Equipo de Conducción: Silvana Peluso - Roxana Moscardini
Maestras Celadoras: Paula Sabrina Menta - María de los Angeles Gonzalez
Facilitadora Pedagógica Digital: Corina Romano
Salas de 5 años
Turno Mañana - Turno Tarde

Secuencia Didáctica: EL GRAN JUEGO DEL JARDÍN

Esta secuencia didáctica se desprende del Taller “Construyamos Juguetes”, que llevan adelante las maestras celadoras. Se han pensado estas actividades para trabajar con los/as niños/as de las salas de 5, a partir del trabajo que vienen realizando desde principio del ciclo lectivo, todas las docentes de la escuela junto a la Facilitadora Pedagógica Digital. En este caso, se incluye el trabajo con TIC como un eje transversal significativo y pertinente a la posibilidad de aprendizaje de los niños y niñas.
Las posibles actividades presentadas en esta secuencia buscan generar nuevas formas de producir conocimientos, de socializarlo y de interactuar con otr@s. La finalidad será poder crear su propio juego de recorrido, digitalizarlo con herramientas y dispositivos tecnológicos y compartir la producción con pares y la comunidad educativa.

Objetivos
Que los/as niños/as logren:

- ➔ Iniciarse en juegos de recorrido
- ➔ Explorar el espacio desde los recorridos
- ➔ Representar gráficamente un juego de recorrido creado por ellos.
- ➔ Acordar para crear sus propias reglas de juego
- ➔ Enriquecer su aprendizaje con plataformas y dispositivos digitales
- ➔ Iniciarse en el desarrollo del pensamiento computacional

Contenidos

- El conocimiento del espacio
- Resolución de situaciones problemáticas relativas al espacio
- Juegos de recorrido
- Recorrido en plano vertical y horizontal
- Representación gráfica de trayectos/recorridos
- Creación de normas y reglas de juego
- Comunicación y reproducción del trayecto creado considerando elementos del entorno como puntos de referencia.

Competencias digitales

- ★ Imaginar y crear con TIC
- ★ Incorporar nuevos lenguajes en los procesos de construcción del conocimiento
- ★ Desarrollo del pensamiento computacional

Posibles actividades

1. Juego de recorrido: Intercambio de saberes previos respecto a lo que son los juegos de recorrido. Registro de palabras disparadoras, registro gráfico por parte de los/las

niños/as. Si conocen de algún juego de recorrido invitarlos/as a contarlo a los pares para poder jugarlo.

2. Con cuadrados de goma eva, proponer crear varios recorridos posibles para llegar a determinado lugar de la sala, del patio, etc. Sumarle un dado gigante con constelaciones para ir realizando el recorrido, poniendo el propio cuerpo buscando convertirlo en fichas que avanzan.
3. La docente presenta un juego de recorrido sencillo, realizado en cartón grande, con imágenes claras (animales del mar, el mar). Entre todos/as debaten cómo serán las reglas de juego. Se ofrece jugar divididos en varios grupos y también con el mismo juego proyectado. Se agrega el dado.
4. Se presentan otros juegos de recorrido: juego de la oca, juego creado con tapas de gaseosas como casilleros, juego sobre fibrofacil utilizando aros de cartón de rollo de papel higiénico cortado de 2 cm . aproximadamente para simular casilleros. Se dividen en grupos para jugar según el interés.
5. Se propone a los/as niños/as crear su propio juego de recorrido de la escuela. Anotan ideas, opiniones y reglas del juego. Invitarlos/as a graficarlo en una hoja con los casilleros correspondientes y el dibujo de cada espacio de la escuela (patio, salas de 5, salas de 4, sala de 3, sum, sala de auxiliares, etc.). De todos los dibujos se selecciona el final mediante una votación a mano alzada.
6. Se les sugiere tomar fotografías con las tablets de los distintos espacios de la escuela para incorporarlos como imágenes reales al juego creado.
7. Pensar entre todos/as como podrían digitalizar el juego creado. Recabar información sobre aplicaciones, sitios, preguntando a otras docentes, niños/as, Conducción, a la Facilitadora Pedagógica Digital, encuesta por cuaderno hasta llegar a la herramienta más óptima para la digitalización del juego.
8. Una vez creado el juego cargarlo en las tablets del atelier, proyectarlo en la sala, en la pared, en el piso para jugarlo. Invitar el Equipo de Conducción, a primer grado, a otras docentes, a auxiliares, a la comunidad educativa. Pensar otras formas de comunicarlo: cartelera, notas, revista digital.

,