



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad

# “LOS PAISAJES MARINOS Y SUS HABITANTES” Parte II (Propuesta didáctica)



<https://app.magicschool.ai/tools/image-generator?slug=image-generator&thread=30314303>

**Descripción:** Propuesta didáctica interdisciplinaria en la que se promueve la adquisición de vocabulario nuevo de emociones, su vinculación al concepto de *paisaje* dentro de las obras artísticas y la reflexión metalingüística y matemática. La metodología seleccionada incluye elementos de aula invertida.

**Formato:** Propuesta didáctica**Ciclo:** 1er.**Tramo:** 1**Grado:** 4 y 5 años.

<b>Competencia general</b>	<b>En Comunicación</b> “...interactúa en distintas situaciones comunicativas con diversos soportes y apoyos de modo de desarrollar diferentes lenguajes de acuerdo con sus posibilidades (verbales, no verbales, expresivos, multimediales, icónicos y numéricos) y dialoga construyendo significados”. (EBI Primer Ciclo, p.15) <b>En Pensamiento creativo.</b>		
	<b>Espacio/ Unidad curricular</b>	<b>Competencias específicas por tramo</b>	<b>Contenidos por tramo</b>
<b>Técnico tecnológico. Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa</b>	CE4.1. Explora, observa, descubre e indaga en [...] diferentes entornos digitales.	Dispositivos digitales: registro, producción de información, exploración y uso (escritura, dibujo, uso de aplicaciones)	Cumple instrucciones simples en actividades lúdicas.



<b>Creativo-Artístico Artes Visuales y Plástica</b>	<b>CE.1 Sensoperceptiva</b>  Se relaciona directamente con su entorno a través de habilidades perceptivas para reconocer, discriminar e identificar aspectos concretos del universo que lo rodea  <b>CE.3. Productivo-Creativa.</b>  Demuestra curiosidad, juega, ensaya, explora y experimenta con diferentes técnicas y procedimientos para construir conocimiento y expresar sus ideas, sentimientos y su sensibilidad	<b>LENGUAJES EN EL ESPACIO</b>  Procedimientos del modelado. Procedimientos del ensamblaje.  <b>ELEMENTOS PLÁSTICOS</b>  <b>Luz:</b> Exploraciones de luz y sombra	Investiga diferentes procedimientos de modelado con diferentes materiales. Investiga diferentes procedimientos de ensamblaje con diferentes materiales.  Produce exploraciones de luz y sombra en actividades lúdicas.
<b>Comunicación. Lengua española</b>	CE1.1. Expresa ideas y emociones mediante diversos lenguajes para comunicarse según los requerimientos de cada situación.  CE6.1. Reflexiona sobre el aprendizaje de la lengua para avanzar en el proceso de apropiación de la lectura y la escritura.	La descripción oral de [...] objetos, lugares, en contextos ficticios y cotidianos. (N 5 años) Ampliación del repertorio lingüístico:[...]  Las reflexiones sobre el sistema	Expresa sus ideas y las relaciona con la situación de comunicación.( N 4 años)  [Usa vocabulario trabajado en la propuesta]*  Comienza a



		gráfico y sobre el lenguaje escrito. (N. 5 años)	adjudicar valor sonoro a grafías que le resultan familiares. (N. 5 años)
<b>Científico-Matemático.</b> <b>Matemática</b>	CE3. Modeliza la realidad a través de objetos matemáticos para promover su comprensión e interpretación e integra recursos tecnológicos entre otras herramientas.	Orden: La relación y comparación entre cantidades. La representación de cantidades. La identificación de símbolos numéricos.	Expresa progresivamente las regularidades del sistema numérico y lo utiliza con autonomía.

\* Este criterio de logro se escribió especialmente para esta propuesta ya que no se encuentra en EBI y es parte de lo que se pretende que el niño aprenda.

### Metas de aprendizaje\*

Los niños:

- ampliarán su reservorio lingüístico a partir del vocabulario trabajado.
- reflexionarán sobre la lengua escrita y sus componentes para avanzar en sus procesos de adquisición de este aprendizaje.
- lograrán construir, a partir del modelado y el ensamblado de materiales, objetos predeterminados para su representación.
- realizarán exploraciones con luces y sombras a partir de objetos contruidos para su interpretación.
- identificarán el número y su representación mediante distintos registros para comunicar el cardinal de una colección.
- resolverán actividades de conteo y orden para comenzar a reconocer algunas regularidades del sistema de numeración decimal.

\* Las metas de aprendizaje se situarán a la realidad del grupo a cargo del docente



## SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### Actividad 1 sincrónica colectiva

Se propone la escucha del audio del siguiente video. Para ello se solicita a los niños que cierren los ojos y que a través de la escucha puedan identificar sonidos, pensar en posibles paisajes, en sensaciones, emociones, etc. Luego el docente registrará por escrito las intervenciones de los niños en la columna **ESCUCHAMOS** .

Posteriormente se pasará el video para que los niños puedan visualizar las imágenes que aparecen allí.

También se les pedirá a los niños que nombren los elementos que aparecen en esas imágenes. Estas intervenciones se registrarán en otra columna **Y VEMOS**

Si ya se trabajó con la Propuesta didáctica “El paisaje marino y sus habitantes” Parte I, esta actividad puede realizarse a continuación. Si fuera así, se podría retomar y evocar lo trabajado en relación a *paisaje*, a *paisaje marino*, y al texto poético “Decir” de Ma. Cristina Ramos..

Si no se trabajó, esta actividad será la que iniciará esta propuesta y será la que introducirá a los niños en esta temática.

ESCUCHAMOS..	Y VEMOS...	EXPERIENCIAS



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad

## Actividad 2 asincrónica

La columna **EXPERIENCIAS** se completará en casa con la ayuda de un familiar. Cada niño subirá en el espacio de foro la narración de alguna experiencia relacionada con el mar que haya tenido y quiera compartir con los compañeros en la clase. Puede ser en audio, mediante registro escrito, mediante una foto, etc.

## Actividad 3 sincrónica colectiva

El docente elegirá algunas intervenciones para colectivizar al grupo. Se sugiere que el docente elija de acuerdo al formato, por ejemplo, socializar una foto, un audio, una producción escrita, etc. De esta manera se estará proponiendo una lectura multimodal de los diferentes formatos de presentación de información.

## Actividad 4 sincrónica colectiva/pequeños grupos

En el siguiente [video](#) aparecen las **imágenes** y los **nombres** de los **animales marinos** más conocidos.

Para preparar su visionado, en el siguiente [link](#) el docente dispondrá del audio para escuchar un paisaje sonoro de las profundidades del mar y les pedirá a los niños que nombren qué seres vivos encuentran allí.

El docente irá registrando por escrito en formato de lista en papelógrafo estos nombres y se verificará luego del visionado del video, qué animales de la lista se vieron.

## Actividad 5 sincrónica en equipos

Se plantea una propuesta creativa por equipos. Para ello, el docente deberá generar grupos de 4 o 5 niños y los deberá organizar en distintos sectores del salón.



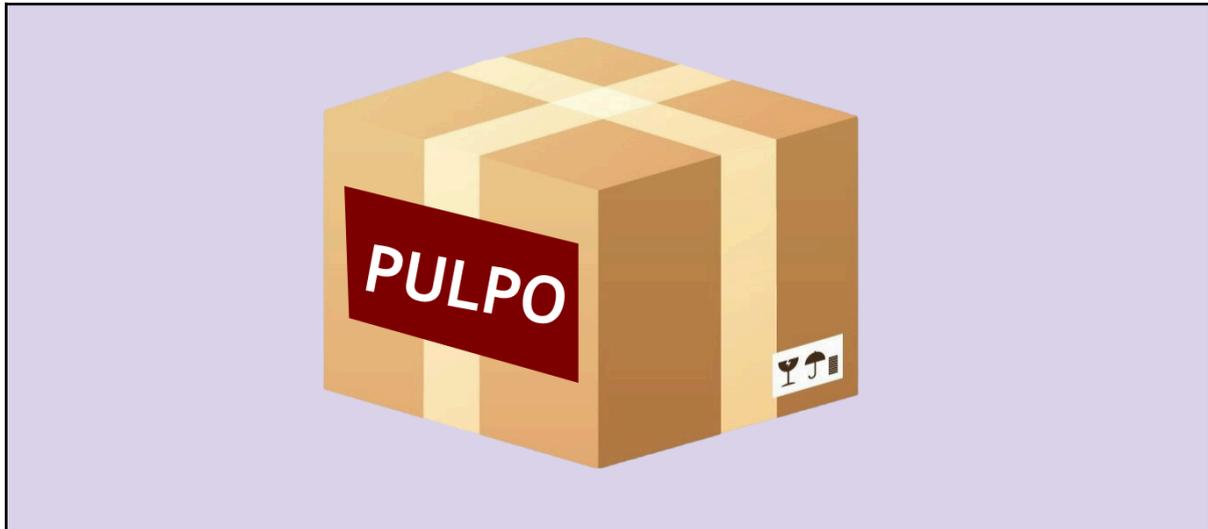
**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad

A cada equipo se le entregará una “caja sorpresa” con el nombre de uno de los animales marinos reconocidos en la actividad anterior en su parte externa.



Se recomienda realizar la lectura colectiva de las etiquetas de las cajas y plantear a los estudiantes que hagan hipótesis sobre el contenido de la caja de su equipo. En el interior de la caja encontrarán materiales que sirvan para generar un volumen representando del animal asignado, por ejemplo: papel, lana, rollos de PH, cartón, tijeras, telas, vasos descartables, cinta adhesiva, etc.

Se recomienda no olvidar colocar los elementos que servirán para ensamblar los materiales.

A partir de los materiales encontrados, proponer la representación del animal marino de su equipo.

Con ayuda docente, los niños deberán identificar qué elementos son más adecuados para cada parte del animal y qué posibilidades de ensamblaje tienen entre ellos.

Será fundamental que el docente realice un andamiaje en el ensamblado de los materiales y que proporcione (en el caso de que los alumnos lo soliciten) pinturas para su intervención plástica.



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

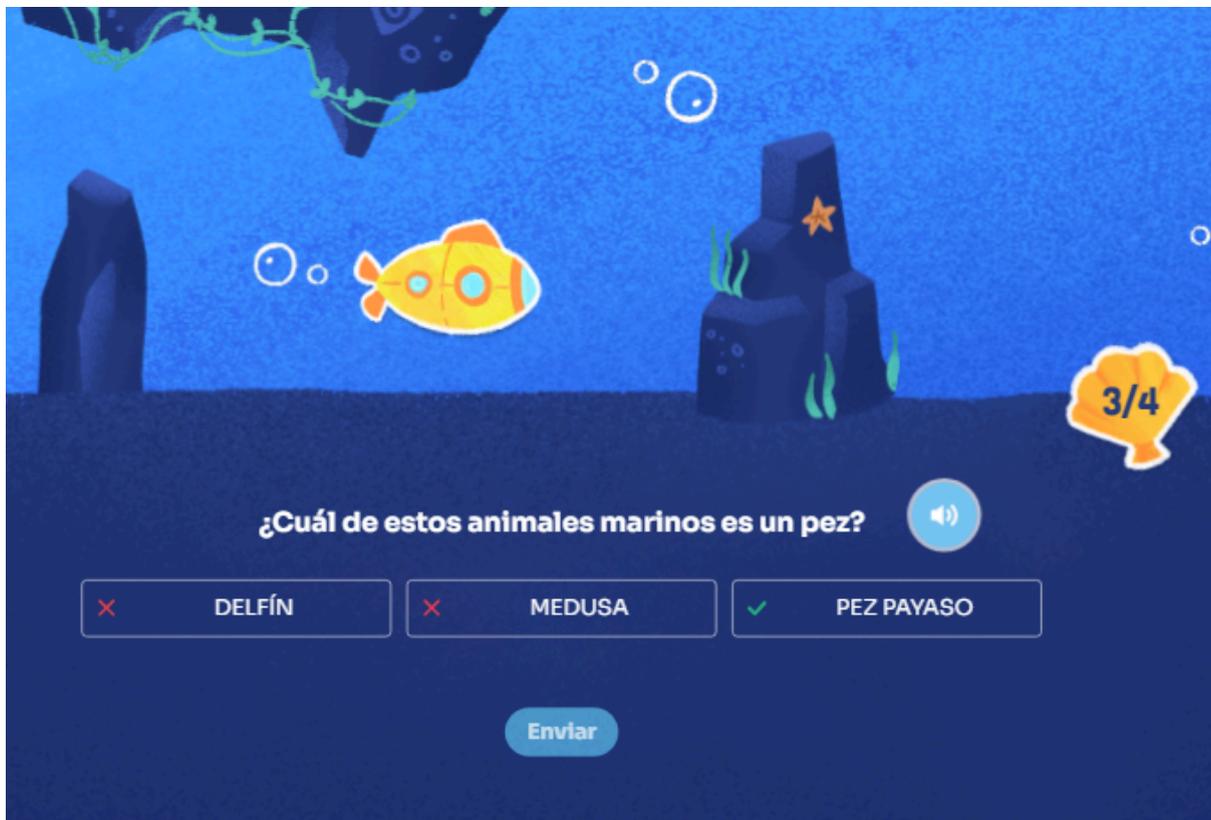
Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad

Visualizar los trabajos realizados por los equipos a fin de reconocer los materiales utilizados, las dificultades encontradas para su ensamblaje, las soluciones posibles para su construcción.

### Actividad 6 asincrónica (hacer en casa)

Este [Escape submarino](#) se organiza en seis niveles. Se sugiere que cada una de las etapas jugadas sean retomadas en la clase por el docente.

Estructuramos las siguientes actividades a partir de la organización del juego. A continuación se aportarán algunas ideas para que el docente las adecúe a su contexto.



Se promoverá el intercambio oral sobre cómo resolvieron este desafío. La idea es que el docente pueda promover que los niños construyan enunciados argumentativos: *El delfín no es un pez porque .../La medusa no es un pez ya que ...* El docente puede invitar a indagar sobre las fuentes de información, y a buscar juntos en sitios confiables (trabajar estos conceptos con la familia)



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad

Posteriormente a haber colectivizado las características de la clase PEZ, podrán identificar las características que no poseen estos seres vivos (delfín y medusa) para no incluirse en esta clase.



Se colectivizan las características de los otros animales que aparecen como CALAMAR, MEDUSA y PULPO.

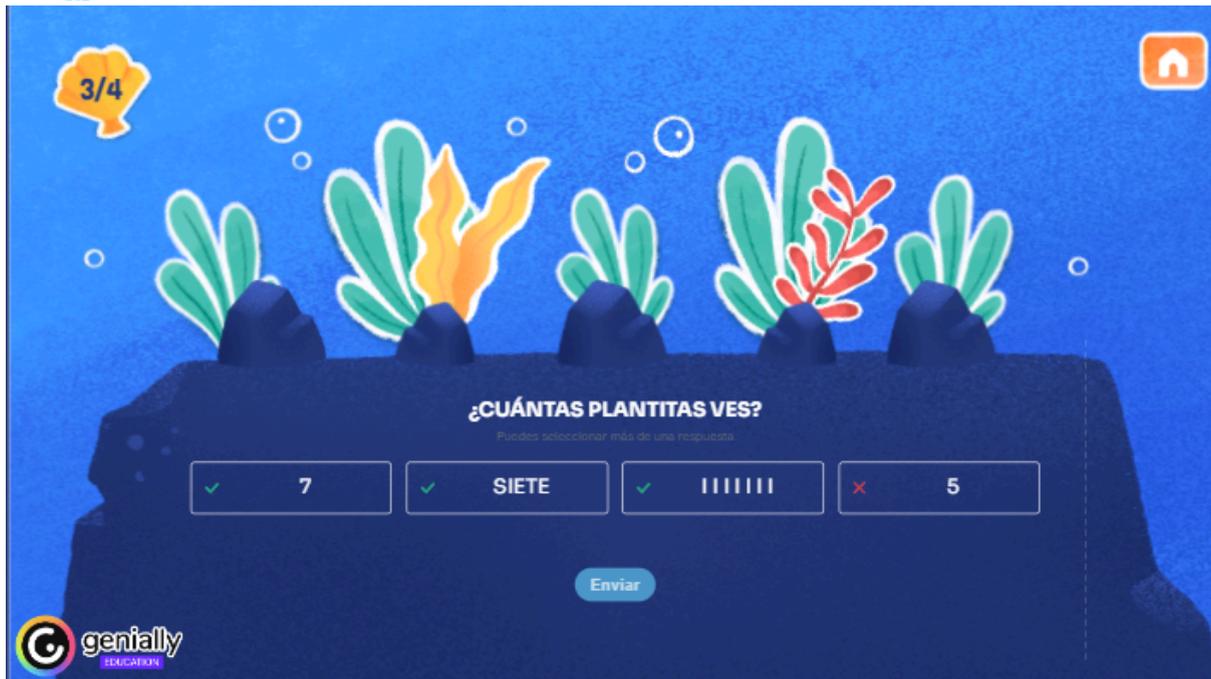
Se puede promover la producción de adivinanzas de estos animales. Ejemplo:

*Tengo un cuerpito bien duro  
y resistente...*

*Mis pinzas me sirven para cazar*

*Camino de costado, nunca para atrás.*

También el docente puede reflexionar con los niños sobre qué movimientos tuvieron que hacer con el mouse para mover el foco y encontrar el nombre del animal. Es importante que se ponga en palabras la diferencia de procedimientos y consecuencias entre el CLIQUEO y el ARRASTRE.



La pregunta que se propone en este reto refiere a las diferentes representaciones del número, lo que permite que en la clase se retome esto y se propongan otras actividades de conteo y registro de los números. Se puede proponer a los niños juegos de rol donde cada uno sea una medusa, un pez globo, una ballena, una planta, etc. Cada uno en su rol, en el patio, se comportará de acuerdo a como lo haría esa especie bajo el mar. Así podrían visualizar cómo las plantas permanecen en su lugar, mientras que los peces se mueven por todo el espacio que delimiten como mar (puede ser el salón o un sector del patio). Se puede nombrar a un compañero como “contador” de especies. ¿Cuál es la diferencia entre contar un elemento que no se mueve y otros que sí? Así se podrá discutir en torno a los aspectos implícitos en el conteo, siendo importante el poder controlar la colección a contar para que ningún elemento se cuente más de una vez, o no se cuente.

Luego, es importante conocer la serie oral y su representación, para poder comunicar el cardinal de la colección.

Así se recurre a la serie numérica que puede estar presente en el aula y a las diferentes formas de representar cada número. Se puede solicitar a cada “contador”



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad

que registre de diferente manera el resultado obtenido.



A partir de este tramo, se puede discutir con los niños acerca de las características de los animales y retomar aspectos sobre la búsqueda de información. Pero también es interesante analizar con ellos las categorías que se van generando a partir de la descripción del paisaje que se realiza durante todo el juego. Así elementos que en un momento pertenecen a un grupo, cuando se propone otra clasificación pueden pertenecer a otro. Se sugiere mantener el juego de roles mencionado anteriormente para que realicen la clasificación y el conteo de elementos en cada categoría.

### Actividad 7 sincrónica

Para esta actividad, se propone recibir a los alumnos con una ambientación de aula. El escenario consiste en colocar una tela o sábana clara con una luz proyectada sobre ella, simulando un teatro de sombras. El salón debe estar oscuro y se recomienda colocar la ambientación sonora utilizada en actividades anteriores.

Se invitará a los niños a ingresar al salón y “adivinar” la proyección de la sombra de los diferentes animales marinos realizados en la actividad 5 .

Algunas preguntas guía en esta experiencia:



¿Qué animales se reconocieron?

¿Cuáles fueron los elementos que me ayudaron a reconocerlo?

¿Qué sucede con la sombra si se gira el objeto? ¿La sombra proyectada es la misma? ¿Cómo debe colocarse cada una para reconocerla mejor?

Para finalizar la actividad se propone la visualización del siguiente audiovisual:



<https://www.youtube.com/watch?v=G0d3xIDApIM>

- Dejar abierta la interrogante:

**¿Los animales proyectados en el video, estarán contruidos de la misma manera que los que realizamos en clase?**

### Actividad 8 asincrónica - (hacer en casa)

Desde la plataforma de trabajo, se propone visualizar nuevamente el video proyectado en el salón de clase y la realización de la siguiente consigna en familia.

**CONSIGNA:****¡Jugamos con sombras!**

Con ayuda de los adultos, construir algún animal marino en cartón para utilizar en la clase a modo de títere de sombra.

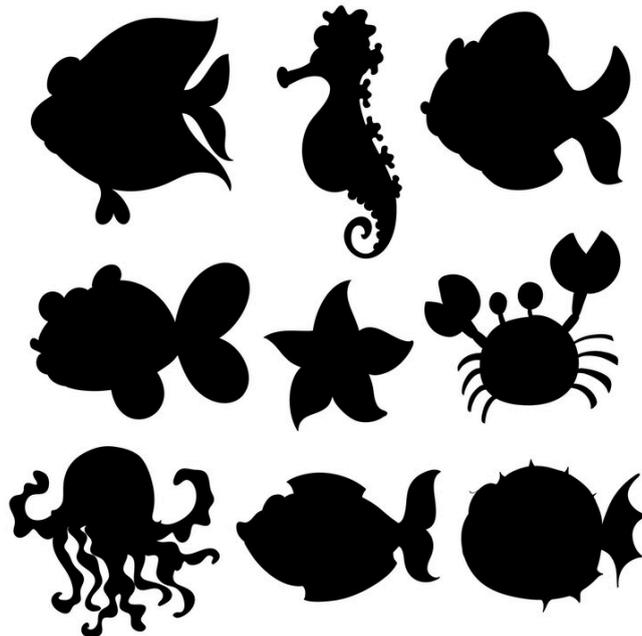
¡Pueden probar en casa cómo resulta la sombra del objeto antes de llevarlo a clase!

**Actividad 9 sincrónica**

Disponer el salón con el teatro de sombras y la musicalización utilizada en la actividad anterior.

Solicitar a los alumnos, que en duplas, ingresen al teatro con los objetos realizados en el hogar y experimenten su movimiento guiados por la música.

Una vez que hayan experimentado la totalidad de los niños, realizar una ronda reflexiva con la luz encendida y los objetos creados.



Analizar en forma colectiva, cuáles de los objetos construidos tanto en clase como en la casa, son los más apropiados para proyectar su sombra.

En este punto distinguir que las construcciones en el plano, son más adecuadas para lograr el resultado deseado.



## 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, Matemática, Artes visuales, Ciencias de la computación y Tecnología Educativa*. Como se explicita en su título, esta es la parte II (dos) de la propuesta: *Los paisajes marinos y sus habitantes* por lo que se sugiere trabajar de antemano con la parte I (uno) en la que se introduce el concepto de *paisaje* y se trabaja con texto poético que recrea un paisaje de mar.

Fue diseñada tomando insumos del modelo *Flipped Classroom o Clase Invertida*. En este enfoque pedagógico algunas tareas se realizan fuera del aula y se utiliza el tiempo de clase para llevar a cabo actividades que impliquen el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad en los que son necesarias la ayuda y la experiencia del docente.

En este caso particular, se integran actividades *asincrónicas y sincrónicas* con el propósito de que el proceso de aprendizaje se realice también en la casa con la mediación de la familia. En este sentido, los productos de las tareas realizadas en casa son recuperadas en el aula para seguir avanzando. De este modo además, incluimos a estos actores primarios en los aprendizajes de sus hijos.

Desde el espacio Técnico -Tecnológico, se promueve la comunicación en entornos digitales a través de distintos formatos interactivos, en especial, una propuesta de *Juego de escape*. Esta herramienta de gamificación (Ministerio de Educación, Formación profesional y Deportes, Gobierno de España, 2024) promueve una serie de potencialidades educativas. Entre ellas:

Los niños administran su propio aprendizaje.

Se fomenta la resolución de problemas y la gestión del tiempo.

Se favorece la motivación asentando el aprendizaje previo y favoreciendo nuevas habilidades.

Se promueve la comunicación lingüística.

Se favorece el trabajo de memoria, atención, concentración y creatividad.



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad

Se aumenta la coordinación motriz.

Además que los niños tendrán que reconocer íconos y cumplir órdenes sencillas que implican el clickeo y el arrastre dentro de este juego.

En Matemática se aborda el conteo de cantidades, su representación numérica y gráfica, reconociendo la importancia de su lectura y comunicación en diversas actividades y contextos. Por otro lado, el reconocimiento del aspecto ordinal, permite que los niños comiencen a identificar algunas propiedades que son propias del sistema de numeración decimal y que podrán profundizar a partir de otras actividades que el maestro planifique.

En lo referente a Lengua española se promueven distintas instancias donde se genera la interacción con el sistema de escritura. Se destaca que casi todos los textos escritos que aparecen en dicha propuesta se disponen en audio para promover la autonomía del niño a la hora de resolver los desafíos que se le presentan.

En las actividades que se sugieren para realizar -antes y después- de dar a conocer esta propuesta interactiva, se promueven distintas instancias donde se genera la interacción con el sistema de escritura a partir -esencialmente- de la lectura y escritura a través del maestro (Kaufman, 2012). También se describen situaciones donde se fomenta la reflexión metalingüística enmarcada en el primer momento descrito por Salgado (1995) en relación al proceso de adquisición del código escrito; el de la **conciencia lingüística**. En esta primera etapa se aborda la **conciencia léxica**, es decir, la promoción del concepto de *palabra* y la **conciencia fonológica**.

En esta línea teórica, los momentos siguientes son: un segundo momento: del *reconocimiento fonético-ortográfico*; un tercer momento, de *escritura fonológica* y un cuarto momento: de *escritura ortográfica*. Para obtener más información sobre este marco teórico se recomienda consultar el siguiente recurso [Sobre la adquisición de la lengua escrita: secuencia didáctica](#)

Cabe destacar que en las cuatro primeras actividades, se propone la **elaboración de listas** de nombres de animales, elementos del paisaje de mar, etc. Cabe destacar que la escritura de diferentes tipos de listas “constituye una potente



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad

herramienta para la enseñanza y el aprendizaje del lenguaje oral y escrito”  
(Teberosky A. Sepúlveda A. 2017)

Desde las Artes Visuales, la propuesta se centra en dos grandes ejes: la composición plástica a partir del ensamblaje y el modelado, y la experimentación de la luz y la sombra sobre diferentes objetos.

Se sugiere trabajar previamente los conceptos de plano y volúmen en el espacio para poder introducir un lenguaje asertivo en las propuestas planteadas a los alumnos.

Las actividades productivo-creativas, deberán buscar la experimentación de los materiales, sus posibilidades plásticas y la capacidad de adaptación de estos materiales a los objetivos planteados.

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.

### **Bibliografía/Fuentes consultadas**

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>

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



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad

Ministerio de Educación, Formación profesional y Deportes, Gobierno de España (2024, abril 24). Juegos de escape o escape room en el ámbito educativo *Blog de educación, formación profesional y deportes. Gobierno de España*

<https://www.educacionfpydeportes.gob.es/biblioteca-central/blog/2024/abril/escape-room.html#:~:text=Los%20escape%20room%20son%20m%C3%A1s,competencias%20importantes%20para%20la%20vida.>)

Rodríguez Rava, Beatriz; Xavier de Mello, Ma. Alicia (comps.) (2005): *El Quehacer Matemático en la Escuela. Construcción colectiva de docentes uruguayos*. Montevideo: FUM-TEP/Fondo Editorial QUEDUCA.

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

“...” [MusicSonido] (2022) *Sonido Bajo el Agua - Underwater Sound* [Video]. Youtube.

<https://youtu.be/FQHFWNHU4Do?si=5TcN0bH1cp7yskSg>

“...” [Safari Kids] (2021) *Animales Marinos para niños (con vídeos)*[Video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=DxSjy0a1xio>

[https://www.freepik.es/vector-gratis/conjunto-animales-acuaticos-negro\\_19589237.htm#fromView=search&page=1&position=8&uuid=71a4d87a-4b7c-42cc-881e-4b76c113d46a](https://www.freepik.es/vector-gratis/conjunto-animales-acuaticos-negro_19589237.htm#fromView=search&page=1&position=8&uuid=71a4d87a-4b7c-42cc-881e-4b76c113d46a)

**Autor:** Fiorella Fernández-Esteban Ramírez- Karinna Romero

**Fecha de creación:** Setiembre, 2024

**Licenciamiento:**

