

Cuento: Copa Arrecife (propuesta didáctica)



Descripción: Propuesta que combina actividades interactivas y trabajo colaborativo para desarrollar competencias lingüísticas y reforzar valores, mediante la aplicación de habilidades de comprensión lectora y la capacidad de reflexión crítica.

Diseñada utilizando la metodología de aprendizaje basado en juegos (ABJ) cada niño avanzará a su propio ritmo, desarrollando tanto competencias lingüísticas como destrezas tecnológicas.

Se sugiere implementarlo durante eventos deportivos como los Juegos Olímpicos, para conectar el aprendizaje con situaciones reales.

También puede ser utilizado durante una unidad temática sobre valores .

Formato: Propuesta didáctica

Fecha de creación: julio 2024

Ciclo	Primero
Tramo	Segundo
Grado	2°
Competencia general	Comunicación Relación con otros




Espacio	De comunicación	Unidad curricular	Lengua española
Competencias específicas	Contenidos	Criterios de logro	Metas de aprendizaje
<p>CE1 - Expresa ideas y emociones mediante diversos lenguajes para comunicarse según los requerimientos de cada situación.</p> <p>CE2 - Organiza ideas e información con mediación del maestro para producir textos orales y escritos.</p> <p>CE3 - Formula preguntas, dialoga y da razones para construir sus puntos de vista.</p>	<p>Oralidad: Pautas para una comunicación asertiva: turnos de palabra, adecuación del léxico, fórmulas de tratamiento en interacciones espontáneas y planificadas.</p> <p>Lectura La construcción del sentido del texto</p> <p>Escritura Producción de textos escritos en distintos soportes (convencional y digital) y modalidades (individual y colectiva) representativos de los diversos usos del lenguaje.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Expresa su opinión, brinda razones y relaciona ideas.• Lee en forma autónoma y relaciona ideas.• Produce textos escritos.	<p>Los niños:</p> <ul style="list-style-type: none">- expresarán ideas en forma asertiva para comunicar aspectos de su personalidad.- comprenderán y sintetizarán información para analizar y entender mejor los textos narrativos, a través de actividades interactivas.- utilizarán estrategias comunicativas y organizarán ideas para producir textos alfabéticos.

Espacio	Técnico-tecnológico	Unidad curricular	Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa
Competencias específicas	Contenidos	Criterios de logro	Posibles metas de aprendizaje
CE1.1. Comunica e intercambia experiencias en contextos digitales creando mensajes en diferentes formatos	Producciones digitales colaborativas	Explora las posibilidades que le brindan los dispositivos a su alcance.	Los niños explorarán una aplicación digital para producir textos en forma colaborativa.

Plan de aprendizaje:

Fomentar el hábito lector desde una edad temprana es vital para el desarrollo integral de los niños. La lectura regular mejora el vocabulario, la comprensión y las habilidades de comunicación. Además, disfrutar de la lectura promueve la curiosidad, la empatía y la imaginación, creando una base sólida para el aprendizaje continuo y el crecimiento personal a lo largo de la vida.



Actividad 1: Presentación de la propuesta




 **ANEP** DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA DIVISIÓN PLANEAMIENTO EDUCATIVO Departamento de Tecnologías Educativas Aplicadas y Virtualidad

¿Te gustaría escuchar un cuento?

Es una linda actividad, ¿no?

A través de ellos
viajamos,
soñamos,
aprendemos ...



  Recurso elaborado por
Mtra. Helena Ferro 

Desafíos Cuento Copa Arrecife

El **título** del cuento es:

Copa Arrecife

Juntos exploraremos este maravilloso cuento,
pero antes de empezar ...



¿qué es un arrecife? 

Desafío 1: Descubrir qué es un arrecife

En esta actividad, los niños completarán un puzzle que, al finalizar, revela una imagen de un arrecife. A través de esta actividad, los niños aprenderán sobre el concepto de arrecife y se familiarizarán con el entorno del cuento "Copa Arrecife". Al arrastrar y soltar las piezas del puzzle, los niños desarrollarán habilidades motoras finas.



El propósito de esta actividad es introducir a los niños al concepto de arrecife de una manera lúdica y visual. El docente guiará a los niños explicándoles cómo arrastrar y soltar las piezas y brindará apoyo a quienes tengan dificultades. Este primer desafío no sólo les enseñará sobre arrecifes, sino que también mejorará su coordinación y habilidades motoras.

¿Por qué presentar las partes del cuento?

Trabajar las partes del cuento permite a los niños desarrollar una comprensión profunda de la estructura narrativa, mejorando sus habilidades de lectura y escritura. Al identificar el inicio, el desarrollo, el nudo y el desenlace, los estudiantes aprenden a organizar ideas y a entender cómo se construyen las historias, lo que es fundamental para su crecimiento literario y cognitivo.

¡Ahora sí! Te invito a leer, mirar y escuchar este cuento que se desarrolla en un arrecife.



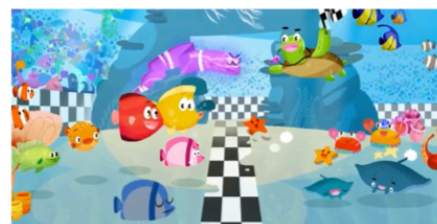
Cuento Copa Arrecife

Permitir que los niños escuchen el cuento y vayan siguiendo la lectura del mismo las veces que sea necesario para que comprendan la narrativa. Es importante que el docente ayude a identificar las partes como forma de facilitar la realización de las actividades que se proponen a continuación.

Desafío 2: Selecciona la respuesta correcta

Basado en el inicio del cuento, los niños deben seleccionar la respuesta correcta entre varias opciones para preguntas simples relacionadas con el texto. Esta actividad está diseñada para evaluar la comprensión del inicio del cuento y para que los niños practiquen la selección de respuestas correctas. La retroalimentación inmediata permitirá al docente acompañar y explicar por qué una respuesta es correcta o incorrecta, ayudando así a los niños a entender mejor el texto.

¿Qué se celebra en Copa Arrecife?



Un concurso.

Un cumpleaños.

Una carrera.

El propósito de esta actividad es desarrollar la competencia de comprensión lectora a través de la práctica de preguntas y respuestas. El docente podrá intervenir para proporcionar explicaciones y asegurar que los niños comprendan las respuestas correctas, fortaleciendo su capacidad de razonamiento y análisis.

Desafío 3: Ordena los enunciados

En esta actividad, los niños recibirán enunciados desordenados que describen el nudo del cuento. Deben unir los enunciados en el orden correcto, lo cual desarrollará su competencia de comprensión lectora y pensamiento secuencial. La actividad les ayudará a entender la importancia de la secuencia en una narrativa.

1 • ● Burbujas no reaccionó a tiempo y quedó atrapado.

2 • ● Colorín intentó liberar a Burbujas golpeando el cristal.

3 • ● Colorín le pidió ayuda a Calambres pero no lo ayudó.

4 • ● Finalmente, descubrió un botón y liberó a Burbujas.

5 • ● Era un microondas blanco. Su puerta se abría y cerraba como la boca de un tiburón.




6 • ● Colorín y Burbujas vieron que caía algo desde la superficie.


REINICIAR × ELIMINAR LA ÚLTIMA LÍNEA ✓ COMPROBAR

Desafío 4: Descripción de los personajes

En esta actividad, los niños deben seleccionar entre dos palabras la que mejor describe a los personajes del cuento. Esto les ayudará a demostrar su comprensión de las características de los personajes. La actividad les permitirá reflexionar sobre las descripciones y los atributos de los personajes del cuento.

El propósito de esta actividad es fomentar la comprensión de los personajes y sus características. El docente discutirá con los niños las razones detrás de sus elecciones y explorará cómo los personajes se desarrollan a lo largo de la historia, ayudándolos a profundizar en la comprensión de los personajes.

 es un pez de color rojo. Es muy _____. Salvó a Burbujas cuando quedó atrapado en el microondas.	<input type="radio"/> valiente <input type="radio"/> lento
 es el mejor _____ de Colorín. Es un pez de color amarillo. Entrenó mucho junto a Colorín para ganar la carrera.	<input type="radio"/> amigo <input type="radio"/> rival
 es una anguila eléctrica . Es muy _____. Para ganar, usa sus descargas eléctricas contra los otros competidores.	<input type="radio"/> solidaria <input type="radio"/> tramposa



Desafío 5: Verdadero o falso

Los niños leerán afirmaciones sobre el final del cuento y decidirán si son verdaderas o falsas. Esta actividad tiene como objetivo evaluar la comprensión del desenlace del cuento y desarrollar competencias de comprensión lectora y pensamiento crítico. La retroalimentación será inmediata, pero el docente podrá intervenir proponiendo a los niños que justifiquen sus respuestas.

Colorín recibió la copa de la deportividad por su lealtad y buen comportamiento.

Verdadero Falso

El propósito de esta actividad es asegurar que los niños comprendan correctamente el final del cuento y puedan distinguir entre afirmaciones verdaderas y falsas. El docente animará a los niños a justificar sus respuestas, lo que fomentará su capacidad de argumentación y razonamiento crítico.

Desafío 6: Valores en los personajes

En esta actividad, los niños completarán frases eligiendo entre dos valores que describen las acciones de los personajes en el cuento. Esta actividad está diseñada

para que los niños reflexionen sobre los valores representados en la historia y su importancia. El propósito es enseñar a los niños a identificar y aplicar valores como la lealtad, la amistad y la deportividad.

El docente facilitará una discusión sobre la importancia de estos valores en la vida diaria, conectándolos con las acciones de los personajes. Esta reflexión ayudará a los niños a comprender cómo los valores se manifiestan en la historia y cómo pueden aplicarse a sus propias vidas..



Actividad 2: Reflexión final

Al finalizar los desafíos, el docente puede reunir a los niños para una discusión grupal sobre lo aprendido. Se destacará la importancia de la comprensión lectora, la secuenciación de eventos y los valores reflejados en el cuento. Los niños pueden compartir sus pensamientos y reflexiones, fortaleciendo así la comprensión y el disfrute de la lectura.

El propósito de esta actividad es consolidar el aprendizaje y promover la expresión oral y la reflexión crítica sobre el cuento. El docente guiará la discusión, animará a los niños a compartir sus ideas y reflexionar sobre lo que más les gustó del cuento, y los valores que más les impactaron.

Actividad 3: Involucrando a la familia

En esta actividad, se propone involucrar a la familia en el proceso de aprendizaje. Se sugiere subir al aula virtual esta versión alternativa del cuento que presenta información detallada sobre los distintos animales que aparecen en la historia.

Invitamos a las familias a mirar el siguiente video juntos. Después de ver el video, los niños, con la ayuda de sus familiares, escribirán o dibujarán qué emociones y sensaciones les despierta el cuento. También pueden dibujar el animal acuático que

más les haya llamado la atención. Se les anima a explorar si hay algún animal que no conocían previamente. Se puede generar un foro en plataforma para que se produzca el intercambio. Animará a las familias a participar activamente y a compartir sus propias impresiones sobre el cuento.



Cuento Copa Arrecife

El objetivo de esta actividad es promover la participación familiar en el proceso educativo, reforzando el aprendizaje de los niños mediante la discusión y la reflexión conjunta sobre el cuento. Además, se busca fomentar la curiosidad y el interés por el mundo marino y sus habitantes, así como desarrollar habilidades de expresión escrita y artística.

Posteriormente, se podrán compartir los trabajos de los niños en clase, resaltando las diferencias y similitudes encontradas.

Actividad 4: Comunicando emociones

Comenzar con una actividad de lluvia de ideas preguntando a los niños qué recuerdan del cuento. Se sugiere realizar preguntas abiertas sobre los personajes, los lugares y los eventos principales. La idea es ir identificando con los niños las distintas partes del cuento: el inicio, el problema que se presenta en el desarrollo y el desenlace, así como los personajes principales y secundarios que participan.

El propósito de esta actividad es identificar y expresar las emociones relacionadas con los eventos del cuento, promoviendo la comunicación emocional y la comprensión del texto. El docente animará a los niños a compartir sus ideas y recuerdos sobre los animales marinos que aparecen en el cuento como personajes secundarios y poner especial énfasis en la comunicación de las emociones que experimentaron durante la historia y por qué.



El docente presentará tarjetas con palabras clave del cuento que incluyan nombres de animales, lugares y emociones. Estas tarjetas ayudarán a los niños a conectar las palabras con partes específicas del relato.

Comenzará mostrando una tarjeta y pedirá a los niños que recuerden y expliquen en qué parte del cuento aparece y qué emociones percibieron que sintieron los personajes en ese momento. También podrá presentar tarjetas con palabras que expresan emociones, como "miedo", "alegría", "enojo", etc. y pedirá que asocien estas emociones con momentos específicos del cuento o expliquen por qué los personajes se sintieron de esa manera y cómo se sintieron ellos ante las distintas situaciones.

Esta actividad ayudará a los niños a mejorar su comprensión del cuento, su vocabulario y su capacidad para expresar emociones.

Actividad 5: Un nuevo final

Organizados en pequeños grupos se puede proponer a los niños que representen un final alternativo para el cuento. Se sugiere conversar sobre las nuevas emociones que genera este nuevo final. Su versión del final la pueden escribir, dibujar, actuar o elaborar una historieta en un medio digital, para compartirla con el grupo.

Para la versión digital, se propone trabajar con Fototoon (aplicación que aparece en las tablets), porque es accesible y amigable. Les permite diseñar y compartir historietas digitales en base a series de fotografías, imágenes de Internet o dibujos realizados por ellos donde se agregan globos de diálogos. Las imágenes a usar deben estar guardadas, ya que se insertan en la serie de cuadros que constituyen el soporte básico de trabajo de Fototoon.

Sugerencias para la evaluación

Es fundamental evaluar la comprensión del contenido del cuento prestando atención a su capacidad para identificar y secuenciar los eventos principales, reconocer a los personajes y relacionar sus acciones con las emociones correspondientes. La evaluación debería considerar su habilidad para expresar ideas y emociones de forma verbal y escrita, utilizando el vocabulario aprendido.

También es importante observar la participación activa de los niños en las actividades, tanto individuales como colaborativas, y su disposición a compartir ideas y contribuir a las discusiones grupales.

Otro aspecto que se puede evaluar es la capacidad de los niños para reflexionar sobre los valores presentados en el cuento y su aplicación en el aula.



Para obtener una visión integral del progreso de los estudiantes, se sugiere utilizar instrumentos de evaluación como rúbricas que incluyan criterios específicos de comprensión lectora, expresión escrita, participación y reflexión. Estos instrumentos permitirán un seguimiento adecuado del desarrollo de competencias lingüísticas y personales en los niños.

Autor: Mtra. Helena Ferro



Licenciamiento:

[Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Créditos:

Imagen de portada Castillo de cuento de hadas de diseño plano: https://www.freepik.es/vector-gratis/castillo-cuento-hadas-diseno-plano_7172390.htm#fromView=search&page=1&position=42&uuid=7ce40034-b9b2-435e-8571-68c0dec179>Imagen de freepik

Cuento: Copa Arrecife https://www.youtube.com/watch?v=_IA3W-sar4I