



APRENDER EN EL JARDÍN Y EN CASA

- Educación Sexual Integral
- Ambiente Natural y Social
- Educación Física
- Prácticas del Lenguaje
- Educación digital

Orientaciones docentes
Salas de 4 y 5

Nivel Inicial



Buenos Aires Ciudad



Vamos Buenos Aires

Jefe de Gobierno

Horacio Rodríguez Larreta

Ministra de Educación

María Soledad Acuña

Jefe de Gabinete

Manuel Vidal

Subsecretaria de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa

María Lucía Feced Abal

Subsecretario de Carrera Docente

Oscar Mauricio Ghillione

Subsecretario de Tecnología Educativa y Sustentabilidad

Santiago Andrés

**Subsecretario de Gestión Económico Financiera
y Administración de Recursos**

Sebastián Tomaghelli

Subsecretaria de la Agencia de Aprendizaje a lo Largo de la Vida

Eugenia Cortona

**Directora Ejecutiva de la Unidad de Evaluación Integral de la Calidad
y Equidad Educativa**

Carolina Ruggero

Director General de Planeamiento Educativo

Javier Simón

Director General de Educación de Gestión Estatal

Fabián Capponi

Directora General de Educación de Gestión Privada

María Constanza Ortiz

Directora General de Educación Digital

Rocío Fontana

Gerenta Operativa de Currículum

Mariana Rodríguez

Gerente Operativo de Innovación y Tecnología Educativa

Roberto Tassi

Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)

Gerencia Operativa de Currículum (GOC)

Mariana Rodríguez

Asesora Técnica Pedagógica: Carola Martínez.

Colaboración y gestión editorial: Manuela Luzzani Ovide.

Coordinación de Nivel Inicial: Diana Jarvis.

Coordinación didáctica y de especialistas: Verónica Espinola, Diana Jarvis.

Especialista de Ambiente Natural y Social: Elizabet Borches.

Especialistas de Prácticas del Lenguaje: Jimena Dib (coordinación), Diana Grunfeld, Claudia Petrone.

Especialistas de Educación Física: Silvia Ferrari (coordinación), María Laura Emanuele, Andrea Parodi, Eduardo Prieto.

Especialistas de Educación Sexual Integral: Sandra Di Lorenzo (coordinación), Micaela Kohen, Victoria Petrush, Julieta Repetto.

Subsecretaría de Tecnología Educativa y Sustentabilidad (SSTES)

Dirección General de Educación Digital (DGED)

Gerencia Operativa de Innovación y Tecnología Educativa (INTEC)

Roberto Tassi

Especialistas de Educación Digital: Julia Campos y Josefina Gutierrez (coordinación), Pamela Catarin, Agustina Tattone.

Agradecimientos: a María Susana Basualdo (Directora de Educación Inicial - DGEGE), Mónica Bernedo, Yolanda Carrino y Susana Raposo (Asesoras DEI - DGEGE).

A Cristina Beatriz Carriego (Directora Pedagógica DGEGP), Claudia Susana Alejandra Sánchez (Coordinadora Nivel Inicial DGEGP), Ángela Edith Burokas, Myriam Carmen Decunto y Andrea Viviana Jevscek (Supervisoras DGEGP).

A Valeria Casero (Directora de Escuelas Normales Superiores - DGENSyA), Fernando Villa (Referente de DGENSyA - SSCPEE), Laura Costa (Supervisora adjunta DENS) y Virginia Fernández (Supervisora DENS).

Equipo Editorial de Materiales y Contenidos Digitales (DGPLEDU)

Coordinación general: Silvia Saucedo.

Coordinación editorial: Marcos Alfonzo.

Asistencia editorial: Leticia Lobato.

Edición y corrección: Brenda Rubinstein.

Diseño de maqueta: Alejandra Mosconi.

Diagramación: Alejandra Mosconi.

Ilustraciones: Susana Accorsi.

Imágenes: Fondo documental del Ministerio de Educación, Flickr, Freeimageslive, FreePik, Hippopx, Pixabay, Pixahive, Staticflickr, Wikimedia Commons.

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Aprender en el jardín y en casa: salas de 4 y 5. Tomo 2 / 1ª edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2021.

Libro digital, PDF - (Aprender en el jardín y en casa. Educación Inicial)

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-549-936-2

1. Educación Inicial. I. Título.

CDD 372.21

ISBN 978-987-549-936-2

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para venta u otros fines comerciales.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2021. Carlos H. Perette y Calle 10, s/n. - C1063 - Barrio 31 - Retiro - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2021 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.

Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.



Índice

Proyecto: El animalario de la sala	2
<u>¿Por qué proponer un proyecto sobre animalarios?</u>	2
<u>¿Qué vamos a enseñar?</u>	3
<u>Capacidades y objetivos de aprendizaje</u>	4
<u>¿Cómo vamos a organizar las actividades?</u>	5
<u>1. Etapa de planteo del problema</u>	8
<u>2. Etapa de ampliación de los nuevos puntos de vista</u>	13
<u>3. Etapa de síntesis</u>	21
<u>4. Etapa de generalización</u>	24
<u>¿Cómo registrar y observar los aprendizajes?</u>	25
Anexo. Proyecto animalario	27
<u>Criterios de selección de los animales a estudiar</u>	27
Unidad didáctica: Yo bailo, ¿bailamos?	28
<u>¿Por qué proponer una unidad didáctica sobre los bailes?</u>	28
<u>¿Qué vamos a enseñar?</u>	29
<u>Capacidades y objetivos de aprendizaje</u>	30
<u>Primer momento: explorar, experimentar, ensayar</u>	31
<u>Segundo momento: bailando con las familias</u>	33
<u>Tercer momento: al grito del sapucaí</u>	35
<u>Cuarto momento: nuestra danza</u>	38





Queridos/as docentes: esperamos que estas propuestas didácticas resulten inspiradoras en este contexto tan cambiante, donde la incertidumbre está presente en lo cotidiano. Nos proponemos aportar algunas herramientas con la intención de poner en diálogo las actividades que suceden en las salas con aquellas que se llevan a cabo en los hogares de los/as niños/as.

Proyecto: El animalario de la sala

¿Por qué proponer un proyecto sobre animalarios?

En este proyecto se propone el trabajo sobre las características externas de los animales y focalizar la mirada en sus diferentes modos de desplazamiento. Se invita a los/as niños/as a la construcción de **animalarios** que permitan conocer diversidad de animales y a jugar a combinarlos para crear otros nuevos a partir de su propia inventiva. Para la realización de los animalarios se brindará una serie de propuestas y la consulta de textos informativos.

¿Por qué el desplazamiento animal? Teniendo en cuenta las características biológicas¹ de los animales, haremos foco en la capacidad de desplazamiento, de manera tal que los/as niños/as puedan empezar a conocer diversidad de animales, las partes de su cuerpo y el modo en que se mueven.

Asimismo, mientras los/as niños/as acceden a saberes propios del ambiente natural, participan de una serie de situaciones continuas, diversas y recursivas de oralidad, lectura y escritura, que les permiten apropiarse de estas prácticas. Por un lado, aprenden prácticas de oralidad específicas, como describir y comentar lo que observan, apropiarse de vocabulario específico, realizar inferencias, elaborar preguntas tomando en cuenta lo que saben y lo que no acerca de algo, justificar los hallazgos, explicar resultados de una indagación y narrar acontecimientos. Por otro lado, aprenden a explorar textos para seleccionar aquellos que

¹ Para la biología, los organismos que forman parte del reino animal deben cumplir con al menos tres características usadas como criterios de clasificación: estar formados por muchas células (**pluricelulares**); nutrirse de otros organismos, de sus restos o partes (**heterótrofos**) y **desplazarse** aunque sea en algún estadio de su vida, lo que incluye a los animales como las esponjas o corales dado que en etapas juveniles las larvas presentan movilidad, que luego pierden al fijarse en los fondos marinos (vida sésil).

En el Nivel Inicial queda claro que el desplazamiento es una característica que se puede construir con los/as niños/as. También se puede abordar la nutrición desde una de sus etapas: la **alimentación**, pero es recomendable trabajar este recorte de contenidos en otro proyecto, unidad o secuencia. En cuanto a la pluricelularidad, esta característica será abordada en los últimos años de la Educación Primaria y en la Secundaria.





aportan la información buscada, a leer por sí mismos/as para localizar datos específicos en los materiales seleccionados, a escuchar leer para ampliar la información o encontrar respuestas a interrogantes específicos. También aprenden a registrar por sí mismos/as y a través de la/el docente y a completar cuadros sencillos para guardar memoria de los hallazgos que resultan más relevantes y sistematizar la información recabada, a elaborar textos vinculados a un determinado campo del conocimiento y a preparar exposiciones para comunicar los resultados de las indagaciones.

¿Qué vamos a enseñar?

Contenidos de Ambiente Natural y Social

- Exploración de las relaciones que hay entre los rasgos de los animales: la forma de locomoción y las condiciones ambientales del lugar donde viven.

Contenidos de Prácticas del Lenguaje

- Escuchar, intercambiar ideas y exponer hallazgos sobre un tema de interés.
- Escuchar la lectura de textos expositivos sobre temas de estudio y comentar lo leído.
- Interpretar los vocablos específicos de los campos y de las disciplinas.
- Explorar y localizar información en materiales de lectura para decidir en qué soporte se puede encontrar la información que se necesita: enciclopedias, fascículos, revistas, diarios, internet.
- Registrar datos relevantes obtenidos en las fuentes exploradas o a partir de la exposición de la/el docente, la proyección de videos u otras fuentes (rótulos). Pensar qué se va a escribir y con qué, y cuántas marcas (letras). Revisar lo que se escribe durante el proceso de escritura.
- Producir textos a través de la/el docente, decidiendo la información a incluir según el propósito y destinatario, y empleando el léxico adecuado, utilizando palabras o frases incorporadas a través de las lecturas.

Contenidos de Educación Digital

- Ampliación de universos culturales a partir del uso de recursos digitales.
- Combinación de diferentes lenguajes: visual, sonoro, texto escrito y audiovisual en producciones digitales.
- Exploración y usos de las tecnologías digitales para registros: escritura, dibujos, uso de aplicaciones como contadores, entre otros.
- Acceso y uso responsable en los entornos digitales.
- Búsqueda y organización de la información de modo seguro mediante las tecnologías digitales.





Capacidades y objetivos de aprendizaje

Eje/capítulo	Ambiente Natural y Social	Prácticas del Lenguaje	Educación Digital
Capacidades	Objetivos de aprendizaje		
Comunicación, expresión y apreciación	Describir a partir de lo observado.	Comunicar resultados de observaciones, experiencias, de manera oral y escrita. Describir y relatar situaciones utilizando un vocabulario paulatinamente más amplio y pertinente.	Iniciarse en la lectura y en la escritura hipertextual y multimodal para producir, comunicar y colaborar con otros/as. Observar, apreciar y explorar diversas producciones en formato digital.
Curiosidad por aprender	Realizar observaciones cada vez más detalladas y ajustadas a lo que se desea indagar.	Cuestionarse sobre temas diversos y profundizar y enriquecer sus conocimientos a través de diferentes materiales de lectura y otras fuentes de información.	Explorar el ciberespacio y otros entornos digitales para promover el descubrimiento, la observación y la investigación.
Iniciativa, creatividad y autonomía	Utilizar diferentes herramientas de recopilación y registro de información tanto analógica como digital.	Proponer y sostener diversos propósitos para la escritura.	Indagar, analizar, clasificar y evaluar información de diversas fuentes y medios para iniciarse en su apropiación crítica.
Trabajo colaborativo		Interactuar con pares en la interpretación y la producción de textos orales y escritos.	Intercambiar ideas, realizar diferentes registros (escritos, gráficos, audiovisuales, sonoros, entre otros) y analizarlos haciendo uso de distintas herramientas digitales.





¿Cómo vamos a organizar las actividades?

Las actividades de este proyecto se organizan en torno a cuatro etapas, cuyas finalidades didácticas son distintas. Se describen brevemente a continuación para que el/la docente tenga una visión global del proyecto.

Ambiente Natural y Social	Prácticas del Lenguaje		Educación Digital
1. Etapa de planteo del problema. En esta etapa se busca que los/as niños/as conozcan el objetivo del proyecto y que piensen maneras de construir el animalario de la sala.			
<i>Momentos de cada etapa</i>	<i>A través de la/el docente</i>	<i>Los/as niños/as por sí mismos/as</i>	<i>Los/as niños/as con acompañamiento docente o de las familias</i>
<p>1 a. Presentación del animalario Se presentan distintos tipos de animalarios.</p> <p>1 b. Elaboración de una agenda de trabajo Se propone realizar el propio animalario de la sala y pensar los pasos a seguir.</p> <p>1 c. La carrera de animales Se pueden indagar ideas iniciales de los/as niños/as respecto al desplazamiento animal mediante un juego en el cual intervienen animales en una carrera ficticia.</p>	Escribir para registrar las ideas iniciales que surgen sobre el tema de interés y así poder recuperarlas a lo largo del proyecto.	<p>Nombrar y describir oralmente animales.</p> <p>Escuchar e intercambiar ideas sobre el tema.</p> <p>Formular preguntas a partir de las observaciones.</p>	<p>1 a. Presentación del animalario Explorar el <i>Hibridizador</i>.</p> <p>Analizar información audiovisual.</p> <p>Describir la información en formato audio.</p> <p>1 c. La carrera de animales Explicar y registrar a través de videos los movimientos realizados por los/as niños/as de los desplazamientos de los animales.</p>





Ambiente Natural y Social	Prácticas del Lenguaje	Educación Digital	
<p>2. Etapa de ampliación de los nuevos puntos de vista. En esta etapa se profundiza en el conocimiento de la diversidad de estructuras y en los modos de desplazamiento de una cierta cantidad de animales vertebrados e invertebrados previamente seleccionados por el/la docente.</p>			
<i>Momentos de cada etapa</i>	<i>A través de la/el docente</i>	<i>Los/as niños/as por sí mismos/as</i>	
<p>2 a. Búsqueda de información textual Se busca información sobre los animales en distintas fuentes como enciclopedias, sitios web y videos.</p> <p>2 b. Búsqueda de información gráfica Se propone la búsqueda de dibujos naturalistas aprendiendo a distinguirlos de los dibujos de ficción. Se realiza una vinculación entre ciencia y arte con los dibujos de Maria Sibylla Merian.</p> <p>2 c. Proyección de un video Con su posterior análisis para explicitar las distintas interpretaciones.</p> <p>2 d. Registro de la información en fichas de animales Se completan fichas de los animales seleccionados recurriendo a las fuentes seleccionadas.</p>	<p>Leer textos informativos.</p> <p>Escribir para registrar información recabada.</p>	<p>Escuchar explicaciones de la/el docente.</p> <p>Formular preguntas a partir de las observaciones, y registrarlas.</p> <p>Describir características de los animales.</p> <p>Explorar libros y revistas, en formato papel y digital, compuestos por textos literarios e informativos para identificar cuáles sirven para aprender sobre los animales.</p> <p>Leer materiales informativos.</p> <p>Buscar información específica en los materiales de lectura, enciclopedias y guías de campo.</p> <p>Observar videos e intercambiar opiniones entre lectores/as.</p> <p>Escribir para registrar la información recabada.</p>	<p>2 a. Búsqueda de información textual Prácticas de iniciación en la búsqueda de imágenes, videos, información en sitios web.</p> <p>2 b. Búsqueda de información gráfica Utilizar graficadores y editores de texto.</p> <p>2 c. Proyección de un video Comentar e intercambiar a partir de información audiovisual.</p> <p>2 d. Registro de la información en fichas de animales Explorar entornos digitales interactivos para seleccionar información.</p> <p>Crear una ficha combinando lenguajes: escrito, oral y visual.</p> <p>Utilizar graficadores, editores de texto y grabadores de audio.</p>





Ambiente Natural y Social	Prácticas del Lenguaje	Educación Digital
3. Etapa de síntesis. En esta etapa se pretende lograr que los/as niños/as integren lo que vienen aprendiendo sobre el desplazamiento animal.		
<i>Momentos de cada etapa</i>	<i>A través de la/el docente</i>	<i>Los/as niños/as por sí mismos/as</i>
<p>3 a. Uso de tablas para agrupar animales Según sus estructuras y modos de desplazamiento.</p> <p>3 b. Elaboración del animalario Construir el animalario de la sala permitirá integrar lo aprendido.</p>	<p>Escribir textos para sistematizar la información recabada.</p> <p>Escribir textos para el producto final del proyecto.</p>	<p>3 a. Uso de tablas para agrupar animales Puesta en común en una pizarra digital. Clasificar y organizar la información en entornos digitales.</p> <p>3 b. Elaboración del animalario Describir la información en formato audio.</p>
4. Etapa de generalización. En esta etapa se busca que las/os niñas/os puedan usar lo que aprendieron en etapas anteriores pero esta vez aplicando esos conocimientos en un nuevo contexto.		
<i>Momentos de cada etapa</i>	<i>A través de la/el docente</i>	<i>Los/as niños/as por sí mismos/as</i>
<p>Se proponen alternativas para que el/la docente seleccione. Algunas propuestas pueden ser:</p> <p>A. Juego de pistas para deducir el animal.</p> <p>B. Juego de la oca pero aplicado al desplazamiento de los animales.</p> <p>C. Tutorial: ¿Cómo se hace un animalario?</p>	<p>Escribir preguntas para el Juego de la oca.</p> <p>Escribir los pasos a seguir para la elaboración del tutorial.</p>	<p>Leer y escribir los nombres de los animales.</p> <p>Elaborar pistas para el juego de los animales, tomando en cuenta las características de desplazamiento de los animales.</p> <p>Formular preguntas para el Juego de la oca.</p> <p>C. Tutorial: ¿Cómo se hace un animalario? Crear un tutorial mediante lenguaje escrito, oral o visual.</p>





1. Etapa de planteo del problema

1 a. Presentación del animalario

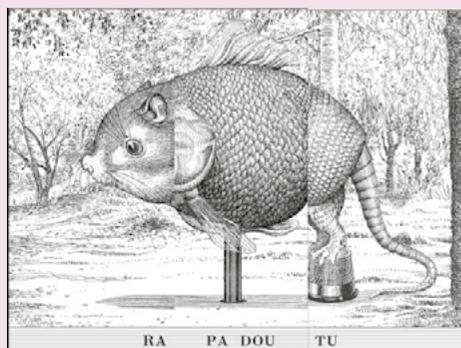
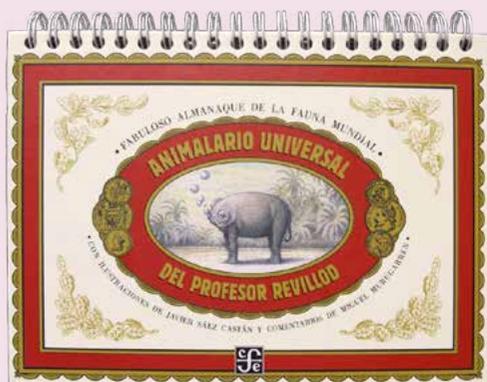
Para iniciar el proyecto, el/la docente puede comenzar contándoles a los/as niños/as que llevó a la sala un libro muy interesante para mostrarles porque le gustaría que entre todos/as construyan algo parecido. Luego presenta distintos animalarios.

Es importante aclarar que la Real Academia Española (RAE) define un animalario como el lugar en el que se encuentran distintos animales con los que se puede experimentar; pero que, desde la literatura, puede ser un libro que permite conocer sobre los animales, a la vez que jugar/”experimentar” con las distintas partes de sus organismos reales, formando con ellos otros nuevos, de ficción. Por esta razón, el animalario se transforma en un recurso muy útil para trabajar con la diversidad de animales y de las partes de sus cuerpos vinculadas al desplazamiento, sin perder de vista la posibilidad de jugar, explorar, imaginar y conocer en el proceso.

La selección de los animalarios que se presentan en este momento queda sujeta a la decisión de la/el docente en función de su contexto y de sus posibilidades. En la medida en que los/as niños/as puedan observar diversidad de formatos habrá mayores posibilidades de que se representen el producto y puedan imaginar formas de construirlo.

A continuación se presentan distintas opciones, tanto en formato papel como digitales:

En **formato papel**, un animalario muy conocido y distribuido en muchas escuelas es el *Animalario Universal del profesor Revillod*². En caso de contar con el libro o de tenerlo en la biblioteca del Jardín, es posible llevarlo a la sala.



² Sáez Castán, J. y Murugarren, M. (2003). *Animalario Universal del profesor Revillod*. México: Fondo de Cultura Económica.





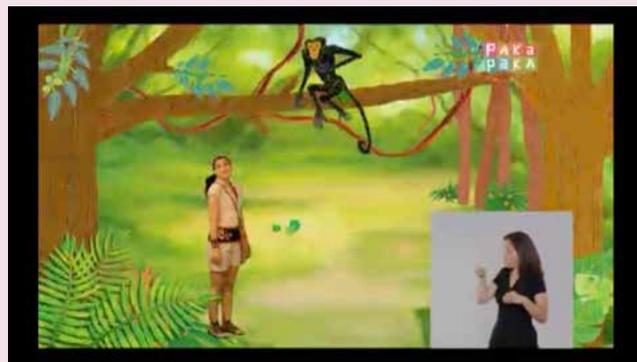
En **formato digital:**

- Se puede trabajar con un animalario interactivo denominado [Hibridizador](#), en el que los/as niños/as pueden descargar sus creaciones presionando en *preservar* o *preserve* (en caso de que lo estén visualizando en su idioma original, inglés). Los formatos de descarga son video o gif animado. En este último caso pueden visualizarlo desde la aplicación de fotos de Windows. En el caso de los videos, pueden realizar una lista con todas las creaciones en su reproductor de video (sugerimos, por ejemplo, el programa [VLC](#), y pueden consultar el [Tutorial de VLC en el Campus Virtual de Educación Digital](#)).



- Una opción más para trabajar es mostrarles a los/as niños/as un video del *Animalario Universal del profesor Revillod* en donde se lo puede ver realizando las distintas combinaciones de animales. Este video, así como una descripción detallada del *Hibridizador*, se puede hallar en [Storytelling: hibridizador para crear animales](#) del portal Educ.ar.
- Otro recurso que se puede utilizar es el programa [Animapaka](#) del canal Pakapaka, ya que cada capítulo aborda un animal distinto y al comienzo de cada programa la protagonista realiza el juego de las combinaciones, en el cual se exploran distintos animales ficticios hasta llegar al animal que pretenden conocer en ese capítulo. Se recomiendan los siguientes capítulos³: [Yacaré](#), [Pez payaso](#), [Mariposa](#) y [Hormiga](#).

³ Algunos capítulos incluyen su versión con lengua de señas, como [Mono \(con lengua de señas\)](#) y [Jirafa \(con lengua de señas\)](#).



Todos los capítulos de Animapaka empiezan del mismo modo: en los 2 primeros minutos se presenta el libro mágico de los animales, se lee una adivinanza del animal que trabajan y se hace el juego de las combinaciones.

- Finalmente, el video [Creador de animales](#) del canal Ciencia en Foco muestra —en formato de juego para hacer en casa— cómo se pueden combinar distintos animales formando otros nuevos.

Sea cual fuere el compendio de animalarios que el/la docente lleve a la sala o les envíe a los/as niños/as para que vean en sus casas, lo importante es que pueda plantearles el problema de su construcción.

Para que los/as niños/as tomen dimensión del tipo de producto que deberán construir se les puede contar en detalle quiénes realizaron el **animalario digital** (*Hibridizador*), explicándoles que los dibujos los hizo un señor que vivió hace mucho tiempo y se llamaba Mattaus Merian, quien dibujaba los resultados de las investigaciones de un científico llamado John Jonston; y que juntos hicieron libros sobre los animales. También se les puede contar que esos dibujos fueron tan bien hechos que los usaron en la actualidad para hacer este animalario. Entonces, el/la docente puede decirles que para armar un animalario es necesario saber mucho sobre los animales.

Es interesante resaltar que la vinculación entre el arte y la ciencia ha sido muy fructífera en la construcción del conocimiento y que trabajar esa relación en la sala también resulta importante.



1 b. Elaboración de una agenda de trabajo

En este momento del proyecto se pueden tomar notas a través del dictado a la/el docente acerca de los pasos a seguir para construir el animalario de la sala. Esto les permite a los/as niños/as organizar las tareas durante el desarrollo del proyecto, llevando un registro para ver lo que ya hicieron y lo que falta por hacer. Para eso, es posible indagar: *¿Qué piensan que tenemos que hacer para elaborar nuestro animalario? Me lo pueden dictar, así lo voy anotando.*

Un listado posible puede ser:

1. MIRAR ANIMALARIOS PARA SABER DE QUÉ SE TRATAN.
2. REGISTRAR LO QUE SABEMOS SOBRE LOS ANIMALES Y QUÉ QUEREMOS AVERIGUAR.
3. BUSCAR Y LEER INFORMACIÓN SOBRE LOS DESPLAZAMIENTOS Y TOMAR NOTAS.
4. MIRAR VIDEOS.
5. BUSCAR IMÁGENES EN INTERNET.
6. REGISTRAR LA INFORMACIÓN EN FICHAS Y REVISAR LAS NOTAS.
7. PRODUCIR LOS TEXTOS Y LAS IMÁGENES PARA EL ANIMALARIO.
8. REVISAR TODO Y ARMAR EL ANIMALARIO.

Después de haber explorado los animalarios y de haber pensado alternativas a seguir para su construcción, la/el docente puede proponer un juego para indagar las ideas de los/as niños/as acerca del desplazamiento de los animales.

1 c. La carrera de animales

Con el objetivo de indagar y de registrar las ideas que tienen los/as niños/as sobre el desplazamiento animal, el/la docente puede plantearles un problema en formato de juego, como la [actividad 1: La carrera de animales](#) de *Aprender en el Jardín y en casa. Salas de 4 y 5. Tomo 2*, para que los/as niños/as realicen en sus casas. Allí se propone imaginar una carrera entre una selección de animales, cuya consigna principal consiste en pensar cuál de ellos ganará luego





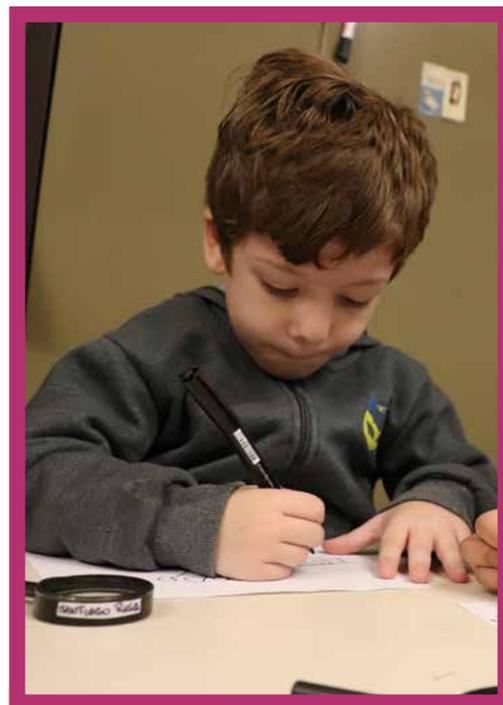
de atravesar distintos obstáculos naturales como bosques, pastizales, lagunas y montañas hasta arribar al lugar de llegada, en el que se encuentra el podio con los tres primeros puestos.

Esta actividad puede ser retomada en la presencialidad, preguntando sobre los animales que eligieron para dibujar, las producciones que realizaron, los audios y videos que grabaron haciendo una puesta en común acerca del desplazamiento de los animales. Para la socialización del material en la sala se puede sugerir sistematizar la información en distintas carpetas en un Google Drive (u otro servicio de almacenamiento), según el formato de las producciones, por ejemplo: audios, imágenes, videos.

Lo importante a destacar de esta actividad son las intervenciones que puede realizar el/la docente mirando los dibujos de los/as niños/as y proponiendo agregarle las estructuras de desplazamiento, en caso que omitieran hacerlo. Por ejemplo: *Veo que dibujaste el pez vela y el escarabajo tigre, pero no veo las partes del cuerpo que usan esos animales para moverse, ¿sabés cuáles son? ¿Cómo se las agregarías a tu dibujo?*

También puede intervenir poniendo en común las ideas de los/as niños/as respecto de cómo se mueven los animales seleccionados, por qué piensan que ganará en primer lugar tal animal, pero llegarán después otros dos. En este momento es necesario dedicar tiempo a explicitar sus ideas y poder registrarlas de algún modo para ser recuperadas en otros momentos del proyecto. Por ejemplo, en la presencialidad se les puede proponer a los/as niños/as que se desplacen con su cuerpo tal y como lo hace cada animal que consideraron ganador.

Por último, otro aspecto importante es el tiempo que se dedica a los intercambios de los/as niños/as para justificar por qué algún animal llegará primero y los otros más tarde o cuáles no llegarán nunca a la meta. Es probable que los/as niños/as utilicen su intuición y su ingenio al momento de justificar qué animal será ganador, porque, por ejemplo, pueden argumentar: *La rana va a ganar porque cuando llegue a la laguna puede nadar y después puede ir*



Un niño dibuja los animales ganadores y escribe sus nombres.





saltando por el bosque y con esos saltos trepar la montaña. A partir de estas explicaciones iniciales, el/la docente puede aprovechar para preguntar por qué van a perder algunos animales como el pez vela o la lombriz de tierra. Estas explicaciones seguirán poniendo el foco en los modos de desplazamiento según el ambiente donde viven los animales.

En el **Anexo. Proyecto animalario** pueden encontrar los criterios que sirvieron de base para seleccionar los diez animales de la carrera. En la siguiente etapa se podrá profundizar en el conocimiento de estos animales pero, además, se sugiere agregar otros diez bajo los mismos criterios en la selección.

2. Etapa de ampliación de los nuevos puntos de vista

2 a. Búsqueda de información textual

Una vez que el/la docente haya seleccionado los animales con los cuales trabajarán, los puede presentar mediante fotos con sus nombres, tal y como se encuentran en la **actividad 2: Animales increíbles** de *Aprender en el Jardín y en casa. Salas de 4 y 5. Tomo 2*, para que los/as niños/as realicen en sus casas.

Luego, se les puede proponer a los/as niños/as que busquen información en libros, enciclopedias de animales e incluso en sitios web para saber más sobre estos animales, sobre cómo se desplazan y qué partes del cuerpo utilizan para hacerlo.

Para empezar a conocer más sobre el desplazamiento animal, el/la docente puede leerles información y ayudarlos/as a avanzar en la construcción de sentido. Antes de comenzar a leer es importante comunicar a los/as niños/as dónde halló el material y cuál es el propósito de esa lectura. Los/as niños/as tienen que tener claro para qué están leyendo. Además, es posible detenerse en las ilustraciones del material (si es que las tiene) leyendo los epígrafes y, a medida que se



Niños y niñas buscando información sobre los animales.



avanza en la lectura, proponer un intercambio entre los/as niños/as sobre las informaciones que brindan, interviniendo, cuando se crea conveniente, a través de preguntas o comentarios. Por ejemplo, si leen [Movimientos de los animales](#) del sitio web INTA chicos, algunas intervenciones posibles pueden ser: *Traje este texto que nos informa sobre los movimientos de los animales. Se los leo así aprendemos más sobre este tema. ¿De cuántas formas se pueden desplazar los animales? Escuchen de cuántas maneras se puede decir que se mueven los animales. ¿Qué entendemos cuando dice “se valen de patas con membranas especiales”? Cuando leí sobre el modo en que se mueven en el agua, ¿escucharon que dice que tienen “cuerpos hidrodinámicos”? ¿Qué querrá decir eso? Podemos buscar qué significa “hidrodinámicos”.* A medida que leen y avanzan en la conversación, el/la docente puede proponer la toma de notas acerca de las informaciones: *Anotemos lo que nos parezca importante para que lo tengamos a mano cuando queramos hacer nuestro animalario. Me lo pueden dictar y yo lo escribo en este afiche⁴.* A partir de estas lecturas compartidas, los niños y las niñas tendrán más herramientas para realizar en sus casas la **actividad 3. ¿Adivinás quién soy?** de *Aprender en el Jardín y en casa. Salas de 4 y 5. Tomo 2*. Allí se encuentran pistas sobre las estructuras y los modos de desplazamiento de algunos animales que pueden servir de modelo para saber qué información buscar cuando lo hagan en la sala. A tal fin, el/la docente selecciona materiales de circulación social en los que la información se presente en su soporte habitual. Además, puede elegir materiales que contienen información y otros que no, con el propósito de enseñar a seleccionar.

Como se explicó anteriormente, antes de que los/as niños/as comiencen a mirar los materiales, es fundamental explicitar el propósito de la tarea, puesto que es necesario —desde el inicio— saber el sentido de la lectura. Seguramente, los/as niños/as realizarán las primeras anticipaciones a partir de la información presente en las imágenes de los materiales. El/La docente puede ayudarlos/as a corroborar las anticipaciones leyendo los textos; también leer en voz alta algunos pasajes señalados para aclarar algo que desconocen o para preguntar las razones por las cuales deciden incluir o no algún material.

En una instancia posterior se puede realizar la búsqueda en materiales digitales; de esa manera, se amplía la cantidad de textos pertinentes disponible en el

⁴ El/La docente puede compartir a sus alumnos/as esta información en un afiche o en un mural digital (por ejemplo, [Padlet](#) o [Jamboard](#)).





Jardín para encontrar información sobre el tema de estudio. En esta situación también es necesario realizar una cuidadosa selección.

Luego, mientras exploran, es posible conversar sobre el modo particular de leer los materiales digitales: *Como este es un libro digital, no podemos pasar las hojas como lo hacemos en un libro en papel. Para poder ver y leer las páginas, si estamos en la computadora tenemos que bajar esta barra, aquí al costado (señalando la barra de desplazamiento que se encuentra en la parte derecha de la pantalla), o podemos usar la ruedita del ratón. Si estamos con las tablets sin teclado, tocamos la pantalla; si estamos con las tablets con teclado o una netbook, tocamos las flechas para pasar de página.*

Tal como lo hacen los/as buenos/as lectores/as, a medida que se realiza la selección de materiales digitales y en papel, es importante que el/la docente proponga al grupo registrarlos para volver a ellos cuando se requiera leerlos en profundidad.

2 b. Búsqueda de información gráfica

Luego de la búsqueda de información textual, el/la docente puede proponer la búsqueda de dibujos naturalistas de los animales y les puede enseñar a los/as niños/as a diferenciarlos de los dibujos de ficción⁵.

Esta es una buena ocasión para enseñar a buscar información en la web. Para hacerlo, el/la docente puede utilizar el proyector y la pantalla y proponerle al grupo localizar en el escritorio de la computadora el ícono que posibilita acceder al buscador, que puede localizarse fácilmente por la presencia del dibujo de la lupa. Una vez allí, les enseña a los/as niños/as la ubicación en que debe escribirse el criterio de búsqueda, en este caso, el nombre del animal. También pueden conversar sobre el sentido del micrófono que seguramente los/as niños/as conocen por el uso frecuente en los teléfonos celulares: *¿Saben que podemos dictarle al buscador aquello que estamos investigando?*

En otra ocasión, el/la docente puede comentarles sobre la funcionalidad de las pestañas que suelen ubicarse en la parte superior del buscador y que permiten enfocar la búsqueda según el tipo de archivo, por ejemplo: información, imágenes, videos, noticias: *Les leo lo que dice aquí arriba “todos, imágenes, mapas, videos, noticias...”* (leyendo mientras señala). *Esto nos ayuda a encontrar más*

⁵ En este momento de la segunda etapa, el/la docente puede mostrarles en forma opcional a los/as niños/as fragmentos del programa [Superinsectos](#) del canal Pakapaka para que puedan ver que estos animales al estilo “superhéroes” son imágenes de ficción pero que tienen base en la realidad.





rápido lo que estamos buscando. Por ejemplo, si queremos buscar imágenes sobre el pez globo tenemos que abrir esta pestaña (señalando) pero si queremos buscar información sobre este animal tenemos que abrir esta otra (señalando la pestaña correspondiente). En la pestaña que dice “todos” seguramente encontraremos imágenes, información, mapas, noticias y videos. Es fácil saber cuál es cuál porque tiene los dibujos que corresponden a cada uno, fíjense que “todos” tiene una lupa pero “imágenes” tiene un icono de una foto.

Una vez que se van encontrando las ilustraciones, es importante seleccionar aquellas que mejor representan al animal en cuanto a sus colores y formas, es decir, ilustraciones naturalistas, porque se diferencian de las de los cuentos (o de ficción) donde se incluyen características humanas y detalles como ropa y accesorios. Algunos criterios se pueden encontrar en el material de desarrollo curricular [Saber más sobre los bichos](#).

Dibujo naturalista



Dibujo ficcional



Este también es un momento propicio para articular las ciencias naturales con el arte, contándoles a los/as niños/as la historia de algún/a científico/a que se destacó por ser muy buen/a dibujante naturalista. Tal es el caso de Maria Sibylla Merian (hija del dibujante cuyas ilustraciones se utilizaron en el *Hibridizador*).

La/El docente puede mostrarles a los/as niños/as [Los dibujos de Maria Sibylla Merian](#), del canal Programa Explora y contarles la fascinación que esta naturalista

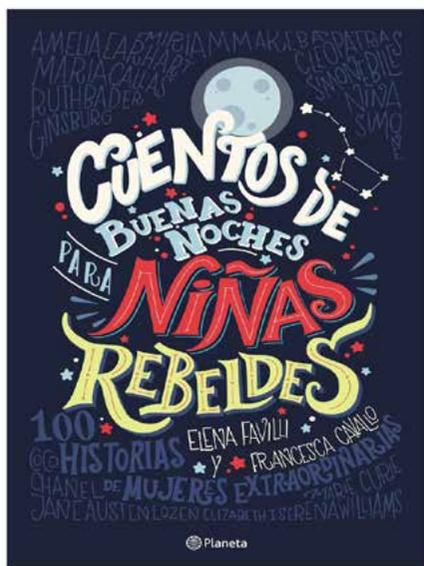




sentía por las mariposas. También puede relatar el descubrimiento que hizo en relación a las mariposas, al encontrar que estos insectos se originan de orugas que se transforman luego de pasar por el capullo. Estos descubrimientos los pudo realizar gracias a las observaciones detalladas de las mariposas a las que retrató en sus dibujos y en sus libros.

En este caso, interesa que el/la docente haga foco en el modo de desplazamiento de las orugas y en sus estructuras para contrastar con los modos de desplazamiento y con las nuevas estructuras de las mariposas (fase adulta). Este aspecto también es posible destacar con otros animales que atraviesan por el proceso de metamorfosis, como los mosquitos, las moscas, los escarabajos e incluso las ranas y los sapos.

Pueden buscar imágenes naturalistas para el animalario en [Maria Sibylla Merian: Obras](#), de WikiArt y recopilarlas para otros momentos del proyecto.



El libro *Cuentos de las buenas noches para niñas rebeldes*⁶ incluye un relato sobre la vida de Maria Sibylla Merian que puede ser interesante leer a los/as niños/as. En [Naturalmente](#)⁷, se puede consultar información relevante para conocer más sobre la vida de esta naturalista.

2 c. Proyección de un video

Para ampliar la información sobre los modos de desplazamiento de los animales se puede proponer la audiovisión del episodio [¿Por qué no puedo volar?](#) del canal Ciencia en Foco, (específicamente, entre los minutos 1.30 a 5.00).

⁶ Favilli, E. y Cavallo, F. (2017). *Cuentos de las buenas noches para niñas rebeldes*. Madrid: Planeta.

⁷ *Naturalmente* N.º 16. Revista del Museo Nacional de Ciencias Naturales de España (páginas 11 a 15).





Se sugiere proyectar el video completo y abrir un espacio para que los/as niños/as puedan compartir sus interpretaciones. En este momento, el/la docente puede intervenir para propiciar el intercambio de ideas y para que puedan argumentarlas: *¿Qué animales aparecen en el video? ¿Todos se desplazan de la misma manera? ¿Qué partes de su cuerpo usan al desplazarse? ¿Cómo se dieron cuenta?* Asimismo, es posible favorecer la focalización sobre ciertas informaciones que son centrales a los propósitos de la lectura: *¿Cómo se desplaza la serpiente? ¿Y los murciélagos?*

También es interesante volver sobre ciertos fragmentos del episodio para analizar cómo dice y qué información muestra la imagen, con el propósito de profundizar las interpretaciones: *Vamos a volver a escuchar la parte de los tiburones. Dice: “mueven su cuerpo ondulándolo”, ¿cómo les parece que es esto? Miremos cómo se mueve el tiburón... Vieron qué interesante, dice que las medusas se contraen para impulsarse, ¿cómo será esto? Volvamos a ver esa parte para conocer cómo se desplazan las medusas.*

Finalmente, puede proponerse a los/as niños/as registrar la información más relevante respecto de los modos de desplazamiento de los animales, mientras el/la docente toma notas en un afiche. Estas notas serán insumo para la elaboración del animalario.

2 d. Registro de la información en fichas de animales

En este momento del proyecto, el/la docente les propondrá a los/as niños/as completar las fichas de los animales seleccionados usando la información recopilada en la búsqueda (se sugiere diferenciar a los animales para trabajar en la sala de aquellos que se pedirá que trabajen en los hogares).

Es posible completar fichas con un formato similar al modelo que se presenta a continuación. Lo importante es que la información se vincule con las estructuras que le permite realizar tal o cual desplazamiento a cada animal. También es interesante que peguen ilustraciones naturalistas o incluso fotos.

El/la docente puede organizar pequeños grupos para que completen una o dos fichas y luego reunir las de toda la sala para formar el propio fichero de los animales y sus desplazamientos.





FICHA INFORMATIVA



NOMBRE DEL ANIMAL

VIVE EN:

SE DESPLAZA:

PARTES DEL CUERPO QUE USA AL DESPLAZARSE:

El/la docente puede organizar pequeños grupos para que completen una o dos fichas y luego reunir las de toda la sala para formar el propio fichero de los animales y sus desplazamientos.

Antes de completar la ficha, es importante que el/la docente proponga al grupo leer los ítems que presenta para saber qué escribir y, además, dónde escribirlo. A tal fin, primero puede leer de forma desordenada cada uno de los ítems, sin señalarlos: *Les leo lo que tenemos que completar en la ficha, "Se desplaza, Nombre del animal, Partes del cuerpo que usa al desplazarse, Vive en"*. Luego, les plantea a los/as niños/as leer por sí mismos/as para localizar cada uno de los ítems: *¿Dónde dice "Nombre del animal"? ¿Y dónde dice "Se desplaza"? ¿Cómo nos damos cuenta que ahí dice...?*

Para localizar esta información, seguramente, los/as niños/as recurrirán a índices textuales, es decir, cómo empieza la frase solicitada y la relación entre la extensión de lo dicho y lo escrito. Por ejemplo, pueden considerar que "Vive en" empieza como Victoria y que "Se desplaza" empieza como Sebastián, o que dice "Partes del cuerpo que usa al desplazarse" donde hay muchas letras. El/La docente también puede brindar información para que los/as niños/as tengan esto en cuenta y así ajustar sus interpretaciones: *Podemos buscar el nombre de Pablo que empieza como "Parte del animal"*.

Otro día, es posible retomar la ficha ya leída con el propósito de registrar en ella la información correspondiente. En primer lugar, se decide sobre qué se va escribir y, para hacerlo, se vuelve a las notas producidas en el momento de ampliación de la información.





Luego, se acuerda qué se va a escribir en cada uno de los ítems. Esta es una condición importante para que, mientras escriben, los/as niños/as focalicen su atención en decidir cuáles y cuántas letras, y el orden; es decir, piensen en el sistema de escritura.

A medida que se escribe es importante alentar a los/as niños/as a escribir como saben hacerlo, colocando las letras que conocen; también favorecer el intercambio de información sobre las letras y la búsqueda de referentes de materiales escritos en la sala.

Las fichas podrán completarse en formato papel o en formato digital. En el caso de realizarlas de formato digital, se puede usar un modelo de base en una presentación con los distintos campos a completar. Para eso, pueden utilizar [Presentaciones de Google](#) o, en el caso de no poseer conectividad, se puede trabajar en [OpenOffice Impress](#). Los dibujos pueden ser realizados en los dispositivos digitales con el programa [Tux Paint](#) y luego agregarse a las fichas. También se pueden sumar los audios de los niños y las niñas, describiendo la foto o el dibujo que acompaña la ficha.

Tutoriales recomendados del Campus Virtual de Educación Digital

- [Tux Paint](#) (graficador)
- [Presentaciones de Google](#)
- [Open Office Impress](#)
- [Audacity](#) (editor de audio)

A partir de estas actividades compartidas, los niños y las niñas tendrán más herramientas para realizar en sus casas la [actividad 4: ¡Fichados! Animales que se mueven por la plaza](#) de tal forma que puedan incluir más información sobre los animales al fichero de la sala.

De regreso al Jardín, se sugiere hacer una puesta en común en pequeños grupos donde cada uno/a de los/las niños/as pueda compartir sus fichas y contar cómo las armaron. Luego podrán sumarlas al fichero de la sala y, si alguno de los animales no fue elegido por nadie, completar su ficha grupalmente.





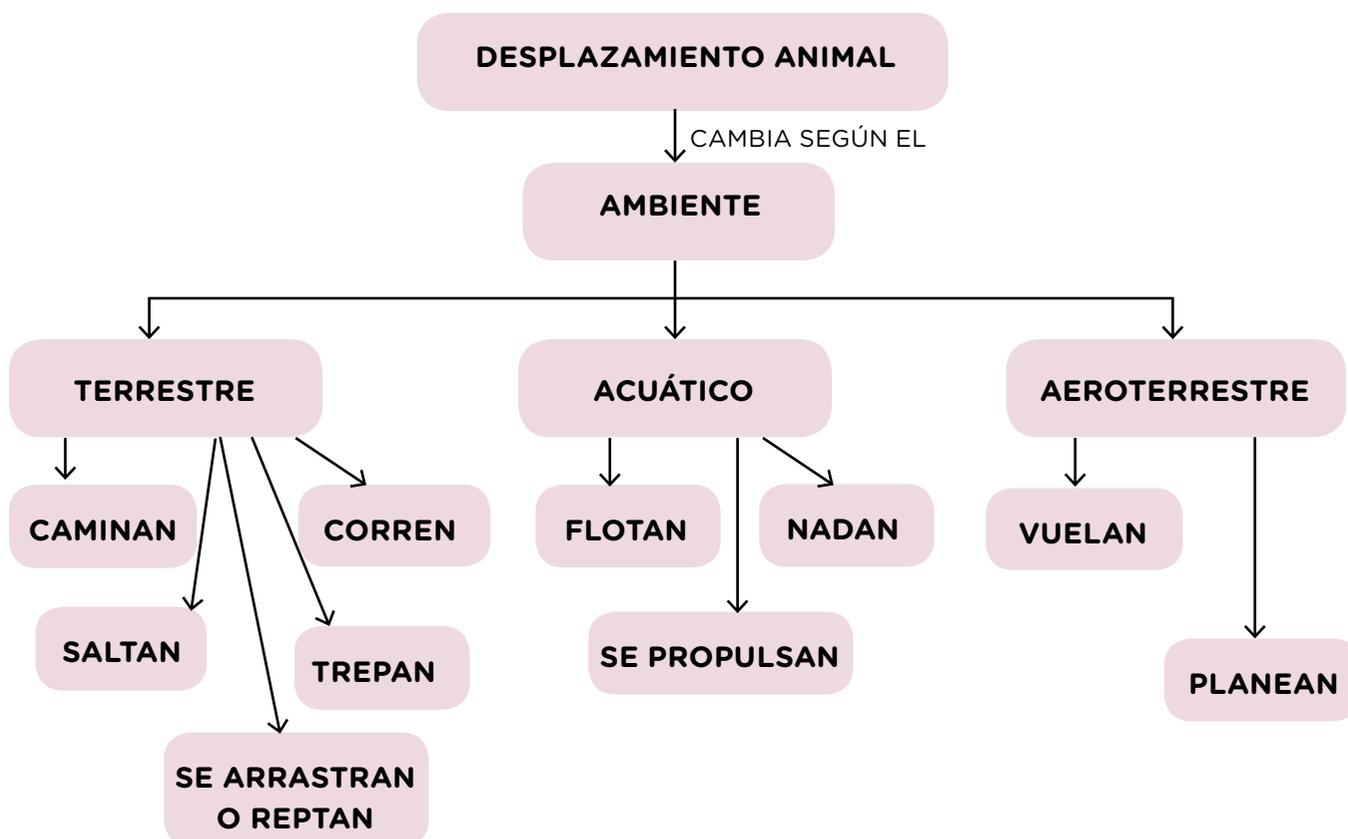
3. Etapa de síntesis

En esta instancia, los/as niños/as podrán consultar la información registrada en las fichas para sintetizar e integrar lo aprendido mediante el uso de tablas y en la construcción del animalario.

3 a. Uso de tablas para agrupar animales

En este momento del proyecto, el/la docente puede proponer a los/as niños/as agrupar a los animales de las fichas según las estructuras y los modos de desplazamiento, mostrándoles que así será más fácil armar el animalario combinando algún animal que tenga patas con otro que tenga alas o juntando un animal que se arrastre con otro que pueda nadar.

Para esta actividad se pueden usar las imágenes impresas y/o digitales que recolectaron en la etapa anterior y pegarlas en la columna correspondiente. En caso de realizarlo en un entorno digital, se sugiere hacerlo en una pizarra digital como [Jamboard](#). Es interesante aclarar que hay muchos modos de agrupar a los animales según las estructuras que les permiten desplazarse. En el siguiente esquema hicimos foco en los ambientes donde habitan y, desde allí, detallamos algunos tipos de movimientos.





Dato curioso



Aunque algunos modos de desplazamiento están asociados a un ambiente en particular, como correr para el terrestre; puede suceder que ciertos animales se desplacen de ese modo en otro ambiente, como el lagarto basilisco, que puede correr en el agua, las estrellas de mar que pueden caminar en los fondos acuáticos o los delfines que pueden saltar por fuera del agua, entre muchos otros casos. ¿Conocen otros?

Proponemos a la/el docente armar en la sala tablas como la siguiente, sin asociar el movimiento a un ambiente particular pero pensando entre todos/as dónde viven los animales incluidos en la tabla:

SE DESPLAZA...	NOMBRE Y DIBUJO DEL ANIMAL	VIVE EN...
CAMINA		
SE ARRASTRA		
SALTA		
TREPA		
FLOTA	MEDUSA	
NADA		
SE PROPULSA	MEDUSA, PULPO	
VUELA		
PLANEA	ARDILLA VOLADORA	

Es importante seleccionar los animales antes de empezar el proyecto, pensando en que al menos tengan un representante de cada tipo de movimiento. Seleccionar a las ardillas voladoras para la opción *planean*; a las medusas para *flotan* y a los pulpos para *se propulsan*, enriquece los conocimientos de los/as niños/as sobre los modos de desplazamiento.





Si se considera oportuno, se puede proponer una situación de lectura de los/as niños/as por sí mismos/as para localizar dónde dice cada uno de los desplazamientos de la primera columna. Para eso, el/la docente los lee de manera desordenada y luego consulta: *¿Dónde dice “flota”?* *¿Y “corre”?* Esta situación alienta a los/as niños/as a buscar información del ambiente alfabetizador de la sala para leer.

Al ubicar a los animales en la tabla puede suceder que uno de ellos tenga varios desplazamientos y haya que incluirlo en distintos casilleros, tal como se ve en la tabla anterior: las medusas flotan la mayor parte del tiempo dejándose llevar por las mareas, sin embargo, muchas de ellas pueden propulsarse contrayendo los músculos de su cuerpo, succionando y expulsando chorros de agua. Por lo tanto, si esos datos fueron recolectados en las fichas deberían consultarse para corroborar la información e incluir el dibujo de la medusa en “flota” y en “se propulsa”.

3 b. Elaboración del animalario

En este momento del proyecto se puede empezar a construir el animalario de la sala comenzando por elaborar borradores, revisando la información recabada en las fichas, seleccionando las imágenes y los textos que finalmente formarán parte del animalario.

Para eso, es posible proponer a los/as niños/as que dicten la información que contendrán las páginas del animalario, mientras el/la docente toma notas en un afiche, a la vista del grupo. También es importante promover que recurran a registros anteriores (*¿Cómo era la forma de desplazamiento del guepardo?*) y alentarlos/as a que utilicen el vocabulario técnico correspondiente a este tipo de producción, que aprendieron a lo largo del recorrido: *Vamos a releer en el texto cómo se decía para referirse a la forma de desplazamiento de las lombrices; aquí dice: se arrastra.* Es un momento para que los/as niños/as aprendan a escribir textos que informan, en este caso, acerca de los animales.

Luego se puede proponer a los/as niños/as escribir por sí mismos/as los nombres de los animales que contendrá el animalario.

Los borradores quedan sujetos a revisiones, se socializan las correcciones, se prueban distintos recortes de los animales (cortes transversales y longitudinales), hasta que finalmente se acuerda entre todos/as la construcción colectiva de la versión final.





En la **actividad 5. Nuestro animalario horizontal** y la **actividad 6. Animalario de arriba hacia abajo** de *Aprender en el Jardín y en casa. Salas de 4 y 5*. Tomo 2, los cortes longitudinales y transversales permiten empezar a probar combinaciones posibles.

4. Etapa de generalización

En esta etapa del proyecto se busca que los/as niños/as utilicen lo aprendido en etapas anteriores, pero en un nuevo contexto. Algunas ideas de nuevos contextos podrían ser:

A. Juego de pistas para descubrir el animal

Se pueden armar cartones con dibujos naturalistas de animales y otros con sus nombres escritos en imprenta mayúscula. Colocar los cartones con las imágenes en una bolsa y los cartones con los nombres sobre la mesa a la vista del grupo de niños/as. Cada uno/a toma un cartón con una imagen sin mostrarle a los/as compañeros/as el animal que le tocó. Entonces, empieza el juego cuando piense y brinde pistas para que los/as demás descubran el animal del que se trata.

En este momento, el/la docente puede intervenir recordándoles que en sus pistas incluyan las partes del cuerpo que el animal utiliza en su desplazamiento y también los modos en que se desplazan.

Una vez descubierto pueden buscar entre los cartones con nombres escritos, el que corresponde a ese animal. Para eso, el/la docente promueve que piensen en cómo empiezan y/o terminan los nombres. Además, puede decidir la cantidad de cartones a brindarles para simplificar o complejizar la búsqueda.

Una alternativa interesante al juego es plantearlo como un “dívalo con mímica”: a partir de la imitación de los movimientos y el desplazamiento del animal, los/as niños/as tienen que, decir el nombre correspondiente.

B. Juego de la oca aplicado al desplazamiento de los animales

En este caso, el/la docente puede armar un tablero al estilo del Juego de la oca tanto en formato papel como digital y proyectarlo a la sala.

Se juega por equipos que tengan el nombre del modo de desplazamiento, por ejemplo, el equipo de los voladores, el de los corredores, el de los que saltan y los que se arrastran.





Se usan dados para avanzar/retroceder casilleros y a lo largo del camino se incluyen postas que tengan símbolos de estructuras de desplazamiento, como patas de rana, alas de murciélago, aletas de tiburón, etc. El equipo que cae en cada posta tendrá que buscar un cartón con ese símbolo, que contendrá una pregunta: si el equipo contesta bien, avanza una cantidad determinada de casilleros; si contesta mal, retrocede cierta cantidad de casilleros y si no contesta, se queda en el lugar. Las preguntas pueden ser elaboradas por el/la docente y los/as niños/as en función de lo que aprendieron en el proyecto.

C. Tutorial. ¿Cómo se hace un animalario?

Para la elaboración de este tutorial, las instrucciones deberían tener las siguientes características:

- **Ordenadas.** Es importante el orden de los pasos a seguir, ya que el resultado final no será el mismo si se cambia el orden de las instrucciones. Por ejemplo: Paso 1. Elegir los animales que compondrán el animalario.
- **Precisas y claras.** Explicar de una forma sencilla lo que se tiene que realizar. Por ejemplo: Paso 2. Dibujar o imprimir la imagen de los animales de cuerpo completo, todos en la misma posición.

Estas instrucciones se van a expresar en un **lenguaje** que puede ser escrito, oral (grabando el relato de los niños y las niñas) o visual (tomando fotografías o grabando un video de los pasos a seguir).

¿Cómo registrar y observar los aprendizajes?

A lo largo del proyecto, el/la docente tiene diversas oportunidades para registrar el grado de avance de los/as niños/as. En la etapa de planteo del problema registró las ideas iniciales de los/as niños/as mediante sus dibujos, audios y videos; estos datos son fundamentales para conocer el punto de partida de cada uno/a⁸.

En las siguientes etapas podrá ver cómo los/as niños/as organizan la información en las tablas, cómo representan con el cuerpo los desplazamientos de los animales, las preguntas que hacen, cómo proponen armar el animalario y dan indicios de conocimientos adquiridos.

⁸ En el momento de trabajar con la imagen y el audio de los niños y las niñas, se debe tener en cuenta solicitar autorización de las familias y comunicarles que se van a publicar en un entorno digital con fines didácticos. También revisar las configuraciones de privacidad de los sitios donde se alojan esos materiales, de forma tal que no sean de acceso público.





Finalmente, en la etapa de generalización encontrará excelentes oportunidades para observar de qué maneras utilizan lo aprendido en los nuevos contextos.

En esta etapa es interesante volver con los/as niños/as a la actividad inicial de la carrera de animales, ver sus dibujos, hacerles escuchar los audios y mostrarles los videos para preguntarles: *¿Notás alguna diferencia entre lo que pensabas antes y lo que conocés ahora? Si tuvieras que volver a dibujar los animales de la carrera, ¿quién ganaría? ¿Qué otras cosas dirías en el audio y en el video ahora?* De este modo se favorece la metacognición y los/as niños/as también empiezan a ser conscientes de cuánto aprendieron.

En relación con las Prácticas del Lenguaje, la observación y el registro de lo que sucede en la clase, de las diferentes respuestas de las alumnas y los alumnos frente a ciertas intervenciones de enseñanza y la recopilación de sus producciones son instrumentos esenciales para establecer los progresos realizados por las niñas y los niños. Se espera que construyan progresivamente las siguientes prácticas: exploren materiales escritos en el entorno papel y digital para buscar información sobre el tema de estudio abordado, apoyándose en diversos indicadores; decidan con mayor pertinencia cuáles de los textos hallados son mejores para los propósitos de la búsqueda; comiencen a utilizar algunas de las estrategias de búsqueda en la selección de imágenes en la web; localicen, con ayuda del/de la docente, las informaciones en los textos, a partir de la lectura de títulos, subtítulos, recuadros, índices alfabéticos y temáticos; busquen la mejor manera de registrar por escrito a través de la/el docente lo recabado a partir de la lectura de diferentes fuentes; lean por sí mismos/as textos para conocer, estableciendo relaciones cada vez más ajustadas entre lo que se sabe o se piensa que el texto dice y la escritura en sí misma; escriban por sí mismos/as los textos (en cuadros, listados, etcétera) para conocer, utilizando cada vez con mayor pertinencia, el repertorio de letras conocidas, ampliándolo o recurriendo a fuentes de información disponibles en la sala.





Anexo. Proyecto animalario

Criterios de selección de los animales a estudiar

Los animales seleccionados en el juego de la [actividad 1. La carrera de animales](#) fueron elegidos teniendo en cuenta varios criterios: uno de ellos es la **velocidad**, ya que varios son los “más veloces del mundo” en su modo de desplazamiento, como el guepardo al correr, el halcón peregrino al volar en picada y el pez vela al nadar.

Otro criterio fue la inclusión de animales **invertebrados** como la lombriz de tierra, la libélula de junio y el escarabajo tigre. También, como tercer criterio, se tuvo en cuenta la **diversidad de estructuras y de modos de desplazamiento**:

- Los que corren (guepardo, lagarto basilisco).
- Los que vuelan (halcón peregrino, libélula).
- Los que nadan (pez vela).
- Los que saltan (ranita de San Antonio, liebre europea).
- Los que reptan o se arrastran (serpiente cascabel cornuda, lombriz de tierra).

Finalmente, un último criterio por el cual fueron seleccionados obedece a sus **curiosidades**, porque varios de estos animales tienen otros modos de desplazamiento además del habitual, como el guepardo, que puede saltar o la ranita de San Antonio, que puede nadar. Además, algunos animales se desplazan por lugares atípicos, como los lagartos basiliscos que tienen patas y corren en la superficie del agua.



Los lagartos basiliscos corren... ¡pero por el agua! Los escarabajos tigre son de los insectos corredores más veloces pero también pueden volar (como todos los escarabajos). Las serpientes cascabel cornudas son las más veloces de su grupo alcanzando los 30 km/h y aunque viven en el desierto y se desplazan reptando, si se encontraran en un ambiente acuático, podrían nadar (como todas las serpientes).





Unidad didáctica: Yo bailo, ¿bailamos?

¿Por qué proponer una unidad didáctica sobre los bailes?

En esta unidad didáctica la intención es propiciar un escenario enriquecido para el aprendizaje de las prácticas motrices expresivas que se enseñan en Educación Física, a partir de una tarea pedagógica que es posible articular con otros ejes de experiencia y transversales como Educación Sexual Integral (ESI) y Educación Digital.

Así, como una suerte de idea viajera, las prácticas motrices expresivas se resignifican y enriquecen a partir de abordajes didácticos de contenidos de diversos ejes que se entranan y convergen en esta propuesta articulada de enseñanza.

Se intenta que esta unidad didáctica pueda resultar inspiradora para el encuentro entre colegas, el intercambio de saberes, la circulación de propuestas y el trabajo colaborativo en este contexto tan cambiante, donde la incertidumbre está presente en lo cotidiano.

Se propone transitar por cuatro posibles momentos en la secuencia de actividades comprendidas en la unidad didáctica.

- Un **primer momento** en el que se invita a niñas y niños a bailar, explorar, ensayar y experimentar. Se recuperan las primeras acciones e iniciativas que pusieron en juego y se les invita a producir combinaciones, inventar sus propias danzas, imitar las de otros/as, conocer nuevas propuestas y enlazar secuencias posibles.
- Un **segundo momento** que incluye la invitación a las familias a participar enviando información sobre aquellas danzas que conozcan o bailen en los hogares. Luego, se comparten y las experimentan en el Jardín.
- Un **tercer momento** en el que se contextualiza una danza, el chamamé y se profundiza sobre sus particularidades.
- Un **cuarto momento** más orientado a la producción grupal: cada sala creará su propia danza.

Por último, y si al grupo le interesa, se puede pensar en un **quinto momento** para **compartir sus producciones con sus pares y familiares**.

Esta unidad didáctica se plantea como una modalidad que combina situaciones didácticas presenciales con otras virtuales, sincrónicas y asincrónicas, con un hilo conductor que pueda retomar lo producido en cada ámbito.





¿Qué vamos a enseñar?

Contenidos de Educación Física

EL PROPIO CUERPO. La conciencia corporal

- Exploración y reconocimiento de acciones globales y segmentarias.
- Iniciación en el reconocimiento de la tensión y la relajación global del propio cuerpo en forma contrastada.

EL CUERPO Y EL MEDIO FÍSICO. La orientación en el espacio

- Reconocimiento y verbalización de nociones espaciales y su utilización en juegos y tareas: de distancia o proximidad (cerca y lejos, juntos y separados, agrupados y dispersos).

EL CUERPO Y EL MEDIO SOCIAL. La comunicación corporal

- Experimentación de acciones motrices expresivas o comunicativas a partir de cuentos, melodías, ritmos, emociones, ideas, sentimientos, imágenes, entre otros.

Contenidos de Educación Sexual Integral (ESI)

- Valoración y respeto por la diversidad según las diferentes culturas, etnias, lenguas, costumbres, creencias, configuraciones familiares, características físicas, género, ideas y opiniones de todas las personas sin distinción.
- Participación y exploración en diferentes tipos de juegos y actividades en condiciones de igualdad.

Contenidos de Educación Digital

- Ampliación de universos culturales a partir del uso de recursos digitales.
- Exploración y usos de las tecnologías digitales para registros: escritura, dibujos, uso de aplicaciones como contadores, entre otros.





Capacidades y objetivos de aprendizaje

Eje/capítulo	Educación Física	ESI	Educación Digital
Capacidades	Objetivos de aprendizaje		
Comunicación, expresión y apreciación	<p>Poner en juego acciones motrices expresivas, de emociones, sensaciones, actitudes o sentimientos.</p> <p>Apreciar su desempeño y el de sus compañeros/as.</p>	<p>Expresar emociones, sentimientos, pensamientos e ideas, inquietudes, vivencias, pedidos de ayuda a través de la palabra, el dibujo, el juego, etc.</p>	<p>Observar, apreciar y explorar diversas producciones en formato digital.</p> <p>Comunicar e intercambiar experiencias en contextos digitales.</p>
Iniciativa, creatividad y autonomía	<p>Desplegar sus singulares modos de expresión motriz.</p>	<p>Manifestar sus gustos, intereses e ideas en la elección de actividades y juegos.</p>	<p>Imaginar y crear con tecnologías digitales.</p>
Trabajo colaborativo		<p>Reconocer el sentido de las normas apoyadas en la ayuda mutua para proteger las relaciones entre pares.</p>	<p>Producir e intercambiar con otros/as a través de soportes digitales.</p>
Compromiso y responsabilidad		<p>Aprender a valorar la diversidad en sus múltiples manifestaciones.</p>	<p>Apreciar y respetar las diversas producciones en formato digital.</p>





Primer momento: explorar, experimentar, ensayar

En esta primera instancia, el/la docente puede invitar a los/as niños a que realicen movimientos expresivos, experimentando diferentes ritmos, velocidades y direcciones del movimiento a partir de las siguientes músicas que se sugieren:

- Candombe: [“Candombe de las despedidas”](#), Canticuénticos. Letra y Música: Ruth Hillar.
- Chacarera: [“Chacarera de vuelta”](#), Susy Shock. Letra y música: Andrea Bazán.
- Carnavalito: [“Carnavalito de la amistad”](#), Magdalena Fleitas y [“Doña Ubenza”](#), interpretada por Mariana Carrizo; letra y música: Chacho Echenique.
- Chamamé: [“El mamboretá”](#), Canticuénticos. Letra: Ruth Hillar, Música: Daniel Bianchi y Laura Ibáñez.

Mientras escuchan las diferentes melodías, el/la docente puede invitarlos/as a moverse al ritmo de la música y guiarlos/as con preguntas:

¿Cómo nos movemos? ¿Se animan a probar diferentes formas de moverse?

¿Cómo sería bailar sentado/a? ¿Cómo sería bailar con los ojos cerrados?

Observen cómo bailan otros/as compañeros/as. ¿Se contagian de sus danzas?

A continuación, se puede generar un momento de reflexión donde se sugiere realizar algunas de estas preguntas:

¿Qué les pasa cuando escuchan este ritmo? ¿Y en este otro? ¿Cómo se sienten? ¿Cómo sería nuestra danza para celebrar que salió el sol? ¿Cómo sería nuestra danza para expresar tristeza? ¿Qué música de las que escucharon y bailaron elegirían para expresar alegría?

Luego se propone un **trabajo en parejas⁹ o en pequeños grupos**:

¿Cómo imitarían el baile de su compañero/a? ¿Tratamos de hacer movimientos iguales? ¿Y ahora movimientos diferentes? ¿Se animan a bailar dándose la espalda y cuando alguno/a diga “ya”, darse vuelta y bailar juntos/as?

⁹ Para estas actividades siempre recordar las pautas establecidas en el protocolo vigente sobre covid 19.



A partir de figuras dibujadas en el suelo de diferentes tamaños y formas se puede invitar a los/as niños/as a que bailen recorriéndolas. Se sugiere, además, graficar líneas rectas, curvas, paralelas y cruzadas para realizar diversos recorridos, por ejemplo, en el baile del Carnavalito.

Luego, se pueden incorporar elementos como pañuelos, cintas, telas, vestimentas (chalecos, polleras, entre otros) para ampliar el despliegue de sus acciones motrices.

Otra actividad posible es observar algún video de la coreógrafa Pina Bausch¹⁰. Luego de verlo se sugiere:

- a. Compartir en grupo un mismo movimiento y, mientras lo realizan, sumen un nuevo movimiento para incorporarlo al anterior.
- b. Armar dos grupos en un espacio dividido por una tela de manera que los grupos no se vean y proponer que se muevan al ritmo de la música que suena.

A continuación, se sugiere realizar algunas de estas preguntas: *¿Se animan a hacer algunos movimientos todos y todas juntos/as?* Buscando un consenso sin hablar, se les pide a los/as niños/as que vayan construyendo un “ritmo grupal”, que intenten consensuar un movimiento en común. Al finalizar pueden compartir y mostrar al otro grupo el movimiento al que llegaron. *¿Es parecido? ¿Se pueden integrar ambos movimientos en uno solo?*

Orientaciones para el/la docente

En este primer momento se propone trabajar con dos o tres ritmos musicales, dando lugar después a que otros ritmos puedan surgir desde las propuestas familiares.

Entre ritmo y ritmo es posible invitar a los/as niños/as a reflexionar sobre las diferencias y semejanzas que encontraron al percibir la música, al realizar los movimientos y también desde las emociones que experimentaron:

¿Encontraron alguna diferencia entre un ritmo musical y el otro? ¿Alguno les pareció que era más lento para bailar? ¿Qué les provocó?

Si se trabaja con la propuesta del video de la coreógrafa Pina Bausch, se sugiere que se seleccionen algunas secuencias e inviten a niños y niñas a experimentarlas.

¹⁰ Pina Bausch fue una bailarina, coreógrafa y directora alemana pionera de la danza contemporánea.





En caso de realizar las propuestas **a.** y **b.**, se les puede decir a los/as niños/as que los movimientos sean sencillos y distintos en ambas propuestas.

En caso de no contar con telas para realizar la actividad propuesta, se pueden dividir en diferentes espacios.

Segundo momento: bailando con las familias

Se sugiere que el/la docente invite a los niños y las niñas a compartir en sus hogares, las danzas aprendidas a partir de un video, así como también algunas de las músicas que escucharon y bailaron en la sala (**actividad 1. Bailando en familia** de *Aprender en el Jardín y en casa. Salas de 4 y 5. Tomo 2*)¹¹. Otras posibilidades podrían ser el armado de diferentes formatos para transmitir la experiencia: audios de los/as niños/as, fichas de las danzas con los links de los temas musicales, entre otros.

Se puede invitar a las familias a participar enviando información sobre aquellas danzas que conozcan o bailen en los hogares. Para eso, los/as niños/as pueden indagar entre sus familiares mediante algunas de las siguientes preguntas: *¿les gusta bailar? ¿Hay alguna danza que prefieran? ¿Hay algún movimiento o alguna danza que nos quieran enseñar? ¿Hay alguna danza que les gustaría aprender?*

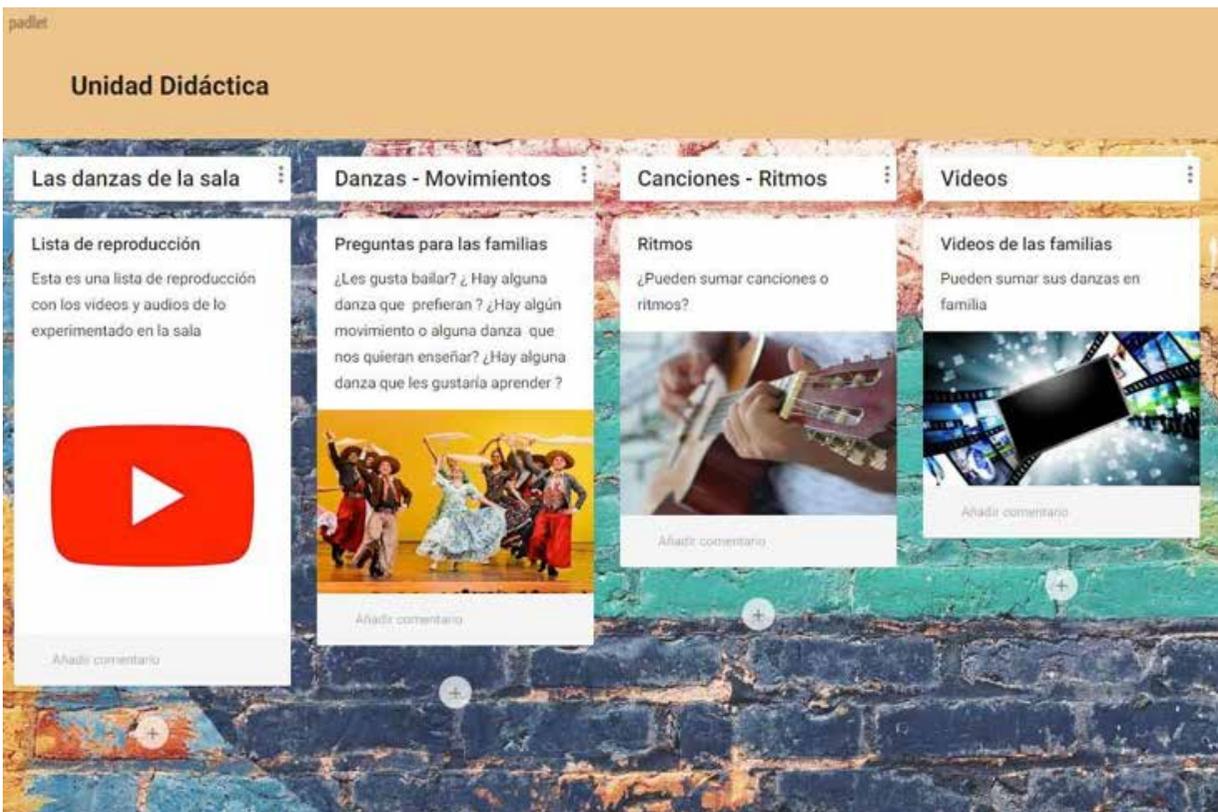
Se puede sugerir que aquella familia que lo desee tiene la posibilidad de filmar un video con la danza seleccionada o enviar una ficha completando los datos que se soliciten (**actividad 2. Nuestros bailes preferidos** de *Aprender en el Jardín y en casa. Salas de 4 y 5. Tomo 2*).

Es posible armar un mural digital y organizarlo de forma tal que los aportes que tengan que hacer las familias sean claros y fáciles de responder. Para realizar estos aportes se les puede compartir esta [infografía](#) con los pasos para hacer un comentario y subir audios, videos o imágenes en un mural digital, por ejemplo, [Padlet](#) en un mural digital.

Se sugiere explorar las opciones de privacidad al momento de compartir el mural, de forma tal que solo tengan acceso mediante un link o una invitación.

¹¹ Al momento de realizar el video con el grupo de la sala es necesario contar con la autorización para el uso de sus imágenes y sus voces. También es necesario tener en cuenta e informar en qué plataformas va a ser subido el material y revisar las opciones de privacidad de las plataformas (por ejemplo, Youtube) para que el material solo sea visto por quienes tengan el enlace.





Modelo de Padlet de la unidad didáctica.

Luego, en el Jardín, se podrán compartir y experimentar esos bailes. En este segundo momento se sugiere compartir con los/as niños/as una puesta en común acerca de la experiencia de bailar en los hogares. Una posible dinámica puede ser proyectar el mural digital con el grupo completo para ver los aportes de las familias e ir recuperando de forma oral las reflexiones de los niños y las niñas.

Con toda la información recogida se podrá organizar una estación por cada ritmo sugerido, incorporando los datos aportados por las familias. Cada estación puede contar con algún dispositivo digital en donde esté el video o la canción a reproducir, y a la hora de llegar a la estación se acciona el ritmo.

Orientaciones para el/la docente

Se sugiere que, para compartir las danzas experimentadas por el grupo o para recoger la información de las familias, se disponga de una variedad de formatos que faciliten la participación de todos y todas, por ejemplo: fichas en papel para





completar de manera manuscrita, videos caseros, fotos familiares con explicaciones, entre otros.

Será interesante, en caso de que surja la consulta sobre alguna danza que les gustaría aprender a las familias, hacerles llegar lo construido por el grupo.

En el momento tres se profundiza sobre la historia de algunas danzas y se incorporan aquellas que hayan sumado las familias.

Tercer momento: al grito del sapucaí

La región del Litoral: el chamamé

Cada baile debe ser entendido como parte de un contexto que le da vida y como medio de expresión y disfrute del pueblo. Poder indagar dónde nace, cómo es su contexto social, nos invita a aprender más sobre la danza y también sobre la cultura.

A modo de ejemplo, seleccionamos en este apartado una danza en particular: el chamamé, con la intención de invitar a los y las docentes a recuperar a través de la música, la valoración de las diferentes culturas, tradiciones, lenguas. De esa manera se promueve desde edades tempranas la valoración por la diversidad que permite incluir las diferencias y enriquecer el desarrollo de valores y actitudes positivas.

Dato curioso

Un sapucaí es un grito largo y agudo, que se usa como un llamado de alegría, de goce y que “nace del alma”. Es típico de la cultura guaraní, muy difundido en la región del Litoral y se utiliza frecuentemente en la cultura del chamamé. Etimológicamente, su origen parece provenir del guaraní *sapukái*: grito; gritar, clamar.

Este tercer momento tiene propuestas para realizar en la sala y otras en los hogares con las familias. Se busca aprender, a partir del chamamé, la cultura propia del Litoral argentino. Se propone que, en caso de considerarlo oportuno, cada docente elija indagar otras danzas, lugares y culturas propias de nuestro territorio.





1. El Litoral: *¿cómo se imaginan la zona? ¿Alguna vez estuvieron ahí? ¿Qué recuerdan? Nos acercamos virtualmente al lugar a partir del uso del Google Earth. ¿Alguna familia visitó alguna vez alguna de las provincias del Litoral?, ¿tienen fotos que quieran compartir?*
2. Se invita a preparar chipá y tereré a las familias desde sus casas con el propósito de conocer y valorar las tradiciones culinarias del Litoral. En este intercambio, a su vez, se busca recuperar recetas de cada familia con sus propias tradiciones y compartirlas (**actividad 3. Costumbres de los lugares donde se bailan estas danzas** de *Aprender en el Jardín y en casa. Salas de 4 y 5. Tomo 2*).





3. Los/as invitamos a ver un video sobre una leyenda guaraní: [“El inventor del baile”](#) del programa *El taller de las historias*, canal Pakapaka. Luego, en ronda, la/el docente y los/as niños/as pueden intercambiar sobre las leyendas y el modo en que empiezan algunos bailes. El/La docente puede indagar los saberes previos de los/as niños/as referidos al idioma guaraní. También los/as puede invitar a que pregunten en sus casas si alguna familia sabe hablar guaraní y pueden buscar en la web algunas palabras (amistad, amor, jugar, crecer, entre otras) para luego compartir en la sala.
4. Como último aspecto a indagar se incluye la vestimenta típica del baile del chamamé. Para el desarrollo de esta actividad es importante que el/la docente preste atención a los comentarios que se generan en el grupo en clave de cuestionar y reflexionar sobre los estereotipos de género que puedan presentarse, de manera de hacer lugar a la valoración de la diversidad como parte de nuestro entramado social. Se puede proponer jugar a habitar cada uno de los roles o desarmarlos y dejarse llevar por aquel que más disfruten. Sumamos algunas preguntas:
 - a. *¿Cómo es la ropa que suelen usar las mujeres? ¿Y los varones? ¿Por qué creen que usan ropa diferente? ¿Qué pasaría si cada persona se vistiera como prefiere?*
 - b. *El chamamé se baila de a dos personas, generalmente, un varón y una mujer. ¿Por qué creen que es así? ¿Y si cada persona baila con quien quiera, qué pasaría? ¿Conocen otra música que se baile de a dos? ¿Y de a uno/a? ¿Y de a muchos/as?*

Para este momento se propone desde Educación Física explorar la danza del chamamé en la medida que sea posible cumpliendo el protocolo de covid 19.

Luego de ver un video de la danza pueden realizar los movimientos solos/as, sin parejas. También pueden utilizar algún elemento como un muñeco, un almohadón u otros materiales que consideren.

Orientaciones para el/la docente

El/la docente podrá explicitar que las danzas muchas veces tienen formas establecidas, con coreografías típicas y roles asignados, pero que esto no significa que no se puedan cambiar.





Cuarto momento: nuestra danza

Para este momento se invita a los/as niños/as a imaginar y crear su propia danza. Se proponen dos posibles recorridos. Pueden organizarse de modo secuenciado o elegir uno de los dos.

- a. Ofrecer una canción y según lo que propone la letra, crear entre todos/as la danza. A modo de ejemplo sugerimos las siguientes canciones:
 - [“Tengo Tengo”](#), Vuelta Canela.
 - [“Del camino lo que vi”](#), Dúo Karma.
- b. Acordar o votar el ritmo musical que más les gustaría bailar. Otra posibilidad sería invitar a los/as niños/as a que elijan si quieren incorporar algún elemento.

Al escuchar la música pueden plantearse algunas consignas, por ejemplo: *¿Bailamos solos/as, en parejas o todos/as juntos/as? ¿Bailamos libres por el espacio, siguiendo algún recorrido, en ronda? ¿Podemos pensar algunos movimientos para bailar todos/as juntos/as? ¿Podemos sumar más movimientos?*

Variantes para los saludos

Una variante para bailar el ritmo musical elegido es incluir una secuencia donde se realicen diferentes modos de saludar al comienzo y al final de cada baile. En estos momentos, a partir de la intervención docente, se pondrán en juego contenidos de matemática referidos a la ubicación de posiciones de personas y objetos en el espacio desde el propio punto de vista.

Saludo al público 1: imitar la posición que indica el/la docente o un/una compañero/a.

Desarrollo

- ✓ Se trabaja en grupo total.
- ✓ Se ubican los niños y las niñas con igual frente.
- ✓ El/la docente o un/una compañero/a plantea: *Se saludan cumpliendo las indicaciones que les doy.*





Saludo al público 2: saludar en la posición que indica el/la compañero/a a través de tarjetas con imágenes que muestran diferentes posturas.

Desarrollo

- ✓ Se trabaja en parejas.
- ✓ Uno/a de los/as participantes hace de coreógrafo/a y el/la otro/a de bailarín o bailarina.
- ✓ El/La coreógrafo/a selecciona una tarjeta sin que la vea su compañero/a y le indica cómo debe ubicarse.
- ✓ Al terminar se observan diferencias y semejanzas entre la tarjeta y la posición del bailarín o de la bailarina.
- ✓ Luego se invierten los roles.

Saludo al público 3: saludar en la posición que indican las tarjetas con imágenes que muestran diferentes posturas.

Desarrollo

- ✓ Se juega de igual forma que **Saludo al público 2** pero quien baila saca una tarjeta, la observa durante un lapso de tiempo (1 minuto) y luego, sin mirar, la reproduce.

Saludo al público 4: crear un saludo e indicar esa posición al otro grupo.

Desarrollo

- ✓ Se trabaja en parejas. Un bailarín o bailarina y un coreógrafo o coreógrafa.
- ✓ Una de las parejas crea una posición de saludo.
- ✓ Luego, el/la coreógrafo/a, mirando al bailarín o a la bailarina, le dicta al otro grupo, que no ve a quién baila, cómo deben ubicarse.
- ✓ Al terminar se observan diferencias y semejanzas entre los/as bailarines/as de ambos grupos.
- ✓ Luego se invierten los roles.

Saludo al público 5: crear un saludo a partir de la observación y reproducirla sin el modelo presente.

Desarrollo

- ✓ Se juega de igual forma que **Saludo al público 4** pero un grupo arma el saludo y el otro grupo lo observa durante un lapso de tiempo (1 minuto) y luego, sin mirar, lo reproduce.





Orientaciones para el/la docente

En las variantes de saludo para el último momento de la unidad didáctica, el problema matemático que deben enfrentar los/as niños/as se relaciona con verbalizar en forma correcta las posiciones. 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 la que quieren que se ubiquen sus compañeros/as. Es común que, en sus mensajes, falte alguna de estas partes; por eso es de gran importancia acompañarlos/as haciendo preguntas que los/as puedan orientar.

Como cierre de esta propuesta sugerimos plantear un momento para compartir con pares y familias las producciones y los momentos significativos que transitaron por esta unidad didáctica.

Una alternativa podría ser a través de la producción de un video en el que, en un primer momento, los/as niños/as cuenten cómo llegaron a crear su danza y qué recorrido realizaron. Estas producciones pueden ser compartidas en el mural digital que acompaña el desarrollo de toda la unidad didáctica.





Vamos Buenos Aires

Si sentís que tus derechos no son respetados o que no se cumplen, o querés saber cuáles son, podés **llamarnos a la línea 102** o **chatear con nosotros por WhatsApp al 1150500147** escribiendo "Línea 102".

