

Misión Venancio (Propuesta didáctica)



Descripción:

Esta propuesta didáctica aborda el estudio del vuelo en los animales (vertebrados) a partir del cuento *Venancio vuela bajito*, integrando contenidos de Ciencias Naturales con el desarrollo del pensamiento computacional en los primeros años de escolaridad.

A través de una secuencia de actividades lúdicas, corporales y experimentales, los estudiantes exploran sus ideas previas, formulan hipótesis, ponen a prueba explicaciones y construyen progresivamente el concepto de que el vuelo depende de múltiples condiciones, como la presencia de alas y características del cuerpo.

La propuesta incorpora el uso de tarjetas, juegos de clasificación, secuencias de acciones y resolución de problemas, favoreciendo el razonamiento lógico mediante estructuras del tipo “si... entonces...”. Asimismo, se enmarca en el enfoque de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), ofreciendo múltiples formas de participación, representación y expresión.

Formato: Propuesta didáctica

Ciclo: 1

Tramo: 2

Grados: 1° y 2°

Competencias generales: Comunicación, pensamiento científico, pensamiento computacional, metacognitiva.				
Espacio / Unidad Curricular		Competencia específica	Contenido	Criterio de Logro
Científico - Matemático	Ciencias del Ambiente (Biología)	CE1. Interactúa dialogando con sus pares dando razones que justifican las opiniones y preguntas que surgen en la interacción con el otro ante hechos y fenómenos del mundo natural.	Adaptaciones. Locomoción: aves y mamíferos. (2°)	Identifica, compara y explica la locomoción en diferentes animales relacionándolo con su hábitat.
	Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa	CE5.5. Crea y realiza secuencias ordenadas de instrucciones para el logro de objetivos o solución de desafíos, identificando la importancia del orden en los algoritmos.	Estrategias del pensamiento computacional (con y sin tecnologías digitales): • reconocimiento de características comunes; • elementos o tareas repetidas en una solución.	Explora lenguajes de programación por bloques para acercarse a la comprensión de algoritmos simples como estructuras de datos que generan acciones.

Metas de aprendizaje:

Mediante esta propuesta, los estudiantes:

- Explorarán y explicitarán sus ideas sobre el vuelo en los animales, a partir de la observación, el intercambio oral y situaciones lúdicas, con el propósito de


problematizar sus concepciones iniciales y habilitar la construcción de nuevos conocimientos.

- Identificarán y analizarán las condiciones que intervienen en el vuelo y la caída de los cuerpos (presencia de alas, peso, forma), mediante la observación, la experimentación y la comparación, con el propósito de comprender que estos fenómenos dependen de múltiples factores.
- Construirán y aplicarán reglas del tipo “si... entonces...” para explicar por qué algunos animales vuelan y otros no, así como la forma en que caen los objetos, con el propósito de desarrollar el pensamiento lógico y la resolución de problemas en contextos científicos.
- Aplicarán los conocimientos construidos en situaciones de juego, toma de decisiones y producción oral, justificando sus ideas con explicaciones sencillas, con el propósito de comunicar y consolidar aprendizajes significativos.

**Las metas de aprendizaje se situarán en la realidad del grupo a cargo del / de la docente.*

PLAN DE APRENDIZAJE:

ACTIVIDAD 1:

El docente presenta el cuento (lectura expresiva o video):  Venancio vuela bajito

También se encuentra en el libro accesible de 1° año: <https://libros.anep.edu.uy/zorrito/>

Anticipa: **“Vamos a escuchar una historia... pero después vamos a pensar como científicos.”**

A partir del cuento el docente indaga sobre la veracidad de lo que le sucede al personaje principal.

?

¿Qué tiene de extraño lo que le pasa a Venancio? (Validar todas las respuestas y repreguntar “¿por qué?”)

Posibles respuestas:

- “Que vuela siendo perro”
- “Los perros no vuelan”
- “Vuela pero bajito”
- “Parece divertido pero raro”

¿Creés que eso puede pasar en la vida real? ¿Por qué?

Posibles respuestas:

- “No, porque los perros no tienen alas”
- “Sí, si aprende mucho”
- “No, porque son pesados”
- “Solo en los cuentos”

Aquí es importante registrar en donde el docente crea pertinente estas ideas previas que surjan (peso, alas, aprendizaje) para retomarlas en otra instancia.

Si vieras a Venancio volar, ¿qué pensarías?

Posibles respuestas:


- “Que es magia”
- “Que algo raro pasa”
- “Que está soñando”
- “Que es un invento”

Se realiza un juego corporal con la finalidad de reconocer, a través del cuerpo, qué animales pueden volar y por qué.

¿Puedo volar o no?

Organización

- Espacio amplio
- Grupo total
- Tarjetas con animales (opcional visual)

 Se adjunta Anexo: [“Tarjetas de animales”](#). En el documento PDF pág. 1 a 16 (se pueden imprimir 6 por hoja para que las tarjetas sean un menor tamaño)

El docente propone: **“Vamos a movernos como animales”**.

Nombra animales uno a uno, mientras que los estudiantes imitan los movimientos. Por ejemplo: Si el docente menciona “perro” los estudiantes caminan o corren. Si se menciona “pájaro”, mueven los brazos como si fueran alas. Si dice “rana” los estudiantes saltan.

El docente establece la consigna: **“Solo pueden volar cuando el animal realmente vuela.”**

Explica con ejemplos:

- “Si digo águila → vuelan”
- “Si digo perro → no vuelan”

Los estudiantes escuchan y responden corporalmente, ejecutando la acción correcta según la regla.

Luego el docente nombra animales variados:

- ◆ mariposa
- ◆ murciélago
- ◆ gallina
- ◆ gato

Los estudiantes deciden rápidamente si vuelan o no y pueden ajustar sus respuestas al observar a otros compañeros.

El docente introduce errores intencionales. Por ejemplo, dice “perro” y simula volar.

Los estudiantes seguramente detecten incongruencias, corrigiendo verbalmente o con gestos y justificando (“no tiene alas”).

El docente pregunta:

?

¿Cómo saben cuándo volar?
¿Qué tienen los animales que sí vuelan?

Respuestas esperables:

“Tienen alas”
“Son livianos”
“Están en el aire”

Para brindar un cierre se plantea la siguiente consigna:


Dibuja a Venancio volando y cuenta qué piensas.

Adaptación: Se puede solicitar la realización del dibujo y dictar el texto al docente, escribir palabra clave o una oración simple. Esto dependerá de la decisión del docente.

Las tarjetas de animales se pueden emplear para quienes necesiten visualizar a qué animal se refiere el docente al momento de nombrarlos.

ACTIVIDAD 2: Clasificamos como científicos**Material:**

- Tarjetas con animales.

 Se adjunta Anexo: [“Tarjetas de animales”](#)

Se reparten imágenes de animales en grupos para que las agrupen según un criterio que cada equipo decida, el cual en la puesta a punto socializará.

Se realiza la puesta en común en donde cada grupo explica su criterio.

El docente realiza un andamiaje a partir de interrogantes:

?

¿Cómo podemos agrupar a los animales que tenemos?

Posibles respuestas:

- “Los que vuelan y los que no”
- “Los que tienen alas”
- “Los que son pájaros”
- “Los que se arrastran / corren”

Es importante aceptar distintos criterios antes de guiar

¿Qué tienen en común los animales que vuelan?

Posibles respuestas:

- “Tienen alas”
- “Son livianos”
- “Tienen plumas”
- “Se mueven en el aire”

¿Un murciélago es igual a un pájaro? ¿En qué se parecen?

Posibles respuestas:

- “Los dos vuelan”
- “Uno tiene plumas y otro no”
- “Uno es más como un ratón”

¿Por qué un perro no puede volar?

Posibles respuestas:

- “No tiene alas”
- “Es pesado”
- “Tiene patas para correr”

- “Su cuerpo no sirve para volar”

ACTIVIDAD 3: *Experimentamos*

El docente realiza una pregunta disparadora: ***¿Por qué algunas cosas se mantienen más tiempo en el aire?***

Los estudiantes formulan hipótesis y se registran.

Se realizan 3 estaciones rotativas de experimentación:

Estación 1: Caída de objetos

Material:

- pluma / papel / piedra

Consigna:

Suelten los objetos al mismo tiempo.

Registro con dibujos, palabras u oraciones:

¿Cuál cae más rápido?

Estación 2: Aire en acción

Material:

- papelitos

Consigna:

Sopla y observa

Describe lo que observaste.

Estación 3: Avioncitos

Material:

- hojas de papel

Consigna:

Construye avioncitos y prueba si vuela.

Si lo hace, ¿cómo es su vuelo?

Si no lo hace ¿por qué será?

Registrar con:

- ◆ dibujos
- ◆ marcas
- ◆ oralidad

?

¿Qué creen que va a pasar si soltamos estos objetos?

Posibles respuestas:

- “Van a caer”
- “La pluma va lento”
- “La piedra rápido”

¿Por qué algunos caen más lento que otros?

Posibles respuestas:

- “Porque son livianos”
- “Porque el aire los mueve”
- “Porque pesan menos”

¿Qué hace el aire cuando soplamos?

Posibles respuestas:

- “Empuja”
- “Mueve las cosas”
- “Las hace volar”

¿El aire ayuda o no ayuda a volar? ¿Por qué?

Posibles respuestas:

- “Sí, ayuda”
- “Los empuja”
- “Sin aire no vuelan”

ACTIVIDAD 4: Programamos animales

Con la finalidad de construir secuencias y condiciones simples se propone la siguiente actividad:

Organización:

- Grupo total o pequeños grupos
- Tarjetas con código de colores
 - animales → verde
 - características → azul
 - resultados → violeta

📎 Se adjunta Anexo con las tarjetas para la actividad: [Programamos animales](#) (en el documento PDF pág. 16 a 28) y [“Tarjetas de animales”](#)

El docente presenta las tarjetas de acciones: correr / saltar / volar / caer

Propone:

Vamos a ordenar qué hace cada animal.

Los estudiantes organizan tarjetas probando distintas secuencias y justificando sus elecciones.

El docente invita a un estudiante a representar a cada animal, quien ejecutará la secuencia paso a paso.

Mientras el grupo observa y corrige si hay errores.

El docente incorpora la regla:

→ “Si tiene alas → vuela”

→ “Si no tiene alas → se cae”

Los estudiantes ajustan la secuencia y predicen resultados. También prueban distintas combinaciones y observan resultados.

El docente pregunta:

?

¿Qué pasó?
¿Por qué se cayó?
¿Qué habría que cambiar?
¿Alcanza con tener alas para volar?
¿Qué hace falta para poder hacerlo?

Los estudiantes explican: qué secuencia funciona y qué condición es necesaria.

Se realiza la construcción final con los niños y como registro se adjunta anexo para que los niños peguen en su cuaderno:

No todos los animales con alas vuelan. Para volar, el cuerpo tiene que ser adecuado.

📎 Se adjunta Anexo: *¿Por qué algunos animales pueden volar?* Pág. 29.

! Importante:
¿Cómo se usan las tarjetas?
CASO 1: PÁJARO
 TIENE ALAS ✓
 ES LIVIANO ✓
 aplica regla: VUELA

CASO 2: GALLINA
 TIENE ALAS ✓
 ES PESADO ✓
 aplica: NO VUELA

CASO 3: PERRO
 NO TIENE ALAS ✓
 aplica: NO VUELA

ACTIVIDAD 5: Misión Venancio

Con la finalidad de que los estudiantes relacionen las características físicas con la posibilidad de volar se llevará a cabo un juego de mesa.

Organización:

- Grupos de 3-4 estudiantes
- Tarjetas de animales (ya empleadas en instancias anteriores)
- Tablero y dado

INICIO →

1 Elige un animal

2 ¿Tiene alas?

3 ¿Es liviano su cuerpo?

4 Aplica la regla

5 ¿Puede volar?

6 Si puede volar, avanza 2 casilleros

7 Si no puede volar, explica por qué

8 Elige un objeto

9 ¿Es pesado o liviano?

10 Aplica la regla de caída

11 ¿Cae rápido o lento?

12 Explica tu elección

13 Pierdes un turno y vuelves al casillero 8

14 Desafío extra ¿Qué aprendiste? Avanza 1 casillero

15 Elige otro animal

16 Vuelve a revisar la regla

17 Retrocede 1 casillero

18 Desafío extra ¿Qué aprendiste sobre el vuelo y la caída?

19 ¿Qué aprendiste? Avanza 1 casillero

20 MISIÓN CUMPLIDA

MISIÓN VENANCIO

REGLAS CLAVE

- Si tiene alas y es liviano → puede volar
- Si tiene alas pero es pesado → no vuela
- Si no tiene alas → no vuela

Alas Pluma (liviano) Piedra (pesado) Balanza (regla) Avanza Retrocede Explica Turno

Se adjunta Anexo con el tablero en 2 dimensiones: [Misión Venancio](#) (Se imprime el PDF adjunto en formato póster y queda del tamaño de 2 hojas tamaño A4. Pág. 30) y [Póster Misión Venancio](#) (Se imprime el PDF adjunto y queda del tamaño de 4 páginas de ancho por 4 páginas de alto. Pág. 31 a 46.)

El docente explica las reglas modelando un turno, mientras los estudiantes observan y formulan sus dudas.

- Tirar el dado.
- Avanzar.
- Resolver lo que indique la casilla.

El docente distribuye los materiales y acompaña circulando por los equipos.

Los estudiantes discuten sus respuestas.

Al culminar el juego el docente recupera los conocimientos que fueron necesarios para jugar:

?

¿Qué les ayudó a decidir?
¿Qué características son importantes?

Registro guiado:

Completar una tabla simple (con apoyo) y opciones según las necesidades de cada estudiante:

- escribir
- pegar pictogramas
- dictar

ANIMAL	¿VUELA?	¿POR QUÉ

ACTIVIDAD 6: Rediseñamos a Venancio

Volver al cuento.

Pregunta:

?

Ahora que sabemos más... ¿Venancio podría volar?
Les propongo transformarlo para que pueda hacerlo de verdad.

Se brindan opciones atendiendo a la diversidad:

- Se puede hacer un dibujo libre.
- Se puede crear un collage.
- Construir a partir de un modelado.
- Una explicación oral grabada tipo audiovisual.
- Una presentación digital.

Luego de que cada niño o equipo (según la decisión del docente) exponga lo realizado, el docente interviene con interrogantes tales como:

?

- ¿Qué le agregaste?
- ¿Por qué ahora sí podría volar?
- ¿Qué cambió respecto al perro real?

Se procede a la explicación final:

?

Ahora que investigamos... ¿Venancio podría volar de verdad?

Posibles respuestas:

- “No, porque es perro”
- “Solo si tuviera alas”
- “No, porque es pesado”
- “Sí, pero tendría que cambiar”

¿Qué necesitaría Venancio para volar?

Posibles respuestas:

- “Alas”
- “Ser más liviano”
- “Plumas”

- “Un cuerpo como pájaro”

¿Qué diferencia hay entre lo que pasa en el cuento y en la vida real?

Posibles respuestas:

- “En el cuento puede pasar cualquier cosa”
- “En la vida real no”
- “La ciencia explica lo real”
- “El cuento es imaginación”

Para cerrar se procede a promover una metacognición guiada:

?

¿Qué aprendimos investigando?

Posibles respuestas:

- “Que no todos los animales vuelan”
- “Que necesitan alas”
- “Que el aire ayuda”
- “Que los livianos caen más lento”

¿Qué hicimos para aprender esto?

Posibles respuestas:

- “Experimentamos”
- “Miramos”
- “Probamos”
- “Pensamos”

Completar oralmente:

- “En los cuentos...”
- “En la vida real...”

En forma colectiva se construye la siguiente idea: **“En los cuentos se imaginan situaciones o hechos, en la ciencia se explica cómo son de verdad.”**

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

La propuesta se sugiere implementar desde un enfoque activo y centrado en los estudiantes, promoviendo la exploración, la formulación de hipótesis, la experimentación y la construcción progresiva de explicaciones. En este sentido, el uso del juego, la manipulación de materiales y la resolución de situaciones problemáticas favorecen la comprensión de los fenómenos vinculados al vuelo, permitiendo que los niños aprendan a partir de la acción y la reflexión sobre lo realizado. Resulta pertinente alternar momentos de trabajo individual, grupal y colectivo, generando instancias de anticipación, acción y puesta en común que otorguen sentido a cada actividad. Asimismo, el uso de preguntas abiertas por parte del docente —como “¿qué observás?”, “¿por qué pensás eso?” o “¿siempre ocurre lo mismo?”— contribuye a orientar el pensamiento y profundizar las explicaciones.

En relación con los materiales, se recomienda priorizar el uso de recursos concretos y accesibles, tales como plumas, piedras, hojas u otros objetos de distinto peso, que permitan explorar de manera directa las nociones de liviandad y pesadez, así como su vínculo con la forma de caída. La incorporación de tarjetas visuales que representen animales, características y condiciones posibilita organizar el pensamiento, favorecer la clasificación y avanzar en la construcción de relaciones. Del mismo modo, el uso de láminas y pictogramas contribuye a sostener la comprensión y facilita la participación de todos los estudiantes.

Desde el enfoque de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), se vuelve fundamental ofrecer múltiples formas de representación, acción y participación. Esto implica combinar imágenes, objetos reales y demostraciones prácticas; habilitar diversas formas de expresión, como la oralidad, la representación corporal o el uso de materiales; y promover instancias de participación activa a través del juego, el trabajo colaborativo y la posibilidad de elegir. Estas decisiones didácticas favorecen la inclusión y garantizan el acceso al aprendizaje desde distintas formas de involucramiento.

La propuesta integra, además, el desarrollo del pensamiento computacional mediante la construcción y aplicación de reglas del tipo “si... entonces...”, la secuenciación de acciones y la toma de decisiones basada en condiciones. Estas estructuras permiten a los estudiantes organizar sus ideas y comprender de manera más clara por qué algunos animales vuelan y otros no, así como la relación entre el peso de los objetos y su forma de caída.

En cuanto a la articulación con otras áreas, la propuesta se puede vincular con Matemática a través de la clasificación, la comparación y el registro de información en tablas simples;

con Lengua Española, mediante la comprensión del cuento inicial, la ampliación del vocabulario específico y la producción oral de explicaciones; y con Expresión artística, a partir de la representación gráfica y corporal de los fenómenos trabajados. De este modo, se promueve un abordaje integral del conocimiento, donde los contenidos se entrelazan en contextos significativos.

Respecto a la evaluación, se propone un enfoque formativo y continuo, centrado en los procesos de aprendizaje. Se sugiere observar la participación de los estudiantes, su capacidad para clasificar y comparar, el uso de explicaciones sencillas, la aplicación de reglas y la revisión de sus ideas iniciales. Para ello, pueden utilizarse registros anecdóticos, listas de cotejo, observaciones directas y el análisis de las producciones realizadas.

Asimismo, resulta relevante generar instancias de cierre que incluyan puestas en común, actividades lúdicas de aplicación y momentos de metacognición, en los que los estudiantes puedan reflexionar sobre lo aprendido y reconocer sus avances.

En síntesis, la propuesta busca acompañar a los estudiantes en el pasaje desde explicaciones intuitivas hacia comprensiones más elaboradas, a través de la experiencia, el juego y la reflexión, promoviendo un aprendizaje significativo, inclusivo y contextualizado.

Se sugiere una rúbrica de evaluación. Cada docente la adaptará a su grupo según sus objetivos.

Crterios	Nivel Inicial	En proceso	Nivel adecuado	Nivel avanzado
Comprensión del vuelo en animales	Reconoce de forma limitada qué animales vuelan o no, sin justificar.	Identifica algunos animales que vuelan o no, con explicaciones poco claras o incompletas.	Reconoce qué animales vuelan o no y explica considerando al menos una condición (alas, peso).	Explica con claridad que el vuelo depende de múltiples condiciones (alas, peso, cuerpo), incluyendo excepciones.
Identificación de condiciones (alas, peso, forma)	Presenta dificultades para reconocer características relevantes.	Reconoce algunas características, pero sin relacionarlas claramente con el vuelo o la caída.	Identifica características (alas, liviano/pesado) y las vincula con el vuelo o la caída.	Analiza y relaciona múltiples características explicando cómo influyen en el vuelo y la caída.
Aplicación de reglas (“si... entonces...”)	No logra aplicar reglas o lo hace de forma incorrecta.	Aplica reglas simples con ayuda.	Aplica correctamente reglas del tipo “si... entonces...” en situaciones guiadas.	Aplica reglas de forma autónoma, incluso combinando condiciones (más de una variable).
Participación y trabajo en actividades	Participa de manera escasa o dependiente.	Participa con apoyo en algunas actividades.	Participa activamente en las propuestas individuales y grupales.	Participa de forma autónoma, colaborativa y propone ideas propias.
Explicación y comunicación de ideas	Expresa ideas de forma muy básica o poco comprensible.	Comunica ideas simples con dificultades para justificar.	Explica sus ideas con claridad utilizando vocabulario básico del tema.	Argumenta con claridad, usando vocabulario específico y justificando sus decisiones.

Revisión de ideas (aprendizaje)	Mantiene sus ideas iniciales sin modificaciones.	Muestra dificultad para revisar sus ideas.	Modifica algunas ideas a partir de la experiencia y la reflexión.	Revisa y mejora sus ideas de manera consciente, explicando lo que aprendió.
--	--	--	---	---

Rúbrica de autoevaluación

Se puede emplear:

- al final de la secuencia.
- después del juego o actividades.
- en forma individual o en pareja.

¿Cómo trabajé hoy?	 Estoy empezando	 Lo estoy logrando	 ¡Lo hice muy bien!
 ¿Pude decir qué animales vuelan y cuáles no?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 ¿Pensé por qué vuelan o no vuelan?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 ¿Pude decir si algo es liviano o pesado?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 ¿Usé reglas (si... entonces...)?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 ¿Expliqué mis ideas?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 ¿Trabajé con mis compañeros?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Créditos:

- ANEP (2023) Repositorio de libros accesibles. Disponibles en:
<https://libros.anep.edu.uy/>
- Biblioteca Colegio Tiempos Modernos (2020) *Venancio vuela bajito* [Video] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=oScvDZP69DI>
- Parodi, A. (2026) Tarjetas de animales [material] Disponibles en:
<https://canva.link/kzqrpjbie0hgcrh>
- Parodi, A. (2026) Programamos animales [Tarjetas] Disponibles en:
<https://canva.link/kmxhj6wsspbwmy>
- Parodi, A. (2026) Misión Venancio (Tablero) Disponible en:
<https://canva.link/vu526i7no8i2hiq>
- Parodi, A. (2026) Póster misión Venancio [Tablero en formato póster] Disponible en:
<https://canva.link/uesm86uw0rudymb>

Bibliografía:

- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2024). *Educación Básica Integrada (EBI): Programas. 1.º ciclo, tramo 1 (Niveles 3, 4 y 5 años) y tramo 2 (Grados: 1.º y 2.º)*. ANEP.
- ANEP. (2023). *Educación Básica Integrada (EBI)- Reglamento de Evaluación del Estudiante (REDE)*. ANEP.
- 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.
- Jiménez Aleixandre, M. P., Caamaño, A., Oñorbe, A., Pedrinaci, E., & Pro, A. de. (2003). *Enseñar ciencias*. Graó.
- 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

Autora: Anabella Parodi

Fecha de creación: Abril de 2026

Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional BY-NC-SA



Recurso elaborado en el marco de intervención situada en la Escuela N° 262 de Salinas, Canelones.