

# Las pistas de Enriqueta: una aventura en su Jardín (Propuesta didáctica)

**Descripción:**

La propuesta se enmarca en el año de Enriqueta Compte y Riqué (ANEP, 2026) y se sitúa en el Jardín N°213 de Montevideo. Se proponen actividades a realizar en dos contextos que se complementan: el espacio físico y el virtual, a través de actividades interactivas desarrolladas en un recurso ludificado (interactivo y accesible) en Genially. En el espacio físico, al inicio de cada actividad, se encontrará una carta de Enriqueta que el docente leerá. Al finalizar cada misión se entregará una pieza de un puzle, para formar la imagen de la fachada de esta institución. En el espacio digital, para poder armarlo, se necesita una clave la cual se forma con las letras obtenidas de cada pieza al terminar cada misión. La clave es *JARDÍN*. Una vez escrita, los estudiantes podrán acceder al último desafío.

**Formato:** Propuesta didáctica

**Ciclo:** 1

**Tramo:** 1

**Grado:** Nivel 3, Nivel 4 y Nivel 5

## EXPLORA EL JARDÍN

Elige una misión

Clickea en cada tarjeta para ir directamente a la propuesta.

### 01

MISIÓN  
EN EL PATIO

VER PROPUESTA →

### 02

MISIÓN  
SALA DE MÚSICA

VER PROPUESTA →

### 03

MISIÓN  
SALÓN MULTIUSO

VER PROPUESTA →

### 04

MISIÓN  
HUERTA

VER PROPUESTA →

### 05

MISIÓN  
MUSEO

VER PROPUESTA →



Estas propuestas están diseñadas para llevar adelante en el espacio físico del Jardín N°213 de Montevideo y en el espacio virtual a través del recurso virtual ludificado “[Las pistas de Enriqueta: una aventura en su Jardín](#)”.

Para su implementación, se sugiere iniciar cada misión en el espacio físico y luego ir al espacio virtual. Por ejemplo: **01 | Misión en el patio** (en el espacio físico) y luego **Misión 1: Patio** (en Genially).

No obstante, para docentes de otras Instituciones, esta propuesta puede ser adaptada a otros lugares educativos. Ver [Sugerencias didácticas, metodológicas y de evaluación](#).

## 01 | Misión en el patio

**Espacio:** Científico - Matemático

**Unidad curricular:** Matemática

**Competencias generales:** Pensamiento científico, Pensamiento crítico, Comunicación, Relación con los otros.

**Competencia específica:**

CE1. Desarrolla progresivamente el lenguaje matemático para comunicar sus ideas, argumentar decisiones y establecer relaciones en situaciones de su entorno.

CE2. Utiliza estrategias matemáticas personales para resolver situaciones en contextos cotidianos y lúdicos.

**Contenidos:**

- Numeración natural: Conteo: correspondencia biunívoca y cardinalización.
- Operaciones: Adición y sustracción.

**Criterios de logro:**

- Utiliza la numeración natural para contar y enumerar elementos en diferentes situaciones.
- Utiliza estrategias personales para resolver situaciones de adición y sustracción en contextos cotidianos y lúdicos.

**Meta de aprendizaje:**

Los estudiantes resolverán situaciones de conteo, adición y sustracción en contextos lúdicos, utilizando estrategias personales y diferentes formas de representación, para tomar decisiones, comprobar sus resultados y comunicar cómo los obtuvieron.

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

El docente lee una carta de Enriqueta para emplearla como disparadora:



*¡Hola! Estamos buscando los pedacitos de una fotografía muy especial. Cuando creé este Jardín quería que los niños tuvieran un lugar donde pudieran aprender de muchas maneras. Para mí, jugar, moverse, explorar y compartir con otros también eran formas de aprender. Este patio ha sido, desde entonces, un lugar muy especial para jugar. Hoy los invito a recorrerlo de una manera diferente. Tendrán que moverse, pensar, tomar decisiones y ayudarse entre ustedes para superar distintos desafíos.*

*¿Están preparados?*

*Cuando completen el recorrido encontrarán otro pedacito de nuestra fotografía. ¡Que comience el juego!*

Organizados en pequeños equipos, los estudiantes participan de un viaje en tren que recorrerá diferentes estaciones del patio. Para poder avanzar de una estación a otra deberán resolver distintos desafíos matemáticos, planteados por el docente, vinculados con situaciones propias del viaje.

El tren es el punto de referencia de toda la propuesta: habrá que preparar el viaje, organizar a los pasajeros, cargar el equipaje y recorrer las distintas estaciones hasta llegar a destino.

 Se adjunta Anexo pág. 1- Boleto imprimible

Las propuestas mantienen la misma narrativa para Nivel 3, 4 y 5, pero variando el dominio numérico, los apoyos disponibles y, especialmente, la complejidad de las decisiones matemáticas requeridas.

### **Desafío 1: ¿Cuántos pasajeros viajan?**

El docente les propone a 4 niños que suban al tren, los llama por su nombre sin hacer alusión a la cantidad. El resto de los estudiantes espera debajo.

Se propone que una vez que se hayan planteado las preguntas problematizadoras que se sugieren a continuación, se le entregue un boleto a cada estudiante para que suban todos a los vagones y canten la canción [“El desafío del tren”](#).

 Se sugiere problematizar indagando sobre la composición del número según la distribución de las cantidades en los vagones.

?

#### **Preguntas problematizadoras para Nivel 3:**

- ¿Cuántos niños subieron al tren?
- ¿Cómo hicieron para saberlo?
- ¿Cuántos niños hay en cada vagón?

#### **Preguntas problematizadoras para Nivel 4:**

- ¿Cuántos niños subieron al tren?
- ¿Y si suben 2 niños más?
- ¿Cuántos niños hay ahora en el tren?
- ¿Cómo hicieron para saberlo?

#### **Preguntas problematizadoras para Nivel 5:**

- ¿Cuántos niños subieron al tren?
- ¿Y si suben 3 niños más?
- ¿Cuántos niños hay ahora en el tren?
- ¿Cuántos niños tienen que subir para llegar a 10?
- ¿Cómo hicieron para saberlo?

## Desafío 2: De estación en estación

### Materiales:

-Recorrido en el piso que simula una vía de tren con números del 1 al 20.

-dado (varía la cantidad de constelaciones según el Nivel)

 Se adjunta Anexo págs. 2 y 3- Datos imprimibles

Se propone que el docente dibuje en el piso un recorrido que simule una vía de tren con números del 1 al 20. Cada número representa una estación. A continuación se proponen consignas orientadoras con preguntas problematizadoras de acuerdo a cada nivel que habilitan la discusión y el intercambio. Cada docente las podrá adaptar a las características de su grupo y enriquecerlas de acuerdo a las situaciones y aportes brindados por los estudiantes.

Una vez realizadas las consignas se invitará a todos los estudiantes a realizar el recorrido por todas las estaciones, saltando de estación en estación en uno o dos pies.

**Consigna general** (para todos los niveles) para ser explicada por el docente:



¡Llegamos a la vía del tren! En el piso hay una vía con **estaciones numeradas**. Para avanzar por el recorrido vamos a usar un dado. Por turnos cada niño tira el dado y avanza según la cantidad que indique la constelación.

Todos los estudiantes parten desde el punto de salida, fuera de las estaciones de las vías del tren.



Se sugiere adecuar la cantidad de tiradas del dado al dominio numérico promedio del grupo, evitando realizar más de tres tiradas consecutivas, de modo que las cantidades acumuladas se mantengan dentro del rango numérico que los estudiantes pueden abordar.

### Consignas específicas por nivel



#### Consigna para Nivel 3:

Tira el dado y observa cuánto indica. Avanza esa cantidad de estaciones. Luego, tira nuevamente el dado.

¿Dónde llegaste ahora?

¿Cómo puedes comprobar que avanzaste la cantidad que indicó el dado?

#### Consigna para Nivel 4:

Tira el dado y observa cuántas estaciones debes avanzar. Antes de moverte, ¿puedes decir en qué estación vas a quedar?

¿Cómo lo pensaste?

Luego realiza el desplazamiento y comprueba si tu respuesta fue correcta.

Vuelve a tirar el dado: ¿cuántas estaciones avanzaste en total?

¿En qué estación terminaste?  
¿Cómo puedes comprobarlo?

**Consigna para Nivel 5:**

Tira el dado y observa la cantidad obtenida. Antes de avanzar, ¿en qué estación crees que vas a quedar? ¿Cómo lo pensaste? Luego realiza el desplazamiento y comprueba tu respuesta. Si quieres llegar a la estación 10, ¿cuántas estaciones te faltan avanzar? ¿Cómo puedes averiguarlo? ¿Cómo puedes comprobar que tu respuesta es correcta? Se propone explicitar una consigna de retroceso en las vías del tren si no surgiera. Si estoy parado en la estación 8 y quiero llegar a la estación 4 ¿cuántas estaciones debo retroceder?

**Desafío 3: ¡Falta el equipaje!**

**Materiales:**

- Elementos que simulen equipaje.
- Tarjetas que indican la cantidad de equipaje (representación numérica y simbólica).
-  Se adjunta Anexo con Anexo pág. 4 a 6- tarjetas imprimibles

Se propone dibujar 3 círculos en el suelo. Dentro de ellos, colocarán equipajes y tarjetas que determinarán diferentes cantidades (el equipaje inicial lo coloca el docente y debe ser menor a la cantidad que indique la tarjeta).

En otro sector del patio se disponen equipajes para que los estudiantes completen la cantidad que indica la tarjeta.

Los estudiantes deberán determinar cuántos equipajes necesitan ir a buscar. Una vez acordada la cantidad, podrán realizar un único viaje para recoger los que consideren necesarios. Al regresar al círculo, reúnen todos los equipajes y comprueban si alcanzaron la cantidad indicada.

 Se sugiere variar las cantidades de acuerdo con el dominio numérico de los estudiantes y favorecer que anticipen la cantidad que necesitan buscar antes de realizar el desplazamiento. La comprobación se realiza al regresar, reuniendo y contando el total de equipajes.

Se aclara que los elementos que el docente utilice para simular el equipaje están dirigidos al conteo, no a su clasificación.

**Consigna general para todos los niveles**



¡Llegamos a la estación del equipaje! Para poder continuar el viaje tenemos que llevar la cantidad de equipaje que indica la tarjeta. Observen los que ya tenemos y piensen cuántos necesitamos ir a buscar.

Cuando hayan decidido la cantidad, podrán hacer un solo viaje hasta el lugar donde está el resto del equipaje. Al regresar, comprobaremos si tenemos los necesarios para seguir el viaje.

## Consignas específicas por nivel



### Consigna para Nivel 3:

 Se sugiere que en los círculos haya 1, 2 o 3 elementos respectivamente.

¿Cuánto equipaje tenemos en cada círculo?

¿Cuánto nos dice la tarjeta que necesitamos?

¿Necesitamos ir a buscar más equipaje?

¿Cuánto?

Los estudiantes se dirigen al sector donde se encuentra el equipaje y traen los necesarios para completar la cantidad indicada en la tarjeta.

### Consigna para Nivel 4:

 Se sugiere que en los círculos haya 3, 4, 5 elementos respectivamente.

¿Cuánto equipaje tenemos en cada círculo?

¿Cuánto nos dice la tarjeta que necesitamos?

¿Necesitamos ir a buscar más equipaje?

¿Cuánto?

¿Cómo lo pensaron?

Los estudiantes se dirigen al sector donde se encuentra el equipaje y traen los necesarios para completar la cantidad indicada en la tarjeta.

Si agregamos 2 equipajes más en cada círculo, ¿cuántos tenemos ahora?

### Consigna para Nivel 5:

 Se sugiere que en los círculos haya 4, 5 o 6 equipajes, respectivamente.

¿Cuánto equipaje tenemos en cada círculo?

¿Cuánto nos indica la tarjeta que necesitamos?

Antes de ir a buscar el equipaje, ¿cuántos necesitamos traer para completar la cantidad indicada? ¿Cómo lo pensaron? ¿Cómo pueden comprobarlo?

Los estudiantes se dirigen al sector donde se encuentra el equipaje y realizan un único viaje para completar la cantidad indicada en la tarjeta.

Al regresar, reúnen todo el equipaje y comprueban si lograron completar la cantidad solicitada.

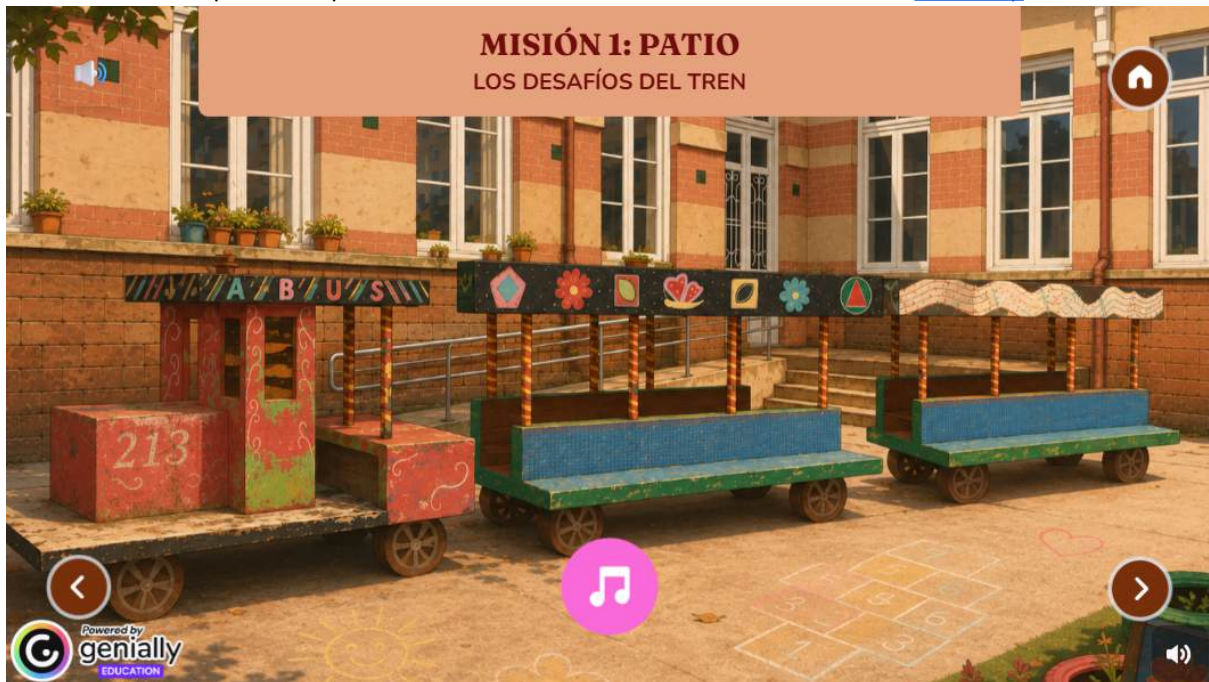
Si 2 pasajeros de cada círculo deciden no viajar ¿qué pasa con la cantidad de equipaje?

¿Por qué? ¿Cuántos tendremos ahora?

 Al completar los desafíos, el docente entrega una pieza del puzle.

 Se adjunta Anexo pág. 7- Puzle- Jardín Enriqueeta

Captura de pantalla ilustrativa de la **Misión 1: Patio** en [Genially](#).



## 02 | Misión en la sala de música

**Espacio:** Creativo- Artístico

**Unidad curricular:** Música

**Competencia general:** Pensamiento creativo.

**Competencia específica:**

CE1. Competencia sensorio-perceptiva. Desarrolla su memoria auditiva y su sentido rítmico en un nivel básico.

CE3. Competencia productivo-creativa. Demuestra curiosidad, juega, ensaya, explora y experimenta con diferentes fuentes sonoras.

**Contenido:**

- Cualidades del sonido: duración, intensidad, timbre, espacialidad.

**Criterios de logro:**

- Reconoce a grandes rasgos variaciones tímbricas, de intensidad, duración y espacialidad.

**Meta de aprendizaje:**

Los estudiantes explorarán, producirán y compararán sonidos a partir de diferentes instrumentos y objetos cotidianos, para reconocer variaciones en su intensidad, duración y timbre.

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

El docente lee la carta que dejó Enriqueta:



*Supongo que saben que en el Jardín hay una sala de música. Para mí fue muy importante que el Jardín contara con este espacio porque considero que todos los niños deben tener un lugar para cantar, jugar en ronda y experimentar con distintos ritmos y sonidos.*

*¿Alguna vez utilizaron los instrumentos musicales que allí se guardan?*

*Los invito a recorrer este espacio junto al docente para descubrir qué instrumentos hay, cómo se llaman y cómo suenan. Tal vez reconozcan alguno o quizás encuentren uno que nunca hayan explorado.*

*En la sala tendrán que resolver un desafío musical. Cuando lo logren, aparecerá otro fragmento de la fotografía y estaremos cada vez más cerca de completar nuestro puzzle.*

### Desafío 1: ¿Qué estamos escuchando?

Antes de comenzar, el docente prepara dos cajas. Una de ellas contiene diferentes objetos cotidianos:

- Botellas con semillas
- Cajas de cartón
- Tapas metálicas
- Vasos plásticos
- Rollos de cartón
- Cucharas de madera
- Cacerolas con cucharas

La segunda contiene una selección de instrumentos disponibles en la sala de música, entre ellos:

- Xilófono
- Marimba
- Vibráfono
- Triángulo
- Maracas
- Toc toc

Al ingresar a la sala, los estudiantes encuentran las dos cajas cerradas con un candado simbólico.

El docente comienza produciendo diferentes sonidos utilizando los objetos de la primera caja, sin mostrar qué los está produciendo.

Se propone una instancia de escucha y formulación de hipótesis a partir de preguntas como:

?

¿Qué objeto creen que produjo ese sonido?

¿Qué les hace pensar eso?

¿Cómo podríamos averiguarlo?

¿Se parece a algún sonido que ya conozcan?

¿Qué características tiene ese sonido?

Luego se realiza una experiencia similar con la caja que contiene los instrumentos musicales. El docente propone escuchar dos sonidos y compararlos:

?

¿Se parecen o son diferentes? ¿Qué podemos descubrir al compararlos?

Se recuperan las hipótesis de los estudiantes y se habilita la exploración de los objetos e instrumentos.

## Desafío 2: Exploramos y comparamos sonidos

Un estudiante pasa a retirar los objetos de la primera caja y los coloca sobre una mesa para que puedan ser observados y explorados. Otro estudiante retira los instrumentos de la segunda caja.

El docente vuelve a producir sonidos con diferentes instrumentos y propone que los estudiantes los escuchen atentamente, los comparen y establezcan relaciones con los sonidos producidos por los objetos cotidianos.

Se pueden plantear preguntas como:



¿Qué sonidos se parecen?

¿Cuáles son diferentes?

¿Qué instrumento produce un sonido parecido al de este objeto?

¿Qué características tienen en común?

¿Qué cambia cuando utilizamos un objeto diferente?

¿Podemos reconocer qué instrumento produjo el sonido solamente al escucharlo?

A partir de las experiencias realizadas, se introduce el concepto de *timbre*, explicando que es una característica que permite reconocer y diferenciar los sonidos producidos por distintas fuentes sonoras.

El docente puede recuperar los materiales con los que están contruidos los objetos e instrumentos y relacionarlos con las características de los sonidos producidos.

En este momento también puede introducirse el término *cotidiáfono*, para referirse a instrumentos contruidos a partir de objetos de uso cotidiano. Por ejemplo, se pueden establecer relaciones entre:

- Las cucharas de madera y los toc toc
- La cacerola y el triángulo
- Las cajas de cartón y otros instrumentos de percusión

La intención no es únicamente identificar el nombre de los instrumentos, sino favorecer que los estudiantes escuchen, comparen, exploren y puedan explicar qué diferencias y semejanzas encuentran entre los sonidos.

## Desafío 3: El sonido también se mueve

Para finalizar, se propone un desafío corporal que permite experimentar con algunas de las cualidades del sonido.

Se dispone del salón despejado para que los estudiantes puedan desplazarse y moverse libremente.

El docente produce diferentes sonidos y propone que los estudiantes respondan corporalmente a las variaciones que escuchan. Por ejemplo:



Cuando el sonido sea fuerte, los movimientos podrán ser amplios.

Cuando el sonido sea suave, los movimientos podrán ser pequeños y acotados.

Cuando el sonido sea rápido, podrán realizar movimientos rápidos.

Cuando el sonido sea lento, podrán desplazarse lentamente.

Se invita a los estudiantes a proponer otras formas de representar corporalmente aquello que escuchen.

Las personas encargadas de producir los sonidos pueden ir alternándose entre los estudiantes que quieran participar.

Para cerrar la experiencia, se puede conversar brevemente:

?

¿Qué tuvimos que escuchar para decidir cómo movernos?

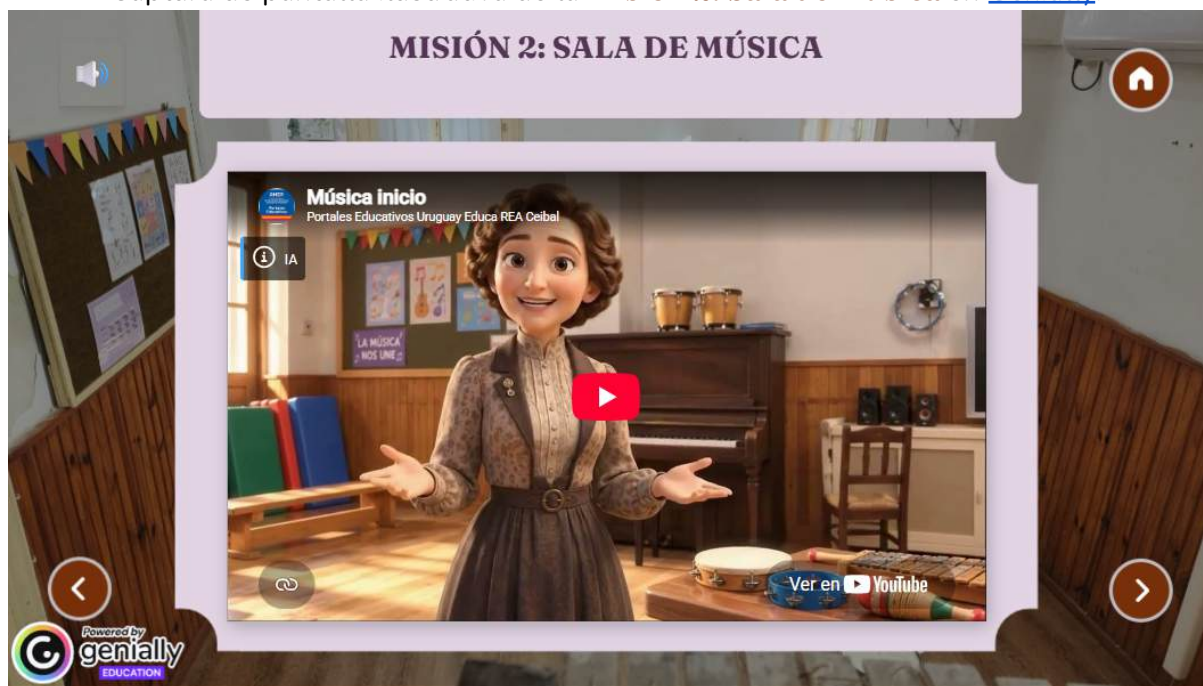
¿Qué cambiaba en los sonidos?

¿Qué diferencias pudimos reconocer?

¿Cómo nos ayudó el cuerpo a representar lo que escuchábamos?

 Al completar los desafíos, el docente entrega una [pieza del puzle](#).

Captura de pantalla ilustrativa de la **Misión 2: Sala de música** en [Genially](#).



### 03 | Misión en el salón Multiuso

**Espacio:** Desarrollo Personal y Conciencia Corporal

**Unidad curricular:** Educación Física

**Competencias generales:** Comunicación, Pensamiento creativo, Intrapersonal, Relacionamento con los otros.

**Competencias específicas:**

CE1. Motriz: Explora y vivencia las prácticas motrices relacionadas con las diferentes expresiones del movimiento para generar hábitos saludables.

CE2. Corporeidad y entorno: Vivencia, disfruta y explora su esquema corporal, nociones perceptivas (motrices y afectivas) en situaciones concretas para dar respuesta a las distintas situaciones en su entorno desde una corporeidad integral.

**Contenidos estructurantes del tramo:**

- Conciencia corporal.
- Juego y recreación.
- Prácticas expresivas.

**Contenidos específicos:**

- Nociones topológicas: *arriba/abajo, adentro/afuera, cerca/lejos*.
- Representación de la corporeidad a través del juego y la expresión.

**Criterios de logro**

Nivel 3 años: Identifica su propio cuerpo a través de la exploración. Incorpora las nociones topológicas adentro/afuera, arriba/abajo, entre otras, en situaciones concretas. Incorpora la noción temporal; antes y después en su entorno próximo. Descubre su corporeidad mediado por un adulto.

Nivel 4 años: Ubica su propio cuerpo en relación con el entorno a través de hábitos saludables. Identifica las nociones topológicas para resolver situaciones mediados por un adulto.

Nivel 5 años: Percibe su propio cuerpo en diferentes espacios: propio, próximo y lejano. Se apropia de todas las nociones topológicas incorporando hábitos saludables. Se apropia del lenguaje corporal para comunicarse y expresarse. Interioriza la práctica de jugar en forma autónoma.

**Meta de aprendizaje:**

Los estudiantes explorarán y representarán corporalmente las nociones topológicas de *arriba/abajo, adentro/afuera y cerca/lejos*, a través de juegos motores, rondas y propuestas de expresión corporal, para reconocer las posibilidades de movimiento de su propio cuerpo y su ubicación en relación con el espacio y los otros.

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

El docente lee la carta que dejó Enriqueta:



*¡Hola, exploradores!*

*¿Recuerdan que estuvimos buscando las piezas de una fotografía muy especial?*

*Hoy vamos a utilizar nuestro propio cuerpo para descubrir un secreto que guarda mi Jardín.*

*En mi época, los niños también jugaban, cantaban y aprendían a través del movimiento. Pero había una diferencia: los espacios eran otros, las reglas de los juegos también, y las canciones se transmitían de boca en boca, sin celulares ni parlantes.*

*Hoy vamos a explorar nuestro cuerpo y el espacio de una manera muy especial. Vamos a descubrir qué podemos hacer cuando estamos arriba o abajo, adentro o afuera, cerca o lejos. También vamos a inventar juntos una ronda y una canción.*

*Cuando logremos completar los tres desafíos, aparecerá una nueva pieza de la fotografía. ¿Están preparados para mover el cuerpo, jugar y descubrir?*

### **Desafío 1: Exploramos el espacio con nuestro cuerpo**

Se comienza con el grupo total y luego se organizan pequeños grupos cuando la propuesta lo requiera.

 Se recomienda disponer de un espacio amplio y despejado que posibilite el desplazamiento y la realización de diferentes movimientos con seguridad. El espacio estará acondicionado con aros, cintas, colchonetas y referencias visuales que favorezcan la exploración y representación de distintas nociones topológicas. En el piso se dispondrán líneas curvas y rectas, trazadas con cinta adhesiva de colores.

#### **Materiales**

- Aros
- Cintas o cuerdas
- Colchonetas
- Tarjetas topológicas con pictogramas que representan las nociones topológicas trabajadas.
- Cinta adhesiva para realizar algunas referencias en el piso.
- Papelógrafo o pizarra para registrar las ideas del grupo.

 Se adjunta Anexo pág. 8 -Tarjetas topológicas con pictogramas.

El docente invita a los estudiantes a recorrer libremente el espacio y experimentar diferentes posibilidades de movimiento.

🚩 Se pueden proponer acciones como caminar, correr suavemente, saltar, girar, agacharse, estirarse, desplazarse hacia diferentes lugares o detenerse.

Durante la exploración, el docente incorpora progresivamente las nociones topológicas.

Por ejemplo:

- ARRIBA → estiramos el cuerpo hacia arriba.
- ABAJO → nos agachamos o acercamos el cuerpo al suelo.
- ADENTRO → ingresamos al aro.
- AFUERA → salimos del aro.
- CERCA → nos acercamos a un compañero.
- LEJOS → nos alejamos de un compañero o de un objeto.

🚩 Se puede acompañar cada noción con el pictograma correspondiente, favoreciendo diferentes formas de representación y participación.

El docente propone las siguientes preguntas orientadoras para la reflexión:

?

¿Dónde está tu cuerpo ahora?

¿Qué podrías hacer para estar más arriba?

¿Cómo podemos colocarnos abajo?

¿Qué significa estar adentro del aro?

¿Y cómo hacemos para quedar afuera?

¿Qué podemos hacer para acercarnos?

¿Cómo podemos alejarnos?

¿De cuántas maneras diferentes podemos movernos?

El docente observa y registra las diferentes respuestas corporales, las estrategias que utilizan los estudiantes y las nociones que requieren mayor acompañamiento.

## **Desafío 2: Jugamos con las nociones topológicas y las formas corporales**

Una vez exploradas estas nociones, se propone un juego en el que los estudiantes deben responder corporalmente a las indicaciones del docente.

...

¡Adentro!

[Los estudiantes ingresan a un aro.]

¡Fuera!

[Salen del aro.]

¡Arriba!

[Buscan una posición corporal que represente esta noción.]

¡Abajo!

[Buscan una posición corporal que represente esta noción.]

¡Cerca!

[Se aproximan a un compañero, respetando su espacio personal.]

¡Lejos!

[Se alejan de sus compañeros.]

Luego, se incorporan propuestas vinculadas con las formas y los recorridos corporales:

**¡Curva!**

Exploran diferentes maneras de representar una forma curva con el cuerpo o realizan un desplazamiento siguiendo un recorrido curvo.

**¡Recta!**

Exploran diferentes maneras de representar una línea recta con el cuerpo o realizan un desplazamiento siguiendo un recorrido recto.

🚩 Progresivamente, el docente puede disminuir la cantidad de indicaciones y propiciar que sean los propios estudiantes quienes propongan movimientos y formas de representar cada noción. También puede presentar tarjetas con pictogramas sin nombrar la noción, para que los estudiantes interpreten la representación y respondan corporalmente.

El docente observa y registra las diferentes respuestas corporales, las estrategias que utilizan los estudiantes y las nociones que requieren mayor acompañamiento.

🚩 Las nociones de arriba/abajo, adentro/afuera y cerca/lejos se trabajan como nociones topológicas, mientras que curva/recta se incorporan como una exploración complementaria de las formas y los recorridos corporales en el espacio.

**Desafío 3: Creamos nuestra canción**

El docente propone recuperar las experiencias realizadas para crear colectivamente una canción que acompañe una ronda.



Ya descubrimos muchas maneras de mover nuestro cuerpo. Ahora vamos a inventar una canción para acompañar una ronda.



¿Qué palabras de las que aprendimos podríamos incluir?

Se recuperan las palabras y expresiones propuestas por los estudiantes y se construye colectivamente una letra breve.

🚩 Como punto de partida, el docente puede proponer esta [estructura base](#) (inspiradora, no cerrada, realizada en [Suno | AI Music](#)):

**Estribillo**

Damos vueltas, damos vueltas,  
en el jardín de Enriqueta.  
Arriba, abajo, adentro y afuera,  
¡el cuerpo es una \_\_\_\_! [estrella]

**(Estrofa 1 – movimiento de curva)**

Hago una curva con mi brazo,  
como el techo del gimnasio,

y una recta con mi pierna,  
¡que el cuerpo llena el espacio!

**(Estrofa 2 – adentro/afuera)**

Adentro del aro me metí,  
afuera salté y me reí,  
cerca de ti, lejos de mí,  
¡el mundo cabe aquí!

A partir de esta estructura, los estudiantes podrán proponer nuevas palabras, movimientos o frases.

El docente acompaña la construcción sin establecer una única respuesta correcta, favoreciendo la participación y la expresión creativa.

🚩 La letra puede registrarse en un papelógrafo utilizando palabras e imágenes o pictogramas que faciliten su comprensión y participación.

La canción podrá acompañarse con percusión corporal, utilizando palmas, pisadas u otras formas de producción sonora.

### **Desafío 4: Nuestra ronda**

El grupo se organiza en un círculo y realiza la canción completa acompañándola con los movimientos contruidos colectivamente.

🚩 Se pueden incorporar diferentes variantes:

Un grupo canta mientras otro realiza los movimientos.

Un grupo propone una noción topológica y los demás la representan corporalmente.

Un estudiante puede asumir el rol de quien propone el movimiento.

Se pueden modificar los movimientos y volver a experimentar diferentes posibilidades.

La propuesta podrá repetirse incorporando progresivamente mayor autonomía por parte de los estudiantes.

Para finalizar, se propone una breve conversación sobre la experiencia:

?

¿Qué movimientos descubrimos hoy?  
¿Qué hicimos para estar arriba? ¿Y para estar abajo?  
¿Cómo supimos cuándo estábamos adentro o afuera?  
¿Qué tuvimos que hacer para acercarnos o alejarnos?  
¿Qué movimiento nos gustó más?  
¿Hubo algún movimiento que nos haya resultado difícil?  
¿Cómo nos ayudó la canción a recordar los movimientos?

Se recuperan las producciones y expresiones de los estudiantes, valorando las diferentes maneras de explorar y representar las nociones trabajadas.

Para cerrar, se recuperará lo vivido en la propuesta y el vínculo con el legado pedagógico de Enriqueta:



Hoy exploramos nuestro cuerpo, jugamos, creamos movimientos, inventamos una ronda y una canción, y nos acercamos a otras formas de jugar y aprender. En las propuestas de Enriqueta Compte y Riqué, el juego, el arte, la música y el movimiento ocupaban un lugar importante en las experiencias educativas. Pero la aventura aún no termina... ¡Los espera el siguiente desafío digital!

✚ Al completar los desafíos, el docente entrega una [pieza del puzle](#).

Captura de pantalla ilustrativa de la **Misión 3: Salón Multiuso** en [Genially](#).



## 04 | Misión en la Huerta

**Espacio:** Científico - Matemático

**Unidad curricular:** Ciencias del Ambiente (Biología)

**Competencia general:** Pensamiento Científico

**Competencia específica:**

CE4. Elabora y expone afirmaciones cuestionando la relación de causalidad en fenómenos vinculados a los seres vivos y el entorno.

CE7. Participa en actividades colaborativas, cooperativas y solidarias mediadas por el docente para reconocer la diversidad.

**Contenido:**

- Componentes bióticos y abióticos del ecosistema.
- Cuidado de las plantas. Órganos de la planta.

**Criterios de logro:**

- Manifiesta curiosidad y plantea interrogantes sobre los componentes del ecosistema en diferentes entornos.
- Interactúa a través de acciones para el cuidado de las plantas en su entorno.
- Identifica los órganos en diferentes plantas a través de la observación y exploración.

**Meta de aprendizaje:**

Los estudiantes observarán, compararán y clasificarán elementos presentes en el espacio de la huerta y semillas de distintos cultivos, a partir de experiencias de exploración, organización de materiales y siembra, para reconocer acciones necesarias para preparar la huerta e identificar cambios iniciales en el desarrollo de las plantas.

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

El docente lee una nueva carta de Enriqueta:



*¡Hola otra vez!*

*Hoy quiero invitarlos a descubrir algo que siempre me pareció maravilloso: todo lo que podemos aprender cuando observamos la naturaleza con mucha atención. Flores, hojas, semillas, y frutos pueden enseñarnos muchísimas cosas si nos detenemos a mirar, preguntar y explorar.*

*Hay un espacio del Jardín que necesita transformarse en una huerta, pero todavía queda mucho por hacer. Primero tendrán que recorrerlo con ojos*

*muy atentos: descubrir qué hay allí, qué elementos pueden servir, cuáles conviene retirar y qué podemos hacer con cada uno.*

*Cuando el espacio esté preparado, llegará el momento de conocer a unas pequeñas protagonistas: las semillas. ¿Todas serán iguales? ¿Qué habrá que hacer para sembrarlas? ¿Y qué creen que sucederá con ellas con el paso de los días?*

*Para descubrirlo tendrán que observar, comparar, preguntar y trabajar juntos. ¿Están preparados para comenzar? Entonces... ¡Manos a la huerta!*

### Desafío 1: Clasificando

El docente invita al grupo a recorrer el espacio donde se construirá la huerta, promoviendo una observación atenta utilizando todos los sentidos.

Se propone que los estudiantes describan libremente aquello que encuentran a partir de preguntas guías:

?

¿Cómo es este lugar?

¿Qué vemos?

¿Qué hay sobre el suelo?

¿Qué elementos servirán para hacer una huerta?

¿Qué deberíamos retirar?

Durante el recorrido, los estudiantes podrán recoger distintos elementos previamente distribuidos por el docente (herramientas, envases, hojas secas, ramas, botellas, piedras, restos de cartón, macetas, etc.).

Posteriormente, en pequeños grupos clasifican los objetos utilizando bandejas o carteles:

- Herramientas
- Residuos orgánicos
- Residuos inorgánicos

Finalmente, se conversa acerca del destino que podría tener cada uno de ellos. El docente favorece la observación sin anticipar respuestas, interviniendo mediante preguntas como:

?

¿Por qué colocaste ese objeto allí? ¿Todos piensan lo mismo?

¿Qué pasaría si dejamos la basura en la huerta?

¿Ese material puede volver a utilizarse? ¿Cómo?

También registra comentarios significativos de los estudiantes y recupera sus ideas durante la puesta en común.

## Desafío 2: Sembrando

Se presentan las semillas de distintos cultivos. Los estudiantes las observan a simple vista y con lupas, comparando:

- color
- forma
- tamaño
- textura

Luego se realiza la siembra en los canteros y se preparan almácigos para observar el proceso de germinación diariamente en el salón. Cada grupo registra mediante dibujos el proceso de cambio de la planta.

🚩 El docente puede incorporar fotografías tomadas en cada etapa para favorecer la comparación entre la observación y la representación.

Algunas preguntas que pueden guiar la observación, tanto de las semillas como del proceso de germinación son:

?

¿Todas las semillas son iguales?

¿Qué creen que ocurrirá primero?

¿Cómo cambia la semilla con el paso de los días?

¿Qué parte apareció antes?

En la medida que los estudiantes elaboren sus respuestas, se favorece el uso de vocabulario específico como: semilla, raíz, tallo, hojas, brote, germinación, almácigo.

🌱 Al completar los desafíos, el docente entrega una [pieza del puzle](#).

Captura de pantalla ilustrativa de la **Misión 4: Huerta** en [Genially](#).



## 05 | Misión en el Museo

**Espacio:** Ciencias Sociales y Humanidades

**Unidad curricular:** Historia

**Competencias generales:** Comunicación, Ciudadanía local, global y digital, Pensamiento creativo.

**Competencia específica:**

CE6. Descubre e inicia el proceso de apropiación de la escritura a través de fuentes históricas, a partir de su curiosidad e intereses que involucran algunos aspectos de la historia.

CE3. Realiza preguntas a partir de la curiosidad y la imaginación sobre narrativas y manifestaciones culturales patrimoniales del contexto local y regional.

**Contenidos:**

- La vida en sociedad: los distintos grupos de pertenencia. Recreación del pasado a partir de objetos materiales (4 años).
- La construcción del pasado a partir de crónicas, la historia familiar y la historia escolar. Fuentes de la historia: orales y materiales (5 años).

**Criterios de logro:**

- Realiza preguntas significativas sobre los objetos materiales del pasado.
- Reconoce la historia personal y escolar con cambios y permanencias en la temporalidad.

**Meta de aprendizaje:**

Los estudiantes realizarán preguntas significativas sobre objetos materiales del pasado y presente, reconocerán cambios y permanencias, a partir de la exploración de fuentes históricas materiales, para reconstruir aspectos del pasado y establecer relaciones entre el pasado y el presente.

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

El docente lee una nueva carta de Enriqueta para iniciar:



*¡Hola! ¿Se acuerdan que estábamos buscando las piezas de una fotografía muy especial? Hoy quiero contarles un secreto...*

*Hubo un momento en que mi querido Jardín creció tanto que necesitó una casa nueva.*

*En el año 1913 nos mudamos a un edificio construido especialmente para que los niños pudieran aprender, jugar y ser felices. ¡Era un lugar hermoso!*

*Cuando lo vi por primera vez pensé que parecía un gran palacio.*

*¿Y saben algo más? ¡Yo vivía allí mismo! Mi habitación estaba en la planta alta del edificio. Para mí, el Jardín no era solo una escuela... ¡Era mi casa!*

*Hoy, en ese mismo lugar, hay un museo donde se guardan mis muebles, mis objetos personales y muchos recuerdos de los viajes que hice para aprender nuevas formas de enseñar.*

*¿Les gustaría descubrir cómo era esa casa tan especial? Entonces... ¡A resolver el siguiente desafío!*

*Cuando lo logren, aparecerá otro pedacito de la fotografía y estaremos cada vez más cerca de descubrir este lugar lleno de historias.*

Organizados en equipos, los estudiantes ingresan al museo con lupas de cartón para asumir el rol de detectives del pasado. Cada equipo recibe un conjunto de tarjetas con ilustraciones (pictogramas de ARASAAC) y palabras que representan distintas actividades cotidianas y otras, como: jugar, dibujar, compartir la merienda, vestirse para ir a la escuela, entre otras.

 Se adjunta Anexo pág. 9- Tarjetas con ilustraciones

El desafío consiste en recorrer las salas del museo en busca de fuentes materiales (fotografías, muebles, juguetes, materiales didácticos, objetos personales, etc.) que permitan encontrar evidencias de cómo se realizaban esas actividades en la época de Enriqueta Compte y Riqué.

Durante el recorrido, el énfasis no estará puesto en brindar respuestas, sino en promover la formulación de preguntas.

Cada vez que un objeto despierte la curiosidad del grupo o parezca vincularse con alguna de las tarjetas, el docente registrará las preguntas que formulen los estudiantes o los comentarios que realicen.

 El propósito del desafío es que los estudiantes comprendan que los objetos conservados en el museo constituyen fuentes materiales que aportan información sobre la vida cotidiana del pasado y que la construcción del conocimiento histórico comienza con la observación, la curiosidad y la formulación de preguntas significativas.

El registro de las preguntas y observaciones permitirá retomarlas posteriormente en el aula para contrastar hipótesis, buscar respuestas y profundizar la indagación histórica.

A continuación se plantean algunas preguntas problematizadoras para guiar la reflexión en el aula:

?

¿Qué objeto encontraron que les llamó la atención? ¿Por qué?

¿Qué nos cuenta este objeto sobre las personas que lo utilizaban?

¿Se parece este objeto a alguno que usamos actualmente?

¿En qué se parece y en qué es diferente?

¿Qué actividades hacían de la misma manera que nosotros?

¿Cuáles creen que hacían de otra forma?

¿Qué aprendimos sobre la vida de los niños del pasado a partir de los objetos que encontramos?

Entonces, ¿cómo podemos saber cómo vivían, jugaban y aprendían los niños en la época de Enriqueta Compte y Riqué si nosotros no estuvimos allí?

🌱 Al completar los desafíos, el docente entrega una [pieza del puzle](#).

Captura de pantalla ilustrativa de la **Misión 5: Museo** en [Genially](#).



## Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación

### Encuadre de la propuesta

De acuerdo a las ideas pedagógicas de Enriqueta Compte y Riqué, el *espacio físico* se concibe mucho más allá de un mero contenedor de la acción educativa. Trasciende la idea tradicional del salón de clases para configurarse como un ambiente vivo, estético y envolvente, capaz de estimular el aprendizaje natural y favorecer experiencias significativas durante la primera infancia.

Las teorías actuales retoman esta idea de *espacio* y la reconfiguran incorporando el concepto de *lugar*, entendido no solo por sus características físicas, sino como un espacio vivido, experimentado y cargado de significados a partir de las relaciones, las experiencias y las prácticas que allí se desarrollan. En este sentido, Augé (1993) caracteriza los *lugares* por su dimensión identitaria, relacional e histórica, en contraposición con los *no lugares*, en los que estas dimensiones se debilitan o están ausentes. Esta mirada se vincula con Zenobi (2016), quien destaca la importancia de recuperar los espacios vividos y la subjetividad de quienes los habitan. Así, recorrer, explorar, percibir y reconocer el Jardín permite que los niños construyan progresivamente la noción de *lugar*, estableciendo vínculos entre el espacio físico, las experiencias que allí acontecen y los significados que adquieren para quienes lo habitan.

Desde esta perspectiva, se diseña el recorrido de “Las pistas de Enriqueta: una aventura en su Jardín”, otorgando al *lugar* un papel central. El edificio del primer Jardín de infantes Nro.213 *Enriqueta Compte y Riqué* se recupera así, como espacio patrimonial y, al mismo tiempo, como escenario pedagógico, donde pasado y presente dialogan para poner en valor una concepción innovadora de la educación infantil y recrear, a través del juego y la exploración, la magia del aprendizaje en los primeros años de vida.

A nivel metodológico, la propuesta se presenta como una *ludificación* que articula el espacio físico y virtual, en la que los estudiantes asumen un rol activo. Se define esta metodología como la incorporación de mecanismos, dinámicas y estructuras propias del juego en contextos educativos (Perdomo y Rojas, 2019). A partir del entorno presentado, sugerimos a los docentes analizar y recuperar cuatro componentes fundamentales de la *ludificación*: el juego, los elementos lúdicos, el diseño de la experiencia y su implementación en un contexto de no-juego.

Esta propuesta incluye misiones y desafíos integrando diferentes espacios y unidades curriculares como: Ciencias Sociales y Humanidades (Historia); Científico - Matemático Ciencias del Ambiente (Biología) y Matemáticas; Creativo- Artístico (Música). Al finalizar cada misión, se entrega a los estudiantes una pieza del puzzle para el desafío final, tanto en soporte material como en soporte digital, que implica la reconstrucción de la imagen del Jardín de infantes Nro.213, recuperando simbólicamente su espacio patrimonial.

Las intervenciones de Enriqueta, representadas a partir de las cartas (en el espacio físico) y un avatar (en el espacio virtual), permiten movilizar la participación y otorgar sentido a las actividades. Cada misión se conforma de diferentes desafíos, que serán resueltos de manera individual o colaborativa (según las decisiones del docente) para recuperar cada pieza del puzzle que permitirá avanzar hacia la siguiente etapa.

En este marco, se propone que el docente actúe como mediador de la experiencia, promoviendo la exploración, la investigación, el intercambio de ideas y la toma de decisiones. El recurso virtual ludificado (creado en la aplicación digital Genially) opera como organizador de la secuencia, mientras que las actividades presenciales permiten profundizar los contenidos, favorecer la interacción entre pares y diversificar los modos de participación. Cabe destacar que este recurso digital e interactivo integra aspectos que hacen a la accesibilidad en cuanto a que incluye diferentes modos de significación: audio, imágenes, videos con transcripciones, texto escrito que se va coloreando o iluminando progresivamente a medida que se pronuncian las palabras (conocido como: subtítulo dinámico sincronizado o texto con sincronización temporal). De esta manera, se busca minimizar barreras de aprendizaje y permitir que más personas puedan interactuar con el siguiente material. Además, este recurso digital está creado como *reutilizable*, es decir, que cada docente puede adaptarlo a las características de sus estudiantes y de la institución en la que trabaja.

La obtención de las piezas del puzzle (tanto en el espacio físico como en el virtual) no debe entenderse únicamente como una recompensa, sino como una evidencia visible de los aprendizajes construidos. Cada pieza recuperada representa un saber específico vinculado a las unidades curriculares involucradas.

El docente podrá, según su criterio y las posibilidades de su contexto, desarrollar ambas instancias (física y virtual), tal como se presentan en este recorrido, o bien seleccionar una de ellas.

En caso de no contar con la posibilidad de realizar la propuesta en el Jardín de Infantes N°213, el recorrido podrá adaptarse al espacio disponible. Para ello, el docente podrá realizar los ajustes necesarios en los desafíos y en las dinámicas espaciales, adecuándolos a las características del lugar en el que se desarrolla la experiencia.

El puzzle final podrá adaptarse al contexto, modificando la imagen del Jardín Nro.213, por una fotografía de la institución en la que el docente desarrolla su práctica. De este modo, se preserva la lógica de la propuesta y, al mismo tiempo, se favorece su apropiación y contextualización de acuerdo a los diferentes *lugares* educativos.

Para finalizar, la elección de esta metodología responde a su potencial para promover la motivación, el involucramiento y la participación activa y sostenida de los estudiantes.

## Evaluación

La evaluación de esta propuesta será formativa, continua y centrada en los procesos de aprendizaje y en las diferentes formas de participación de los estudiantes, acompañando los avances que cada niño realiza a lo largo de las distintas misiones. Se observará especialmente cómo se involucran en las actividades, exploran, expresan sus ideas, escuchan a otros, cooperan, toman decisiones e incorporan progresivamente nuevo vocabulario.

Se desarrollará principalmente mediante la observación directa y el registro de las respuestas, estrategias, producciones e interacciones de los estudiantes durante las experiencias. Se valorarán tanto las intervenciones orales como las diferentes maneras de expresarse y participar —corporales, gestuales, gráficas, sonoras o mediante apoyos visuales—, reconociendo que no todos los estudiantes participan ni comunican sus aprendizajes de la misma manera. La propuesta plantea explícitamente que el docente observe y registre las estrategias utilizadas y los aspectos que requieren mayor acompañamiento.

Como instrumento de sistematización se utilizará una lista de cotejo con cuatro niveles de desempeño, que permitirá identificar avances y necesidades de acompañamiento sin establecer una única forma de resolver o participar. De este modo, la evaluación se constituye también en una herramienta para orientar las intervenciones docentes, ajustar los apoyos y favorecer una participación cada vez más autónoma. Esta perspectiva resulta coherente con la propuesta, que concibe al docente como mediador de la experiencia y plantea la necesidad de diversificar los modos de participación.

Además, las piezas del puzle obtenidas al finalizar cada misión funcionarán como evidencias visibles del recorrido realizado y de los aprendizajes construidos, sin ser entendidas únicamente como una recompensa.

| Indicadores                                 | Niveles de logro                                                                                 |                                                                         |                                                                            |                                                                                       |
|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|                                             | Logrado con autonomía                                                                            | Logrado                                                                 | En proceso                                                                 | Requiere mayor acompañamiento                                                         |
| <b>Se involucra</b>                         | Participa activamente y sostiene su interés durante la propuesta.                                | Participa de manera sostenida en la mayoría de las actividades.         | Participa de forma intermitente y necesita estímulos.                      | Le cuesta involucrarse y requiere acompañamiento constante.                           |
| <b>Explora</b>                              | Explora con curiosidad, iniciativa y prueba diferentes posibilidades.                            | Explora los materiales y espacios propuestos.                           | Explora cuando recibe orientación o estímulo.                              | Necesita acompañamiento constante para explorar.                                      |
| <b>Expresa</b>                              | Comunica espontáneamente ideas, preguntas, opiniones o descubrimientos de diferentes maneras.    | Expresa sus ideas o descubrimientos cuando se le brinda la oportunidad. | Expresa algunas ideas con ayuda o mediante apoyos.                         | Le resulta difícil expresar sus ideas aun con acompañamiento.                         |
| <b>Escucha</b>                              | Escucha atentamente y considera las ideas y propuestas de otros.                                 | Escucha y respeta las intervenciones de sus compañeros.                 | Necesita recordatorios para escuchar y respetar los turnos.                | Requiere acompañamiento frecuente para escuchar y participar respetando a los demás.  |
| <b>Coopera</b>                              | Participa activamente, comparte y ayuda a sus compañeros en propuestas grupales.                 | Coopera y participa adecuadamente en actividades compartidas.           | Coopera cuando recibe orientación del adulto.                              | Presenta dificultades para participar en propuestas compartidas y necesita apoyo.     |
| <b>Toma decisiones</b>                      | Propone estrategias, elige entre alternativas y toma decisiones con autonomía.                   | Toma decisiones y propone algunas estrategias.                          | Toma decisiones con orientación o apoyo.                                   | Necesita acompañamiento constante para tomar decisiones.                              |
| <b>Incorpora y emplea nuevo vocabulario</b> | Incorpora espontáneamente vocabulario nuevo y lo emplea adecuadamente en diferentes situaciones. | Incorpora y utiliza parte del vocabulario trabajado en las actividades. | Reconoce o utiliza nuevo vocabulario con apoyo y en situaciones conocidas. | Requiere acompañamiento frecuente para incorporar y emplear el vocabulario trabajado. |

## Bibliografía / Fuentes consultadas

- ANEP. (Actualización 2024). *Programas Educación Básica Integrada (EBI) 1.er ciclo Tramo 1 | Niveles 3, 4 y 5 años Tramo 2 | Grados 1° y 2°*
- ANEP. (2026). *Así jugamos en el Jardín de Enriqueta*.  
[https://asijugamos.anep.edu.uy/?utm\\_source=chatgpt.com](https://asijugamos.anep.edu.uy/?utm_source=chatgpt.com)
- ANEP.(2024). *Programa de Educación Básica Integrada. Matemática. Primer Ciclo*. Administración Nacional de Educación Pública.  
[https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/te-programas/2023/Compilaci%C3%B3n%20Programas%201er%20Ciclo%20-%202024.pdf?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/te-programas/2023/Compilaci%C3%B3n%20Programas%201er%20Ciclo%20-%202024.pdf?utm_source=chatgpt.com)
- Augé (1993). *Los “no lugares”: Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad* (M. Mizraji, Trad.). Gedisa.
- CACEEM-CEIP. (2016). *Cuadernos para hacer matemática en el Primer Ciclo. Libro para el Maestro*. Consejo de Educación Inicial y Primaria.  
[https://uruquayeduca.anep.edu.uy/sites/default/files/2017-07/matematica\\_maestro.pdf](https://uruquayeduca.anep.edu.uy/sites/default/files/2017-07/matematica_maestro.pdf)
- Chamorro, M. C. (Coord.). (2005). *Didáctica de las Matemáticas para Educación Infantil*. Pearson Educación.  
[https://pearson.es/mexico/tienda-online/didactica-matematicas-chamorro-5ed-ebook1?utm\\_source=chatgpt.com](https://pearson.es/mexico/tienda-online/didactica-matematicas-chamorro-5ed-ebook1?utm_source=chatgpt.com)
- Colegio Salesiano los Boscos (2011). *UNA VENTANA ABIERTA A NUESTRO MUNDO: La música llega a las aulas de Infantil* [Artículo].  
<https://boscosinfantil.blogspot.com/2011/11/la-musica-llega-las-aulas-de-infantil.html>
- Compte y Riqué, E. (1948). *Canciones y juegos de mi escuela*. Gaceta Comercial.  
<https://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/3636>
- Compte y Riqué, E. (1933). *Lecciones de mi escuela*.  
[https://anaforas.fic.edu.uy/jspui/handle/123456789/46813?utm\\_source=chatgpt.com](https://anaforas.fic.edu.uy/jspui/handle/123456789/46813?utm_source=chatgpt.com)
- Chugchilan, S. (2019). *La Música* [Artículo]. <https://lamusicsilv.blogspot.com/>
- Demarchi, M. (Comp.). (2010). *Maestra militante de la vida: Enriqueta Compte y Riqué*. ANEP-CODICEN
- Furman, M. (2016). *Educación mentes curiosas: la formación del pensamiento científico y tecnológico en la infancia. Documento básico : XI Foro Latinoamericano de Educación La construcción del pensamiento científico y tecnológico en los niños de 3 a 8 años*. Fundación Santillana.
- García, M., y Domínguez, R. (2011). *La enseñanza de las ciencias naturales en el nivel inicial: propuestas de enseñanza y aprendizaje*. Homo Sapiens Ediciones.
- Giraldez Hayes, A. (2010) *La composición como construcción: herramientas para la creación y la difusión musical en Internet*. Revista Iberoamericana de Educación N° 52.
- Gonzalez, A y Weinstein, E (2020). *La enseñanza de la Matemática en el Jardín de Infantes* Editorial Homo Sapiens
- Gréguez, E. y Pérez, E. (2001). *El cuerpo en la edad preescolar: sus posibilidades de movimiento y su relación con el espacio* (2ª ed., 2 tomos). Barcelona: Paidós.

- Ivaldi, E. (s. f.). *Enriqueta Compte y Riqué*. Quehacer Educativo
- Pavía, V., Russo, F., Santanera, J. y Trpin, M. (1994). *Juegos que vienen de antes: incorporando el patio a la pedagogía*. Buenos Aires: Lúmen-Humánitas.
- Perdomo Vargas, Iván y Silva, Julie. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*. 18. 161-175. 10.21703/rexe.20191836perdomo9.
- 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
- Zenobi (2016). Una geografía para comprender y explicar el mundo actual. *Quehacer Educativo*, 26(137), 12–17.

### Créditos

Crampton, A.(2026) *El desafío del tren* [Audio] [Soundcloud](#).

Díaz, M. (2016) *Enriqueta topológica* [Audio] [SunO | AI Music](#):

<https://github.com/Diacoz/Sonidos/raw/refs/heads/main/EnriquetaTopologicas.mp3>

Maeso, C. M. (1910). *Jardín de Infantes, Montevideo* [Fotografía]. En *El Uruguay a través de un siglo*. Wikimedia Commons. Dominio público.

**Autores:** Akerman, Débora - Bouzas, Natalia- Carrizo, Deyanyra- Crampton, Aletheia - Cresci, Carolina- De León, Adriana - Díaz, Marcos - Fernández, Fiorella - Parodi, Anabella - Viera, Karina - Villano, Paola

**Directora Coordinadora de los Portales Educativos:** Eloísa Leguísamo

**Fecha de creación:** Setiembre de 2026.

**Licenciamiento:**

