#credex
crear, descubrir, explorar

NOMBRE DEL PROYECTO: **El gran juego del jardín**	
ESCUELA	**JIC N.º 2 D.E. 13**
NIVEL	Inicial - Sala de 5
DOCENTES	Paula Menta y María de los Ángeles González (maestras celadoras) Corina Romano (Facilitadora Pedagógico Digital)
EQUIPO DE ACOMPAÑAMIENTO CREDEX	María Cecilia Alvarado (Asesora Pedagógica Digital - Nivel Inicial) Omar Galdopórpora (Orientador Pedagógico Digital - Nivel Inicial) Melina Blanco, Soledad Schiano y Magdalena Pardo (Equipo de Formación y Contenido Pedagógico) Nahuel Cañada (Equipo Interactivos)
RESUMEN	El proyecto surgió del taller **"Construyamos Juguetes"** y tomó como base juegos de recorrido -primero corporales y luego de tablero-. A partir de ello, la sala de 5 creó un videojuego que invita a recorrer los espacios de su propio jardín mientras se resuelven una serie de desafíos. Todos los insumos necesarios fueron ideados y producidos por los/as niños/as: avatares, escenarios, música, sonidos, instrucciones, etc. De esta manera, a medida que representaban su espacio cotidiano y exploraban entornos digitales, se aproximaban también al Pensamiento Computacional.
OBJETIVOS	**Que los/as niños/as logren:** • Iniciarse en juegos de recorrido • Explorar el espacio desde los recorridos • Representar gráficamente un juego de recorrido creado por ellos • Acordar para crear sus propias reglas de juego • Enriquecer su aprendizaje con plataformas y dispositivos digitales • Iniciarse en el desarrollo del Pensamiento Computacional
ESPACIOS CURRICULARES	• Matemática • Prácticas del Lenguaje • Indagación del Ambiente Social y Natural • Educación Digital • Educación Física • Música
CONTENIDOS Y COMPETENCIAS DIGITALES	**Contenidos** • El conocimiento del espacio • Resolución de situaciones problemáticas relativas al espacio • Juegos de recorrido • Recorrido en plano vertical y horizontal • Representación gráfica de trayectos/recorridos • Comunicación y reproducción del trayecto creado considerando elementos del entorno como puntos de referencia. • Creación de normas y reglas de juego **Competencias digitales** • Imaginar y crear con TIC • Incorporar nuevos lenguajes en los procesos de alfabetización y construcción del conocimiento. • Desarrollar el pensamiento crítico

NOMBRE DEL PROYECTO: El gran juego del jardín

RECURSOS	***Hardware:*** • Tablets • *Netbooks* • Proyector • Cámara digital • Kibo ***Software:*** • Editor de imágenes para pixel art (Piskel) • Editor de imágenes (Gimp) • Grabador y editor de audio (Audacity) • Aplicación para tomar fotos 360° (Image Composite Editor) • Entorno gráfico de programación (Scratch) • Entorno de programación para videojuegos 2D (Construct)
ETAPAS DE LA EXPERIENCIA	1. Intercambio de saberes previos sobre juegos de recorrido. Se registraron palabras disparadoras, los/as niños/as realizaron un registro gráfico. Se los invitó a compartir con sus pares cuáles eran las características de los juegos de recorrido que conocían. 2. Con cuadrados de goma eva, se propuso crear varios recorridos posibles para llegar a determinados lugares de la sala y de la escuela. Se añadió un dado gigante con constelaciones para que puedan realizar ellos mismos los recorridos. 3. La docente presentó un juego de recorrido sencillo, realizado en cartón grande, con imágenes claras relacionadas con el ambiente marino. Entre todos/as se debatió cuáles podrían ser las reglas de ese juego. Se ofreció jugar divididos en varios grupos y también con el mismo juego proyectado. Se agregó el dado. 4. Se presentaron otros juegos de recorrido: juego de la oca, juego creado con tapas de gaseosas como casilleros, juego sobre fibrofácil utilizando aros de cartón de rollo de papel higiénico cortado. Se dividieron en grupos para jugar según el interés. 5. Los niños y las niñas exploraron Kibo y armaron secuencias sencillas con los bloques de programación. De este modo, generaron recorridos para el robot. 6. Se invitó a los/as niños/as a crear su propio juego de recorrido del Jardín. Anotaron ideas, opiniones y definieron las reglas del juego. Luego, en una hoja, graficaron cada espacio (patio, salas de 5, salas de 4, sala de 3, SUM, sala de auxiliares, etc.) y los casilleros correspondientes. A través de una votación a mano alzada, se seleccionó el dibujo final. 7. Se reflexionó y debatió sobre cómo sería una posible versión digital del juego creado y se investigaron aplicaciones y sitios que brindan herramientas para crear videojuegos. 8. Con el acompañamiento del equipo Credex, se realizó un taller de introducción al entorno Scratch, para acercar a los/as niño/as al Pensamiento Computacional. 9. Se recibió la visita del desarrollador de videojuegos de Intec, quien explicó cuáles eran los materiales necesarios para crear el videojuego e introdujo a los niños y las niñas en el universo de la programación. Entre todos/as realizaron una lluvia de ideas para definir cómo serían los personajes, espacios, música, sonidos, instrucciones, etc. 10. Se llevó adelante la etapa de producción de insumos gráficos y sonoros para el videojuego: avatares, instrucciones, fotografías de la sala, objetos, música, etc. 11. Una vez generado el videojuego, se cargó en las tablets del Atelier Digital para proyectarlo en la pared y el piso y jugarlo en la sala. Por último, se realizó una muestra y se invitó al Equipo de Conducción y a toda la comunidad educativa.