



Exploradores de Signos: ¡Descubre la puntuación!

(Propuesta didáctica)



Descripción: Este recurso está diseñado para fomentar el uso de signos de puntuación en distintos textos, donde se incorporan componentes lúdicos que ofrecen mayor participación al estudiante en su proceso de aprendizaje

Fecha de creación: agosto 2024



Espacio: de Comunicación

Competencias generales: Pensamiento creativo y de Comunicación

Unidad curricular	Competencia específica de la unidad curricular	Contenidos	Criterios de logro
Lengua española Tramo 2 Grados 1.o y 2.	CE2. Accede gradual y reflexivamente a los niveles simbólicos del lenguaje para producir textos.	Los usos de las mayúsculas La puntuación: el punto.	Produce en forma alfabética unidades con significado (segmentación, uso de mayúscula, puntuación).
Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa Tramo 2 Grados 1.o y 2.	CE3.1. Utiliza la duda como insumo para explorar entornos digitales, confrontando su opinión con la información recabada, con mediación docente	Iconografías: relación entre los íconos y sus funcionalidades en herramientas digitales	Usa recursos digitales en forma pertinente y adecuada a su nivel de desarrollo

Meta de aprendizaje:

Los estudiantes participarán de distintas actividades con la finalidad de incorporar signos de puntuación y mayúscula en sus producciones escritas.

(La meta se situará a la realidad del grupo del docente.)



Plan de aprendizaje

Actividad 1

Juego de Adivinanzas:

En esta actividad el docente podrá presentar distintas tarjetas a los equipos para completar. Las mismas tendrán escritas oraciones en donde falte el punto, la coma o la mayúscula, según lo que se quiera trabajar primero con el grupo y adecuando la temática.

	<p>Consigna</p> <p>Lean atentamente y completen con mayúscula o punto según corresponda</p>	
--	---	--

Ejemplo de tarjetas (uso de mayúscula y punto)

El león ruge fuerte en la sabana mientras los
antílopes corren

la tortuga camina lentamente hacia el agua bajo el sol

el perro corre por el parque y juega con la pelota

El perro ladra fuerte El gato se esconde debajo de la
mesa.



Actividad 2:

Caza de Puntuación

Actividad donde se puede presentar un breve texto para que los niños identifiquen, mediante la lectura (que puede ser guiada por el docente, según el nivel), la falta de signos de puntuación para darle coherencia y cohesión al texto.

Luego se incorpora el juego en el aula, la caza de puntuación. Este juego consiste en esconder en la clase tarjetas con diferentes signos de puntuación. Los niños deberán encontrar estas tarjetas y colocarles en la parte correcta del texto, se trabajará en grupos.

Una vez finalizada la actividad se pasará a la socialización de los textos obtenidos, donde el docente validará las formas de incorporar el punto y la mayúscula en el texto.

Texto tentativo

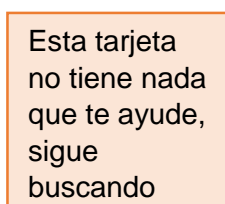
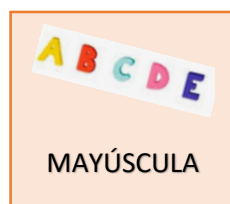
Un día un gato vio un ratón corrió tras él y lo atrapó el ratón pidió ayuda a un perro el perro ladró fuerte y el gato soltó al ratón el ratón agradeció al perro y se hicieron amigos

Texto corregido

Un día, un gato vio un ratón. Corrió tras él y lo atrapó. El ratón pidió ayuda a un perro. El perro ladró fuerte y el gato soltó al ratón. El ratón agradeció al perro y se hicieron amigos.

Consigna:

Comienza la caza de signos de puntuación, deberán encontrar las tarjetas y usarlas para darle sentido al texto





Utilizar carteles o tarjetas con ejemplos de oraciones con y sin comas, o con sin mayúscula, son recursos visuales que ayudan a los niños a recordar reglas de una manera divertida y efectiva.

Actividad 3

Presentación de recurso interactivo donde se podrá abordar lo trabajado previamente a modo de resignificar algunas reglas ortográficas.

El video podrá ser utilizado en la plataforma que utilice el docente como parte de su aula virtual. También se puede mostrar en proyector o tv para ser trabajado con todo el grupo al mismo tiempo.

La idea es visualizarlo para reconocer los distintos íconos que hacen al recurso, en una primera instancia. De este modo los estudiantes pueden explorar el entorno digital, con o sin mediación docente para apropiarse de la herramienta que los guiará en el avance conceptual del tema dado.

Inicio/pausa	
Recargar	
Volumen	
Pantalla completa	
Interacción	

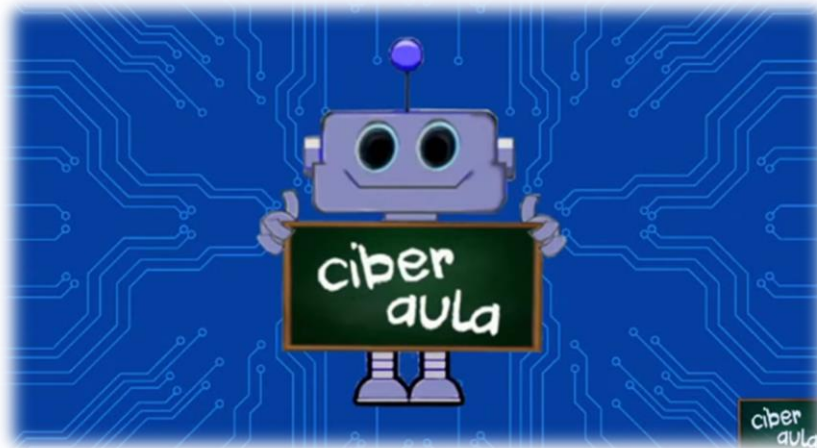


ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Enlace al video interactivo:

<https://edpuzzle.com/media/66c23e47f8081e033c45bafa>

Luego del reconocimiento de íconos los niños podrán trabajar en grupos y recorrer el video con su interacción para resignificar el uso de la mayúscula.

Para finalizar se les pedirá a los equipos que escriban textos breves en donde cuenten si tienen mascota y cuál es su nombre.

Esta actividad fomenta el uso de la mayúscula y el punto como forma de producir unidades con significado.

El docente tendrá que retomar el tema del uso del punto, como signo ortográfico, en el momento que considere necesario.

[El punto \(.\) - Qué es, Cómo se usa y Ejemplos - Diccionario de Dudas](#)

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación

Se sugiere considerar una pequeña rúbrica realizada con los niños, puede ser con niveles icónicos y dimensiones simples y claras, para que realicen el proceso de metacognición del proceso de aprendizaje.

Autora: Claudia Durán



Licenciamiento:

Atribución-NoComercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
aplicadas y virtualidad



Bibliografía/Fuentes consultadas:

Administración Nacional de Educación Pública. (2020). Plan de desarrollo educativo 2020- 2024. ANEP

Kaufman, A. M y Rodríguez M.E. (2014) La escuela y los textos. SANTILLANA S.A

DURÁN,C. Copilot, 2024, Agosto, Letras, puntos y frutas [Imagen generada con IA].<https://copilot.microsoft.com/?showconv=1#>

Canal Ciber Aula. (20 de setiembre de 2020). la mayúscula y el punto [Video].Youtube.
<https://youtu.be/5khvr52vcfA> (Video modificado para realizar este recurso)