivos [Genially]
<https://view.genial.ly/6515f3e1a4962c001195aa32/interactive-content-genially-sin-titulo>

Fernández, F. Romero, K. (2023) Saludos de Liliana y Betina [Video]. Youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=Yq6S5Oeoq4E>

Gariboldi, María Belén y Salsa, Analía.(2023) Reconocimiento y diferenciación entre dibujo, escritura y numerales en niños de 2 a 4 años. *V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2013.*
<https://www.aacademica.org/000-054/335.pdf>

Julio, P. (2017) Teclado de portátil [imagen] Disponible en Pixabay en
<https://pixabay.com/es/photos/ordenador-port%C3%A1til-teclado-2698266/>

Mendoza, F. (s.f) La clasificación de signos según peirce un breve recorrido
INSTITUTO UNIVERSITARIO NACIONAL DE ARTE (IUNA) ARTES VISUALES
SEMIÓTICA
<https://semiotica.iuna.files.wordpress.com/2014/10/la-clasificac3b3n-de-signos-seg-c3ban-peirce.pdf>

Padrinan (2018) Números en teclado [imagen] Disponible en Pixabay en
<https://pixabay.com/es/photos/tecnolog%C3%ADa-n%C3%BAmero-teclado-3323684/>

Autores: Fiorella Fernández Califra, Karinna Romero Ferrari

Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional