

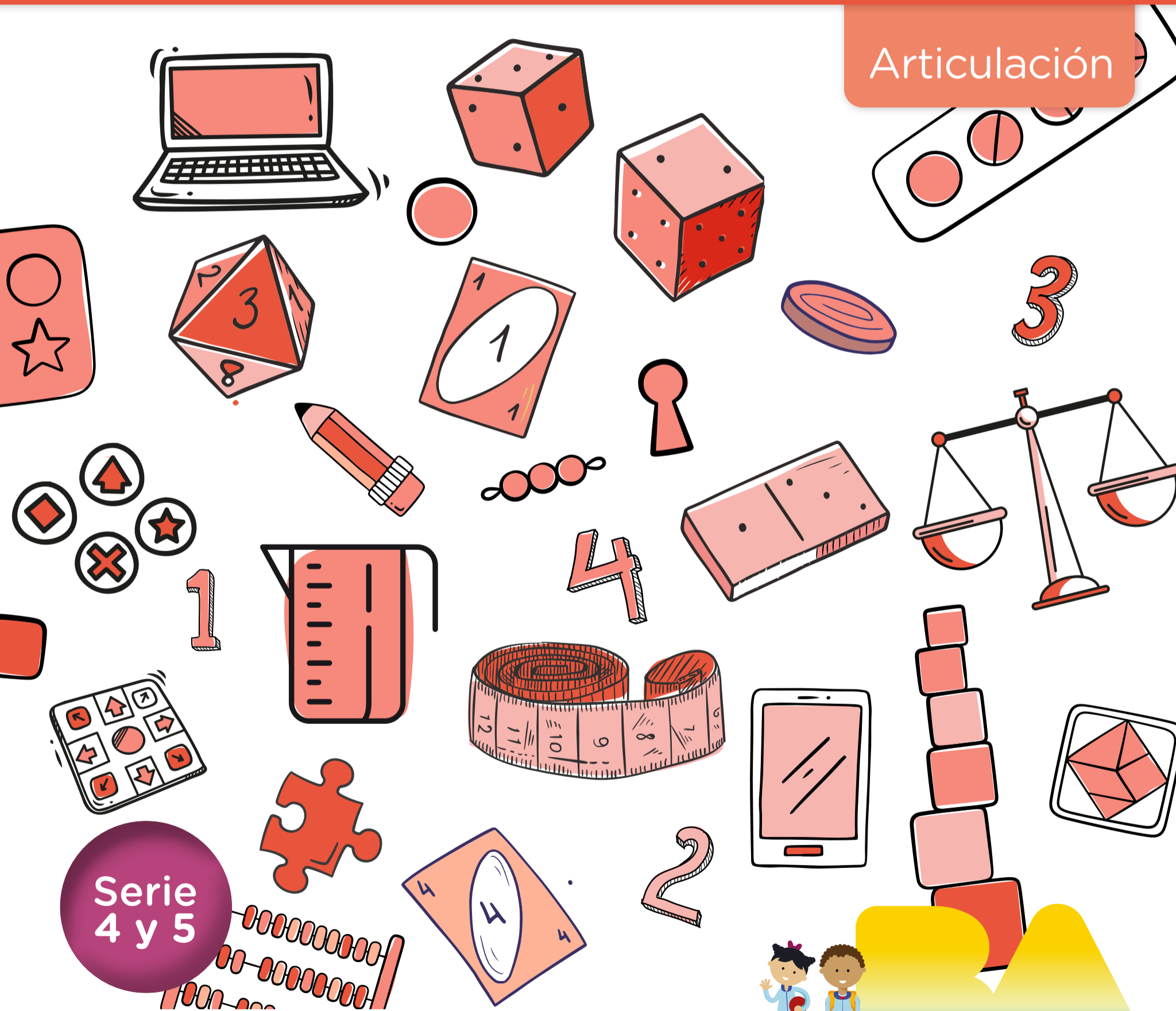
Indagación y conocimiento del ambiente

MATEMÁTICA

Educación Digital

LA LUDOTECA DE LA SALA-ESPACIO

Articulación



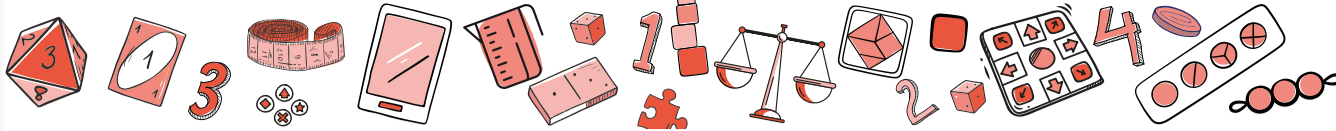
Serie 4 y 5



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

Directora General de Educación Digital

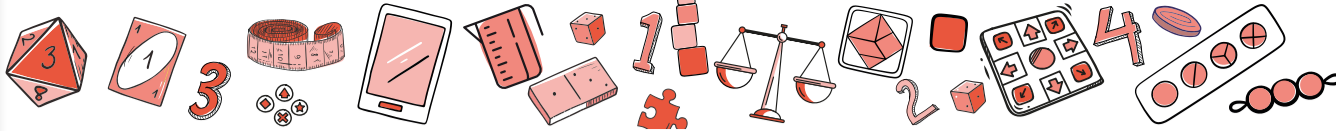
Rocío Fontana

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: Manuela Luzzani Ovide.

Coordinación de Nivel Inicial: Diana Jarvis.

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

Especialista de Matemática: Adriana González.

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.

Equipo Editorial de Materiales y Contenidos Digitales (DGPLEDU)

Coordinación general: Silvia Saucedo.

Coordinación editorial: Marcos Alfonzo.

Asistencia editorial: Leticia Lobato.

Edición y corrección: Sebastián Vargas.

Diseño de maqueta: Alejandra Mosconi.

Diagramación: Marcela Jiménez.

Ilustraciones: Rodrigo Folgueira.

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

ISBN: en trámite.

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

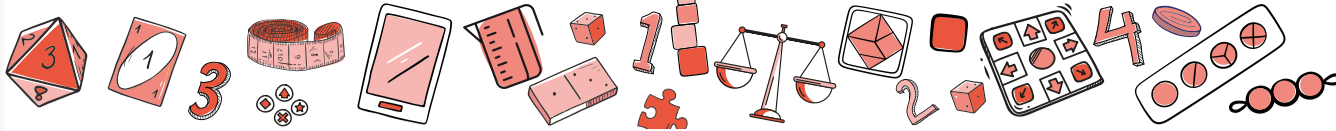
Se prohíbe la reproducción de este material para venta u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en este material y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implican, de parte del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 1 de septiembre de 2021.

© 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. Barrio 31 - C1063 - 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.



PRESENTACIÓN

Los materiales de la serie Articulación entre Nivel Inicial y Nivel Primario presentan distintas propuestas de enseñanza para las salas de 4 y 5 años de los Jardines de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Para su elaboración se seleccionan contenidos y capacidades significativos de todos los ejes de experiencias del *Diseño Curricular para la Educación Inicial, Niños y Niñas de 4 y 5 años*. En las diferentes propuestas se ponen en juego, además, contenidos de los ejes transversales incluidos en el DC.

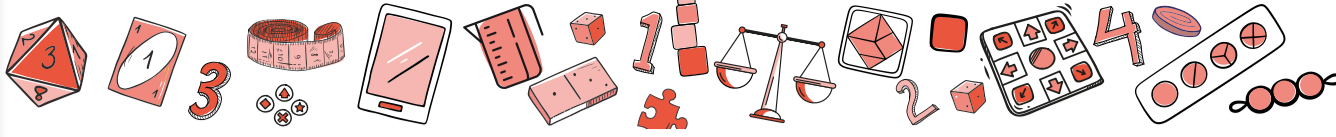
Los materiales que componen la serie se ofrecen como aportes al momento de diseñar una propuesta específica para cada grupo. Al recorrer las propuestas, cada docente encontrará consignas, intervenciones posibles, oportunidades de profundizar y de hacer el seguimiento de los aprendizajes, así como actividades y experiencias formativas para su grupo. Estos materiales promueven la continuidad de los aprendizajes con el Nivel Primario, a partir de propuestas que podrán retomarse y complejizarse.

Se espera que cada docente pueda tomar estas sugerencias y las adapte a su propia práctica y sume ideas o diversifique consignas.

Cada material incluye una fundamentación donde se presenta el material y sus diferentes apartados: contenidos y capacidades entramados a partir de objetivos de aprendizajes; un itinerario de actividades con un recorrido a seguir; orientaciones didácticas así como sugerencias para su implementación, seguimiento y evaluación de los aprendizajes y bibliografía.

La inclusión de capacidades entramadas con los contenidos de enseñanza responde a la necesidad de brindar experiencias y herramientas que permitan el desarrollo de las siguientes capacidades definidas para el Nivel Inicial: comunicación, expresión y apreciación; curiosidad por aprender; iniciativa, creatividad y autonomía; trabajo colaborativo; compromiso y responsabilidad y planteo y resolución de problemas.

Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento y autonomía, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y conocimientos,

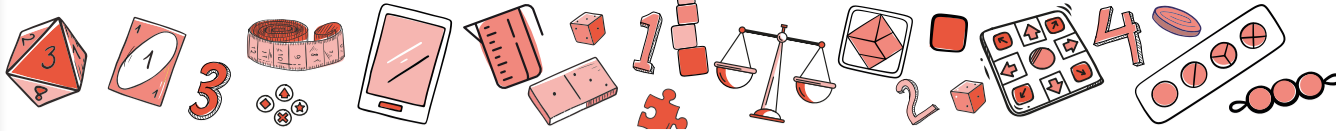


y una mayor inclusión. En algunos casos, se proponen actividades diversificadas con el objetivo de responder a las distintas necesidades de los/as alumnos/as, superando la lógica de una única propuesta homogénea. Serán los equipos docentes quienes elaborarán las propuestas didácticas definitivas, en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

Iniciamos el recorrido confiando en que esta serie constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de los Jardines de la Ciudad propuestas que den lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.

Javier Simón
Director General de Planeamiento
Educativo

Mariana Rodríguez
Gerenta Operativa de Currículum



¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de la serie Propuestas Didácticas Inicial cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.



Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.

Adobe Reader Copyright © 2021. Todos los derechos reservados.

Pie de página



Volver a vista anterior

Al cliquear regresa a la última página vista.



Ícono que permite imprimir.



Folio con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

Índice interactivo

Introducción

Plaquetas que indican los apartados principales de la propuesta.

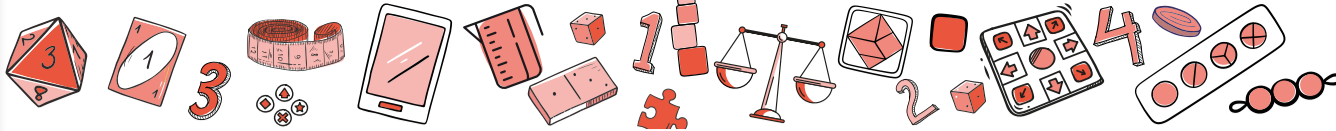
Itinerario de propuestas

¡A LOS DADOS 3!

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades, cliqueando en el número se accede a la propuesta.

Enlaces

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a un sitio/página web o a una actividad o anexo interno del documento.



ÍNDICE INTERACTIVO



¿Por qué enseñar esto?



¿Cómo organizar las actividades?



Itinerario de propuestas



Actividades que permiten re trabajar propuestas planteadas en La ludoteca de la sala - Número



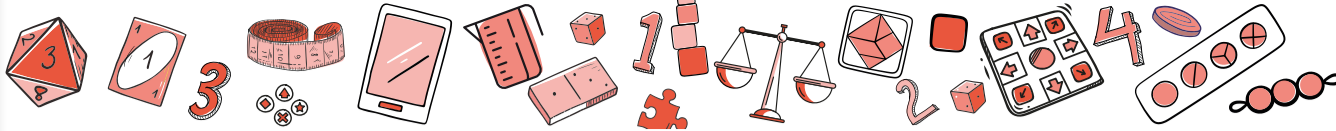
Actividades que permiten trabajar el bloque Espacio



Actividades en articulación con conceptos de pensamiento computacional



Anexo



¿Por qué enseñar esto?

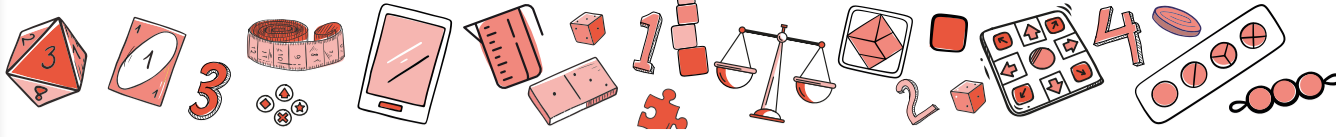
En este documento se da continuidad al proyecto iniciado con [La ludoteca de la sala - Número](#), reflexionando y abordando propuestas en torno al bloque Espacio. Se pone la mirada en las salas de 4 y 5, proyectando la articulación con el Nivel Primario para favorecer la continuidad pedagógica.

Se plantean aquí propuestas relacionadas con los dos [grandes apartados del bloque](#): relaciones espaciales y formas geométricas.

En los primeros meses de primer grado es importante continuar con propuestas similares a las de la sala de 5, para que los/as niños/as comprendan que las construcciones adquiridas les permiten alcanzar, a lo largo de la escuela primaria, otros niveles de sistematización, complejización y profundización.

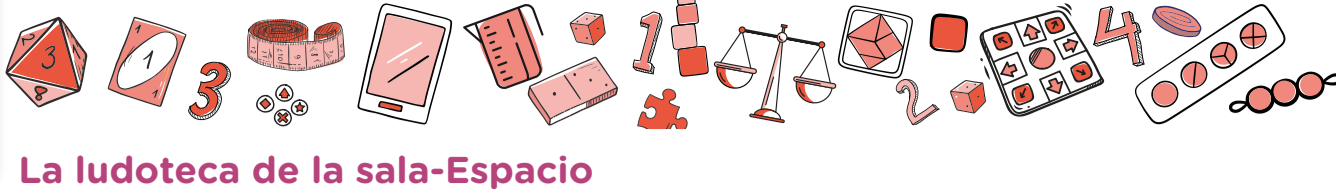
Eje de experiencias: Indagación y conocimiento del ambiente - Matemática

Capacidades	Objetivos de aprendizaje	Contenidos
Iniciativa, creatividad y autonomía.	<ul style="list-style-type: none"> Adquirir fluidez en la utilización del vocabulario matemático. Comprender y producir mensajes (escritos, orales, representaciones gráficas de espacios y recorridos), y opinar sobre ellos. Interpretar y producir información espacial. 	<i>Bloque Espacio</i> <ul style="list-style-type: none"> Relaciones espaciales. Formas geométricas.
Trabajo colaborativo.	<ul style="list-style-type: none"> Confrontar, en un clima de respeto, las propias respuestas o los procedimientos con los compañeros y las compañeras. 	
Compromiso y responsabilidad.	<ul style="list-style-type: none"> Valorar el aporte de los pares en las resoluciones grupales. 	
Planteo y resolución de problemas.	<ul style="list-style-type: none"> Probar diferentes soluciones o caminos a seguir para resolver problemas simples y cotidianos. 	



Eje transversal: Educación Digital

Capacidades	Objetivos de aprendizaje	Contenidos
Comunicación, expresión y apreciación.	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar habilidades para leer y escribir a través de imágenes, sonidos, códigos y lenguajes diversos. 	<p>Identificación de iconografías comunes. Relaciones entre los íconos y sus funcionalidades en diferentes herramientas y contenidos digitales.</p> <p>Pensamiento computacional con y sin tecnologías digitales: uso del cuerpo, materiales concretos y tecnologías digitales.</p> <p>Secuencias ordenadas de instrucciones: algoritmos para el logro de un objetivo o para la resolución de un desafío.</p>
Curiosidad por aprender.	<ul style="list-style-type: none"> Participar de manera activa en propuestas lúdicas mediadas por tecnología digital. 	
Planteo y resolución de problemas.	<ul style="list-style-type: none"> Iniciarse en el desarrollo del pensamiento computacional como estrategia para el planteo y la resolución de situaciones problemáticas. 	



¿Cómo organizar las actividades?

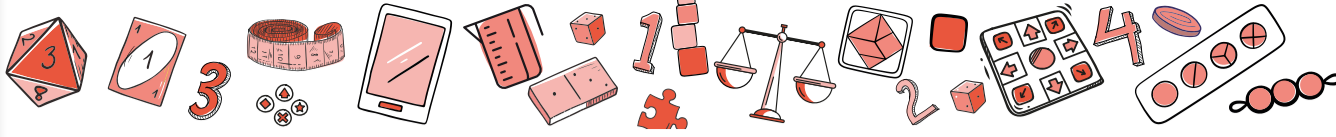
Las propuestas contienen situaciones con elementos lúdicos, situaciones de no juego y en el plano gráfico; todas ellas, en su conjunto, les permitirán a los/as niños/as conceptualizar contenidos relacionados con el espacio.

Se presentarán secuencias didácticas y el análisis didáctico de ellas, utilizando como guía los títulos del siguiente cuadro:

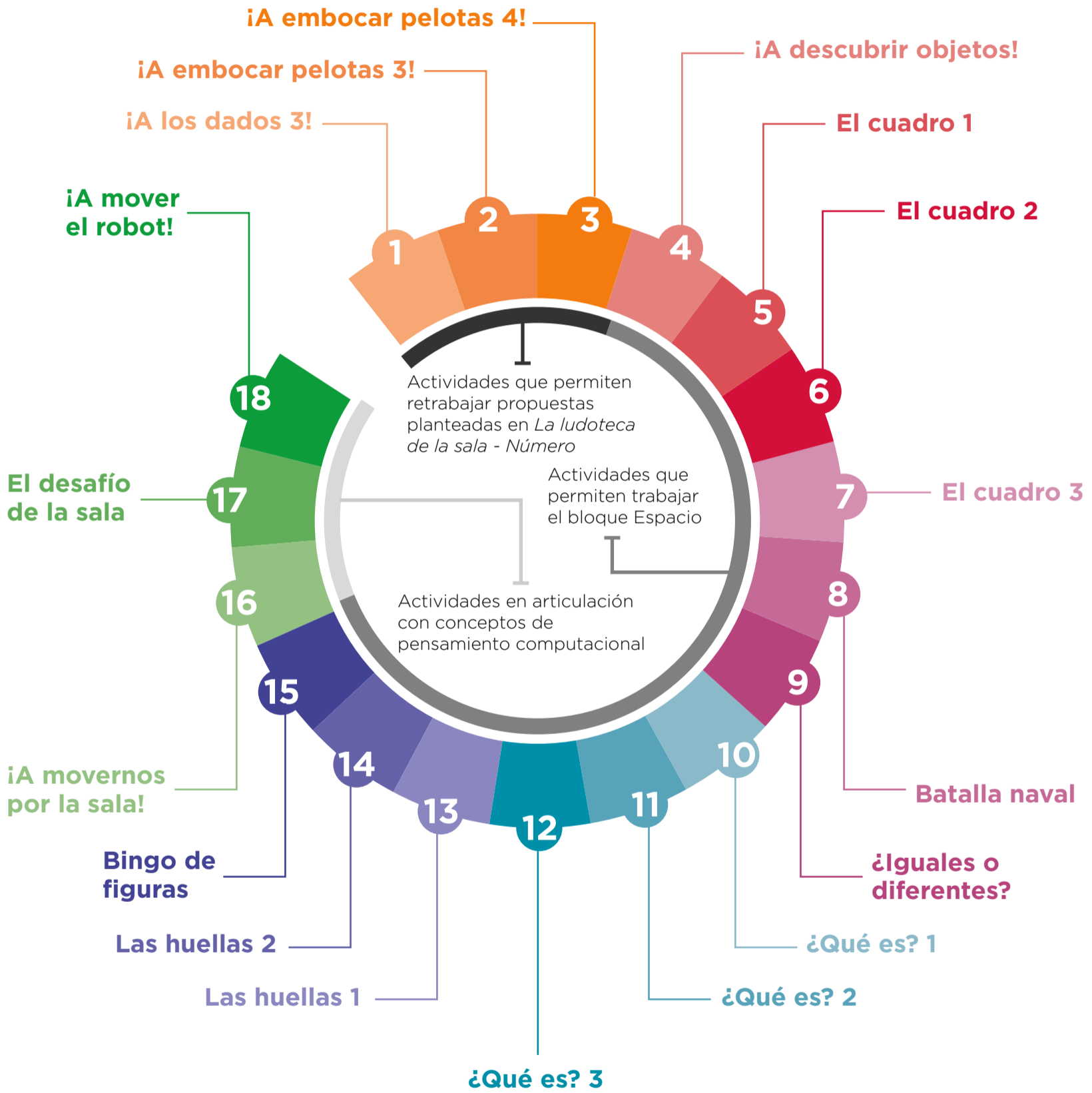
Problema matemático	Aprendizaje	Procedimientos de resolución
Se corresponde con el obstáculo cognitivo que debe resolver el/la niño/a.	Apunta a reflexionar en torno al contenido central de la actividad, porque si bien todas, en su conjunto, trabajan el bloque Espacio, cada una apunta a la construcción intencional de algún aspecto dentro de dicho bloque de contenidos.	Son las distintas formas de resolver las estrategias que pueden usar los niños y las niñas en la resolución.

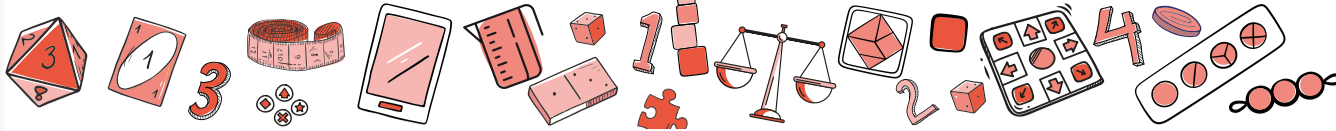
En este material desarrollaremos:

1. Actividades que permiten trabajar el bloque Espacio recuperando propuestas planteadas en el documento *La ludoteca de la sala - Número*.
2. Actividades que permiten trabajar el bloque Espacio.
3. Actividades que proponen un acercamiento a la espacialidad en articulación con conceptos de pensamiento computacional.



Itinerario de propuestas





Actividades que permiten retrabajar propuestas planteadas en *La ludoteca de la sala - Número*

Estas propuestas tienen la particularidad de plantear en un mismo contexto problemas que permitan acceder a conocimientos espaciales. Tomaremos la familiaridad que tienen los niños y las niñas con los materiales y con el juego, haciendo modificaciones que constituyen variables didácticas de la propuesta inicial, planteándose problemas matemáticos distintos.

Propuesta **¡A LOS DADOS 3!**

1

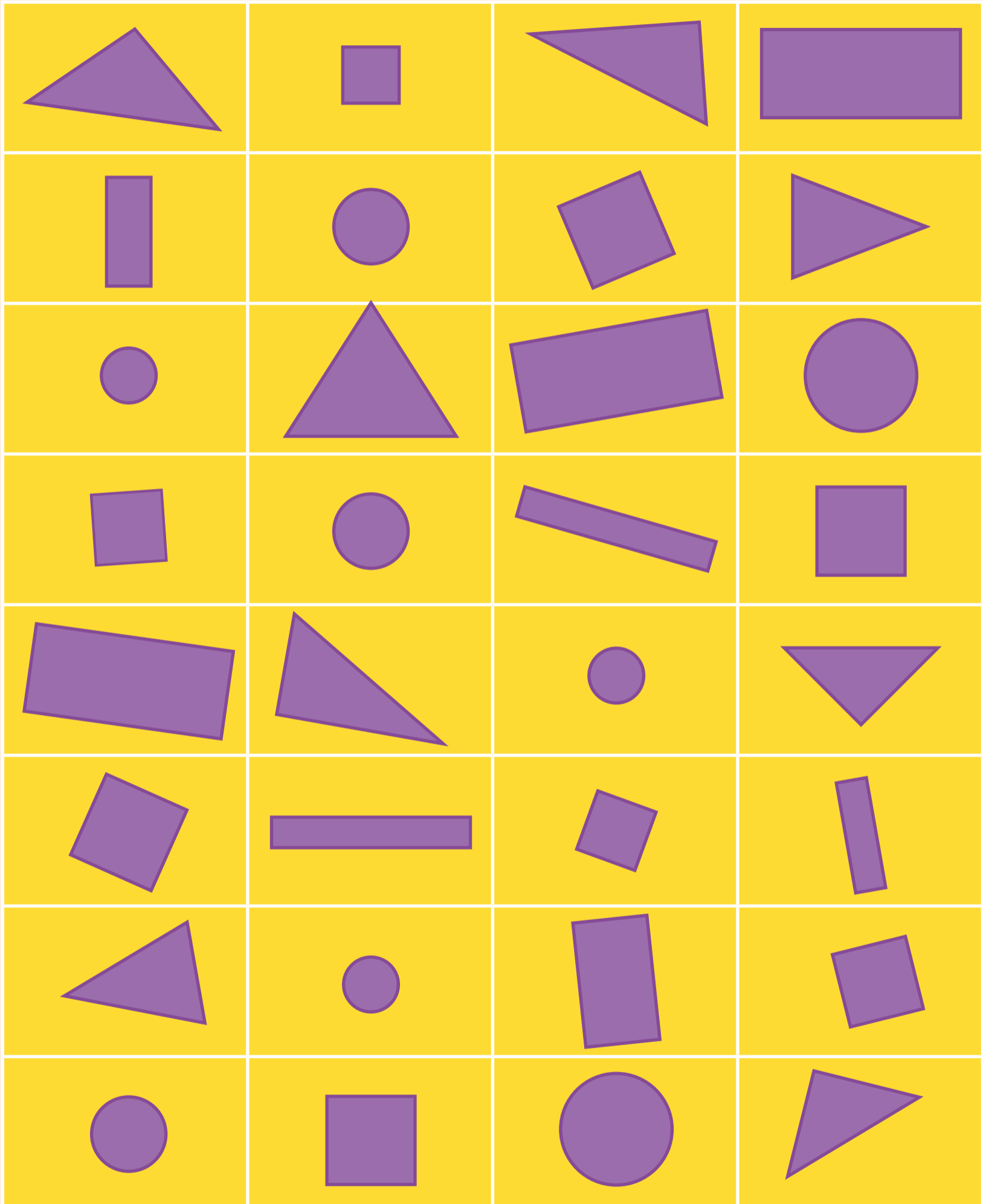
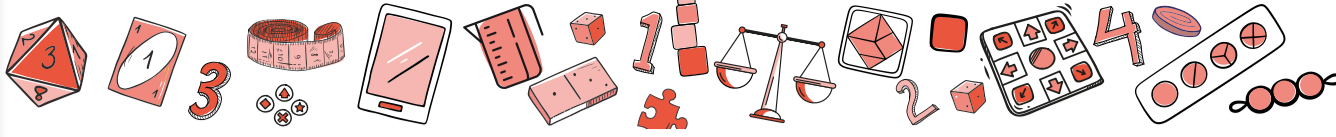
Para comenzar este juego será importante que los niños y las niñas hayan aprendido a jugar a [“¡A los dados 1!”](#) y [“¡A los dados 2!”](#), para familiarizarse con los materiales y las consignas.

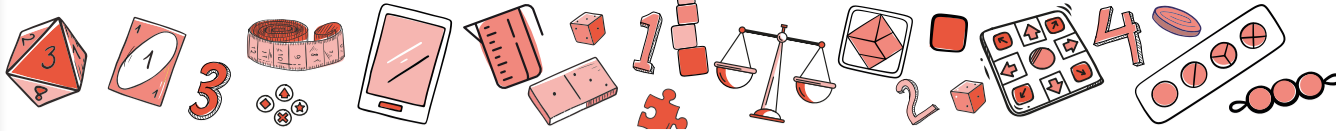
Objetivo del juego para el/la niño/a

- Ser el primero o la primera en completar el tablero.

Materiales

- Dos dados grandes, uno con los números del 1 al 6 y una perinola o dado con las palabras: CÍRCULO, CUADRADO, RECTÁNGULO, TRIÁNGULO, y dos caras en blanco.
- Gran cantidad de fichas.
- Un tablero como el siguiente, de 4×8 con casilleros que tienen la representación de las figuras geométricas (círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo). Cada figura aparece en ocho casilleros de manera aleatoria y con tamaños y posiciones diferentes.



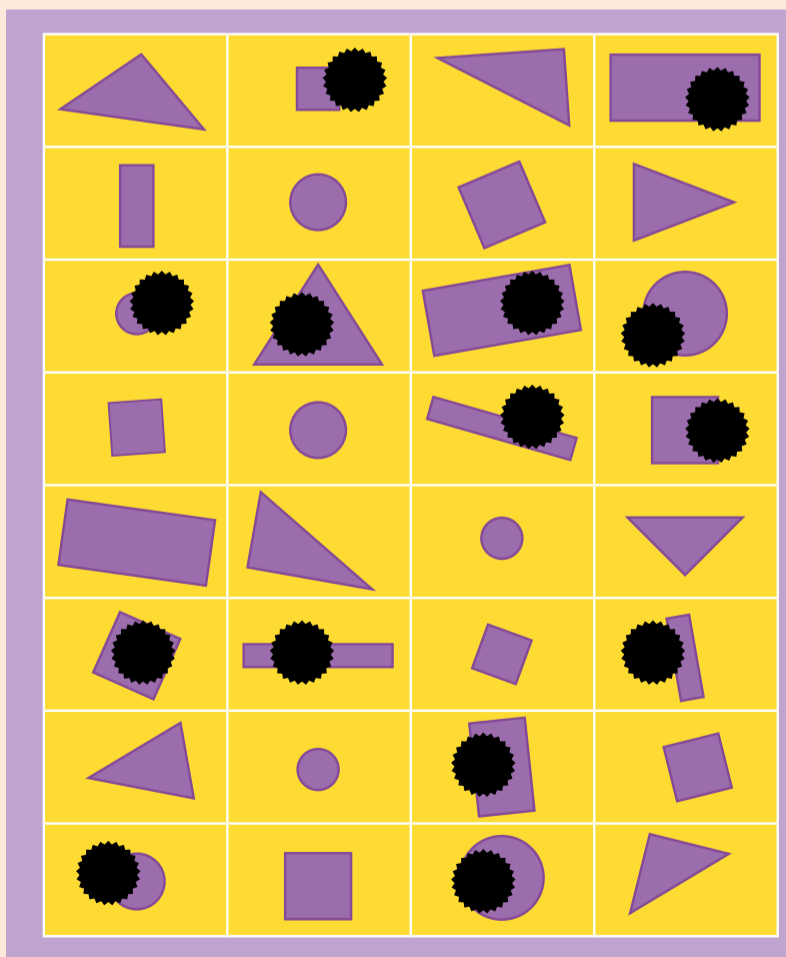


Desarrollo

- Se puede jugar de 2 a 4 jugadores/as.
- Se entrega un tablero a cada jugador/a y un juego de dados a cada grupo.
- Se colocan en el centro las fichas.
- Un dado indicará la cantidad de fichas que se deben tomar y el otro dado o perinola, la figura geométrica del tablero en la cual colocar las fichas.
- Se plantea la siguiente consigna: “Cada jugador, a su turno, tira los dados y/o perinola. Coloca en su tablero, en la figura indicada por la perinola o dado, la cantidad de fichas que el dado indica”.
- Gana el jugador o la jugadora que primero completa el tablero.

Un jugador pierde el turno y pasa el dado y/o perinola al siguiente cuando:

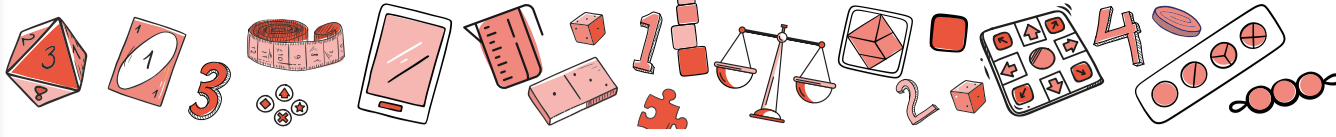
- » En el tablero, la figura que salió ya está completa.
- » Saca en la perinola la cara blanca.
- » Saca un número y una figura que no le permita colocar fichas; por ejemplo:



5



NO PUEDO UBICAR FICHAS, PORQUE NO TENGO 5 CASILLEROS CON CÍRCULO DESOCUPADOS. PASO EL TURNO AL SIGUIENTE JUGADOR.



Analizaremos didácticamente cuál fue el problema matemático en este juego, cómo lo resuelven los/as niños/as y qué aprendizajes se promueven.

Problema matemático	Aprendizaje	Resolución de los/as niños/as
<ul style="list-style-type: none"> Determinar el valor del dado. Cubrir en el tablero la cantidad de casilleros que el dado indica con la forma geométrica que salió en la perinola. Relacionar el nombre con la representación de las figuras geométricas. 	<p><i>Sistema de numeración decimal</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Identificación de la escritura simbólica de los números. <p><i>Funciones del número</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Los números como memoria de la cantidad. <p>Establecer relaciones de igualdad (cantidad-casillas con figuras geométricas)</p> <p><i>Figuras geométricas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Relacionar el nombre con la representación de la figura geométrica. Cambio en las posiciones y el tamaño de las figuras geométricas, conservando la forma. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del número escrito. Representación mental de la figura geométrica. Reconocimiento de figuras geométricas en distintas posiciones y tamaños.

La propuesta “¡A los dados 3!”, si bien trabaja con el mismo dominio numérico que “¡A los dados 1!” y “¡A los dados 2!”, constituye una variable didáctica de estas, porque aquí se propone el uso de un dado con números. Esta inclusión apunta al reconocimiento de las escrituras simbólicas de los números del 1 al 6 y, a la vez, aúna los bloques Número y Espacio porque el/la niño/a debe cubrir la figura geométrica que le indica la perinola.

En este juego se propone un tablero con una cantidad de casilleros que sea múltiplo de 4, para dar igual probabilidad de salir en el dado a cada una de las cuatro figuras (círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo). A su vez, todas las figuras en el tablero son de **igual color**, para evitar establecer diferencias por el color; pero ante igual forma se han variado los tamaños y posiciones para ampliar la posibilidad de reconocimiento.

La propuesta también puede ser trabajada con los dados indicados en las propuestas 1 y 2, en cuyo caso se apuntará al trabajo de los contenidos numéricos mencionados y se incluirán contenidos espaciales relacionados con las formas geométricas por cambiar el tablero (color por figura geométrica).

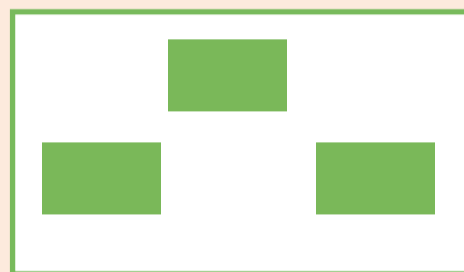
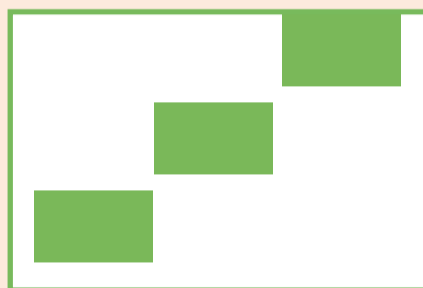
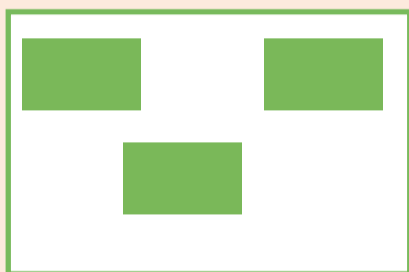
Propuesta ¡A EMBOCAR PELOTAS 3!

2

Después de jugar en reiteradas oportunidades a [“¡A embocar pelotas 1!”](#) y [“¡A embocar pelotas 2!”](#), se puede proponer, con la finalidad de aunar contenidos de los bloques Número y Espacio, alguna de las siguientes variables didácticas.

Antes de volver a jugar las propuestas mencionadas, el docente plantea: “Ahora vamos a ubicar cada canasto y/o caja de la forma que indica la tarjeta”. Se analiza lo realizado y luego se juega.

- Las tarjetas que se pueden entregar, entre otras, pueden ser:



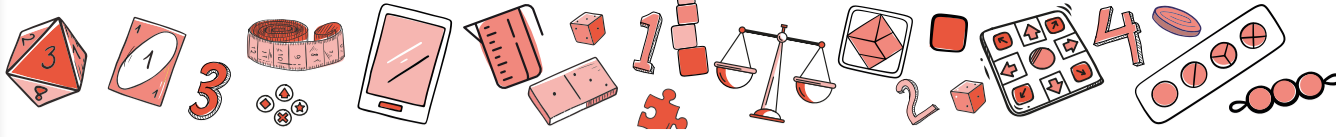
Propuesta ¡A EMBOCAR PELOTAS 4!

3

Se juega de la misma forma que “¡A embocar pelotas 3!”, con las siguientes modificaciones:

- Antes de volver a jugar las propuestas mencionadas, se les propone a los/as niños/as que en cada grupo armen dos subgrupos. Uno de los subgrupos toma una tarjeta y sin que la vea el otro subgrupo le dicta cómo debe colocar los canastos y/o cajas para que queden iguales a lo que la tarjeta indica. Se analiza lo realizado y luego se juega.

A continuación, analizaremos didácticamente cuál fue el problema matemático en este juego, qué aprendizajes se promueven y cómo lo resuelven los/as niños/as.



Propuesta	Problema matemático	Aprendizaje	Resolución de los/as niños/as
iA embocar pelotas 3!	<ul style="list-style-type: none"> Decodificar el mensaje gráfico recibido. Ubicar las cajas/canastos según el mensaje recibido. 	<p><i>Relaciones espaciales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Ubicación de objetos en el espacio desde las relaciones entre los objetos. Pasaje de lo bidimensional a lo tridimensional. 	<ul style="list-style-type: none"> Copiar. Representar en el espacio tridimensional.
iA embocar pelotas 4!	<ul style="list-style-type: none"> Emitir mensajes verbales. Decodificar el mensaje verbal recibido. Ubicar las cajas/canastos según el mensaje recibido. 	<p><i>Relaciones espaciales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Ubicación de objetos en el espacio desde las relaciones entre los objetos. Localización de puntos de referencia. 	<ul style="list-style-type: none"> Dictar. Representar en el espacio tridimensional.

En ambas propuestas se plantean problemas vinculados con la distancia.

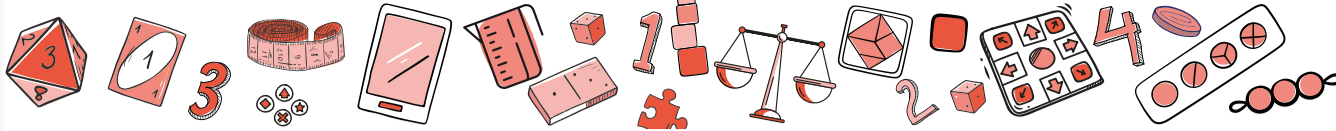
En “iA embocar pelotas 3!”, los/as niños/as tienen que comprender el mensaje gráfico recibido en un espacio bidimensional, la tarjeta, y reproducirlo en el espacio tridimensional, el patio o SUM.

En “iA embocar pelotas 4!” los problemas que se le plantean a cada subgrupo son diferentes:

- Uno tiene que decodificar el mensaje gráfico recibido en la tarjeta para luego emitir mensajes verbales que indiquen la ubicación del objeto.
- El otro grupo tiene que decodificar el mensaje verbal recibido y reproducirlo en el espacio tridimensional.

Al dictar, se usarán puntos de localización fijos que permitan identificar la caja/canasto del lado de ..., o del lado de ...

Si bien las acciones que permiten problematizar el espacio no implican distintos grados de dificultad, dado que todas en su conjunto posibilitan la construcción de conocimientos espaciales, podemos decir que “iA embocar pelotas 3!” implica un menor nivel de complejidad que “iA embocar pelotas 4!”, porque esta última variante requiere tanto emitir mensajes claros como reconocer puntos de localización.



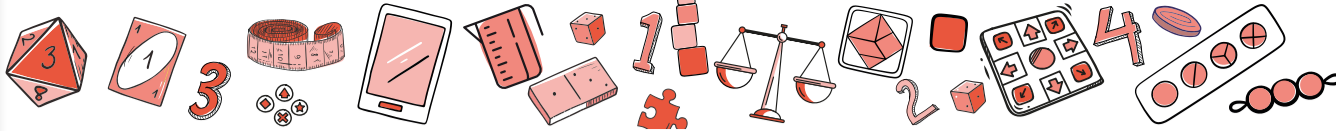
Una posible secuencia de los juegos, que permite intercalar propuestas de uno y otro eje, puede ser:

- ¡A embocar pelotas 1!
- ¡A embocar pelotas 2!
- ¡A embocar pelotas 3!
- ¡A embocar pelotas 4!

En el momento de la puesta en común, el/la docente tendrá que problematizar los aciertos de los niños y las niñas y propiciar la reflexión en torno a los errores para que, al comprenderlos, puedan ser modificados.

Algunas posibles intervenciones son:

- ¿Las cajas están ubicadas como en la tarjeta? ¿Por qué?
- ¿Qué mensaje recibieron para ubicar la caja verde en ese lugar?
- Si los/as chicos/as descubren que la tarjeta y la representación tridimensional no coinciden, se puede preguntar, por ejemplo:
 - » ¿Por qué no coinciden?
 - » ¿Qué mensaje deberían haber dado para que las cajas quedaran en el mismo lugar?



Actividades que permiten trabajar el bloque Espacio

Relaciones espaciales

Propuesta ¡A DESCUBRIR OBJETOS!

4

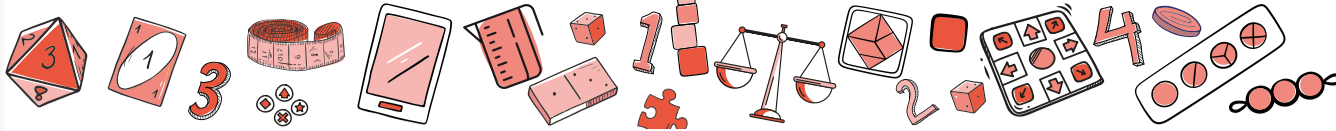
Objetivo del juego para el/la niño/a

- Descubrir el objeto elegido por otro.

Desarrollo

- Se trabaja en parejas o en grupos de cuatro o más jugadores/as.
- Una persona adulta o el/la docente elige un objeto que se encuentra a la vista. Por ejemplo: un vaso, una muñeca, una mesa.
- Los/as jugadores/as deben descubrir el objeto mediante preguntas que permitan localizarlo y que se puedan responder por SÍ o por NO. Por ejemplo:
 - » ¿Está arriba de la mesa?
 - » ¿Está al costado de la puerta?
 - » ¿Está apoyado sobre la pared?
- Se puede hacer hasta un máximo de 10 preguntas antes de dar la respuesta.

Problema matemático	Aprendizaje	Resolución de los/as niños/as
<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir un objeto a partir de las pistas dadas por otro/a. • Formular preguntas que se puedan responder por SÍ o por NO. 	<p><i>Relaciones espaciales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación y posición de objetos en el espacio desde las relaciones entre los objetos. • Localización de puntos de referencia en espacios tridimensionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Decodificar el mensaje verbal recibido (pista). • Emitir un mensaje verbal comunicable (pregunta).



Propuesta EL CUADRO 1

5

Objetivo de la actividad para el/la niño/a

- Realizar el cuadro observado.

Materiales

- Dos juegos iguales de imágenes de objetos tridimensionales. Por ejemplo: casa, mesa, silla, árbol, hamaca, tobogán, auto, maceta, nene, nena...
- Hoja grande como base.
- Biombo de mesa.

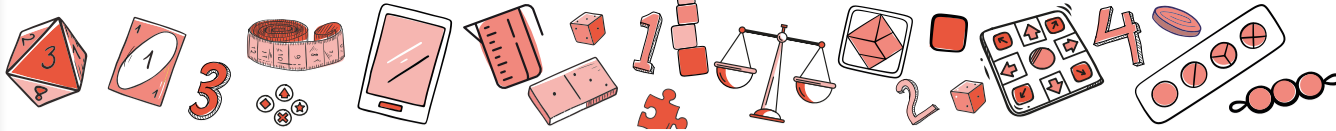
Desarrollo

- Se forman grupos de cuatro integrantes.
- Se divide a cada grupo en dos subgrupos: A y B, quienes se ubican frente a una mesa con el biombo en el medio.
- Se entrega a cada subgrupo un juego de materiales.
- El grupo A realiza un cuadro con sus materiales, sin que el otro grupo lo vea.
- Luego el grupo B observa brevemente lo realizado y lo reproduce con sus propios materiales.
- Al finalizar, se confrontan los cuadros y se invierten los roles.

Propuesta EL CUADRO 2

6

- Se trabaja de la misma forma que en “El cuadro 1”, pero el grupo A realiza un cuadro con sus materiales, sin que el otro grupo lo vea. Luego lo representa gráficamente y le entrega la hoja al grupo B, que debe reproducirlo con su propio material.

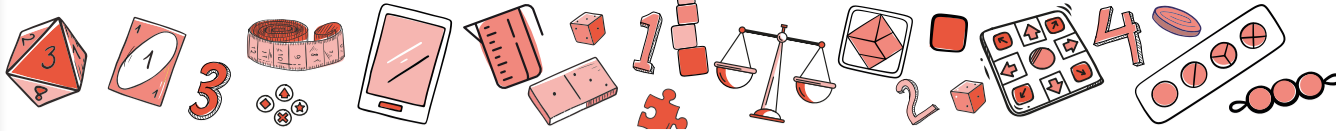


Propuesta EL CUADRO 3

7

- Se trabaja de la misma forma que en “El cuadro 1”, pero el grupo A realiza un cuadro con sus materiales, sin que el otro grupo lo vea. Luego le dicta al grupo B lo realizado, para que reproduzcan el cuadro con su propio material.

Propuesta	Problema matemático	Aprendizaje	Resolución de los/as niños/as
El cuadro 1	<ul style="list-style-type: none"> • Armar un cuadro idéntico al observado. 	Relaciones espaciales <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación de objetos en el espacio desde las relaciones entre los objetos. • Localización de puntos de referencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar. • Representar.
El cuadro 2	<ul style="list-style-type: none"> • Armar un cuadro idéntico al del mensaje gráfico recibido. 	Relaciones espaciales <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación de objetos en el espacio desde las relaciones entre los objetos. • Localización de puntos de referencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Emitir un mensaje gráfico comunicable. • Decodificar el mensaje gráfico recibido. • Representar.
El cuadro 3	<ul style="list-style-type: none"> • Armar un cuadro idéntico al del otro grupo a partir de los mensajes verbales recibidos. 	Relaciones espaciales <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación de objetos en el espacio desde las relaciones entre los objetos. • Localización de puntos de referencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Emitir un mensaje verbal comunicable. • Decodificar el mensaje verbal recibido. • Representar.



Propuesta **BATALLA NAVAL**

8

Objetivo del juego para el/la niño/a

- Encontrar el barco escondido en la menor cantidad de jugadas.

Materiales

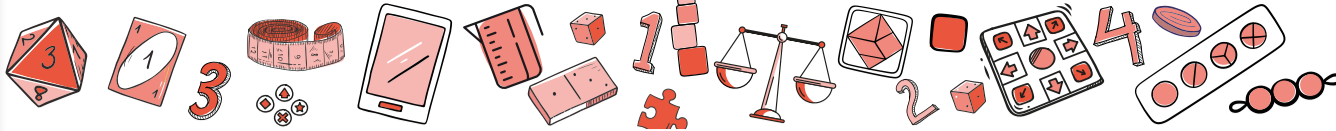
- Dos tableros de 3×3 casillas.
- Dos barcos o elementos que los reemplacen.
- Botones, chapitas, tapitas, ...

Desarrollo

- Se juega de a dos.
- Se entrega a cada jugador/a los materiales.
- Un jugador o jugadora ubica el barco (u otro elemento elegido) en una casilla de su tablero, sin que el otro lo vea.
- El otro jugador o jugadora debe encontrar el barco, para lo cual nombra posibles posiciones; por ejemplo: “arriba en el medio”, “abajo del lado de la ventana”, ... Si la posición nombrada no le permite hallar el barco, coloca en su tablero un botón (chapita, tapita, etc.), indicando que ese lugar ya fue propuesto. Así, hasta encontrar el barco.
- Al finalizar, se cuentan cuántos botones (chapitas, tapitas, etc.) se emplearon para hallar el barco, y se registra.
- Luego se invierten los roles.

Gana quien haya encontrado el barco en menos jugadas.

Problema matemático	Aprendizaje	Resolución de los/as niños/as
<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir el barco escondido mediante la emisión y decodificación de mensajes verbales. 	<p><i>Relaciones espaciales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación de objetos en el espacio desde las relaciones entre los objetos. • Localización de puntos de referencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Emitir mensajes verbales comunicables. • Decodificar los mensajes verbales recibidos.



Propuesta

¿IGUALES O DIFERENTES?

9

MAXI Y SUSI JUEGAN A “EL CUADRO 3”. ESTO ES LO QUE ARMÓ CADA UNO.



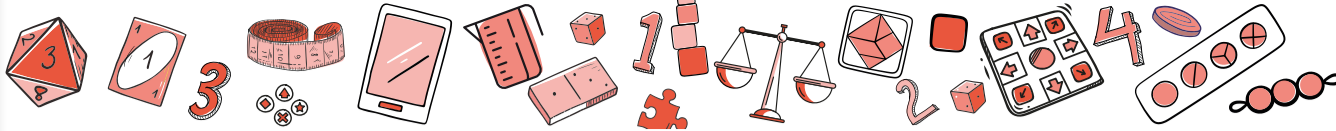
MAXI



SUSI

¿MAXI Y SUSI ARMARON LO MISMO? ¿POR QUÉ?

Problema matemático	Aprendizaje	Resolución de los/as niños/as
<ul style="list-style-type: none"> Observar los cuadros y encontrar semejanzas y diferencias en la ubicación de los objetos. 	<p><i>Relaciones espaciales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Ubicación de objetos en el espacio desde las relaciones entre los objetos. Localización de puntos de referencia. 	<ul style="list-style-type: none"> Verbalizar de forma comunicable las semejanzas y diferencias.

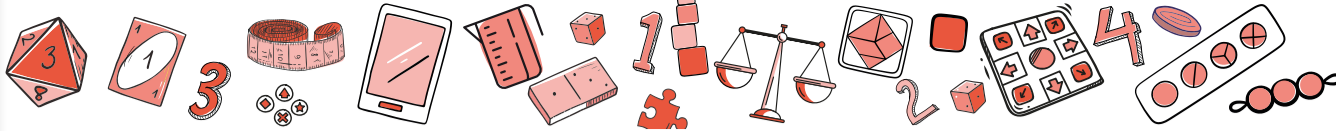


¿Por qué las actividades propuestas conforman una secuencia didáctica?

Las actividades descritas en esta sección son lúdicas y de no juego. Tienen como contenido central el estudio de las relaciones espaciales, de la ubicación y posición de objetos desde las relaciones con los otros. En ellas se problematiza el espacio a partir de diferentes acciones: observar, dictar, representar. Estas no son más o menos complejas en sí, pero pueden implicar, para los niños del nivel, diferentes dificultades en relación con sus destrezas y posibilidades. Lo importante es comprender que todas, en su conjunto, permiten la construcción del espacio, su apropiación, su sistematización.

En virtud de lo expresado, podemos armar una posible secuencia didáctica de la siguiente forma:

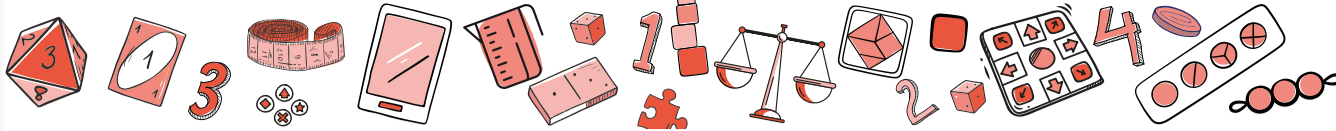
- **“El cuadro 1”**. Se propone el uso de objetos tridimensionales, con posiciones claras (sol, nube, árbol, casa, nene) que se ubican arriba o abajo. Aquí los/as niños/as deben identificar el objeto y su posición para armar un cuadro idéntico.
- **“El cuadro 2”**. Aquí la diferencia, respecto de la actividad anterior, está en el representar; en este caso se trata de dibujar objetos de la vida cotidiana. Un grupo representa, pasando del espacio tridimensional (cuadro) al bidimensional (hoja), mientras que el otro grupo parte de este espacio para llegar al tridimensional. La claridad del mensaje gráfico es fundamental para obtener escenas iguales.
- **“El cuadro 3”**. Aquí la dificultad radica, para un grupo, en emitir mensajes verbales que indiquen qué objeto tomar y dónde colocarlo, mientras que el otro grupo debe decodificar el mensaje verbal recibido, con la finalidad de lograr un cuadro igual.
- **“¿Iguales o diferentes?”**. Esta propuesta permite a los/as niños/as enfrentarse, en el plano gráfico, con problemas similares a los analizados.
- **“¡A descubrir objetos!”**. Los niños se enfrentan ante el problema de emitir preguntas que les permitan descubrir el objeto y, al mismo tiempo, decodificar el mensaje verbal recibido para poder continuar preguntando.
- **“Batalla naval”**. Los/as niños/as deben hacer preguntas para descubrir el barco escondido por otro. Trabajan en un espacio bidimensional organizado, la cuadrícula, en el cual hay posiciones fijas, como: “arriba del lado de...”, “abajo del lado de...”, “en el medio del medio”, etcétera.



- La complejidad o sencillez de estas propuestas va a depender, en el caso de “El cuadro” 1, 2 y 3, de la cantidad de materiales que se usen (4, 6, 8, ...), de si estos son tridimensionales o bidimensionales, y del objeto que representen (de uso cotidiano, o formas geométricas); por eso, al reiterar la propuesta se puede variar, además de la acción, alguna de las variables enunciadas, con lo cual se armarán variables didácticas de distintos niveles de complejidad.

En las actividades tenemos que tener presente que:

- Los/as niños/as del nivel están construyendo la concepción de lateralidad, por ello tienen que trabajar con un mismo frente, para que la izquierda y derecha de cada uno/a coincida.
- La izquierda y derecha son reemplazadas por puntos de localización fijos, como: “del lado de la ventana”, “del lado de la puerta”.
- Las actividades no solo se tienen que reiterar, sino que además habrá que rotar los roles, dado que los problemas matemáticos que se enfrentarán dependen de estos.
- Actividades similares, como “El cuadro” 1, 2 y 3, [El cuadro gemelo](#) y [La escena I, II y III](#), pueden conformar secuencias diferentes. La variedad de las actividades que se incluyen en una secuencia son decisiones didácticas que toma el/la docente teniendo en cuenta los saberes y posibilidades de su grupo escolar.
- El momento de puesta en común es central; es donde los/as niños/as comprenden sus aciertos y errores. La reflexión acerca de si las decisiones tomadas fueron correctas o no les permitirá comprenderlas, ampliarlas y, en algunos casos, modificarlas
- La problematización docente tiene que realizarse mediante preguntas del tipo:
 - » ¿Estás seguro/a que los dos cuadros son iguales? ¿Por qué?
 - » ¿La casa está ubicada en los dos cuadros en el mismo lugar? ¿Por qué?
 - » ¿Esa pregunta se puede responder con SÍ o con NO? ¿Por qué?
 - » ¿Qué mensaje tenés que dar para que el árbol quede ubicado en el mismo lugar?
 - » ¿Qué pregunta le tenes que hacer a tu compañero/a para saber si el barco está ubicado en ese casillero?
 - » ...



Formas geométricas

Propuesta ¿QUÉ ES? 1

10

Objetivo del juego para el/la niño/a

- Identificar la figura.

Materiales

- Figuras geométricas planas de goma, madera, cartulina, en gran cantidad: cuadrados, círculos, triángulos y rectángulos.
- Pañuelo para tapar los ojos.
- Bolsa opaca.

Desarrollo

- Se juega en parejas o en grupos.
- Pasa uno/a de los/as jugadores/as, se le tapan los ojos con el pañuelo.
- Se le plantea: “Sacá una figura de la bolsa. Mediante el tacto, tenés que identificarla, diciendo su nombre”.

Propuesta ¿QUÉ ES? 2

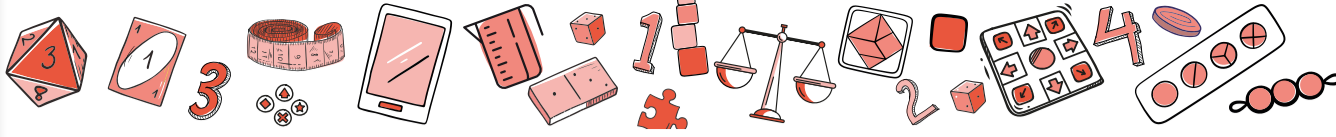
11

- Se juega de igual forma que a “¿Qué es? 1”, pero el/la niño/a, para identificar la figura, debe nombrar dos características de la figura que sacó.

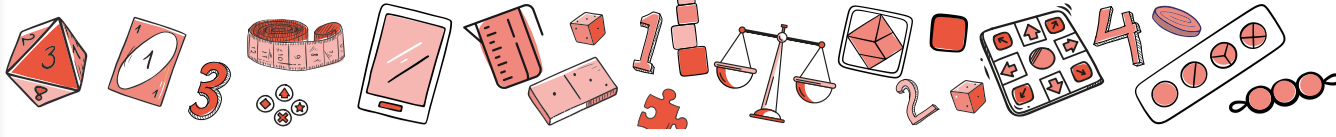
Propuesta ¿QUÉ ES? 3

12

- Se juega de igual forma que a “¿Qué es? 1”, pero en la bolsa se colocan cuerpos geométricos (prisma, cubo, cilindro, cono, pirámide, esfera). El niño o la niña, para identificar el cuerpo, deberá decir el nombre de una o dos de sus caras.



Propuesta	Problema matemático	Aprendizaje	Resolución de los/as niños/as
<p>¿Qué es? 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identificar por medio del tacto el nombre de la figura. 	<p><i>Figuras geométricas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del nombre de las figuras. 	<ul style="list-style-type: none"> Manipulación. Emisión de mensaje verbal.
<p>¿Qué es? 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identificar por medio del tacto alguna característica de la figura. 	<p><i>Figuras geométricas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de las características de las figuras. 	<ul style="list-style-type: none"> Manipulación. Emisión de mensaje verbal.
<p>¿Qué es? 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identificar por medio del tacto el nombre de alguna cara del cuerpo. 	<p><i>Figuras geométricas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento del nombre de las caras de los cuerpos. 	<ul style="list-style-type: none"> Manipulación. Emisión de mensaje verbal.



Propuesta LAS HUELLAS 1

13

Objetivo de la actividad para el/la niño/a

- Encontrar a qué cuerpo pertenecen las huellas recibidas.

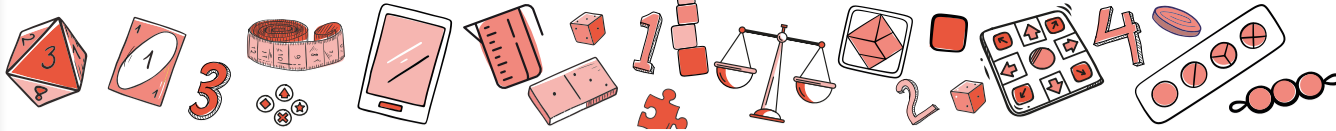
Materiales

- Cajas con cuerpos geométricos: prisma, cubo, cilindro, cono, pirámide.
- Hojas blancas.
- Témpera o lápices de colores.

Desarrollo

- Se trabaja en parejas.
- Cada pareja recibe una hoja y se le plantea: “Elijan tres cajas. Ahora sellen o dibujen el contorno de una sola de las caras de cada caja en esta hoja”.
- Luego cada pareja recibe una hoja del grupo de la derecha y se les plantea: “¿Qué cajas te parece que usaron tus compañeros/as para hacer cada una de estas huellas?”.
- Por último, entre todos, verifican lo realizado.

/asProblema matemático	Aprendizaje	Resolución de los/as niños/as
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar una cara y sellar o contornear la forma. • Identificar a qué cuerpo pertenece cada huella de la hoja recibida. 	<p><i>Figuras geométricas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de las propiedades geométricas de los cuerpos: forma, cara. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipulación. • Representación de la huella. • Emisión de mensaje verbal.

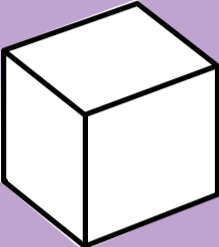
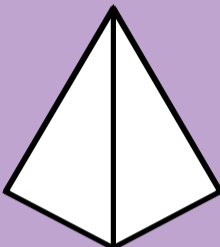

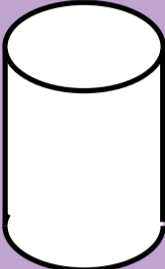
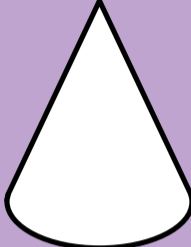
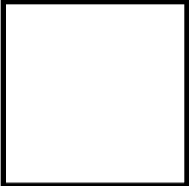
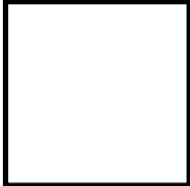
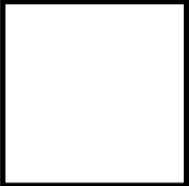


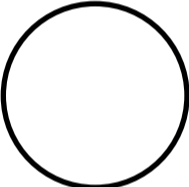
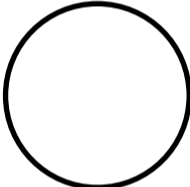
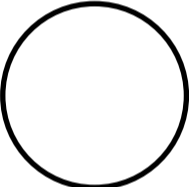
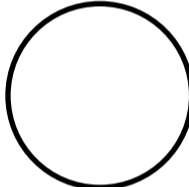
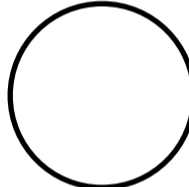





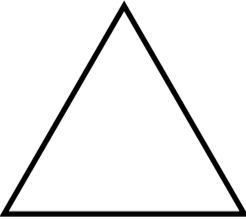
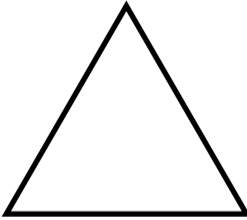
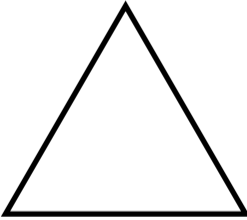
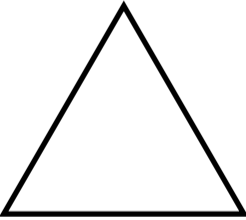
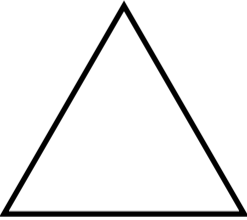


Propuesta

LAS HUELLAS 2

14

PINTÁ EN ESTE CARTEL LAS HUELLAS DE CADA CUERPO.

Problema matemático	Aprendizaje	Resolución de los/as niños/as
<ul style="list-style-type: none"> Seleccionar y pintar las posibles huellas de un cuerpo. 	<p><i>Figuras geométricas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de las propiedades geométricas de los cuerpos: forma, cara. 	<ul style="list-style-type: none"> Emisión de mensaje gráfico.

Propuesta BINGO DE FIGURAS





15

Objetivo de la actividad para el/la niño/a

- Ser el primero o la primera en llenar el cartón.

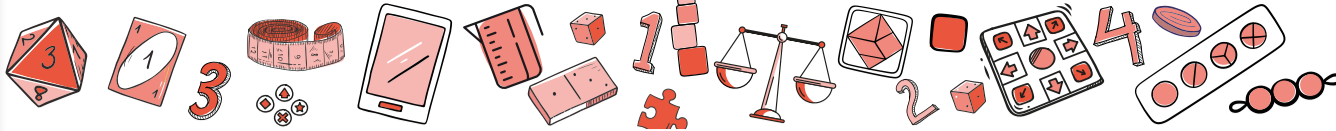
Materiales

- Fichas.
- Una bolsa con carteles en letra mayúscula que digan:
TRES LADOS,
CUATRO LADOS IGUALES,
RECTÁNGULO,
UN LADO CURVO, ...
- Cartones de 3×3 casilleros, con cuatro representaciones de figuras geométricas. Por ejemplo:

Desarrollo

- Se juega de a 4 o más jugadores/as.
- Se le entrega a cada jugador/a un cartón y fichas.
- Se designa un/a coordinador/a, quien recibe la bolsa y saca, uno por uno, los carteles y los lee en voz alta.



- Cada jugador/a coloca en su cartón una ficha arriba de la figura nombrada, si corresponde.
- Gana quien primero complete su cartón y grite “¡BINGO!”.

Es posible incluir en la dinámica del bingo un bolillero digital con los carteles propuestos, el cual puede ser proyectado en la sala para todo el grupo. De este modo, cada niño o niña puede pasar, por turnos, y comunicar la opción a todo el grupo. Se puede tomar de referencia una opción de bolillero digital, haciendo [clic aquí](#).

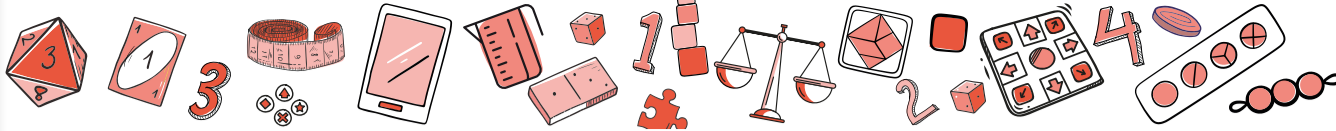
En caso de proponer jugar al bingo en formato digital, es posible diseñar/crear los cartones y elementos junto con los niños y las niñas a partir del equipamiento digital disponible. Para ver las orientaciones, hacer [clic aquí](#).

Problema matemático	Aprendizaje	Resolución de los/as niños/as
<ul style="list-style-type: none"> • Decodificar y representarse el mensaje verbal recibido. • Observar y reconocer las figuras geométricas del cartón. • Marcar la figura nombrada. 	<p><i>Figuras geométricas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de las propiedades geométricas de las figuras: forma, lados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Representación mental de figuras geométricas. • Decodificación de mensajes verbales. • Reconocer figuras geométricas. • Marcar.

¿Por qué las actividades propuestas conforman una secuencia didáctica?

Las propuestas descritas son lúdicas y de no juego, apuntan al trabajo con las formas geométricas y a la relación cuerpo-figura. Con ellas podríamos armar la siguiente secuencia didáctica.

- **¿Qué es? 1.** Los/as niños/as deben, mediante el sentido del tacto, reconocer qué nombre recibe la forma que están manipulando y decirlo en voz alta.
- **¿Qué es? 2.** Esta variante implica un mayor grado de complejidad, dado que se les pide que nombren alguna característica de la forma; aquí no alcanza con reconocer la forma global, sino que es necesario identificar si sus lados son curvos o rectos, iguales o desiguales, cuántos son, ...

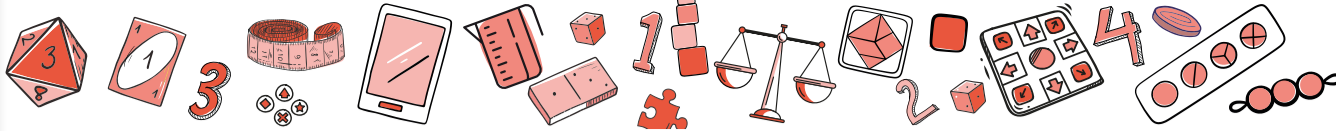


Luego se puede proponer retomar “¡A los dados 3!”, donde en una situación de juego deben asociar nombre con la representación de cada figura geométrica.

- **Bingo de figuras.** Aquí los/as niños/as deben reconocer el nombre o una característica de las figuras geométricas, asociarlo con la representación gráfica y marcar. Por ende, implica un mayor grado de complejidad que las versiones anteriores.
- **¿Qué es? 3.** Aquí se trabaja en forma simultánea cuerpo y figura. Los/as niños/as, mediante el tacto, deben ser capaces de reconocer alguna cara del cuerpo y nombrarla en voz alta.
- **Las huellas 1.** Se continúa trabajando la relación cuerpo-figura, pero se complejiza la actividad, porque los/as niños/as deben reconocer a qué cuerpo pertenece la huella de la hoja.
- **Las huellas 2.** Es una propuesta del plano gráfico en la cual los/as niños/as deben, a partir de la representación del cuerpo, descubrir todas sus huellas y pintarlas. De ser necesario, el/la docente puede proponerles que tomen el cuerpo.

Al trabajar la relación cuerpo-figura, es de vital importancia que los/as niños/as puedan manipular, observar y comprender que:

- Un mismo cuerpo puede dejar huellas de igual y diferente forma.
- Dos cuerpos diferentes pueden dejar huellas de igual forma.
- Un mismo cuerpo puede ubicarse en distintas posiciones, cada una deja una huella igual o diferente.
- Una misma figura puede asumir posiciones y tamaños diversos sin cambiar la forma.
- Las actividades de esta secuencia se pueden trabajar en forma conjunta con las desarrolladas en el plan de [clases 2020](#) y en [Aprender en el jardín y en casa tomo 1](#), armando una o varias secuencias combinadas.



Actividades en articulación con conceptos de pensamiento computacional

Propuesta ¡A MOVERNOS POR LA SALA!

16

Esta primera experiencia propone un juego corporal de recorridos cortos dentro de la sala. Para el armado de las indicaciones se pueden utilizar las tarjetas disponibles en el Kit de robótica Blueblot o tarjetas similares, para indicar direcciones de desplazamiento.



Modelos de tarjetas posibles.

Objetivo

- Realizar recorridos cortos con el cuerpo a partir de indicaciones gráficas.
- Representar gráficamente en soporte papel o digital indicaciones gráficas propias.

Materiales

- Tarjetas de direcciones.

Desarrollo

Con todo el grupo completo, tomaremos de referencia elementos de la sala para poder marcar las ubicaciones dentro de ella, como por ejemplo: adelante puerta, atrás ventana, derecha pizarrón, izquierda cartelera.

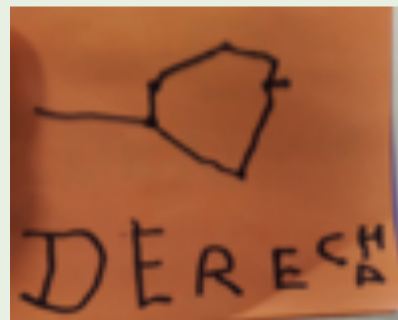
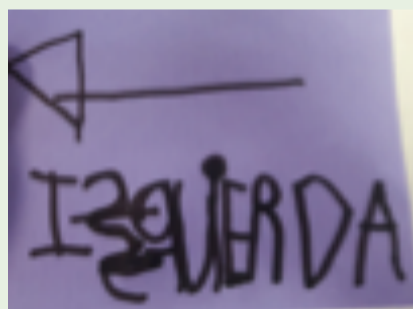
En una primera instancia, se propone realizar recorridos cortos propuestos por la/el docente y jugando todos juntos. En una segunda instancia, los niños y las

niñas pueden proponer sus propios recorridos, por turnos y en orden, para que el resto del grupo los puedan poner en práctica.

Luego de esta primera aproximación, se puede proponer a los y las niñas que realicen sus propias tarjetas de recorridos, en pequeños grupos. Estas tarjetas pueden realizarse de forma escrita en papel o en formato digital, para luego imprimirlas. A las direcciones ya utilizadas se pueden sumar nuevas, como bailes, saltos, aplausos, etcétera.

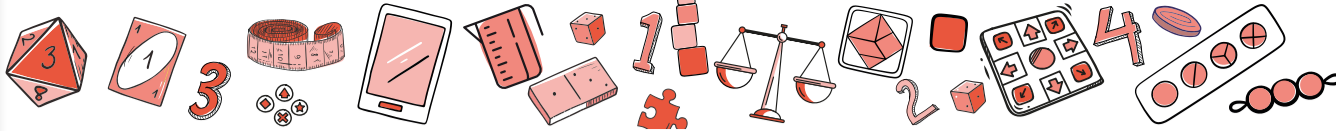


Los/as docentes pueden orientar con referencias escritas en el pizarrón para realizar las tarjetas y luego hacer una puesta en común de lo realizado entre todos.



Ejemplo de tarjetas realizadas en una sala de 5 años.

Problema matemático	Aprendizajes	Resolución de los/as niños/as
<ul style="list-style-type: none"> Decodificar el mensaje verbal recibido. Moverse acorde al mensaje verbal recibido. Armar un recorrido y representarlo. Representar recorridos armados por otros. 	<p><i>Relaciones espaciales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Ubicación de personas y objetos en el espacio desde las relaciones entre los objetos. Localización de puntos de referencia. <p><i>Pensamiento computacional</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Pensamiento computacional con y sin tecnologías digitales: uso del cuerpo, materiales concretos y tecnologías digitales. Organización y codificación de secuencias de pasos. 	<ul style="list-style-type: none"> Moverse según el mensaje verbal recibido. Representar recorridos con tarjetas.



Propuesta EL DESAFÍO DE LA SALA

17

Objetivo

- Realizar recorridos largos con el cuerpo a partir de indicaciones gráficas y objetos como puntos de referencia.

Materiales

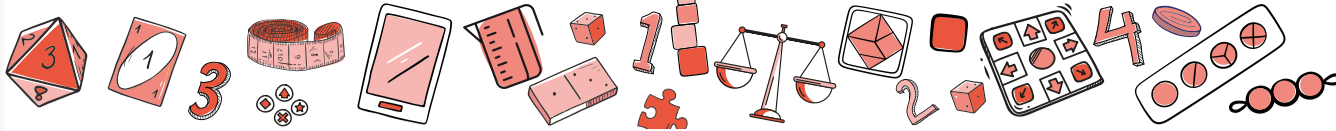
- Tarjetas de direcciones.
- Objetos de la sala disponibles: almohadones, sillas, cajas, mesas, entre otros.

Desarrollo

- Para esta segunda experiencia de juego corporal dentro de la sala se pueden utilizar las nuevas tarjetas (realizadas en la actividad anterior, “¡A movernos por la sala!”), o “hacer un mix” utilizando las nuevas y las anteriores.

En esta instancia, se propone realizar circuitos más largos con elementos de la sala como puntos de referencia (almohadones, sillas, cajas, mesas, etcétera) y utilizarse como puntos de partida, llegada u obstáculos. Para ello, se sugiere que el/la docente arme previamente una grilla en el suelo con cinta de papel para que luego, sobre ella, los niños y las niñas marquen y ubiquen un elemento como punto de partida, otro como punto de llegada y otro como obstáculo. Cada niño/a tendrá su turno para acercarse a la grilla, armar un recorrido con los tres elementos y realizar el desafío.

Problema matemático	Aprendizajes	Resolución de los/as niños/as
<ul style="list-style-type: none"> • Recorrer circuitos con obstáculos. 	<p><i>Relaciones espaciales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación de personas y objetos en el espacio desde las relaciones entre los objetos. • Localización de puntos de referencia. <p><i>Pensamiento computacional</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Incorporación de diversos códigos para organizar secuencias de acciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Moverse en el circuito según las indicaciones.



Propuesta ¡A MOVER EL ROBOT!

18

En este tercer juego se utilizan los kits de robótica que pueden estar disponibles en los Jardines. Tanto Kibo cómo Bluebot permiten la realización de circuitos mediante la programación de secuencias de direcciones.



Bluebot.



Kibo con sus bloques de programación.

Objetivo

- Realizar recorridos con la utilización de los kits de robótica que estén disponibles en el Jardín.

Materiales

- Kit de robótica Kibo o Bluebot.

Desarrollo

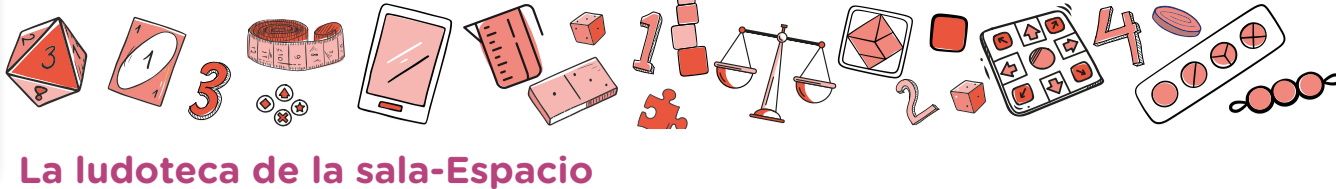
Para este juego, dividiremos al grupo en dos subgrupos, cada uno con un dispositivo junto con una persona adulta que acompañe la actividad (la/el docente, junto con el/la Facilitador/a Pedagógico/a Digital). En el caso de que dicha organización no sea posible, también se puede realizar la actividad con el grupo completo.

Bluebot

- Si se utiliza este equipamiento, están disponibles los mats que trae el kit para ubicarlo de base, como una alfombra.
- Se repite la dinámica de la actividad “El desafío de la sala”, con desafíos que tienen un punto de partida y un punto de llegada.
- Recomendamos que en este caso se realice la secuencia de direcciones de manera previa con las tarjetas, y luego pasar a programar el Bluebot mediante la botonera superior del mismo.

Kibot

- En el caso de utilizar este equipamiento, recomendamos la creación de un circuito con elementos en el espacio, de forma tal de poder ir probando y explorando el desplazamiento del Kibo.
- En este caso también se puede sumar a la secuencia algún otro tipo de bloque, como por ejemplo la opción “Shake”, estableciendo que cuando llegue a destino haga un baile de festejo.



En caso de no contar con el equipamiento necesario, se puede repetir la segunda experiencia (“El desafío de la sala”), pero en dos grupos en forma simultánea y autónoma.

Problema matemático	Aprendizajes	Resolución de los/as niños/as
<ul style="list-style-type: none"> Armar un recorrido y representarlo. Representar recorridos y recorrerlos con el uso de robots. 	<p><i>Pensamiento computacional</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Incorporación de diversos códigos para organizar secuencias de acciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Mover al robot en un circuito a través de secuencia de acciones.

¿Por qué las actividades propuestas conforman una secuencia didáctica?

- **¡A movernos por la sala!** Aquí los/as niños/as parten de realizar, con su cuerpo, recorridos cortos pensados por otro, en este caso el/la docente. Luego son ellos/as quienes arman y se mueven en recorridos cortos.
- **El desafío de la sala.** Se continúa el trabajo con recorridos de mayor complejidad, dado que son más largos y con obstáculos. Aquí los/as niños/as los arman gráficamente y recorren corporalmente.
- **¡A mover el robot!** Finalizamos la secuencia con el uso de los robots Bluebot o Kibo. A partir del trabajo propuesto, los/as niños/as pueden comprender el movimiento de los robots e incorporar diversos códigos para organizar secuencias de acciones y participar de actividades lúdicas, que incluyen tanto el movimiento y la utilización de materiales concretos como el uso de dispositivos y entornos digitales, favoreciendo la iniciación en el desarrollo del pensamiento computacional.



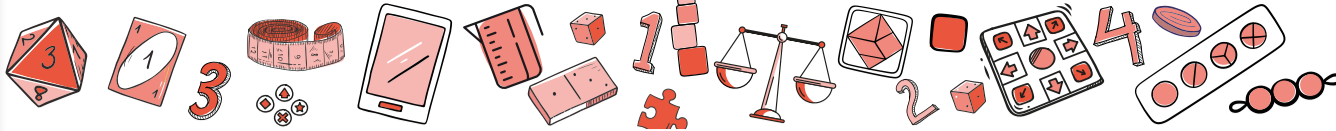
Tutoriales y experiencias introductorias

- [Aprendiendo con Kibo: Pensamiento Computacional y Programación](#)
- [Tutoriales de Bluebot](#)



Registro y documentación pedagógica

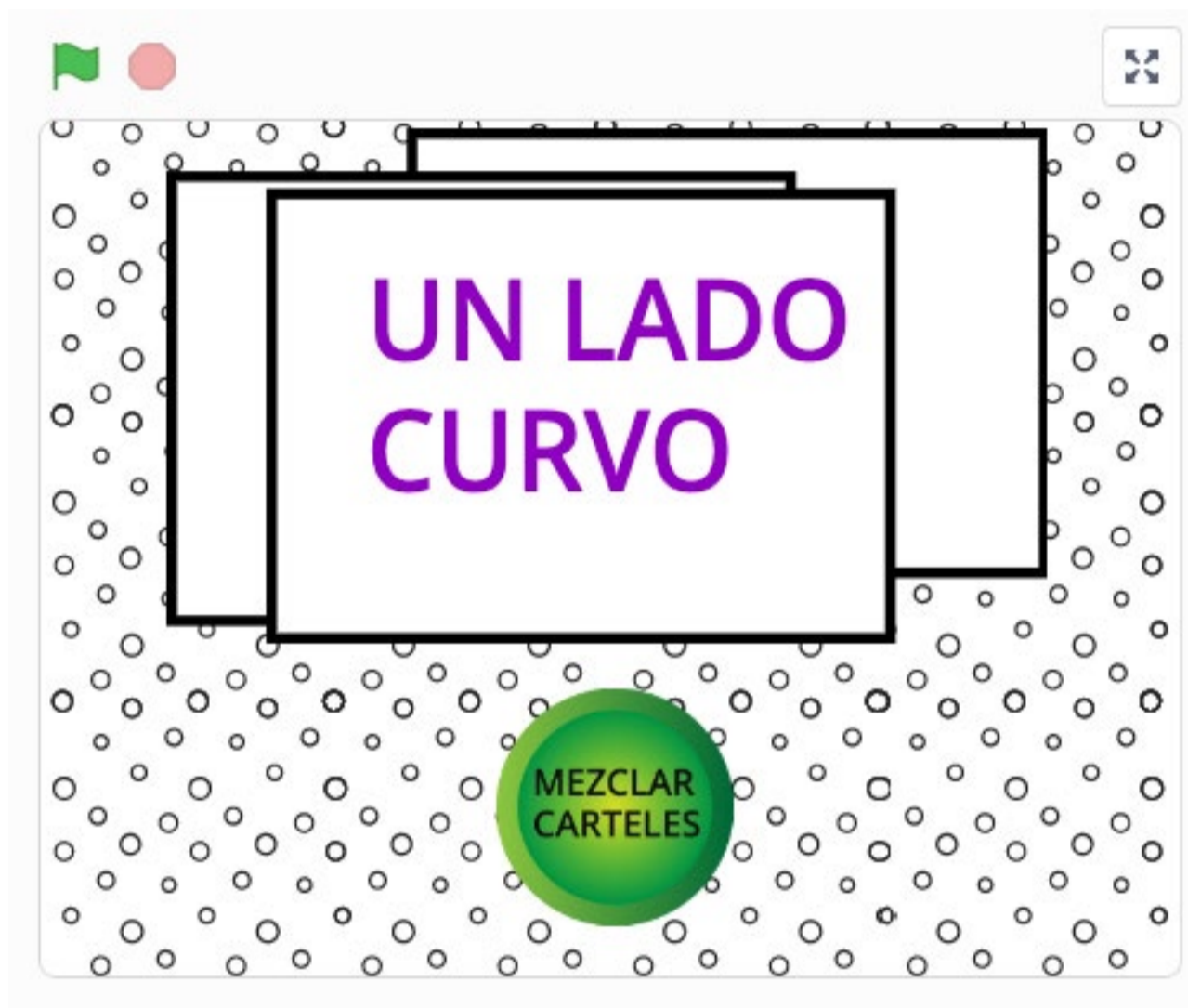
- Registro del proceso y de las experiencias en cada propuesta.
 - » ¿Qué registro? ¿Dónde focalizar la mirada?
 - » ¿Con qué instrumentos?
- Recursos:
 - » Los registros pueden realizarse en diferentes formatos: audio, video, texto escrito o fotografías.
[Video tutorial cámara digital](#)
[Video tutorial grabadora de voz](#)
- ¿Cómo organizar los registros?
 - » Porejemplo, un criterio puede ser el cronológico, sistematizando el material en carpetas según las fechas de cada registro.
 - » Las carpetas digitales pueden crearse directamente en la nube, como en Google Drive, o ser creadas de manera local según los dispositivos digitales disponibles.
- Más info: [clic aquí](#).



Anexo

Orientaciones para el diseño de un tablero digital

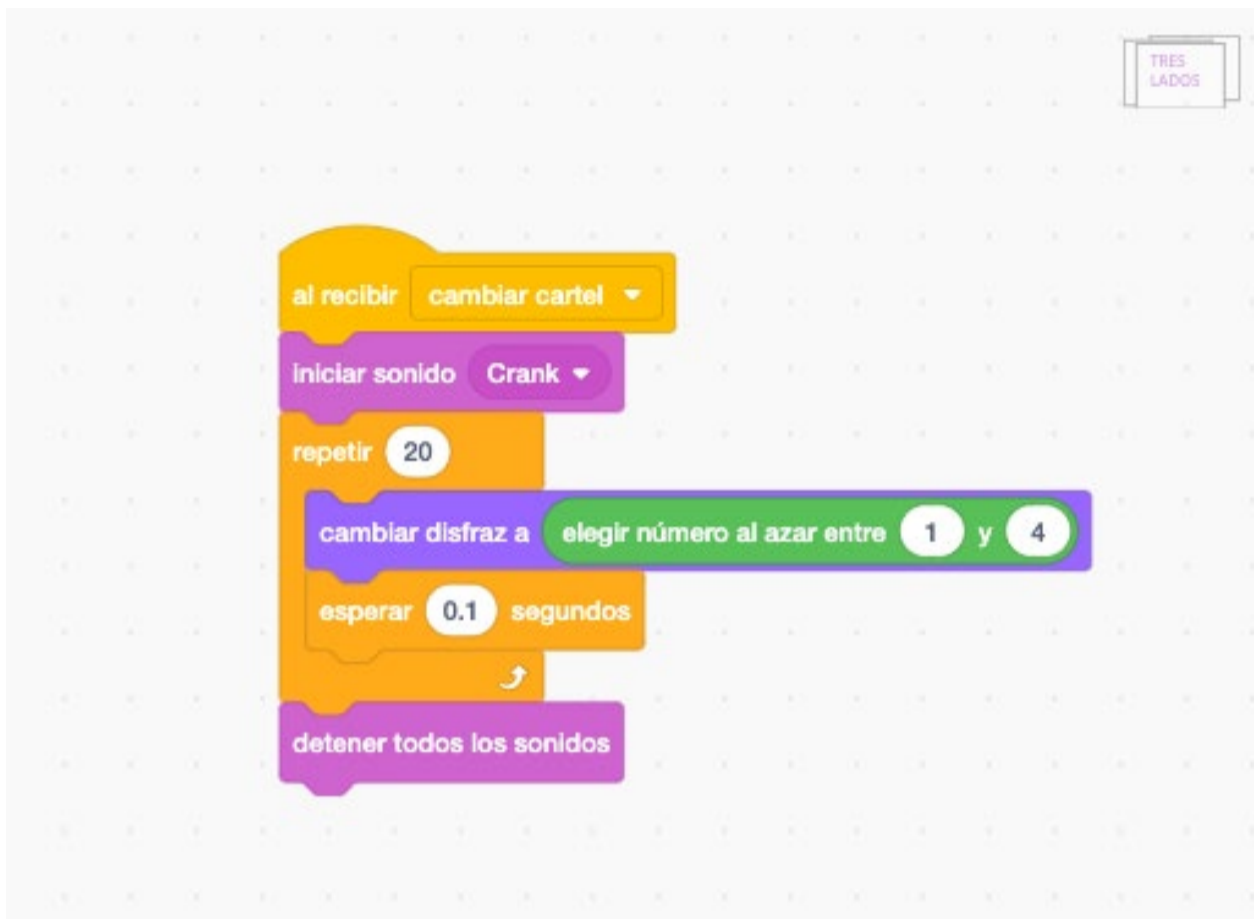
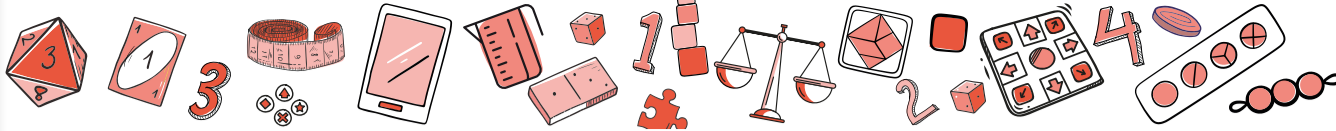
Mezclador de carteles digital



[click aquí para acceder](#)

Este ejemplo de bolillero digital está realizado en el entorno de programación por bloques [Scratch](#) y puede ser modificado cambiando los textos de los disfraces en cada cartel. De esta forma, es posible adaptarlo a la dinámica que se proponga en cada sala.

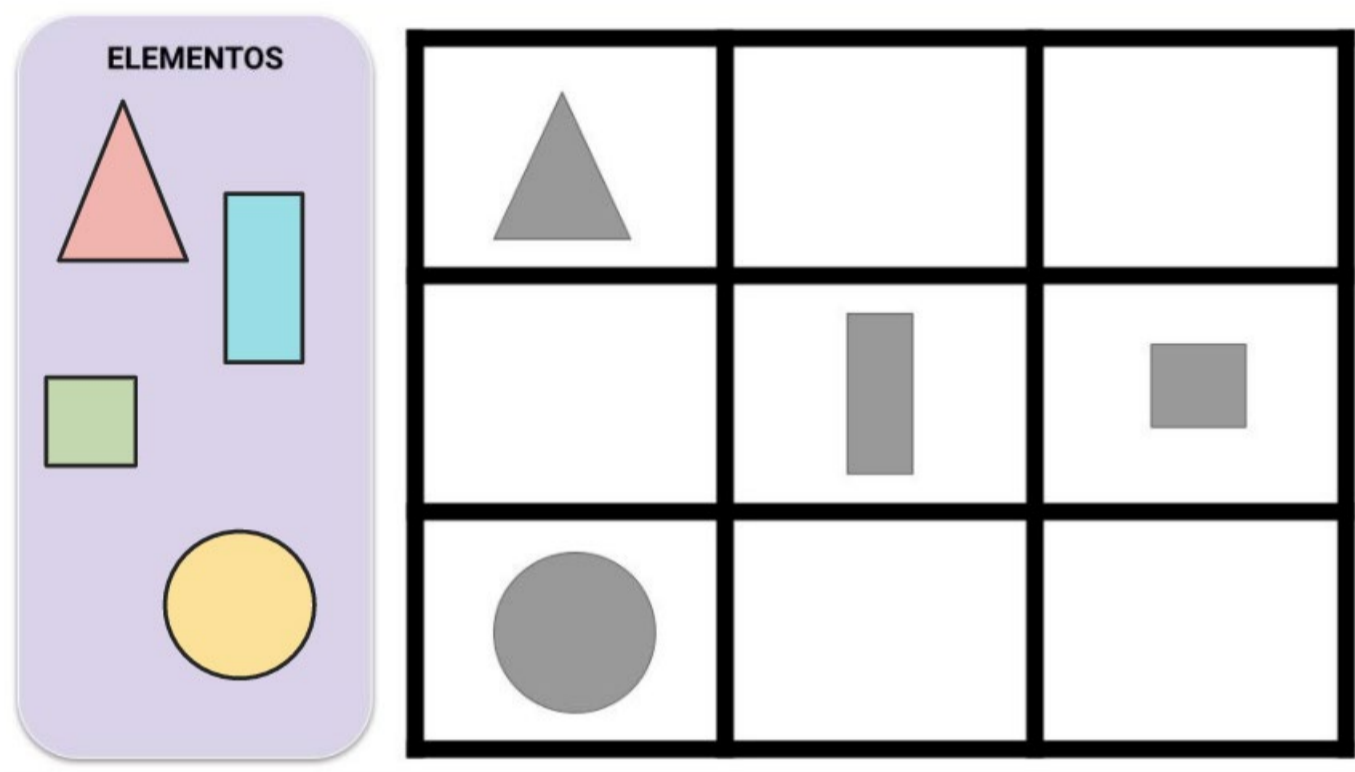
También se pueden añadir más carteles, modificando solo el rango numérico de la programación donde dice “Elegir un número al azar entre 1 y 4”. De esta manera es posible adaptar el bolillero digital en función de la cantidad de opciones y carteles definidos.



Tutoriales de Scratch del Campus Virtual de Educación Digital:

- [Scratch](#)
- [Aprendiendo con Scratch: Pensamiento Computacional y Programación](#)
- [Introducción a la programación con Scratch](#)

Ejemplo de tablero digital y orientaciones para su diseño



[Click aquí para acceder](#)

Este ejemplo de tablero digital fue creado en dos entornos digitales.

Primero se diseñó la cuadrícula en un editor de presentaciones, como por ejemplo [Google Presentaciones](#), utilizando la opción “insertar tabla”, para luego descargarla como imagen.

En segundo lugar, la imagen descargada fue subida a una plataforma digital como [Jamboard](#), a partir de la opción “establecer fondo”. Por último, se añadieron las figuras geométricas disponibles en la barra de herramientas, en el lado izquierdo del entorno.

A partir de estas orientaciones, es posible también diseñar/crear los tableros y elementos de la propuesta de la “Batalla naval” junto con los niños y las niñas de la sala. Para ello se sugiere crear una copia y, de este modo, editar y modificar el tablero en función de los elementos propios de la batalla naval.

Tutoriales y orientaciones para utilizar:

- [Google Drive Presentaciones](#)
- [Jamboard](#)



Vamos Buenos Aires