

■ Semana: 18 al 22 de mayo

Contenidos y capacidades a enseñar

Los objetos.

- **Exploración de los objetos en función de sus características y de las acciones que pueden realizarse con ellos.**
 - » Exploración de algunas herramientas: observación de sus partes y de los materiales que las forman.
 - » Uso de ilustraciones y esquemas como forma de representación.
- **Uso de los objetos en función de las necesidades y costumbres de las personas.**
 - » Rastrillos para remover la tierra de la huerta, palas para transportar o movilizar cosas, regaderas para darle agua a las plantas, serruchos para cortar madera, etc.
 - » Uso de grabadores de audio como forma de registro para comunicar resultados.

Capacidades	Objetivos de aprendizaje <i>Que los/las niños/as avancen en sus posibilidades de:</i>
Comunicación, expresión y asociación	Comunicar resultados de sus observaciones (el conocimiento logrado en su propia exploración de una nueva herramienta). Registrar preguntas, ideas y observaciones.
Curiosidad por aprender	Indagar activamente el ambiente poniendo en juego su curiosidad y avanzando en su alfabetización científica (explorando las distintas herramientas y comprendiendo sus usos).
Planteo y resolución de problemas	Identificar situaciones problemáticas cotidianas del entorno cercano y del jardín, y colaborar en su resolución.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

En esta semana se propone que los niños y las niñas conozcan un tipo de objeto muy particular para los seres humanos: las herramientas. En este primer acercamiento explorarán diferentes herramientas y conocerán sus nombres, sus formas, sus partes, los materiales que las conforman y sus usos.

Para comenzar, se puede proponer la observación de [algún capítulo del programa Tincho](#), del canal Pakapaka. Este programa transcurre en Villa Serena, un pueblo habitado por animales que tienen su oficio. Todos los capítulos comienzan cuando Tincho, el cartero y el encargado del buzón de los objetos perdidos, se propone descubrir cómo funcionan las cosas y encontrar a los dueños de las herramientas extraviadas. En cada episodio se describe una herramienta distinta, que Tincho no conoce. Siempre se propone una adivinanza para descubrir de qué herramienta se trata y además Tincho toma notas y hace dibujos de las partes y los materiales que conforman la herramienta.

Por otra parte, Tincho siempre acude a un especialista equivocado para llevarle la herramienta perdida, por ejemplo, cuando encuentra una pala de madera y se la lleva al albañil o cuando lleva un rastrillo a la peluquera por su parecido con un peine. Finalmente, siempre encuentra a quién se le perdió la herramienta que corresponde a su oficio y deja claro cuál es el uso de cada una. Este argumento, que se repite en cada episodio, es interesante desde la enseñanza de las ciencias y la tecnología, dado que muestra distintos modos de conocer: empezar con un problema o enigma, explorar mediante la observación sistemática y con la realización de modelos (en este caso, dibujos), consultar con especialistas, reconocer los errores y cambiar el rumbo.

Actividad 1. Conocemos y diseñamos herramientas

a. Para comenzar, se seleccionaron estas herramientas: un serrucho, una pala de panadero, una llave inglesa y un rastrillo. Se propone, que los/las niños/as observen estos capítulos del programa *Tincho*, del canal Pakapaka.

- [“Un trabajo con mucho aserrín”](#).
- [“Panadero”](#).
- [“Una llave que no abre”](#).
- [“Cualquier verdura”](#).

La elección de los capítulos quedará a criterio de cada docente porque dependerá de la realidad del contexto escolar y de los objetivos en particular que deseen lograr. Es posible que se proponga trabajar con herramientas de la cocina o con herramientas de la huerta, o con las que se encuentran en la caja de herramientas del hogar (entre otras opciones).

- b.** Luego de que los/las niños/as observaron los capítulos, se les puede proponer que dibujen cada herramienta. Será importante darles indicaciones para que observen bien los detalles de las herramientas antes de realizar los dibujos, de manera tal que se transformen en registros sistemáticos de los objetos que comienzan a conocer. Para eso, se les puede pedir que pinten con distintos colores las partes y los materiales que forman la herramienta (madera, metal, plástico, etc.), que respeten la fidelidad de los colores que observan (gris para el metal, marrón para madera) e incluso que escriban los nombres de las partes (mango, dientes, hoja, manija, etc.).
- c.** Una vez realizados los dibujos, los/las niños/as pueden armar un juego de pares o un memotest que les permita seguir nombrando y reconociendo las herramientas que aprendieron.

Actividad de cierre

Como actividad de cierre de la semana, se puede proponer a los/las niños/as que elijan una herramienta que tengan en sus casas y que, con el acompañamiento de una persona adulta, la exploren y averigüen para qué sirve.

- a.** Pueden inventar una adivinanza acerca de esa herramienta para ser enviada en un audio a los/las compañeros/as de la sala. También podrán acompañar el audio con una foto con una parte de la herramienta en cuestión, por si el grupo adivina.
- b.** La/el docente podrá intercambiar los audios y enviárselos a las distintas familias para compartir el juego de las adivinanzas de las herramientas que tenemos en casa.

■ Semana del 26 al 29 de mayo

Contenidos y capacidades a enseñar

Los objetos.

- **Reconocimiento de los objetos como productos de manufacturación.**
 - » Indagación de diferentes herramientas y técnicas para su elaboración.
 - » Comunicación de resultados a través de diferentes herramientas tecnológicas y digitales.

Capacidades	Objetivos de aprendizaje <i>Que los/las niños/as avancen en sus posibilidades de:</i>
Iniciativa, creatividad y autonomía	Proponer posibles formas de resolución ante las problemáticas del entorno cercano (diseñar en forma autónoma una herramienta que les permita usar su creatividad en la construcción y puesta en práctica).
Comunicación, expresión y asociación	Comunicar resultados de las observaciones (comunicar a sus pares el resultado obtenido del diseño y la construcción de su propia herramienta).
Planteo y resolución de problemas	Identificar situaciones problemáticas cotidianas del entorno cercano y colaborar en su resolución (comprender el problema asociado a la construcción de una herramienta). Poner a prueba hipótesis o posibles soluciones a un problema (proponer un diseño de herramienta capaz de resolver el problema planteado).

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

En esta semana se propone continuar con el trabajo vinculado con las herramientas, ahora con un mayor grado de dificultad: el diseño de herramientas para resolver un problema puntual.

Actividad 1. Diseñar nuestras herramientas

- a. Se propone que los/las niños/as miren el capítulo [“En la caja de herramientas”](#) del programa *Cuento en cuento*, del canal Pakapaka. Se trata del relato de un cuento escrito por la autora Iris Rivera, que tiene la particularidad de centrarse en un problema vinculado a la apertura de una caja de herramientas mediante un candado y una llave que se encuentran en lugares equivocados. Este cuento actúa como actividad movilizadora del planteo de un nuevo problema y del diseño de una herramienta propia.
- b. Luego de mirar y escuchar el relato, se propone que los/las niños/as diseñen una herramienta que permita sacar el candado que está dentro del frasco siguiendo ciertas “normas”, por ejemplo, no sacarlo con las manos. Esta situación la pueden encontrar en las páginas 54 y 55 del documento: Melina Furman, [Educar mentes curiosas: la formación del pensamiento científico y tecnológico en la primera infancia](#), XI Foro Latinoamericano de Educación. La construcción del pensamiento científico y tecnológico en los niños de 3 a 8 años. Fundación Santillana, 2016.



Al igual que lo propone el documento, se les puede solicitar a los/las niños/as que dibujen su herramienta, que la construyan con materiales que tengan en su casa y que la pongan a prueba solicitando a las familias la colaboración en la filmación de la puesta a prueba y en la ayuda para mejorar el diseño.

Actividad de cierre

Como actividad final, cada niña y niño puede grabar un video en el que muestre su herramienta, cuente cómo la construyó y que se vea cómo la utiliza. Esos videos se pueden socializar y distribuir entre las familias para que conozcan las maneras en que resolvieron el problema los/las compañeros/as de la sala.