Accedé aquí a los Contenidos a priorizar del Nivel Inicial

Semana: 16 al 19 de junio

¿Te animás a jugar conmigo?

Contenidos y capacidades a enseñar

Lúdico

Juegos tradicionales

- Participación en espacios de juego con pares y docentes.
- Conocimiento del acervo cultural de la comunidad a partir de sus juegos.

Educación Sexual integral

- Participación y exploración en diferentes tipos de juegos y actividades en condiciones de igualdad.
- Toma de decisiones en la elección de juguetes, materiales y propuestas lúdicas.

Indagación y Conocimiento del Ambiente

Ambiente Natural y Social

La vida en sociedad.

- Observación y reconocimiento de los cambios y las permanencias en los usos y las costumbres (juegos, juguetes, objetos de uso cotidiano, formas de vestirse, espacios públicos y privados).
- Valoración de los hechos personales, familiares y de la comunidad.

Capacidades	**Objetivos de aprendizaje** *Que los/las niños/as avancen en sus posibilidades de:*		
	Lúdico	**Indagación y Conocimiento del Ambiente** – **Ambiente Natural y Social**	**Educación Sexual Integral**
Comunicación, expresión y apreciación.	Sostener conversaciones con sus pares y con personas adultas conocidas sobre sus juegos (preferencias, dificultades, transformaciones).	Valorar expresiones, costumbres, creencias y juegos propios de cada cultura.	Expresar emociones, sentimientos, pensamientos e ideas, inquietudes, vivencias, a través de la palabra, el dibujo, el juego, etcétera.

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

Capacidades	Objetivos de aprendizaje *Que los/las niños/as avancen en sus posibilidades de:*		
	Lúdico	**Indagación y Conocimiento del Ambiente** **Ambiente Natural y Social**	**Educación Sexual Integral**
Curiosidad por aprender.	Aprender a jugar una gran variedad de juegos y jugarlos. Explorar, descubrir y probar diferentes maneras de jugar.		
Iniciativa, creatividad y autonomía.	Desempeñarse con soltura en la variedad de juegos —dramático, de construcción, de mesa, de actividad motora, etc.— y seleccionar aquellos que son más afines a sus gustos.		Desplegar su capacidad de autonomía en relación con la toma de decisiones en la elección de los juegos y juguetes, los/las amigos/as con quien jugar, etcétera. Manifestar sus gustos, intereses e ideas en la elección de actividades y juegos.
Trabajo colaborativo.	Escuchar las propuestas de otros/as y acordar pautas y responsabilidades para la concreción de un fin compartido.		
Compromiso y responsabilidad	Colaborar en la organización de la sala o sector seleccionado y respetar el espacio compartido.	Desarrollar actitudes de respeto, valoración y cuidado de todas las formas de vida y culturas existentes.	Participar en distintos juegos, actividades lúdicas y motrices donde se integren todos y todas por igual

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

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

El Jardín y la familia ofrecen la oportunidad de abrir posibilidades para el juego. Los juegos y los juguetes son medios a través de los cuales chicos y chicas se comunican, se expresan, se divierten y disfrutan del acto de jugar. Ofrecer la posibilidad de explorar distintos juegos y juguetes es algo que no debiera estar limitado por el hecho de ser nenes o nenas.

En estas dos semanas se trabajará sobre diferentes juegos y el jugar. Durante la primera semana se les propone jugar y compartir el juego de la rayuela y el gallito ciego. Este tipo de juegos tienen un gran valor cultural ya que se transmiten de generación en generación y son una oportunidad para jugar en familia, así como también para conversar e intercambiar con las personas adultas sobre los juegos de su infancia. Se trata de enriquecer el juego a partir de sus experiencias; por ello, es importante que el/la adulto/a se anime a jugar, a disfrutar del juego, a escuchar las propuestas de los/las niños/as así como también mostrar cómo se juega en su propia versión.

Comenzarán haciendo algunas preguntas a los/las integrantes de la familia que se encuentren viviendo con ellos/as, así como también comunicándose telefónicamente con abuelos/as y tíos/as: ¿a qué juegos jugaban en su infancia?, ¿dónde los jugaban?, ¿con quiénes? son algunas de las preguntas posibles.

A partir de estas respuestas podrán comenzar a buscar los materiales:

- ¿Qué necesitamos para jugar a la **rayuela**?
  Tiza, carbón para dibujar sobre el piso o marcador para hacerlo sobre un papel, piedra y deseos de saltar.

- ¿Cuáles son las reglas del juego?
  La rayuela básica consiste en cuadrantes numerados del 1 al 10, también puede tener dos semicírculos en sus extremos: tierra (punto de partida) y cielo (punto de llegada).Se lanza la piedra pequeña desde el punto de partida y en el cuadrante en el que caiga será el que no puede pisar, así hasta llegar al punto de llegada.

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

A partir de esta base y de empezar a apropiarse de las reglas del juego se irán sumando las variantes aportadas por los familiares y podrán diseñar sus propios modelos con nuevas reglas.

Se incluyen algunos modelos posibles:

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

En caso de que nunca hayan jugado a la rayuela, en el video "Juegos cotidianos: Rayuela", en Pakapaka, podrán ver cómo lo hacen dos niñas.

Después de jugar varias veces y a distintas variantes podrán aprender a jugar al **gallito ciego**. Este juego lleva miles de años en el repertorio de juegos infantiles, podemos verlo representado en la obra *Juegos de niños* (1560), de Pieter Brueghel (1525-1569) entre muchos de los juegos que allí aparecen.

Los materiales necesarios para este juego son un pañuelo o tela para cubrir los ojos de un/a jugador/a. Se ubican en ronda y, con los ojos cubiertos, alguno/a de los/las participantes hace girar a la/el que tiene los ojos tapados quien deberá encontrar a alguien guiándose por pistas de los sonidos que escucha a su alrededor y reconocerlo/a mediante el tacto o pidiendo que hable.

Para seguir profundizando con este juego y aprovechando que tenemos los ojos cerrados, se les propone hacer un nuevo recorrido por la casa, invitando a conocerla desde otra perspectiva. Para jugar se necesitan mínimo dos participantes. Uno/a que guía y otro/a que se deja llevar. Quien guía va a llevar a pasear por la casa a la persona con ojos cerrados, el objetivo es hacerle conocer la casa de una forma nueva, a través de texturas y sonidos. Por ejemplo, podemos llevar a la/el que tenga los ojos vendados por alguna alfombra o pared que haya en la casa para hacerle sentir la textura, acercarse a una superficie fría o cálida, sentir el sonido de la calle o del agua correr por la canilla. La idea es dejarse llevar por la imaginación y ofrecerle a la otra/o una aventura. Luego, se propone que cambien los roles. Al terminar la experiencia podemos preguntarnos: ¿Cómo te sentiste? ¿Pudiste disfrutar dejándote llevar? ¿Qué te sorprendió?

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

Semana: 22 al 30 de junio

Contenidos y capacidades a enseñar

Lúdico

Juegos tradicionales

- Participación en espacios de juego con pares y docentes.
- Conocimiento del acervo cultural de la comunidad a partir de sus juegos.

Indagación y Conocimiento del Ambiente - Ambiente Natural y Social

La vida en sociedad

- Observación y reconocimiento de los cambios y las permanencias en los usos y las costumbres (juegos, juguetes, objetos de uso cotidiano, formas de vestirse, espacios públicos y privados).
- Valoración de los hechos personales, familiares y de la comunidad.

Educación Sexual Integral

- Participación y exploración en diferentes tipos de juegos y actividades en condiciones de igualdad.
- Toma de decisiones en la elección de juguetes, materiales y propuestas lúdicas.

Educación Digital

- Secuencias ordenadas de instrucciones: algoritmos para el logro de un objetivo o para la resolución de un desafío.
- Elaboración de hipótesis y reformulación del código a partir de los resultados observados.
- Pensamiento computacional con y sin tecnologías digitales: uso del cuerpo, materiales concretos y tecnologías digitales.

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

Capacidades	Objetivos de aprendizaje *Que los/las niños/as avancen en sus posibilidades de:*			
	Lúdico	**Indagación y Conocimiento del Ambiente** **Ambiente Natural y Social**	**Educación Sexual Integral**	**Educación Digital**
Comunicación, expresión y apreciación.	Sostener conversaciones con sus pares y con personas adultas conocidas sobre sus juegos (preferencias, dificultades, transformaciones).	Valorar expresiones, costumbres, creencias y juegos propios de cada cultura.	Expresar emociones, sentimientos, pensamientos e ideas, inquietudes, vivencias, a través de la palabra, el dibujo, el juego, etcétera.	Desarrollar habilidades para leer y escribir a través de imágenes, sonidos, códigos y lenguajes diversos.
Curiosidad por aprender.	Aprender a jugar una gran variedad de juegos y jugarlos. Explorar, descubrir y probar diferentes maneras de jugar.			
Iniciativa, creatividad y autonomía.	Desempeñarse con soltura en la variedad de juegos —dramático, de construcción, de mesa, de actividad motora, etc.— y seleccionar aquellos que son más afines a sus gustos.		Desplegar su capacidad de autonomía en relación con la toma de decisiones en la elección de los juegos y juguetes, los/las amigos/as con quien jugar, etcétera. Manifestar sus gustos, intereses e ideas en la elección de actividades y juegos.	

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

Capacidades	Objetivos de aprendizaje *Que los/las niños/as avancen en sus posibilidades de:*			
	Lúdico	**Indagación y Conocimiento del Ambiente** / **Ambiente Natural y Social**	**Educación Sexual Integral**	**Educación Digital**
Trabajo colaborativo.	Escuchar las propuestas de otros/as y acordar pautas y responsabilidades para la concreción de un fin compartido.			Interactuar con otras/os para construir ámbitos de exploración y juego, tanto en entornos físicos como virtuales.
Compromiso y responsabilidad	Colaborar en la organización de la sala o sector seleccionado y respetar el espacio compartido.	Desarrollar actitudes de respeto, valoración y cuidado de todas las formas de vida y culturas existentes.	Participar en distintos juegos, actividades lúdicas y motrices donde se integren todos y todas por igual	

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Inventando nuestros juegos

En esta semana los/las niños/as les mostrarán a las familias otros modos de jugar creando sus propios juegos. Para ello, se los invita a convertirse en robots y pensar cómo organizar la información para que el robot pueda seguir las instrucciones.

Actividad "Nos convertimos en robots"

Retomando las rayuelas que jugamos la semana anterior y el juego del gallito ciego en el cual, quien tenía los ojos cubiertos se guiaba a través de pistas sonoras y táctiles, les proponemos seguir jugando, en este caso, a la rayuela pero esta vez lo haremos convirtiéndonos en robots.

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

Para esto tenemos que tener en cuenta que los robots no deciden por sí mismos y que necesitan que alguien les dé las instrucciones sobre aquello que deben hacer. Para que los robots puedan recorrer la rayuelas vamos a tener que pensar las instrucciones que le vamos a dar.

Primera vuelta

Vamos a jugar de la siguiente manera:

- Un/a participante será quien elija un casillero que no debe ser pisado ya que representaría un peligro y otro casillero con una recompensa (se puede utilizar un juguete, una prenda de ropa, un peluche, etc.). Además, deberá supervisar que las instrucciones realizadas por el/la programador/a estén bien desarrolladas.
- Otro/a participante será el robot (para hacerlo más difícil se puede tapar los ojos para no ver).
- Otro/a participante será el/la programador/a: deberá darle las instrucciones al robot para encontrar la recompensa evitando pisar el casillero que no debe ser pisado.

Si solamente son dos participantes el/la programador/a podrá ser quien elija los casilleros también.

Las instrucciones se pueden decir oralmente, grabarlas o escribirlas.

¡A jugar!

Instrucciones para hacer funcionar a nuestro robot

Para que nuestro robot nos entienda las instrucciones deben ser:

Ordenadas

Si le indico que vaya al casillero 4 antes debo guiarlo en el recorrido por los casilleros 1,2 y 3.

Precisas

Si le indico que camine debo decirle la cantidad de pasos sino caminará indefinidamente.

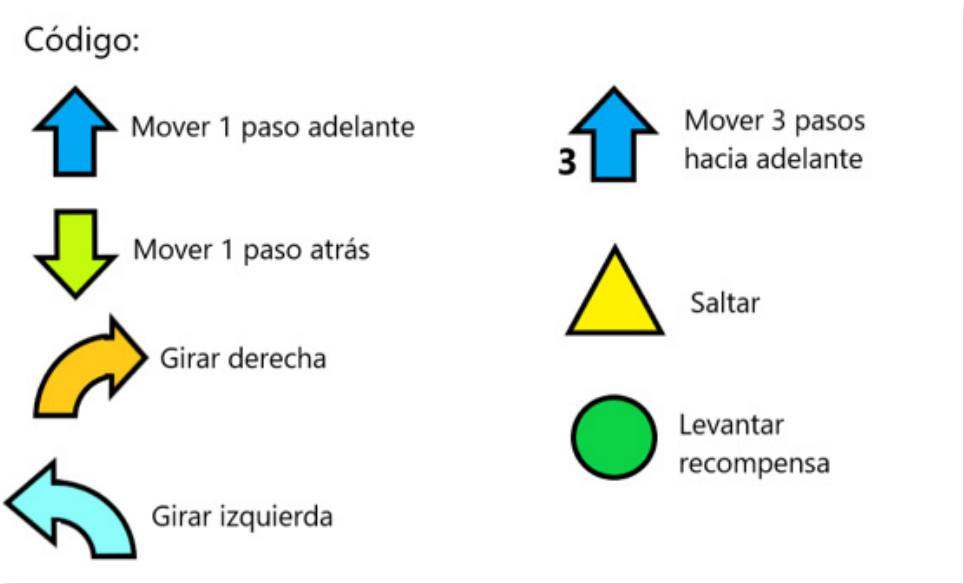
Menor cantidad de pasos

Debo asegurarme de elegir el recorrido más corto para llegar al tesoro.

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

Segunda vuelta

¿Qué les parece si ahora escribimos las instrucciones en código?
El/la "programador/a" deberá codificar las instrucciones con el código que les compartimos o inventando alguno nuevo (puede ser que cada instrucción sea un sonido, un movimiento del cuerpo, etcétera). Para escribir la cantidad de pasos que tiene que dar hacia adelante o la cantidad de veces que tiene que girar, podemos escribir el número al lado del símbolo.



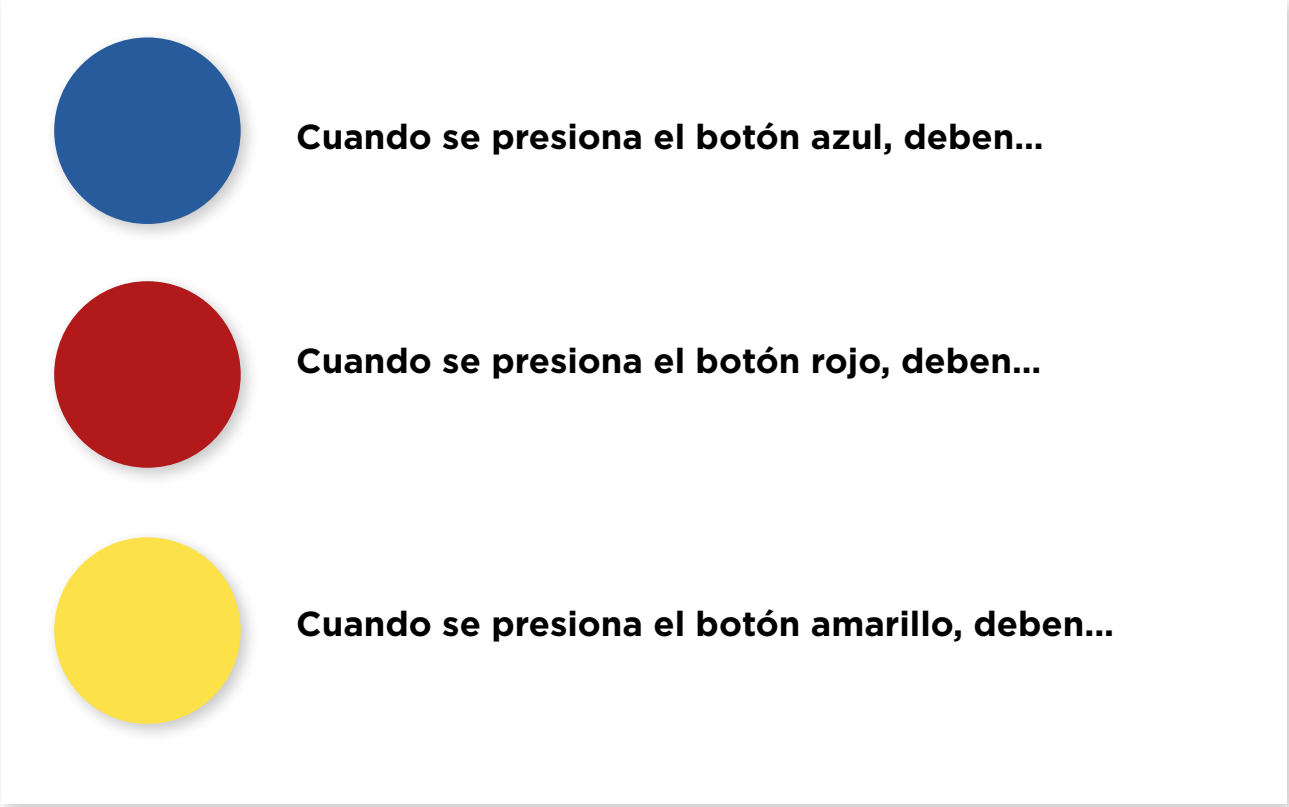
Actividad (Des) controlados[1]

En este juego se les propone a cada uno/a armar su propio control remoto y, por turnos, los/las demás deberán hacer lo que indica ese control. Primero, cada uno/a deberá contar qué hace cada botón (pueden ser un baile, saltar, girar, decir "Aahhh", agacharse, correr, etcétera.

Vamos a dibujar en una hoja botones de distintos colores (también se puede jugar a realizar diferentes sonidos para indicar cada acción, por ejemplo cuando aplaudimos deben...).

1 Esta actividad se basa en "The All-Commanding Button" obtenida de Hello Ruby, Adventures in coding, por Linda Liukas, Feiwel and Friends, New York, 2015 y de "The Big Event" perteneciente al sitio Code.org.

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



A medida que se presionan los botones se deberán realizar esas acciones. Podemos agregar más botones o que cada botón tenga una secuencia de acciones.

Cada participante deberá probar su control con el resto, los/las demás deberán prestar atención para hacer lo que indica el control. Cada vez se pueden "presionar" los botones más rápido y ver si pueden seguir las órdenes sin confundirse.

Actividad de cierre

Para pensar juntos...

- ¿Los robots pudieron interpretar bien las instrucciones? ¿Pudieron recorrer la rayuela ? ¿Pudieron seguir las secuencias del control remoto?
- ¿Por qué les parece que era importante respetar el orden de las instrucciones? ¿Qué hubiera pasado si no se seguía el orden de las instrucciones?
- ¿Cómo les resultó pasar las instrucciones a un código?
- ¿Se les ocurre cómo se relaciona esto con las computadoras?

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

Para seguir trabajando con instrucciones

En caso de que se quiera profundizar el tema de crear secuencias de instrucciones se pueden sugerir actividades como compartir una receta de la familia; dar las instrucciones para crear un avioncito o barco de papel, contar la secuencia de actividades que hacen al levantarse, o antes de irse a dormir, entre otras.

En caso de contar con equipamiento se pueden sugerir algunas aplicaciones y sitios para plasmar lo aprendido en programación:

- Scratch Jr es un lenguaje de programación visual diseñado para introducir a niños/as entre 4 y 7 años al pensamiento computacional y a la programación.

  Pueden consultar el tutorial de Scratch Jr, en el Campus Virtual de Educación Digital. A continuación, los enlaces para descargar según cada soporte: *Tablets*, computadoras.

  Se puede solicitar elegir un personaje y lograr que ese personaje se mueva en el entorno.

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