

## Jugamos con el zorrillo de monte (Propuesta didáctica)



### Descripción:

Esta propuesta didáctica, dirigida a estudiantes de 1.º y 2.º grado, propone explorar el ecosistema de la pradera a partir de la lectura del texto “El zorrillo de monte”. A través de una secuencia de actividades basadas en la indagación, el juego y la exploración del entorno, los estudiantes identifican los componentes del ambiente donde vive el zorrillo y reflexionan sobre las relaciones que se establecen entre los seres vivos y los elementos no vivos del ecosistema.

La propuesta integra contenidos de Lengua Española, Ciencias del Ambiente y Tecnologías Digitales, promoviendo la comprensión lectora como punto de partida para la construcción de conocimientos científicos. Mediante dinámicas de clasificación, juegos de simulación, representaciones corporales, juegos de tablero y recursos digitales con elementos gamificados, los estudiantes observan, formulan preguntas, establecen relaciones y elaboran explicaciones iniciales sobre el funcionamiento de un ecosistema.

Asimismo, se incorporan experiencias de pensamiento computacional a través de actividades de programación desenchufada y juegos interactivos, que permiten abordar la secuenciación de acciones, la resolución de problemas y la toma de decisiones en contextos lúdicos. Desde un enfoque de metodologías activas y

aprendizaje basado en el juego, la propuesta favorece la participación, la curiosidad y la construcción colectiva de conocimientos sobre el ambiente y su cuidado.

**Formato:** Propuesta didáctica

**Ciclo:** 1

**Tramo:** 2

**Grados:** 1° y 2°

<b>Competencia general:</b> Comunicación - Pensamiento científico - Pensamiento computacional				
<b>Espacio</b>	<b>Unidad curricular</b>	<b>Competencia específica</b>	<b>Contenido</b>	<b>Criterio de logro</b>
<b>COMUNICACIÓN</b>	<b>Lengua Española</b>	Expresa ideas y emociones mediante diversos lenguajes para comunicarse según los requerimientos de cada situación.	<b>LECTURA</b> La construcción del sentido del texto: el tema, las palabras clave, el orden de las ideas, la información explícita e implícita, recursos no lingüísticos, componentes culturales.	Lee en forma autónoma y con ayuda del docente adjudicando valor fonológico a los grafemas.
<b>CIENTÍFICO-MATEMÁTICO</b>	<b>Ciencias del Ambiente</b>	CE3. Juega, observa, indaga, plantea dudas sobre fenómenos concretos con el acompañamiento del docente.	<b>BIOLOGÍA</b> Clasificación de componentes del ecosistema terrestre.	Reconoce los componentes bióticos y abióticos interactuando y respetando la diversidad del entorno con acciones de cuidado.
<b>TÉCNICO-TECNOLÓGICO</b>	<b>Ciencias de la Computación y Tecnologías Educativas</b>	CE5.6. Explora de forma mediada y se expresa a través de nociones básicas de programación.	<b>PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y ROBÓTICA</b> Secuencias ordenadas de instrucciones (algoritmos) para la resolución de problemas.	Explora lenguajes de programación por bloques para acercarse a la comprensión de algoritmos simples como estructuras de datos que generan acciones.
<p><b>Metas de aprendizaje*:</b> Los y las estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explorarán y reconocerán el ecosistema de la pradera donde habita el zorrillo de monte, identificando sus componentes bióticos y abióticos a partir de la lectura, el juego y la observación, con el propósito de comprender las características del ambiente en el que viven los seres vivos.</li> <li>- Establecerán relaciones entre los seres vivos del ecosistema de la pradera, especialmente vínculos de alimentación, mediante actividades lúdicas, corporales y representaciones de cadenas o redes alimenticias, con</li> </ul>				

el propósito de comprender la interdependencia entre los organismos.

- Reconocerán palabras y comprenderán información en textos breves vinculados al zorrillo de monte, mediante la observación de imágenes, la identificación de palabras clave y la relación entre grafemas y sonidos, con el propósito de construir el sentido del texto y avanzar en el proceso lector.
- Relacionarán imágenes y palabras del campo semántico del ecosistema del zorrillo, a través de actividades de clasificación, asociación y lectura, con el propósito de ampliar el vocabulario específico y fortalecer la comprensión del entorno.
- Participarán en juegos de tablero y actividades de pensamiento computacional, tanto en formato conectado como desconectado, siguiendo secuencias de acciones, tomando decisiones y resolviendo desafíos, con el propósito de desarrollar habilidades de resolución de problemas y comprensión de secuencias lógicas.

*\* Podrán adecuarse a las características y necesidades del grupo a cargo del o de la docente.*

## PLAN DE APRENDIZAJE

### Actividad 1: Conocemos al zorrillo de monte

Se presenta el texto “*El zorrillo de monte*” para que los niños lo exploren, anticipen de qué se puede tratar, o lo lean por sí mismos.

En aquellos casos donde los niños están comenzando a aprender a leer se promueve que identifiquen palabras que reconozcan y que comenten qué creen que dice el texto a partir del título, las palabras conocidas y la imagen.

#### EL ZORRILLO DE MONTE

EL ZORRILLO DE MONTE VIVE EN LOS  
MONTES Y PRADERAS DE URUGUAY.

EN EL MONTE HAY ÁRBOLES, PLANTAS Y  
PASTO.  
TAMBIÉN HAY AGUA, SUELO, AIRE Y SOL.  
EL ZORRILLO VIVE CON OTROS ANIMALES.

EL ZORRILLO BUSCA ALIMENTO.  
CAMINA ENTRE LAS PLANTAS.




Posteriormente, el docente lee el texto y realiza una lectura dialogada, deteniéndose en algunas palabras clave señalándolas.

Preguntas para orientar la conversación:

?

¿Dónde vive el zorrillo?  
 ¿Qué hay en el monte?  
 ¿Qué otros animales pueden vivir allí?  
 ¿De qué se alimentará?



A continuación, los estudiantes vuelven al texto para localizar información acerca de dónde vive el zorrillo, para señalar palabras que nombran elementos del monte (árboles, plantas, pasto, agua, aire, sol). Pueden identificar cuál es la oración que indica qué es lo que hace el zorro.

El docente recupera las intervenciones y vuelve al texto cuando es necesario para confirmar la información.

A modo de cierre, los niños deberán identificar las palabras claves de cada oración. Para aquellos que están adquiriendo el proceso de lectura se propone que relacionen los grafemas iniciales de estas palabras con sus sonidos iniciales (“Z” de zorrillo, “M” de monte, “S” de sol, entre otros).

### Actividad 2: ¿Dónde vive el zorrillo?







Luego de la lectura del texto se muestra un audiovisual del [zorro de monte](#) y se propone identificar diferentes elementos del ecosistema como ser: plantas, animales, agua, suelo, cielo/sol.


Los niños comentan qué elementos ayudan a vivir al zorro.

Se procede a realizar como registro posible un dibujo colectivo del lugar donde vive el zorrillo en un papelógrafo.

### Actividad 3: Palabras del monte

Se propone a los niños que observen o lean las fichas que se adjuntan abajo. Cada una de ellas incluye una imagen y una palabra escrita.

 ZORRITO	 PASTO	 ÁRBOL
1	2	3
 INSECTOS	 LAGARTIJA	 RATÓN DE CAMPO
4	5	6

 Se adjunta el anexo de las tarjetas, disponibles además en formato digital en: [Fichas de trabajo](#)

Durante la actividad se proponen diferentes formas de participación según los avances en el proceso de adquisición de la lectura:

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3
<p>-Los estudiantes manipulan las fichas y las observan, así como sus palabras.</p> <p>-Se les pregunta si reconocen alguna de ellas y/o que comenten qué creen que puede decir la palabra que está en cada ficha.</p> <p>-Se pregunta cuáles son las letras que identifican y si conocen su sonido.</p> <p>-Luego se pregunta si conocen o ven otras palabras que comienzan por el mismo sonido. Por ejemplo, en la ficha “árbol” podrían decir que comienza igual que “arroyo”.</p>	<p>-Se presentan las palabras separadas de las imágenes (a modo de rompecabezas- recortar en la línea de corte) para que los niños lean las palabras y hagan correspondencia entre texto-imagen. Se puede sugerir que comparen las longitudes identificando qué palabras son más largas o más cortas.</p>	<p>-Se pide a los estudiantes que lean las fichas y que las agrupen según diferentes criterios que surgen a partir del texto trabajado en la actividad 1. Por ejemplo: animales (insectos, ratón de campo, lagartija, zorrillo); plantas (pasto, árboles); o elementos del ambiente (arroyo, suelo, sol).</p>

A modo de cierre, los niños comentan qué hicieron: qué letras y palabras reconocieron y cómo hicieron la clasificación de las palabras de las fichas. A partir de sus respuestas se habla acerca de que las palabras escritas en las fichas representan elementos del ecosistema de monte, y que para leerlas es posible utilizar varias estrategias: interpretar el significado a partir de las imágenes, de las letras que se pudieron reconocer y los sonidos que las representan, usando la extensión de las palabras, y establecer relaciones con la información de otros textos. Se escuchan todas las intervenciones de manera ordenada.

#### **Actividad 4: Exploradores del monte del zorrillo**

El aula o el patio se transforma en el monte.

En distintos lugares se esconden las tarjetas previamente utilizadas en la actividad anterior, de elementos del ecosistema.

Los niños trabajan en pequeños grupos de no más de 4 integrantes.

Cada grupo recibe una bolsa de explorador (sobre o caja) donde guardará lo que encuentre.

**Consigna:**

*Hoy somos científicos que investigan el lugar donde vive el zorrillo. Debemos descubrir qué elementos forman parte de su hogar.*

Los niños recorren el espacio buscando tarjetas.

Cuando regresan al aula, se colocan tres carteles grandes:

Seres vivos	Elementos del ambiente	No estamos seguros todavía

Cada grupo explica dónde colocó su tarjeta y por qué, lo cual permite que surja la discusión científica.

El docente guía la reflexión con preguntas que promuevan la observación, relación y explicación.



**Preguntas para 1º año** (dirigidas a observar, nombrar y reconocer)

- *¿Cuáles de estos son seres vivos? ¿Cómo te das cuenta?*
- *¿Las plantas están vivas? ¿Qué ves que lo demuestra?*
- *¿Qué hay en el lugar donde vive el zorrillo? (animales, plantas, agua...)*
- *¿Qué necesita el zorrillo para vivir?*
- *¿Qué crees que come el zorrillo?*
- *¿Qué pasaría si no hubiera plantas en este lugar?*

**Preguntas para 2º año** (dirigidas a explicar, relacionar y anticipar)

- *¿Qué características permiten diferenciar a los seres vivos de los elementos no vivos?*
- *¿Qué elementos del ecosistema necesita el zorrillo para sobrevivir? ¿Por qué?*
- *¿De qué seres vivos se alimenta el zorrillo? ¿Cómo lo sabes?*
- *¿Cómo se relacionan los animales y las plantas en este ambiente?*
- *¿Qué ocurriría si desaparecen las plantas o los insectos? Explica por qué.*
- *¿Qué relaciones de dependencia puedes identificar en el ecosistema?*

### Actividad 5: Leer reglas para jugar

Los estudiantes observan el texto de las instrucciones de un juego y comentan qué creen que indican a partir de los íconos y algunas de las palabras que reconozcan. Deberán anticipar qué puede ocurrir en el juego cuando aparece cada situación.



Al finalizar, comentan qué palabras lograron reconocer y qué pistas utilizaron para comprender el texto) imágenes, palabras conocidas, letras y sonidos identificados. Los estudiantes que leen con mayor autonomía pueden explicar qué indica cada regla del juego y cómo esa información se utiliza para avanzar, retroceder o perder un turno durante las partidas.

A continuación, el docente lee las instrucciones para que todos conozcan el texto. En la actividad 6, cuando los niños tengan dudas podrán volver a este texto si lo consideran necesario para verificar qué indica cada regla. De esta manera utilizan la lectura para comprender las instrucciones del juego y tomar decisiones durante las actividades.

### Actividad 6: El camino del zorrillo (PC Desenchufado)

Se propone al grupo jugar con el tablero “El camino del zorrillo” aplicando las reglas leídas en las instrucciones de la actividad 5 para avanzar, retroceder o perder turnos según corresponda. En este proceso, los estudiantes interpretan reglas como instrucciones que deben ser ejecutadas en un orden determinado.



 Se adjunta Anexo con el tablero del juego en formato póster para imprimir y armar.

### [TABLERO EN PÓSTER](#)

#### **Material**

Un tablero grande en el piso (hecho con hojas o cartulinas).

Dado

#### **Forma de jugar**

Los niños representan las fichas del juego. Cada participante asume el rol de un zorrillo que busca alimento y quiere llegar a su refugio. El juego se desarrolla aplicando las reglas presentadas en la actividad anterior, utilizando el cuerpo para realizar los movimientos en el tablero. Cada acción realizada implica traducir el resultado del dado en una instrucción concreta, poniendo en juego la relación entre símbolo (número) y acción (movimiento).

Con esta actividad se trabaja, desde el pensamiento computacional desenchufado, con programaciones básicas de avanzar y retroceder según la orden que surja. En otra instancia, los estudiantes pueden crear otras instrucciones tales como: detenerse, girar hacia la derecha, girar hacia la izquierda, avanzar, retroceder. De esta manera las programaciones se van complejizando.

#### **Actividad 7: La telaraña del ecosistema**

##### **Materiales:**

- Tarjetas con imágenes de:
  - sol
  - pasto
  - insecto
  - ratón
  - zorro
  - agua
- Un ovillo de lana.

 Se adjunta Anexo con [las tarjetas](#)

Los niños se colocan en círculo. Cada uno recibe una tarjeta.

1. El niño que tiene **el sol** sostiene el ovillo de lana y dice:  
***“Yo doy energía a las plantas”.***
2. Lanza el ovillo al niño que tiene **pasto**.
3. El niño del pasto dice:  
***“Los insectos pueden alimentarse de plantas”.***
4. Lanza el hilo al niño **insecto**.
5. El insecto dice:  
***“El ratón puede alimentarse de insectos”.***
6. El ratón pasa el hilo al **zorro**.

Al final se forma una red de lana que representa al ecosistema.

La docente retira un elemento (por ejemplo las plantas) y realiza las siguientes preguntas:

?

- *¿Qué ocurre con la red?*
- *¿Quiénes se quedan sin alimento?*
- *¿Qué pasaría con el zorro si no hubiera plantas en este ecosistema?*

Los niños observan cómo se afloja o se rompe la red.

Conclusión construida con los niños:

**“En el monte los seres vivos dependen unos de otros y del ambiente para poder vivir.”**

### **Actividad 8: Ayudemos a los zorritos a llegar a su refugio (PC ENCHUFADO)**

En esta oportunidad se retoma lo abordado en las actividades anteriores tanto desde la Comunicación, desde las Ciencias como desde Pensamiento Computacional, pero a través de un juego en formato digital. El tablero y las reglas son iguales, solo que se agrega otro nivel de abstracción.

Antes de comenzar a jugar, los estudiantes anticipan qué puede ocurrir cuando aparece cada regla del juego y explican qué acción deberá realizar el zorrillo (avanzar, retroceder, perder turno o volver a tirar el dado). Durante el juego observan las secuencias de acciones que se generan y comentan qué ocurre con el recorrido del zorrillo.

A su vez, esta actividad puede ser muy útil como una forma de evaluar y de autoevaluarse a partir de interrogantes tales como:

?

*¿Qué aprendí?*

*¿Qué fue lo que me resultó más difícil de comprender?*

*¿Qué me falta por aprender?*

*¿Qué me gustaría continuar aprendiendo?*

 Se adjunta enlace al juego [El camino de los zorritos](#)

**Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:**

Se sugiere desarrollar la propuesta desde un enfoque de indagación y aprendizaje basado en el juego, promoviendo la participación activa de los estudiantes en experiencias de observación, exploración y reflexión sobre el ecosistema de monte donde habita el zorrillo de monte. A partir de la lectura del texto inicial, el docente puede recuperar los conocimientos previos de los estudiantes y formular preguntas que favorezcan la construcción progresiva de explicaciones sobre las relaciones entre los seres vivos y los elementos del ambiente.

La secuencia combina instancias de lectura, exploración corporal, clasificación de información, juego simbólico y actividades con elementos de la gamificación, permitiendo abordar los contenidos desde diferentes lenguajes y experiencias. Estas dinámicas favorecen la comprensión de nociones científicas iniciales como la identificación de componentes bióticos y abióticos y las interrelaciones que se establecen entre ellos.

Asimismo, se integran experiencias de pensamiento computacional en formato conectado y desconectado. Las actividades de programación desenchufada, como el juego de tablero en el que los estudiantes avanzan o retroceden siguiendo determinadas instrucciones, permiten trabajar la secuenciación de acciones, la resolución de problemas y la anticipación de resultados (Gurises Unidos, 2017). Por su parte, las propuestas digitales posibilitan trasladar estas lógicas a entornos interactivos, favoreciendo la comprensión de algoritmos simples y la toma de decisiones en contextos lúdicos.

Se recomienda promover el trabajo colaborativo en pequeños grupos, favoreciendo el intercambio de ideas, la argumentación y la construcción colectiva de explicaciones. En este proceso, el docente cumple un rol de mediador que orienta la observación, recupera las intervenciones de los estudiantes y sistematiza los aprendizajes construidos durante la experiencia.

Durante el desarrollo de la propuesta se sugiere ofrecer diferentes formas de acceso al contenido, en coherencia con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). En este sentido, se promueven múltiples formas de representación mediante el uso combinado de imágenes, palabras escritas, recursos visuales y representaciones corporales (Alba Pastor et al., 2011). Las tarjetas con imágenes y palabras permiten establecer relaciones entre el lenguaje oral, la lectura emergente y los conceptos científicos vinculados al ecosistema.

Asimismo, se proponen múltiples formas de acción y expresión, de modo que los estudiantes puedan participar según sus posibilidades y avances en el proceso de adquisición de la lectura. Algunos podrán interpretar las fichas a partir de las imágenes y relacionarlas con las palabras escritas; otros podrán hacer anticipaciones por indicios cuantitativos (identificando los significados de acuerdo al inicio de las palabras, frases, o los finales) o cualitativos, de acuerdo a la extensión (ANEP, 2024); mientras que aquellos estudiantes con mayor autonomía lectora podrán leer las palabras completas, clasificar conceptos, establecer relaciones con otros textos, o explicar relaciones entre los elementos del ecosistema.

Estas estrategias se vinculan con propuestas de extensión del vocabulario y reconocimiento de palabras, en línea con orientaciones de programas de desarrollo lector como ProLEE, favoreciendo la identificación de grafemas, sonidos iniciales y relaciones entre palabras del mismo campo semántico.

Las actividades lúdicas, como la búsqueda de tarjetas del ecosistema, el juego de tablero o la construcción de la “telaraña del ecosistema”, permiten representar de manera concreta las relaciones de dependencia entre los seres vivos y los elementos del ambiente. Estas experiencias favorecen la comprensión de nociones científicas complejas a través de situaciones de juego, exploración y diálogo. En la actualidad, hay muchos estudios que demuestran que el juego aumenta el nivel de motivación de los estudiantes, mejora los resultados académicos obtenidos e influye en el nivel de pertenencia de los niños (Fundación Bosco Global, 2021).

La evaluación se concibe como un proceso formativo y continuo, orientado a acompañar el desarrollo de los estudiantes durante las diferentes actividades propuestas. Se sugiere observar y registrar las formas en que los niños participan en las instancias de lectura, clasificación, juego y reflexión, atendiendo especialmente a sus explicaciones, argumentaciones y relaciones entre los elementos del ecosistema.

También se pueden incluir instancias de autoevaluación, invitando a los estudiantes a reflexionar sobre su proceso de aprendizaje a través de preguntas sencillas, tales como qué aprendieron sobre el lugar donde vive el zorrillo, qué les resultó más interesante o qué aspectos les gustaría seguir investigando.

El uso de rúbricas sencillas o registros de observación permite al docente valorar el progreso de los estudiantes en relación con la participación, la comprensión de los componentes del ecosistema y la capacidad de establecer relaciones entre los seres vivos y su ambiente, integrando así la evaluación al proceso de enseñanza y aprendizaje.

**Recursos digitales sugeridos:** Genially

**Evaluación:** Se sugieren posibles rúbricas de evaluación y autoevaluación. Cada docente la adaptará a sus objetivos.

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>En inicio</b>	<b>En proceso</b>	<b>Logro esperado</b>	<b>Nivel Avanzado</b>
<b>Participación en actividades lúdicas y corporales</b>	Participa con dificultad o solo cuando recibe ayuda del docente.	Participa en algunas actividades cuando recibe orientación.	Participa activamente en las dinámicas de juego y trabajo grupal.	Participa con iniciativa, propone ideas y favorece la participación de sus compañeros.
<b>Identificación de elementos del ecosistema</b>	Reconoce algunos elementos del ambiente con apoyo.	Identifica algunos componentes del ecosistema a partir de imágenes o ejemplos.	Identifica y clasifica componentes bióticos y abióticos del ecosistema de la pradera.	Explica con claridad la función o características de distintos elementos del ecosistema.
<b>Comprensión de relaciones entre los seres vivos</b>	Reconoce algunos seres vivos sin establecer relaciones entre ellos.	Establece relaciones simples entre algunos seres vivos del ecosistema.	Explica relaciones básicas como la alimentación o dependencia entre seres vivos.	Analiza relaciones más complejas dentro de la cadena o red alimenticia del ecosistema.
<b>Uso de imágenes y palabras en las actividades</b>	Reconoce imágenes pero presenta dificultad para relacionarlas con palabras.	Relaciona algunas imágenes con palabras con ayuda.	Identifica imágenes y palabras del campo semántico del ecosistema.	Lee o reconoce palabras con autonomía y las utiliza para explicar ideas.
<b>Resolución de desafíos en juegos y actividades de pensamiento computacional (conectado o desconectado)</b>	Requiere ayuda constante para comprender consignas o avanzar en el juego.	Comprende algunas consignas y resuelve desafíos simples con apoyo.	Sigue instrucciones, toma decisiones y resuelve desafíos del juego de forma adecuada.	Anticipa resultados, propone estrategias y explica las decisiones tomadas durante el juego.

Se presenta una rúbrica de autoevaluación pensada para estudiantes con un formato sencillo que facilita la reflexión sobre el propio aprendizaje. Puede utilizarse al finalizar la secuencia o después de alguna actividad significativa. Las caritas funcionan como apoyo visual para que los niños identifiquen su nivel de logro.

¿Cómo participé y qué aprendí?	😊 Lo hice muy bien	😊 Lo estoy logrando	😞 Necesito seguir practicando
<b>Participé en los juegos y actividades sobre el zorrillo y su ambiente.</b>	Participé con entusiasmo y ayudé a mis compañeros.	Participé en varias actividades.	Me costó participar o necesité mucha ayuda.
<b>Reconocí animales, plantas y elementos del lugar donde vive el zorrillo.</b>	Reconocí muchos elementos del ecosistema.	Reconocí algunos elementos.	Me costó reconocerlos.
<b>Entendí quién se come a quién en el ecosistema.</b>	Pude explicar relaciones de alimentación.	Comprendí algunas relaciones.	Necesito seguir aprendiendo.
<b>Relacioné imágenes y palabras del ecosistema.</b>	Pude reconocer y leer algunas palabras.	Reconocí algunas imágenes o palabras.	Me costó relacionarlas.
<b>Participé en el juego del tablero o en el juego digital siguiendo instrucciones.</b>	Seguí las reglas y pensé estrategias.	Seguí algunas instrucciones.	Necesité ayuda para comprender el juego.

### Cierre reflexivo para los estudiantes

- Algo nuevo que aprendí sobre el zorrillo o su ambiente fue: \_\_\_\_\_
- La actividad que más me gustó fue: \_\_\_\_\_
- Algo que me gustaría seguir investigando es: \_\_\_\_\_

Este tipo de instrumento favorece la metacognición en edades tempranas, ya que invita a los niños a reconocer sus avances, expresar intereses y tomar conciencia de su propio proceso de aprendizaje.

### Créditos:

- Aventura Natural Argentina (2017) Zorro de monte [Video] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Tdn-dgl7vnY&t=78s>
- Carrizo, D (2026) El camino del zorrillo [Póster diseñado en Canva] Disponible en: [https://www.canva.com/design/DAHDGora920/\\_G1rcxHknWy5yx7T9vfkZA/edit?utm\\_content=DAHDGora920&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAHDGora920/_G1rcxHknWy5yx7T9vfkZA/edit?utm_content=DAHDGora920&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)
- Parodi, A. (2026) Ayudemos a zorrillo a llegar a su refugio [Juego online] Disponible en: <https://view.genially.com/69b1ad1aa69927b562806f84/interactive-content-el-camino-del-zorrillo>
- Carrizo, D. (2026) El zorrillo de monte.

### Bibliografía / Fuentes consultadas:

- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2023). *Educación Básica Integrada (EBI): Programas. 1.º ciclo, tramo 1 () y tramo 2 (1.º y 2.º grados)*. ANEP.
- ANEP (2023). *Educación Básica Integrada (EBI)- Reglamento de Evaluación del Estudiante (REDE)*.
- ANEP (2024). Plan Nacional de Lectura. Una propuesta didáctica-pedagógica para la mejora de los aprendizajes.
- Alba Pastor, C., Sánchez Serrano, J. M., Zubillaga del Río, A. (2011). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Pautas para su introducción en el currículo, Ministerio de Economía y Competitividad.
- Fundación Bosco Global (2021). Manual de aprendizaje basado en juegos: Jóvenes por la transformación social a través de procesos de gamificación y aprendizaje basado en juegos. Fundación Bosco Global.
- Furman, M., y Podestá, M. E. d. (2009). La aventura de enseñar ciencias naturales. Aique.
- Furman, M. (2022). *Las preguntas educativas entran a las aulas*. Fundación Santillana.
- Gurises Unidos (2017). Pensamiento Computacional: Un aporte para la educación de hoy. Fundación Telefónica Movistar. <https://share.google/DSXoR07pouk4jogRP>
- Liguori, L., y Noste, M. I. (2005). *Didáctica de las ciencias naturales: enseñar ciencias naturales*. Homo sapiens.
- Ravela, P. et. al. (2017). *¿Cómo mejorar la evaluación en el aula? Reflexiones y propuestas de trabajo para docentes*. Grupo Magro Editores: Ciudad de México

**Autoras:** Carrizo, Deyanyra- Parodi, Anabella

**Fecha de creación:** Marzo de 2026

**Licencia:** Creative Commons Atribución 4.0 Internacional BY-NC-SA

