



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



# ABJ con Saltolandia (Propuesta didáctica)



**Descripción:** Este recurso propone una serie de actividades enfocadas en el desarrollo del lenguaje y la creatividad en niños de 3 años, centrándose en la exploración de la narrativa y el fortalecimiento de la habilidad de expresión oral y escrita.

El proyecto "Saltolandia" se desarrollará a través de una serie de actividades lúdicas con elementos de la metodología activa de Aprendizaje Basado en Juegos (en adelante ABJ), que integra la narrativa del cuento con el desarrollo del lenguaje, la creatividad y la expresión corporal.



Formato: Propuesta Didáctica		Fecha de creación: 2024		
Ciclo: 1er   Tramo: 1er tramo		Grado: 3 años		
Competencias generales: Comunicación , Pensamiento creativo y Iniciativa y orientación a la acción				
Espacio	Unidades Curriculares	Competencias específicas	Contenidos	Criterios de Logro
<b>DESARROLLO PERSONAL Y CONCIENCIA CORPORAL</b>	Educación Física	<b>CE1.</b> Competencia motriz  <b>CE2.</b> Competencia Corporeidad y entorno	<b>Juego recreación:</b> Profundización de los juegos motores simbólicos: juegos de roles (fantasía, ficción)  <b>Deporte:</b> Coordinación de saltos uni- y bipodales en altura. <b>Gimnasia:</b> Experimentación de saltos bipodales.	Ubicación de su propio cuerpo en relación con el entorno.
<b>DE COMUNICACIÓN</b>	Lengua española	<b>CE1.1.</b> Expresa ideas y emociones mediante diversos lenguajes para comunicarse según los requerimientos de cada situación.	La descripción oral de personajes, objetos, lugares, en contextos ficticios y cotidianos.	Expresa sus ideas oralmente de forma pertinente.  Diferencia dibujo, imagen y grafía.



<b>CREATIVO-AR TÍSTICO</b>	Literatura	<b>CE 1.</b> Desarrolla procesos cognitivos durante la recepción de un cuento. Desarrolla su conciencia narrativa: Expresa expectativas sobre la conducta de los personajes. Anticipa y realiza inferencias a partir del código verbal o no verbal. Identifica personajes provenientes de la realidad o de otros relatos ficcionales. Reconoce las connotaciones que se atribuyen culturalmente a animales y seres fantásticos.	Género narrativo Título Personaje	Participa desde la palabra y la corporalidad de los juegos [de roles]
<b>TÉCNICO - TECNOLÓGIC O</b>	Ciencias de la Computación y Tecnologías Educativas	<b>CE4</b> Identifica y reconoce la funcionalidad de las nuevas tecnologías, lo que le permite entender el mundo que lo rodea y abordar problemas computacionales o técnicos.	Dispositivos digitales: [...] exploración y uso de aplicaciones [con fines lúdicos]  Alfabetización digital, tecnología educativa y ciudadanía digital (CE2, CE4, CE5).	Se vincula con las tecnologías desde una actitud exploratoria y colaborativa de acuerdo a su edad. Comunica lo que aprendió y con medios digitales.  Con orientación, selecciona y utiliza el recurso digital más adecuado disponible en su entorno para cumplir con una consigna dada. Indaga contenidos digitales de su interés en el ámbito escolar.



### Metas de aprendizaje

Los niños desarrollarán la habilidad para saltar con precisión y control, en un ambiente lúdico de disfrute de su corporeidad; trabajarán su confianza en la exploración del espacio y la verticalidad y participarán de los juegos con su cuerpo y su palabra. Se mostrarán participativos a las reflexiones metalingüísticas sobre la composición de las palabras.

## Fases del proyecto con ABJ

### Fase inicial

Presentación del proyecto

Introducir a los niños a Saltolandia mediante la lectura o el visionado de un cuento animado sobre "El viaje a Saltolandia".

Usar títeres o peluches de personajes del cuento para captar su atención y despertar su curiosidad.

### Fase narrativa

#### Actividad 1 (en la escuela)

A través de la pantalla, se promueve la lectura de la portada del cuento virtual titulado "El viaje a Saltolandia"

Se le sugiere al docente realizar la siguiente intervención:

*Les comparto la portada del cuento que escucharán a continuación en la pantalla.*

Dejar observar la portada a los niños y posteriormente interrogar... **¿Qué aparece en esta tapa de cuento?** promoviendo así el reconocimiento e imagen y de escritura.

**¿Quiénes participan de esta historia?** (Si ya se introdujo en anteriores instancias el término "personaje", preguntar sobre los personajes que posee esta historia) **¿Cómo lo supieron?** Promover la descripción de estos personajes, sus características comunes, sus diferencias y de sus estados de ánimo. Promover también la descripción del escenario, vincularlo con otros escenarios cercanos o no.

Registrar en papelógrafo ideas clave para ser retomadas después de escuchar el cuento.

La docente se focalizará en reflexionar a partir del término "**Saltolandia**" y se detendrá en su lectura detenida con el propósito de que los niños puedan



identificar cómo está compuesta esta palabra: **Salto -landia**. Inducir al reconocimiento de la palabra **Salto** (verbo saltar) y del sufijo **-landia**<sup>1</sup>.

Se sugiere realizar las siguientes preguntas:

**¿Qué será Saltolandia?** Se dejarán registradas las respuestas de los niños. Posteriormente a la escucha del cuento se podrán retomar estos registros para verificar que *Saltolandia* es un lugar fantástico creado por el escritor. Se los puede invitar a pensar qué nombres de países o de lugares terminan el **-landia** (**Disneylandia, Finlandia, Groenlandia, etc.**) Estos lugares se pueden buscar en google earth para ver dónde se encuentran.

¿Existe una Saltolandia real?

### Actividad 2 (en la escuela)

Se promueve el visionado del video con la narrativa del cuento virtual. Entrar en el siguiente link para acceder [VIDEO CON NARRATIVA](#)

Se verifican las ideas que los niños tuvieron sobre el significado de *Saltolandia* y se intercambian ideas sobre su título.

### Actividad 3 (en la escuela y en casa)

En pequeños grupos, el docente invita a los niños a retomar el título del cuento “Un viaje a Saltolandia” Se retoma qué era Saltolandia y se les propone:

*Vamos a crear lugares que terminen el -landia y que sean sus favoritos...*

Los niños entrarán al siguiente [link](#) donde encontrarán una propuesta interactiva en la que tendrán que usar el mouse para arrastrar las piezas del puzzle y así formar las palabras.

Se le sugiere al docente trabajar con este uso específico del mouse si fuera la primera vez que el niño se enfrenta a este tipo de actividad.

La última actividad que aparece es la de escribir en una pizarra virtual otras palabras terminadas en **-landia** creadas por los niños. Esta presenta una dificultad mayor por lo que se sugiere que sea planteada para hacer en casa.

---

<sup>1</sup> -landia

De la t. de *Finlandia, Islandia, Jutlandia, etc.*, y esta del germ. *-land* 'país', 'tierra'.

**1. elem. compos.** Significa 'sitio de', 'lugar de', generalmente en nombres propios. *Zumolandia, Fotolandia.*





**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



#### **Actividad 4**

##### **Fase de exploración corporal y de narración activa**

##### ***Secuencia de instancias de juegos de reconocimiento corporal***

Se organiza el material de forma tal que haya diferentes obstáculos (colchonetas, bancos bajos, cajas) a distancias variadas.

Los niños saltarán sobre los obstáculos, adaptando la fuerza y la distancia según la altura y la separación de los mismos.



Se organizan actividades lúdicas que impliquen saltar desde y hacia diferentes alturas, como saltar desde un banco bajo o una plataforma.

Se impulsa a los niños a experimentar con diferentes tipos de saltos: recto, lateral, con impulso, entre otros, en un ambiente lúdico creado por el clima del cuento motor.

Se promueve la realización de movimientos articulares de las principales articulaciones, integrando elementos del cuento. Se puede invitar a los niños a imitar los movimientos de personajes del cuento mientras nombran las partes del cuerpo que están moviendo. Así, mientras mueven los brazos pueden imaginar que están agitando las alas como pájaros en "Saltolandia"

Es posible plantear ejercicios de activación con descripciones. Es decir incorporar ejercicios de activación en el lugar mientras se describen personajes o escenarios del cuento. Por ejemplo, "Ahora vamos a mover nuestras piernas como un conejo como los niños que en Saltolandia saltan de un lugar a otro". o saltando como leones u otros animales que no se encuentran en el cuento. Para finalizar esta primera actividad podemos abrir un espacio para que ellos propongan animales cuyos movimientos van a imitar. Consideramos positivo dar lugar a su creatividad en las distintas propuestas.

Luego utilizando música o no crear alguna canción que incluya descripciones de movimientos y partes del cuerpo, pero que también cuente una pequeña historia relacionada con el cuento de "Saltolandia". Puede ser una canción que diga:

“Salta rápido como un simpático conejo en Saltolandia  
Salta alto como un león valiente en Saltolandia” (mientras los niños realizan el movimiento)

Otra propuesta puede ser la incorporación de un juego de roles a partir de la escucha del siguiente fragmento del cuento:



“Con determinación y valentía, los niños se agruparon al pie de la colina. Uno tras otro, se prepararon para el gran salto. Algunos decidieron saltar recto como flechas, otros prefirieron dar saltos laterales como graciosos conejos, y algunos más se lanzaron con un impulso extra como poderosos leones.

Con cada salto, los niños sentían cómo la brisa les acariciaba la cara y la emoción los llenaba por completo. ¡Estaban listos para emprender su viaje a Saltolandia!”

Dividir la clase en equipos. Cada uno tendrá la imagen de un animal: león, conejo, canguro, sapo,

La consigna será representar las siguientes partes del cuento:

“dar saltos laterales como graciosos conejos”

“algunos se lanzaron con un impulso extra como poderosos leones”

Otros describirán y representarán el salto del sapo.

“otros niños, se despegaron de la tierra como

Usando los nombres de los niños, el docente dirá *Juan y Pedro, voló hasta el cielo como un ...!*

Posteriormente, en un siguiente encuentro, interactuar con los niños sobre los animales representados. Se puede utilizar disfraces simples o accesorios para que los niños se sientan como los personajes.

### **Fase de creación**

Arte y plástica

Crear el escenario de *Saltolandia* con materiales reciclados, masa para moldear, o papel. Los niños pueden decorar sus propios personajes y usarlos en sus narraciones. Se puede sacar fotos y hasta hacer un video con la técnica de Stopmotion.

Dibujar y colorear escenas del cuento, ayudando a los niños a describir lo que han representado y los personajes que han incluido.

### **Fase de expresión**





## Grabación de narraciones

Usar una tablet o teléfono para grabar a los niños mientras cuentan partes del cuento o describen sus dibujos y creaciones; crear un pequeño video con todas las grabaciones para compartirlo con las familias y otros niños.

### **Fase de reflexión “Aprendemos de los cuentos”**

Sentarse en círculo y compartir lo que más les gustó de Saltolandia, qué harían ellos si pudieran visitar Saltolandia. Fomentar que los niños escuchen a sus compañeros, comenten sus propias ideas y sentimientos sobre la historia. Se podría incluir como práctica habitual de la clase, la respiración consciente que se realiza al finalizar el cuento.

### **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, Literatura, Educación física y Ciencias de la computación y Tecnología Educativa*.

Desde la *Lengua española* se le acerca al niño una narrativa digital en la que se relata un cuento. A través de su visionado, se está promoviendo una **lectura multimodal** ya que los niños irán construyendo significados a partir de diferentes elementos icónicos (imágenes y dibujos) y verbales orales y escritos. Como se puede apreciar, todos los niños podrán acceder al cuento ya que la narración se ofrece mediante el audio y el código escrito. Otra cuestión importante es que mediante la escucha de este relato, no solo estamos acercándole una historia interesante al niño sino que como lo expresa Kaufman (2012) le estamos “dando la oportunidad de navegar por la riqueza de los textos literarios, de conocer la superestructura correspondiente al género (...) de apropiarse del léxico peculiar de los cuentos (...)” (p.29)

En las actividades se sugieren interrogantes para que el docente les realice a los niños fomentando así la **conciencia lingüística**, más específicamente la



**conciencia léxica.** Salgado(1995) plantea que esta operación cognitiva le permite descubrir al niño:

que la lengua está formada por una serie infinita de unidades (palabras) que se relacionan entre sí para estructurar infinitas ideas que se deseen expresar, unidades con relativa independencia y que pueden relacionarse con otras, de distinta manera, para generar así diversas estructuras.(p.56)

En este sentido, en la actividad Nro.4 se propone una actividad de reflexión en torno a la composición de la palabra “Saltolandia” para que puedan reconocer que está compuesta por una palabra *Salto* + el sufijo *-landia*. En la propuesta virtual, se promueve la lectura a través del maestro (Kaufman, 2014), de otras palabras que presentan esta misma regla de formación, por ejemplo: *heladolandia*, *perrolandia*, *gatolandia*, etc.

Por otro lado, respecto al uso del mouse, la propuesta permite que los niños desarrollen distintas acciones como son el **cliqueo** y el **arrastre**. Se le sugiere al docente planificar actividades para el aprendizaje de estos usos.

Desde la Educación física se sugiere trabajar a partir de un enfoque lúdico y exploratorio, permitiendo que los niños experimenten libremente con el movimiento.

Se debe enfatizar la importancia de la seguridad en la realización de los saltos, supervisando de cerca cada actividad para garantizar que se realicen en un entorno seguro y controlado.

Se considera conveniente proporcionar retroalimentación positiva y alentar el esfuerzo y la perseverancia.

Es recomendable observar y registrar el progreso individual de cada niño conforme a los criterios de logro establecidos. Para ello, una práctica útil consiste en colocar un celular en posición horizontal en un punto estratégico del espacio, de manera que pueda capturar ampliamente toda la actividad en desarrollo. Luego, se puede revisar el video con el apoyo de software especializado, como Kinovea, para un análisis más detallado. Una forma de integrar este registro en la dinámica de la



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



clase sería reproducir el video, permitiendo que todos observen y discutan juntos los avances y áreas de mejora identificados.

### **¿Por qué utilizar la metodología activa de ABJ para "Un viaje a Saltolandia"?**

Es una metodología adecuada para la edad sugerida. Además, el juego es una forma natural de aprendizaje en los niños de 3 años ya que les permite explorar y comprender el mundo de manera segura y divertida.

Propicia el desarrollo integral ya que combina desarrollo motor, cognitivo, emocional y social. Los niños mejoran su coordinación, lenguaje, creatividad y habilidades sociales a través de estas prácticas.

La **ABJ** mantiene a los niños involucrados y motivados. El aprendizaje es más efectivo cuando están activamente comprometidos en actividades lúdicas. Al actuar como personajes del cuento y crear sus propios escenarios, los niños desarrollan su capacidad de imaginar y narrar historias.

La observación durante el juego permite a los maestros y profesores, evaluar el desarrollo y aprendizaje de los niños de manera no invasiva.

Esta metodología facilita la integración de diferentes áreas del desarrollo infantil y asegura que los niños aprendan de manera natural y divertida, adecuada a su nivel de desarrollo.

### **Créditos:**

Ceibal Grabación de audio/video en CREA - Ceibal  
<https://ceibal.edu.uy/institucional/articulos/grabacion-de-audiovideo-en-crea/>

### **Bibliografía/Fuentes consultadas:**

ANEP (2022) Marco Curricular Nacional, disponible en:  
<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/MCN%202%20Agosto%202022%20v13.pdf>



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



ANEP (2022) Programa de Educación Básica Integrada, disponible en:  
<https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/te-programas/2023/Compilacio%CC%81n%20Programas%201er%20Ciclo%20final.pdf>

Contenidistas Primaria Uruguay Educa SaltoLandia Animado [Archivo de Vídeo].  
Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=I7BlaaMKi08> Creative Commons

Designer. (2024). A village among the mountains [Imagen]. Generado con IA.  
Recuperado de copilot.microsoft.com

Kaufman. A. (2012) *Leer y escribir: el día a día en las aulas* AIQUE

Salgado, H. (1995) *De la oralidad a la escritura* Editorial Magisterio del Río de la Plata.

**Autores:** Prof. Marcos Díaz y Mtra. Prof. Fiorela Fernández

**Fecha de creación:** 22/5/2024

**Licenciamiento:** Creative Commons Atribución 4.0 Internacional