Accedé aquí al fascículo 3
Aprender en casa. Salas de 4 y 5

Nivel Inicial

Orientaciones para el trabajo con el fascículo 3

Hacemos llegar a los/as docentes estas orientaciones vinculadas al fascículo 3 de *Aprender en casa. Salas de 4 y 5. Nivel Inicial*. Estas pueden ser herramientas para seguir profundizando en la enseñanza de los contenidos que se ponen en juego en estas propuestas y abonan el desarrollo de las capacidades.

El hilo conductor de este fascículo está dado por juegos para aprender y compartir en familia a través de los cuales se abordan las capacidades y los contenidos de los siguientes ejes/capítulos.

Eje/capítulo	**Lenguajes Expresivos.** Prácticas del Lenguaje	**Lúdico**	**Indagación y Conocimiento del Ambiente.** Matemática
Capacidades	**Objetivos de aprendizaje**		
Comunicación, expresión y apreciación	Apreciar la lectura de diferentes textos. Sostener conversaciones sobre lo escuchado. Recurrir a la escritura para dar a conocer sus ideas.	Dar indicaciones y describir pasos que seguir con el fin de explicarle a un/a compañero/a o a una persona adulta las reglas de un juego.	Adquirir fluidez en la utilización del vocabulario matemático.
Curiosidad por aprender	Manifestar actitudes de interés, entusiasmo y placer por las diversas situaciones de lectura y escritura que se desarrollan.	Explorar y descubrir el funcionamiento de los objetos en una variedad de entornos.	Manifestar interés por la resolución de desafíos matemáticos.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Accedé aquí al fascículo 3
Aprender en casa. Salas de 4 y 5

Nivel Inicial

Orientaciones para el trabajo con el fascículo 3

Eje/capítulo	**Lenguajes Expresivos.** Prácticas del Lenguaje	**Lúdico**	**Indagación y Conocimiento del Ambiente.** Matemática
Capacidades	**Objetivos de aprendizaje**		
Iniciativa, creatividad y autonomía	Construir una creciente confianza y autonomía en la resolución de problemas en sus propias producciones orales y escritas.	Desarrollar su capacidad de imaginación e invención en los juegos. Crear producciones cada vez más complejas a partir de la combinación de diferentes objetos para construir.	Participar activamente en la resolución de problemas matemáticos.
Trabajo colaborativo	Conversar sobre diferentes temas de interés grupal.	Escuchar las propuestas de otros/as y acordar pautas y responsabilidades para la concreción de un fin compartido.	Confrontar, en un clima de respeto, las propias respuestas o los procedimientos con sus pares.
Planteo y resolución de problemas	Recurrir a la interpretación y a la comunicación de la información y de los conocimientos aprendidos para resolver problemas.	Sostener el juego ante un desafío y volver a jugar para encontrar diferentes caminos en su resolución.	Resolver situaciones problemáticas y cotidianas en las que intervengan saberes matemáticos.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Accedé aquí al fascículo 3
Aprender en casa. Salas de 4 y 5

Nivel Inicial

Orientaciones para el trabajo con el fascículo 3

Contenidos

Prácticas del Lenguaje

- Escuchar con atención las consignas dadas, para la realización de diferentes tareas.
- Tomar en cuenta indicios del texto (cualitativos o cuantitativos) para corroborar anticipaciones de dónde dicen nombres propios.
- Escuchar la lectura pausada y ordenada de los textos instruccionales.
- Anticipar *dónde dice* a partir de los índices cualitativos y cuantitativos del texto escrito (cuáles y cuántas letras).
- Ensayar formas personales de escritura, avanzando hacia producciones más convencionales.

Lúdico

- Juegos con objetos y de construcción.
  - » Creación de producciones cada vez más complejas a partir del juego simbólico y de combinación de objetos.
  - » Manipulación intencional de los objetos con el fin de combinarlos entre sí (proporción y diseño) y producir efectos especiales (plano inclinado, balanza, palanca).
  - » Planificación y anticipación de un producto final en la resolución de los problemas que imponen los objetos (equilibrio, estabilidad, balanceo).
- Juego con reglas convencionales.
  - » Elaboración de preguntas, sugerencias y comentarios sobre los modos de jugar.
  - » Interacción entre pares (familiares) en los momentos de juego reglado mediante el establecimiento de lazos de confianza y acuerdos que permitan resolver problemas propios del jugar.
  - » Indicación y descripción de pasos a seguir con el objetivo de explicar a un/a compañero/a o a una persona adulta las reglas del juego.

Matemática

- Relaciones espaciales.
  - » Ubicación de personas y objetos desde las relaciones entre los objetos.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Orientaciones para el trabajo con el fascículo 3

  - » Localización de puntos de referencia en espacios bidimensionales.
- Formas geométricas.
  - » Reconocimiento de propiedades geométricas en figuras (forma, lados rectos y curvos).

Orientaciones

Prácticas de Lenguaje

Estas propuestas invitan a jugar mientras se favorece que el/la niño/a continúe ejerciendo prácticas de oralidad, lectura y escritura en su hogar y se anime a leer y escribir como puede hacerlo. De este modo sigue conociendo en qué consiste la escritura, y a hablar y escuchar con diversos propósitos y en diferentes contextos de comunicación.

- **Leer y escribir nombres propios**
  El Juego con rimas de nombres propone, en primer lugar, la lectura y la comparación de nombres propios. A medida que el/la niño/a escucha a la persona adulta leer las rimas, descubre que varios nombres "suenan igual" cuando terminan. Al localizar esos nombres en el texto, puede descubrir que esa similitud a nivel de la oralidad también se sostiene en lo escrito: "Pamela, termina como Mariela, con las mismas letras".

  Luego se le propone completar algunas rimas de la mejor manera que pueda. Dado que esta propuesta puede ser compleja para el/la niño/a, la persona adulta puede proponer pensar qué nombres "suenan igual" para completar la rima. Por ejemplo:
  - » ¿Cuáles de estos nombres termina como Roberto: Luciana, Norberto o Esteban?

  Si, al decirlos juntos, el/la niño/a no se da cuenta, resulta conveniente nombrárselos de a uno:
  - » ¿Luciana te parece que termina como Roberto?... Luciana-Roberto...

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Orientaciones para el trabajo con el fascículo 3

Una vez seleccionado el nombre, se sugiere que se le permita ensayar las formas personales de escritura y estimularlo/a a que lo haga como sabe hacerlo. Se le pueden proponer otros nombres para hacer rimas o que elija los de sus amigos/as y familiares. Esas rimas, además, pueden ser grabadas con algún dispositivo para escucharlas varias veces.

- **Leer por sí mismos/as otros nombres**

  Los juegos Lotería de animales, ¿Quién es el personaje? y Antón Pirulero invitan al niño/a a leer por sí mismo/a. Para hacerlo seguramente recurra a pistas que brinda el texto, por ejemplo, cuáles son las letras con las que empiezan las palabras o la cantidad de letras que tiene la escritura del nombre:
  - » Aquí dice *cerdo* porque empieza como *Cecilia*.
  - » Aquí dice *guitarra* porque tiene muchas letras.

  Estas anticipaciones también tienen que ser verificadas o refutadas en el texto; por lo tanto, este tipo de situación promueve el proceso lector.

  La Lotería de animales propone completar un tablero y, para ello, el/la niño/a tiene que leer dónde dice el nombre de los animales pequeños, por ejemplo, MONITO. Para hacerlo, se le propone recurrir al nombre escrito en el tablero del animal más grande (MONO). En este caso, el/la niño/a sabe qué dicen las tarjetas con los nombres, pero el problema consiste en que no sabe cuál es cuál. Con esta propuesta se van conociendo varias cuestiones acerca de la escritura, por ejemplo, que cuando una parte se dice igual, se escribe igual, y cuando una parte dice diferente, se escribe distinto; que mayor extensión de lo dicho implica mayor extensión de lo escrito, etc.

  En ¿Quién es el personaje?, se invita al niño/a a localizar dónde dice el nombre de cada personaje y de los animales de un cuento conocido. Aquí también sabe qué dicen las tarjetas con los nombres, pero nuevamente no sabe cuál es cuál. Por lo tanto, para corroborar las anticipaciones se puede releer el cuento que se encuentra en el fascículo 1. Asimismo, una vez que ha localizado cada uno de los nombres, el/la niño/a puede corroborar sus anticipaciones con el cuadro de respuestas correctas. Esto permite,

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

además, que se vaya construyendo un repertorio de palabras seguras a las que puede recurrir para leer y escribir otros textos.

En Antón Pirulero se invita al niño/a, en primer lugar, a aprender una canción de memoria disfrutando de su ritmo y melodía y a seguir una regla (seleccionar un instrumento para tocar imaginariamente, cambiar de acción cuando Antón toca el propio instrumento y hacer el movimiento de manos que realizaba Antón y volver a cambiar al propio instrumento cuando Antón deja de hacerlo). También a leer "tambor", "guitarra" y "piano" para luego dibujar estos instrumentos musicales. En esta situación, a diferencia de los juegos anteriores, el/la niño/a no sabe qué dice el texto; sin embargo, conoce que se trata de nombres de instrumentos musicales, información que le permite realizar anticipaciones tomando en cuenta las letras. La persona adulta puede brindar pistas leyendo (en forma desordenada) los nombres de los instrumentos que se deben dibujar, sin decir cuál es cuál.

En todos los juegos es oportuno sugerir a la familia dar tiempo al niño/a para que localice dónde le parece que dice y que le den posibilidad de comentar en qué se fijó para saber qué decía allí. Si es necesario le puede dar algunas pistas para que las localice, por ejemplo, contarle que empieza como un nombre conocido y escribírselo, o comentarle que tiene muchas o pocas letras. También estas situaciones de lectura por sí mismos/as pueden desarrollarse en los encuentros que algunos/as docentes están teniendo con sus alumnos/as por videollamadas con el objetivo de realizar las intervenciones más adecuadas para ayudarlos/as a avanzar.

- **Escribir por sí mismos/as**

  El Juego de las diferencias y el Antón Pirulero invitan al niño/a a escribir por sí mismo/a materiales e instrumentos musicales. Para ello, ensaya formas personales de escritura, lo que le brinda la posibilidad de avanzar en el conocimiento del sistema de escritura. Cuando están aprendiendo a escribir, a veces los/as niños/as usan solo algunas letras u otras que no son adecuadas, o las colocan en distinto orden; es la intervención docente ajustada a los procesos de construcción en que se encuentra cada niño/a lo que promoverá avances en su producción escrita.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Accedé aquí al fascículo 3
Aprender en casa. Salas de 4 y 5

Nivel Inicial

Orientaciones para el trabajo con el fascículo 3

En el contexto de ASPO, es importante sugerir a las familias que permitan al niño/a escribir como puede hacerlo y, aunque su escritura no se parezca al modo en que lo hacen los/as que ya saben, no es necesario corregirla. Si pide ayuda, la persona que lo/la acompaña puede proponerle usar las letras de otras escrituras del fascículo y, aunque no las usen "correctamente" poder intentarlo es muy importante porque están aprendiendo a escribir. Si lo desea, también puede poner, al lado de la escritura del niño/a, lo que le dijo que escribió, para retomarlo al volver al jardín y ayudarlo/a a avanzar.

También es posible utilizar los encuentros sincrónicos (si los tuvieran) para solicitar escrituras por sí mismos/as a los niños/as, y asegurarnos que tengan la oportunidad de pensar con sus propias ideas, alentándolos a que sigan escribiendo y realizando intervenciones más ajustadas a las necesidades de cada uno/a.

- **Leer instructivos a través de la persona adulta**
  En la mayoría de los juegos, se propone leer instructivos para que el/la niño/a se vaya aproximando al modo particular en que están escritos estos textos. Por eso, es importante sugerir al adulto señalar el texto a medida que se lo lee, mostrando el modo de lectura, paso por paso. Del mismo modo, es importante hacer referencia a los números que indican el orden de las acciones y que son necesarios para poder jugar, como también para confeccionar un objeto o hacer una receta de cocina.

Algunos de estos juegos pueden compartirse en los encuentros sincrónicos, cuando los hubiera, como el Antón Pirulero. Para decidir quién es Antón, se puede utilizar la ruleta virtual, que, además, brinda la oportunidad de leer los nombres propios.

Lúdico

- **Juegos de construcción**
  Los niños y las niñas construyen a partir de una idea. Su imaginación los/as lleva a mundos que recrean en sus construcciones, por eso es importante facilitarles objetos variados y espacios para hacerlo.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Orientaciones para el trabajo con el fascículo 3

Es importante generar momentos para accionar sobre los objetos y explorarlos, así como conocer las ideas que guíen la construcción a través de algunas preguntas disparadoras:

» ¿Qué te imaginas construir?
» ¿Qué te parece que podrías armar con estos materiales?
» ¿Cómo podrías combinarlos?

Esto también favorece la descripción de los pasos que siguieron para su armado una vez finalizado.

En los juegos de construcción, los objetos se utilizan para armar escenarios. En este sentido ofrecer objetos y variedad de materiales es clave para construir diversas estructuras y explorar sus propiedades, por ejemplo: cajas, maderas, bandejas, recipientes, tubos de cartón, potes de yogur, latas vacías, tapitas de plástico, corchos, vasos de plástico, palos, ramas, etc. Se pueden pintar las cajas de diferentes colores y facilitar cintas, goma de pegar, lanas, hilos y sogas para atar. También se pueden aportar imágenes o modelos (planos, fotografías de monumentos, puentes, túneles, etc.) que ayuden a despertar la imaginación y sean una base sobre la cual construir aquello que se quiere representar.

A partir de la construcción de escenarios, se despliega el juego simbólico, y utilizan, además, otros objetos que complementan y enriquecen su construcción, por ejemplo, muñecos, animales, autos, etc.

- **Jugamos con luz y con sombras**

Los juegos con objetos les permiten a los/las niños/as conocer las características de los materiales, descubrir las posibles transformaciones que se operan, accionar sobre ellos y empezar a hacerse preguntas que, a su vez, guíen sus exploraciones. Algunas preguntas que pueden ayudar a empezar a jugar con la luz artificial o solar y con las sombras:

» ¿Cómo se forman las sombras?
» ¿Podés separarte de tu sombra? Y cuando saltás, ¿salta con vos?
» ¿Se puede tocar?
» ¿De dónde viene la sombra?

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Orientaciones para el trabajo con el fascículo 3

- ¿Qué pasa con la sombra cuando se acerca a la luz de una lámpara?, ¿y cuando se aleja?
- ¿Cómo podés poner las manos para que se vea un pájaro?
- ¿Existen las sombras de colores?, ¿cómo podrías hacerlas?
- ¿Podés reconocer algún objeto a partir de su sombra?

En caso de poseer un dispositivo móvil, se pueden sacar fotografías de las sombras de distintos elementos o integrantes de la familia, y adivinar a qué o a quién corresponde cada sombra.

Otra posibilidad, partiendo de construcciones realizadas con variedad de materiales (aquellos que dejan pasar la luz y aquellos que no), es alumbrarlas con linternas y, con la luz apagada, proyectar sus sombras. Podrán explorar sus similitudes y diferencias. También se les puede proponer dibujar la sombra a partir de la construcción creada.

- **Jugamos al balero**

  Este tipo de juego enriquece el acervo cultural de los niños y las niñas. Según el diseño del objeto, se requiere cierto dominio por parte de quien juega y una explicitación de la persona adulta que acompañe o de un/a jugador/a experto/a para conocer cómo se usa. Es una oportunidad para reflexionar sobre el tipo de material que se necesita para poder confeccionarlo, como también sobre el largo del piolín para poder embocar. Otra posibilidad, luego de jugarlo varias veces, es animarse a inventar nuevas reglas para llevar adelante el juego.

  Para profundizar en otras posibilidades, se sugiere ver las actividades propuestas en el siguiente material:
  - Educación Física. Nivel Inicial. Salas de 4 y 5 años. Planes de clases semanales (16 al 19 de junio).

Matemática

Antes de comenzar a trabajar con actividades relacionadas con el espacio, es importante que el/la docente o la persona adulta que acompañe al niño

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Orientaciones para el trabajo con el fascículo 3

o niña tenga presente que, en este nivel, no es posible trabajar enfrentados, sino que las personas que comparten una misma actividad deben estar con igual frente, de ahí que se utilizan separadores caseros que no permiten visualizar lo que hace el otro. De esta forma la derecha e izquierda de ambos es igual, no en espejo.

Por otro lado, si bien los/as niños/as recién se están iniciando en el reconocimiento de cuál es su mano, brazo, pierna, derecha e izquierda, esto no se amplía al concepto de espacio; por lo tanto, es indispensable trabajar con puntos de referencia que reemplacen los conceptos "izquierda" y "derecha". Para ubicar objetos, los/as niños/as dicen frases como "del lado de la ventana...", "del lado de la puerta...".

A continuación se analizarán didácticamente las actividades presentadas en el fascículo 3, comenzando con las referidas a las relaciones espaciales. Las dos primeras actividades constituyen una secuencia didáctica en la cual el hilo conductor es la acción de decir, dictar, expresar mensajes verbales. Implican diferentes niveles de dificultad: en el primer caso observan una imagen ya realizada; en cambio, en el segundo caso, tienen que armar imágenes idénticas a partir de instrucciones para, luego, compararlas.

- **Estatuas diferentes**
  Se presentan, en un plano bidimensional, dos imágenes con similitudes y diferencias. Las similitudes están en que, a las dos niñas, Mara y Juana, se las ve de atrás. Tienen hacia la izquierda un árbol y hacia la derecha una maceta con flores. Estos puntos de referencia les permitirán, luego, verbalizar las diferencias que observan en ambas. Las diferencias están centradas en las posiciones de brazos, piernas y cuerpo.

  El problema matemático que deben enfrentar los/as niños/as se relaciona con verbalizar en forma correcta las posiciones, por ejemplo, "Mara tiene el brazo del lado del árbol extendido hacia arriba", para luego poder hacer comparaciones, como "Mara tiene el brazo del lado del árbol extendido hacia arriba, mientras que Juana lo tiene extendido al costado del cuerpo".

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Orientaciones para el trabajo con el fascículo 3

La construcción y producción de mensajes claros por parte de los/as niños/as requiere de repeticiones que les permitan comprender que deben nombrar la parte del cuerpo y la posición en que se encuentra. Es común que, en sus mensajes, falte alguna de estas partes; por eso es de gran importancia acompañarlos haciendo preguntas, por ejemplo:

» ¿A qué nena te referís?
» ¿Qué brazo está en esa posición?

También se les puede pedir que formen con su cuerpo una estatua idéntica a la de Mara o a la de Juana, y que la describa.

- **El cuadro gemelo**

En esta actividad se propone armar escenas de la realidad usando imágenes de objetos cotidianos. La idea es que un grupo de 2 o más niños/as (hasta 4) arme una escena y luego la describa al otro grupo, indicando el objeto y la posición para que arme otra escena idéntica. Se solicita rotar los roles porque los problemas matemáticos al emitir y al decodificar mensajes verbales no son los mismos.

Una vez que los dos grupos terminen de armar sus escenas, es necesario que sean los/as niños/as quienes las comparen para establecer semejanzas y diferencias entre las posiciones en que fueron ubicados los objetos. Aquí también es importante acompañar las expresiones de los niños para propiciar que sean claras y comunicables, mediante preguntas como estas:

» ¿Dónde se debe colocar el árbol?
» La nube, ¿va arriba o abajo?

Al terminar de armar las imágenes, se puede realizar un momento de reflexión acerca de lo realizado:

» ¿Entendieron dónde tenían que ubicar los objetos?
» ¿Qué dificultades tuvieron a la hora de dictar la escena al otro grupo?
» ¿Encontraron diferencias entre la posición de los objetos de una y otra escena?

Por último, analizaremos las actividades relacionadas con las formas geométricas. En ambos casos se promueve el reconocimiento de las propiedades y de los nombres del triángulo, el cuadrado, el rectángulo y el círculo.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Accedé aquí al fascículo 3
Aprender en casa. Salas de 4 y 5

Nivel Inicial

Orientaciones para el trabajo con el fascículo 3

- **Descubriendo figuras**
  En esta actividad, los/as niños/as tendrán que reconocer, mediante el tacto, cuántos lados tienen las figuras y cómo son esos lados, cuántas puntas tienen las figuras, y decir su nombre. Para este trabajo es necesario que puedan ser capaces de representarse mentalmente la figura que tocan.

- **Veo veo de figuras geométricas**
  En esta propuesta, que recupera el juego del veo veo tradicional, los/as niños/as tendrán que decodificar los mensajes que emite el coordinador o la coordinadora a partir de la imagen elegida para, luego, ser capaces de descubrir de qué figura se trata. El rol de coordinador debe variarse; pueden ser los/as niños/as quienes lo desempeñen.

- **Otro veo veo: ¿Qué ves?**
  Los niños tendrán que encontrar, en una obra de arte de Kandinsky, diferentes figuras. Para ello se dan pistas o indicaciones que los ayudan a descubrirlas.

  Se pueden sumar otras actividades con la aplicación Kandinsky para seguir explorando las formas, los colores y los sonidos: *Las formas y los colores también suenan*.

Las tres actividades conforman una secuencia didáctica de diferentes niveles de complejidad. “Otro veo veo: ¿Qué ves?” es el de menor nivel de dificultad porque solo deben reconocer figuras de colores y tamaños variados; le sigue “Descubriendo figuras” en el que, además de nombrar las figuras, deben decir las propiedades que descubren por el tacto; y, por último, “Veo veo de figuras geométricas”, que implica decodificar mensajes verbales de pistas a partir de los cuales deben descubrir el nombre de la figura.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.