# El cuaderno de Enriqueta: explorar, preguntar y aprender con el entorno

[Acceso a la propuesta]

**El sentido pedagógico de la experiencia**

El cuaderno de Enriqueta propone una experiencia de aproximación al conocimiento que parte de la curiosidad, la exploración, el juego y la interacción con el entorno. Recupera, desde una perspectiva contemporánea, una concepción de la infancia en la que niñas y niños aprenden al observar, preguntar, experimentar, jugar, moverse, expresar sus ideas y compartir con otros. Desde esta perspectiva, aprender supone involucrar de manera integrada el pensamiento, el cuerpo, las emociones y la interacción con el otro.

El recurso articula experiencias digitales, corporales y de exploración del entorno, proponiendo situaciones vinculadas con el ambiente natural. Las interrogantes y los desafíos que se presentan no buscan únicamente obtener una respuesta correcta, sino favorecer procesos de observación, comparación, recuperación de información, establecimiento de relaciones y elaboración de explicaciones iniciales. A su vez, estas experiencias ofrecen oportunidades para que niñas y niños reconozcan su propio cuerpo, desarrollen progresivamente su esquema corporal y exploren distintas posibilidades de movimiento en relación con aquello que observan.

En este marco, el movimiento adquiere un sentido pedagógico que trasciende el ejercicio físico aislado o fragmentado. La propuesta articula de forma transversal el Espacio Científico-Matemático —particularmente en relación con las Ciencias Naturales— y el Espacio de Desarrollo Personal y conciencia corporal, en el campo de la Educación Física.

En el Tramo 1 (3, 4 y 5 años), la alfabetización motriz puede comprenderse como una experiencia en la que corporeidad, emoción y pensamiento se ponen en juego de manera integrada. Así, las preguntas sobre la naturaleza pueden convertirse también en oportunidades para desplazarse, explorar, imitar, experimentar, percibir y tomar conciencia del propio cuerpo y de sus posibilidades.
En este sentido, la pantalla constituye un punto de partida para mirar nuevamente el entorno, formular preguntas y construir nuevas experiencias. La interacción digital no sustituye la experiencia directa, sino que contribuye a ampliarla, generando oportunidades para volver sobre lo observado, conversar, anticipar, comprobar y comunicar lo aprendido. Del mismo modo, puede propiciar el pasaje de la observación a la acción, invitando a niñas y niños a poner el cuerpo en movimiento y a establecer relaciones significativas entre lo que ven, lo que piensan, lo que sienten y lo que hacen.
De este modo, las experiencias propuestas buscan favorecer una alfabetización integral en la que los procesos de indagación sobre el ambiente se articulen con el desarrollo corporal, social y emocional. Observar, preguntar, moverse, experimentar y comunicar forman parte de un mismo proceso de construcción de conocimientos, en el que niñas y niños participan activamente y encuentran diversas maneras de relacionarse con el mundo que los rodea.

**Explorar, jugar y aprender haciendo**

La propuesta reconoce la exploración y el juego como formas privilegiadas de aproximación al conocimiento durante el primer ciclo. Las misiones plantean pequeños desafíos que invitan a mirar con atención, establecer relaciones, tomar decisiones y poner en juego diferentes formas de expresión. A través del juego simbólico y la exploración sensomotora, estos desafíos encuentran continuidad en el espacio físico y en el patio de juegos.
El movimiento ocupa también un lugar significativo. Las propuestas corporales que acompañan las interrogantes permiten expresar lo comprendido a través del movimiento, favoreciendo el reconocimiento del propio cuerpo y de las relaciones espaciales —arriba y abajo, adentro y afuera, cerca y lejos—, así como la exploración de habilidades motrices básicas, como desplazarse, saltar, girar y equilibrarse.
La observación de los seres vivos y de los fenómenos del entorno puede, a su vez, dar lugar a la imitación de movimientos, ritmos y patrones como formas de expresión.
De este modo, conocer no se restringe a seleccionar una opción en la pantalla: implica observar, conversar, actuar, probar, equivocarse, volver a intentar y encontrar diferentes maneras de expresar lo que se piensa, se siente y se descubre, integrando el cuerpo y el movimiento en la construcción del conocimiento.

**El lugar de las preguntas y la retroalimentación**

Las interrogantes constituyen uno de los componentes centrales de la experiencia. Algunas requieren reconocer información explícita, mientras que otras implican establecer relaciones, realizar inferencias o recuperar elementos trabajados previamente. Ante estas situaciones, resulta valioso evitar que la búsqueda de la respuesta se reduzca a adivinar entre opciones. La intervención docente puede favorecer la construcción del razonamiento mediante preguntas como:
- ¿Qué observaste para elegir esa respuesta?
- ¿En qué te fijaste?
- ¿Qué información nos puede ayudar?
- ¿Cómo podemos comprobarlo?
- ¿Qué relación encontrás entre estos elementos?
- ¿Qué pensabas antes? ¿Cambiaste de idea? ¿Por qué?

La retroalimentación incorporada al recurso ofrece pistas y orientaciones para continuar pensando. Puede ser aprovechada por el docente como una oportunidad para conversar sobre el razonamiento realizado, revisar las ideas iniciales y valorar el error como parte del proceso de aprendizaje. Por ello, no es necesario avanzar rápidamente por todas las misiones. Puede resultar más significativo detenerse en aquellas situaciones que despierten preguntas, generen distintas respuestas o permitan profundizar en las ideas de niñas y niños.

**Claves para la mediación docente**

El recurso está pensado para ser acompañado por la intervención docente. La mediación puede asumir diferentes formas según las características del grupo y el propósito de la experiencia.

Antes de la misión, el docente puede recuperar experiencias previas, anticipar el desafío y formular preguntas que permitan poner en juego lo que niñas y niños ya saben. Durante la interacción, puede favorecer la observación detenida, solicitar que expliquen sus elecciones, promover el intercambio entre pares y ofrecer apoyos cuando la consigna implique relacionar información o realizar inferencias. Cuando la experiencia invite a representar corporalmente lo observado o aprendido, la intervención docente puede ayudar a pasar de la pantalla a la vivencia corporal mediante consignas abiertas que favorezcan la exploración y la autorregulación motriz. Por ejemplo: “¿Cómo se mueve tu cuerpo cuando representas el recorrido del agua o el vuelo de la mariposa?” o “¿Qué niveles del espacio (bajo, medio o alto) necesitas ocupar para mostrar cómo germina una semilla?”. Este tipo de preguntas permite que niñas y niños no se limiten a reproducir un movimiento, sino que exploren distintas posibilidades corporales y puedan tomar decisiones sobre cómo representar aquello que están aprendiendo.

Después de la misión, puede recuperar lo sucedido para trascender la respuesta digital: conversar sobre lo descubierto, contrastar ideas, volver al entorno, realizar una experiencia, representar lo observado o formular nuevas preguntas. En las consignas que requieren recuperar información, puede ser pertinente volver sobre imágenes, palabras, situaciones o explicaciones presentes en la propia misión. Cuando la resolución exige establecer relaciones, resulta conveniente acompañar el razonamiento sin anticipar la respuesta, ayudando a identificar qué información resulta relevante y cómo puede relacionarse.

Asimismo, las posibilidades de accesibilidad incorporadas al recurso como por ejemplo, la lectura acompañada mediante voz y resaltado, la navegación sencilla, los tiempos flexibles y las alternativas de interacción, pueden ser gestionadas de acuerdo con las necesidades de cada niño, niña o grupo.

**Evaluación y seguimiento**

La evaluación se concibe como un proceso formativo y continuo, centrado no solo en las respuestas obtenidas, sino también en los procesos que niñas y niños ponen en juego para resolver las situaciones planteadas. Las interacciones con el recurso pueden ofrecer información sobre sus ideas, estrategias de razonamiento, formas de explicar sus elecciones y dificultades. Se sugiere complementar esta información con la observación, el diálogo y las producciones realizadas durante las experiencias posteriores a las misiones. De este modo, las respuestas digitales constituyen una evidencia más dentro de un proceso de evaluación que permite al docente identificar avances, recuperar ideas, reconocer nuevas preguntas y orientar futuras propuestas de enseñanza.

**Accesibilidad y diseño inclusivo**

El recurso fue concebido bajo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), ofreciendo múltiples formas de acceso, acción y expresión que favorecen la participación de niñas y niños con diferentes necesidades y formas de aprender. En este sentido, la propuesta contempla también la diversidad de posibilidades motrices, tónicas y sensoriales propias de la edad, evitando establecer una única forma de participación corporal.

Cada misión incorpora voz sintética con resaltado sincronizado, de modo que el contenido puede escucharse mientras el texto se destaca palabra a palabra, apoyando la decodificación y promoviendo una mayor autonomía en la lectura. Asimismo, se incorporan movimientos expresivos mediante animaciones breves y significativas, que acompañan las consignas sin generar una sobrecarga cognitiva y ofrecen referencias visuales para la exploración corporal. Estos recursos no pretenden establecer un modelo único o rígido de ejecución. Por el contrario, las propuestas de movimiento pueden ser exploradas por cada niña y niño de acuerdo con sus posibilidades, necesidades y ritmo corporal, favoreciendo el reconocimiento de las propias posibilidades de acción, el autocuidado y el respeto por las formas de participación de los demás. Las mecánicas adaptables, que contemplan tiempos flexibles, repeticiones guiadas y alternativas de respuesta, permiten ajustar la experiencia a la diversidad sensorial, cognitiva y motriz presente en los grupos. A su vez, la interfaz clara y predecible, con una estructura visual estable, iconografía consistente y una navegación sencilla, busca facilitar la orientación y la interacción con el recurso, especialmente en niñas y niños del primer ciclo.

**De la misión digital a nuevas experiencias**

Las misiones pueden constituirse en puntos de partida para continuar aprendiendo en el aula, el patio y otros espacios de la institución. Una respuesta puede abrir una nueva pregunta; una imagen puede conducir a una observación directa; un movimiento puede transformarse en un juego; una duda puede dar lugar a una experiencia.

A partir de las situaciones planteadas en el recurso, el docente puede proponer, por ejemplo:

- Observar elementos de la naturaleza presentes en el entorno escolar;
- Buscar semejanzas y diferencias entre hojas, plantas, animales u otros elementos;
- Formular preguntas sobre aquello que llama la atención;
- Realizar pequeñas experiencias y registrar lo observado;
- Explorar el comportamiento del agua, la luz, las sombras o el suelo;
- Construir representaciones gráficas, corporales, plásticas u orales;
- Crear producciones colectivas a partir de lo descubierto;
- Incorporar juegos de movimiento vinculados con animales, plantas o fenómenos naturales;
- Elaborar registros, dibujos o producciones que permitan volver sobre las ideas construidas.

Así, cada misión puede funcionar como un nodo de una experiencia didáctica más amplia, en la que el entorno físico y el entorno digital se complementan.

**Una propuesta abierta y flexible**

El recurso no supone una única forma de uso ni una secuencia obligatoria. Puede recorrerse de manera completa, seleccionarse determinadas misiones o integrarse a una propuesta didáctica más extensa. Las interrogantes pueden utilizarse como inicio de una secuencia, como instancia de exploración de ideas previas, como oportunidad para recuperar lo trabajado o como cierre provisorio que permita identificar nuevas preguntas.

Esta flexibilidad busca que el recurso pueda adaptarse a diferentes grupos, tiempos, espacios y propósitos docentes, manteniendo como horizonte una experiencia en la que preguntar, explorar, jugar, moverse, pensar con otros y volver sobre lo observado formen parte de una misma manera de aprender. Desde esta perspectiva, "El cuaderno de Enriqueta" no se concibe únicamente como una experiencia interactiva, sino como un recurso para abrir caminos hacia nuevas experiencias de conocimiento, recuperando el asombro, la curiosidad y el vínculo con el entorno como motores de aprendizaje.

**Bibliografía / Fuentes consultadas**

- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2022). Marco curricular nacional. ANEP.
- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (Actualización 2024). Programas de Educación Básica Integrada (EBI). 1.er ciclo: Tramo 1, Niveles 3, 4 y 5 años; Tramo 2, Grados 1.º y 2.º. ANEP.
- Compte y Riqué, E. (1948). Canciones y juegos de mi escuela. Montevideo: Talleres Gráficos Gaceta Comercial.
- Demarchi, M. (Comp.). (2010). Maestra militante de la vida: Enriqueta Compte y Riqué. ANEP-CODICEN.
- Furman, M. (2016). Educar 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.
- Perdomo Vargas, I., y Silva, J. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. Revista de Estudios y Experiencias en Educación, 18, 161–175. https://doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9

**Créditos:**

Díaz, M. (2026) El cuaderno de Enriqueta [REA interactivo y accesible] Disponible en: https://sites.google.com/docente.ceibal.edu.uy/el-cuaderno-de-enrique/inicio

**Autores:** Díaz, Marcos - Parodi, Anabella

**Fecha de creación:** setiembre de 2026.

**Licenciamiento:** Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0