

Indagación y conocimiento del ambiente

MATEMÁTICA

Educación Digital

LA LUDOTECA DE LA SALA-MEDIDA

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



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 EMBOCAR PELOTAS 5!

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 trabajar el bloque Medida, recuperando propuestas planteadas en los documentos *La ludoteca de la sala - Número* y *La ludoteca de la sala - Espacio*



Actividades que permiten trabajar el bloque Medida



Actividades que proponen un acercamiento a la medida en articulación con conceptos de pensamiento computacional



Anexo



¿Por qué enseñar esto?

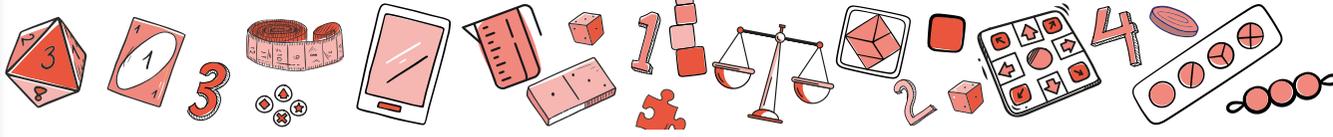
En este documento se dará continuidad al proyecto de [La ludoteca de la sala](#). En esta tercera entrega ponemos la mirada en el bloque Medida y, como en las anteriores, reflexionaremos acerca de las salas de 4 y 5 años y en la articulación con el Nivel Primario, con el objetivo de favorecer la continuidad pedagógica entre ambos niveles.

El trabajo sobre la medida se inicia precisamente en el Nivel Inicial con situaciones que abordan la medición con unidades no convencionales, de longitud, de peso, de capacidad y de tiempo. Se plantean diferentes problemas que permiten a los niños y las niñas iniciarse en la comprensión de las diferentes [magnitudes](#).

En los primeros meses de primer grado es importante continuar con propuestas similares a las de la sala de 5 para que los/as alumnos/as comprendan que las construcciones adquiridas son el punto inicial para avanzar a mayores niveles de sistematización, complejización y profundización a lo largo de su escolaridad.

Eje de experiencias: Indagación y conocimiento del ambiente - Matemática

Capacidades	Objetivos de aprendizaje	Contenidos
Comunicación, expresión y apreciación	<ul style="list-style-type: none"> Adquirir fluidez en la utilización del vocabulario matemático. 	Bloque Medida <ul style="list-style-type: none"> Medir: magnitudes. Registro de cantidades continuas.
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"> Resolver situaciones problemáticas en las que intervengan saberes matemáticos. 	



Eje transversal: Educación Digital

Capacidades	Objetivos de aprendizaje	Contenidos
Curiosidad por aprender.	<ul style="list-style-type: none"> Participar de manera activa en propuestas lúdicas mediadas por tecnología digital. 	Usos sociales y funcionamiento básico de dispositivos, entornos y aplicaciones.
Iniciativa, creatividad y autonomía.	<ul style="list-style-type: none"> Identificar la aplicación de los usos sociales de las tecnologías digitales en la vida cotidiana dentro y fuera del Jardín. 	Pensamiento computacional con y sin tecnologías digitales: uso del cuerpo, materiales concretos y tecnologías digitales.
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. 	Secuencias ordenadas de instrucciones: algoritmos para el logro de un objetivo o para la resolución de un desafío.



¿Cómo organizar las actividades?

Las propuestas que se incluyen contienen situaciones con elementos lúdicos, situaciones de no juego y en el plano gráfico; todas ellas, en su conjunto, les permitirán a los niños avanzar en su conceptualización de contenidos relacionados con la medida.

En el texto se presentarán propuestas didácticas con su correspondiente análisis didáctico, utilizando como guía los títulos del siguiente cuadro.

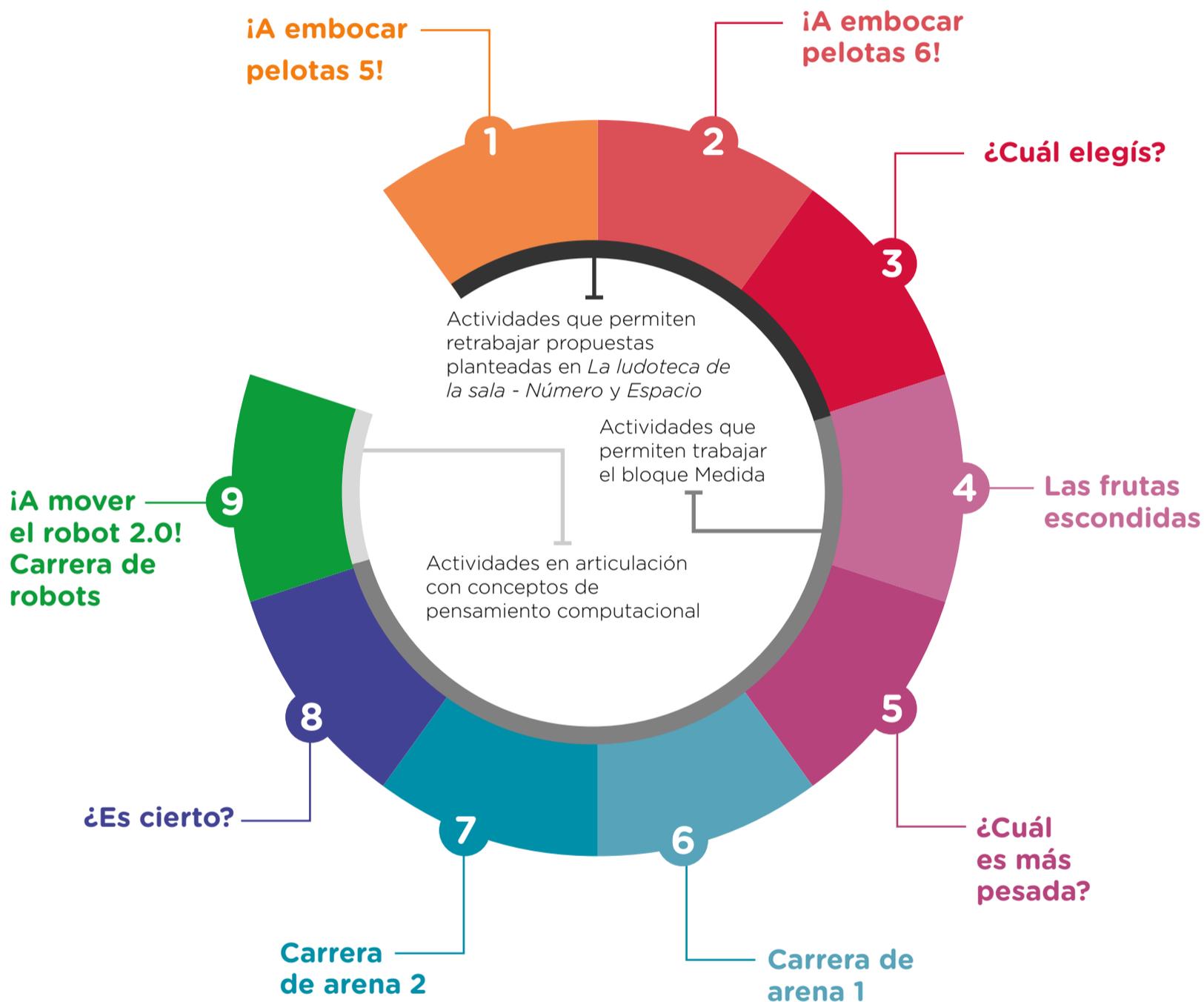
Problema matemático	Aprendizaje	Procedimientos de resolución
Se corresponde con el obstáculo cognitivo que debe resolver el/la niño/a.	Apunta a reflexionar en torno al contenido central de la actividad, porque si bien todas, en su conjunto, trabajan el bloque Medida, cada una apunta a la construcción intencional de algún aspecto dentro del bloque.	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 Medida, recuperando propuestas planteadas en los documentos [La ludoteca de la sala - Número](#) y [La Ludoteca de la sala - Espacio](#).
2. Actividades que permiten trabajar el bloque Medida.
3. Actividades que proponen un acercamiento a la medida en articulación con conceptos de pensamiento computacional.



Itinerario de propuestas





Actividades que permiten trabajar el bloque Medida, recuperando propuestas planteadas en los documentos *La ludoteca de la sala - Número* y *La ludoteca de la sala - Espacio*

Estas propuestas permiten plantear en un mismo contexto problemas que se relacionan con distintos bloques de matemática. En ellas se parte de la familiaridad adquirida por los niños y las niñas con los materiales y estrategias de juego, para plantear problemas que involucren reflexiones acerca del bloque medida.

Teniendo en cuenta las propuestas “¡A embocar pelotas!” de los documentos de [Número](#) y [Espacio](#) podemos proponer las que se detallan a continuación.

Propuesta **¡A EMBOCAR PELOTAS 5!**

1

Antes de comenzar a jugar, el/la docente coloca a un costado bloques, sogas, hilos, palitos de helado, ... y plantea: “Ubicar cada canasto y/o caja a igual distancia uno de otro”. Se analiza lo realizado y luego se juega.

Propuesta **¡A EMBOCAR PELOTAS 6!**

2

Antes de comenzar a jugar, el/la docente ubica a los distintos grupos en diferentes sectores, de forma tal que no queden alineados. Coloca a un costado bloques, sogas, hilos, palitos de helado, ... Le entrega a uno de los grupos una hoja, un lápiz, y les plantea: “Ubicar los canastos y la línea de salida. Anotar la distancia y pasarla a los otros grupos quienes deben realizar una cancha igual”. Al finalizar, se analiza lo realizado por cada grupo y finalmente se juega.



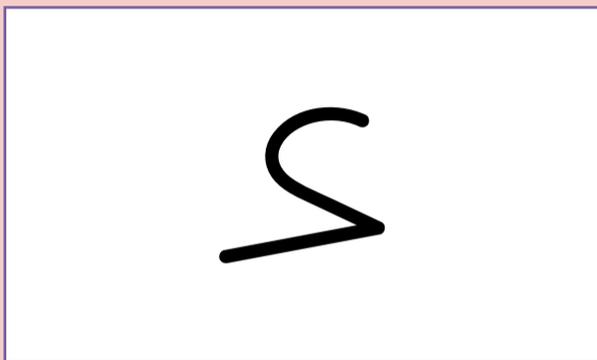
Propuesta ¿CUÁL ELEGÍS?

3

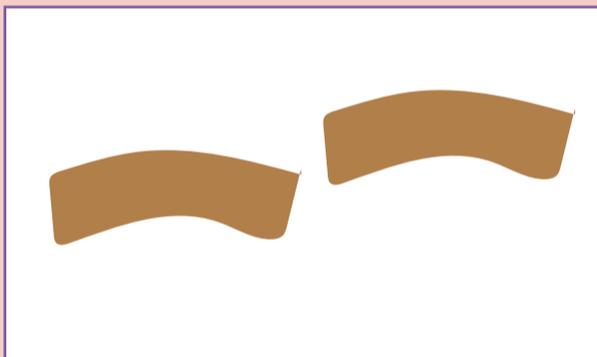
DESPUÉS DE ARMAR UNA CANCHA PARA JUGAR “¡A EMBOCAR PELOTAS 5!” O “¡A EMBOCAR PELOTAS 6!”, LOS CHICOS Y LAS CHICAS REALIZAN LAS SIGUIENTES ANOTACIONES.



PEDRO



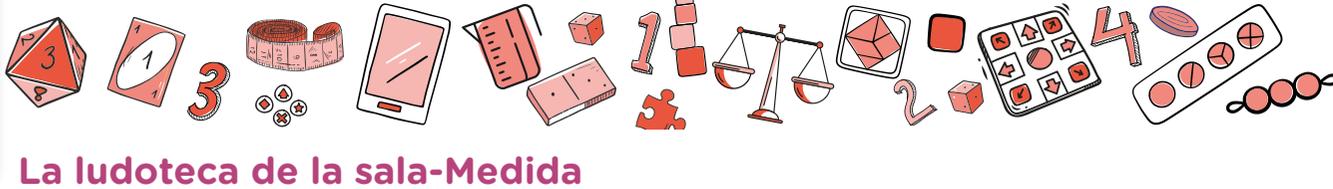
LULÚ



SEBA



Luego les dice: ELIJAN LA ANOTACIÓN MÁS CLARA Y MÁRQUENLA.



Analizaremos didácticamente cuál fue el problema matemático en cada una de las propuestas, qué aprendizajes se promueven y cómo lo resuelven los/as niños/as.

Propuesta	Problema matemático	Aprendizaje	Resolución de los/as niños/as
¡A embocar pelotas 5!	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar una medida y mantenerla entre cada caja/canasto. 	<p><i>Medida</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Longitud:</i> Medir distancias usando unidades no convencionales y conservarlas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cubrimiento. • Desplazamiento.
¡A embocar pelotas	<ul style="list-style-type: none"> • Medir distancias con unidades no convencionales. • Registrar la distancia. • Decodificar el mensaje gráfico recibido. 	<p><i>Medida</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Longitud:</i> Medir distancias usando unidades no convencionales. • Registro de cantidades continuas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registrar medidas.
¿Cuál elegís?	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar un registro de cantidades continuas. 	<p><i>Medida</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Longitud:</i> Registro de cantidades continuas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Decodificación de registro de cantidades continuas.

En las propuestas “¡A embocar pelotas 5!” y “¡A embocar pelotas 6!” se plantean problemas vinculados con la distancia.

En “**¡A embocar pelotas 5!**”, los niños y las niñas tienen que elegir una distancia y mantenerla entre las distintas cajas/canastos. Para resolver la actividad pueden valerse de procedimientos de [cubrimiento y/o desplazamiento](#).

En “**¡A embocar pelotas 6!**”, uno de los grupos, además del problema de medir la distancia entre las cajas/canastos y la línea de tirada, se enfrenta a otro: buscar la manera de anotar esa distancia. Entretanto, los demás grupos deben decodificar el mensaje gráfico recibido para luego armar una cancha igual.

Para determinar la distancia, los niños y las niñas pueden usar los procedimientos mencionados, mientras que para registrar la distancia tendrán que anotar tanto la unidad de medida elegida como las veces en que esta se repite.



La primera propuesta encierra un grado de complejidad menor que la segunda, por no incluir el registro de cantidades continuas.

“¿Cuál elegís?” es una propuesta en el plano gráfico que permite a los niños y las niñas reflexionar acerca de la forma en que deben realizarse los registros de cantidades continuas. Es importante que se den cuenta de que los registros de Lulú y Seba son correctos porque ambos indican la unidad utilizada y las veces en que esta se repite; en cambio, al registro de Pedro le falta indicar cuál es la unidad de medida utilizada.

Las propuestas presentadas en este bloque se pueden combinar con las de los documentos anteriores. El propósito es trabajar todas las propuestas de “¡A embocar pelotas!” en diferentes momentos, reiterar cada una todas las veces que sea necesario y a su vez proponer las de uno y otro bloque en forma intercalada.

En el momento de la puesta en común, el/la docente problematiza los aciertos de los niños y las niñas y reflexiona en torno a los errores para que, al comprenderlos, los puedan modificar. Algunas posibles preguntas son:

- ¿Cómo hicieron para saber que entre las cajas/canastos había la misma distancia?
- ¿Cómo se dieron cuenta de qué objeto tenían que utilizar?
- ...

Es importante, en las propuestas de medida, prestar atención a:

- Los procedimientos usados por los/as niños/as. En caso de ser distintos, reflexionar en torno a ellos, para que todos comprendan el procedimiento del otro; esto permite, por un lado, modificar procedimientos, y por otro, comprender que el elegido no es el único posible.
- Los registros de cantidades continuas con el objetivo que sean los/as niños/as quienes identifiquen la unidad de medida y las veces en que se reitera, y comprendan que no hay una única forma de registrar.

Estas actividades, así como las desarrolladas en los otros documentos de la serie *La ludoteca de la sala*, permiten plantear variados problemas relacionados con la magnitud longitud. Se pueden combinar las propuestas armando distintas secuencias; lo importante es que todas, en su conjunto, posibilitan a los/as niños/as reflexionar acerca de medir usando unidades no convencionales y de comparar longitudes y distancias.



Propuesta ¿CUÁL ES MÁS PESADA?

5

Después de jugar a “Las frutas escondidas” y de pesar sus bolsas, el/la docente muestra a los niños y las niñas la siguiente imagen y les dice:

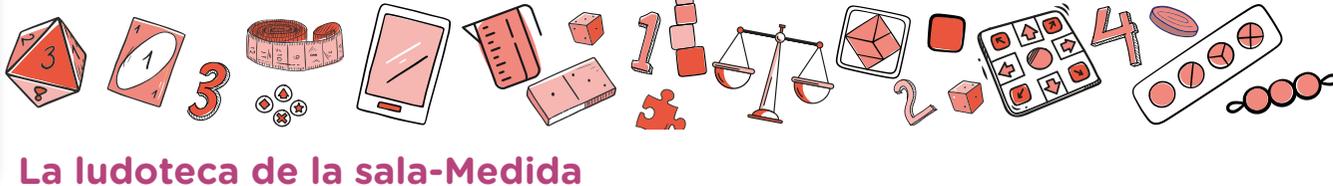
MARQUEN LA BOLSA MÁS PESADA.



Propuesta	Problema matemático	Aprendizaje	Resolución de los/as niños/as
Las frutas escondidas	<ul style="list-style-type: none"> Recolectar las frutas escondidas. Determinar cuál es la bolsa más pesada. 	<p><i>Medida</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Peso:</i> Medir con instrumento de medición balanza de platillos 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar, en estados de desequilibrio, el más pesado.
¿Cuál es más pesada?	<ul style="list-style-type: none"> Medir con instrumentos de medición: balanza de platillos. Determinar la bolsa más pesada. 	<p><i>Medida</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Peso:</i> Medir con instrumento de medición balanza de platillos. 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar, en estados de desequilibrio, el más pesado.

Las actividades descritas apuntan a que los/as niños/as comprendan que los objetos que los rodean poseen peso y se pueden diferenciar, entre otras cuestiones, por esta característica.

- En “**Las frutas escondidas**”, a través de una situación lúdica se les propone a los/as niños/as usar la balanza de platillos, que no determina el peso, sino cuál bolsa es más pesada y, de esa manera, determinar la ganadora.



- “¿Cuál es más pesada?” es una actividad del plano gráfico en la cual, a partir de la observación de los platillos, los/as niños/as deben descubrir qué bolsa pesa más.

Es importante que el/la docente, ante respuestas del tipo “Esta” o la señalización de la bolsa elegida, las problematice con preguntas como: “¿Por qué?”, “¿Cómo te diste cuenta?”, con el objetivo de que el niño o la niña, a su nivel, explique su decisión.

Magnitud: capacidad

Propuesta CARRERA DE ARENA 1

6

Objetivo del juego para el niño o la niña

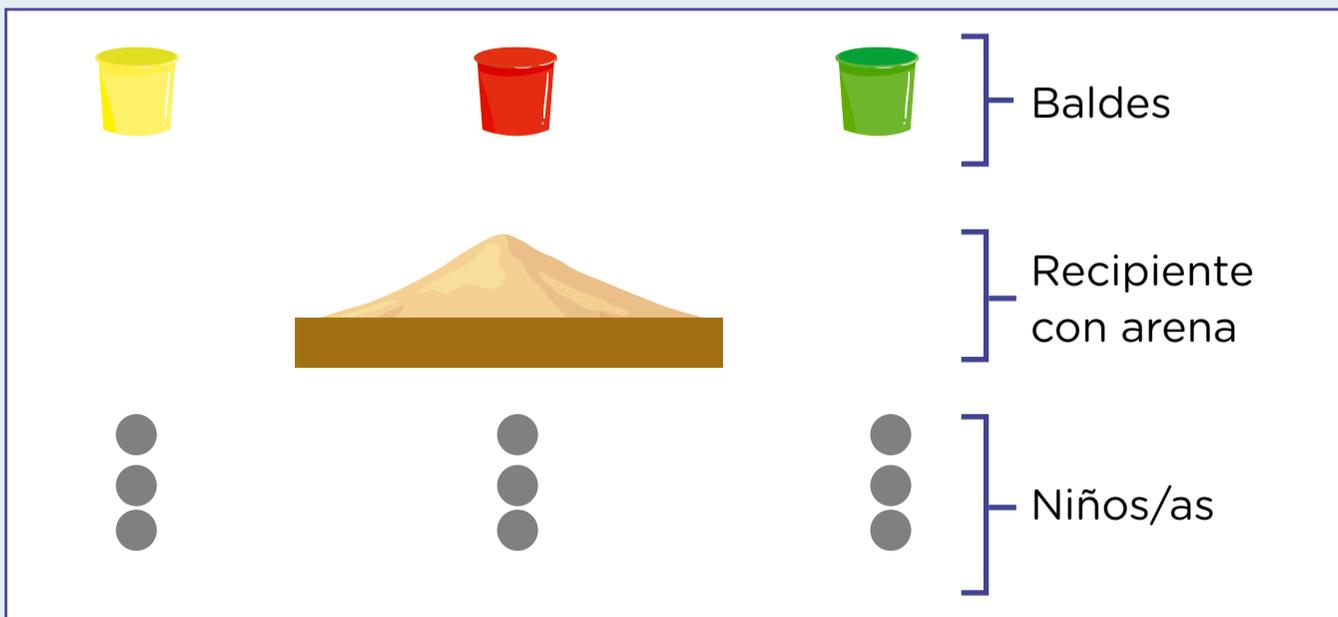
- Trasladar la mayor cantidad de arena.

Materiales

- Baldes o recipientes rectos de igual forma, con cuatro marcas equidistantes.
- Un recipiente grande con arena.
- Vasos descartables de un mismo tamaño.
- Palas de plástico.

Desarrollo

- Se forman grupos de 4 jugadores/as y se arma una cancha como la siguiente:





- Es una carrera de relevos en la cual se transporta arena del recipiente al balde de cada grupo.
- Cada jugador/a, a su turno, llena un vaso con arena y lo transporta hasta el balde de su grupo y lo vierte. Luego lo trae vacío y se lo entrega al siguiente jugador o jugadora.
- Así hasta que hayan pasado todos/as los/as jugadores/as.
- Gana el equipo que transportó más cantidad de arena.

Propuesta CARRERA DE ARENA 2

7

Se juega igual con los mismos materiales que en “Carrera de arena 1”, pero se usa un reloj de arena. El juego termina cuando el reloj de arena da vuelta tres veces. Uno de los jugadores cumple la función de secretario/a, y se ocupa de dar vuelta el reloj cuando la arena termina de caer. También puede ser el/la docente quien se ocupe del reloj de arena.

Propuesta ¿ES CIERTO?

8

Después de jugar a “Carrera de arena 2”, la/el docente muestra esta tarjeta:

GANAMOS.

PATO

¡NO, GANÉ YO!

MANU

La/el docente lee lo que dicen los carteles de PATO Y MANU y luego pregunta: ¿QUIÉN GANÓ? ¿POR QUÉ?



Propuesta	Problema matemático	Aprendizaje	Resolución de los/as niños/as
Carrera de arena 1	<ul style="list-style-type: none"> Averiguar la cantidad de arena que hay en el balde. Determinar qué balde tiene más arena. 	<p><i>Medida</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Capacidad:</i> comparación de capacidades en recipientes de forma igual. 	<ul style="list-style-type: none"> Llenar por cubrimiento.
Carrera de arena 2	<ul style="list-style-type: none"> Averiguar la cantidad de arena que hay en el balde. Determinar qué balde tiene más arena. 	<p><i>Medida</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Capacidad:</i> comparación de capacidades en recipientes de forma igual. <p><i>Tiempo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Uso de instrumentos de medición no convencional. 	<ul style="list-style-type: none"> Llenar por cubrimiento.
¿Es cierto?	<ul style="list-style-type: none"> Determinar qué grupo ganó. 	<p><i>Medida</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Capacidad:</i> comparación de capacidades en recipientes de forma igual. 	<ul style="list-style-type: none"> Observar. Lectura de la graduación de los baldes.

- Las propuestas lúdicas descritas son variantes, porque en “Carrera de arena 1” se juega hasta que pasan todos los/as jugadores/as y luego se determina el grupo ganador; en cambio, en “Carrera de arena 2” se plantean los mismos problemas pero interviene la medición del tiempo, a través del reloj de arena, lo cual supone una duración mayor, así como más cantidad de arena en cada balde.
- “¿Es cierto?” es una propuesta en el plano gráfico que tiene como finalidad la reflexión de las estrategias construidas en la situación de juego.

Los baldes tienen marcas al estilo de un vaso graduado para determinar a partir de la observación el que posee más arena; de todas formas, lo importante es problematizar las respuestas de los niños y las niñas a partir de preguntas del tipo:

- ¿Cómo te diste cuenta?,
- ¿En qué balde hay menos arena? ¿Por qué?
- ¿Cuánta más arena tiene un balde que otro?
- ...



El primer viernes del mes de noviembre vamos a invitar a jugar a los chicos y las chicas de primer grado.

- ¿Cuántos días faltan?
- ¿Qué fecha será?
- Después de 10 días vamos a invitar a la sala celeste ¿Cuál será la fecha y el día?
- ...

Problema matemático	Aprendizaje	Resolución de los/as niños/as
<ul style="list-style-type: none"> • Ubicar en el calendario los meses y días nombrados. • Realizar comparaciones entre los meses y días del calendario. 	<p><i>Medida</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tiempo:</i> Uso del calendario. Ubicación en el tiempo que transcurre y por venir 	<ul style="list-style-type: none"> • Conteo. • Percepción global • Reconocimiento del número escrito.



Tutoriales y experiencias introductorias

- [Genially](#)
- [Canva](#)
- [Power Point](#), [Presentaciones de Google](#) o [OpenOffice Impress](#)
- [Tutoriales de Bluebot](#)



Tutoriales recomendados del Campus de Educación Digital

- [Tutorial de Genially](#)
- [Tutorial de Canva](#)
- [Tutorial de Presentaciones de Google](#)
- [Tutorial de OpenOffice Impress](#)

Actividades que proponen un acercamiento a la medida en articulación con conceptos de pensamiento computacional

Propuesta **¡A MOVER EL ROBOT 2.0! CARRERA DE ROBOTS**

9

Objetivo

- Armar pistas de carreras y realizarlas con la utilización de los kits de robótica que se dispongan en el Jardín.

Materiales

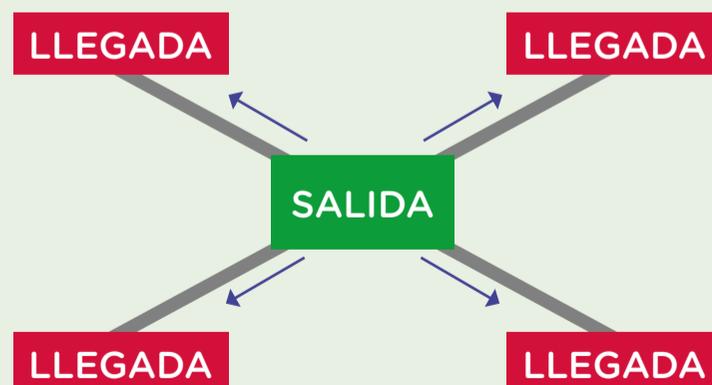
- Kit de robótica de Kibo o Bluebot.
- Sogas o hilos.
- Cajas o bloques de madera.
- Hojas de papel cuadriculado, lápices, marcadores, palitos de helado.

Desarrollo

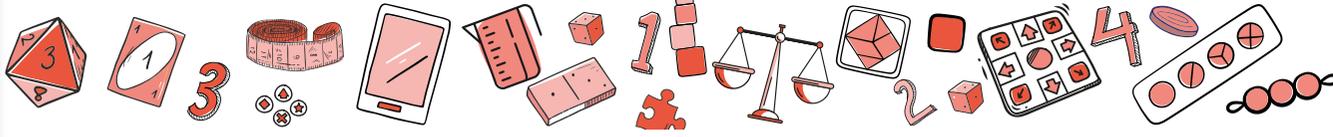
Teniendo en cuenta las [actividades que proponen un acercamiento a la espacialidad en articulación con conceptos de pensamiento computacional del documento de Espacio](#), se propone realizar una pista de carreras para avanzar en los conocimientos relacionados con la medida a partir de la experimentación utilizando los kits de robótica disponibles en el Jardín.

Ejemplos de diseño y armado de pistas de carrera:

- Salida en el centro de la pista y las llegadas en distintos sentidos y direcciones, pero a la misma distancia de la salida.



- Salida y llegada en paralelo con pistas individuales.



Problema matemático	Aprendizaje	Resolución de los/as niños/as
Armar una pista en distintas direcciones, en la cual la distancia entre la salida y la llegada sea igual.	<p><i>Medida</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Longitud</i>: medir distancias usando unidades no convencionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cubrimiento. • Desplazamiento.

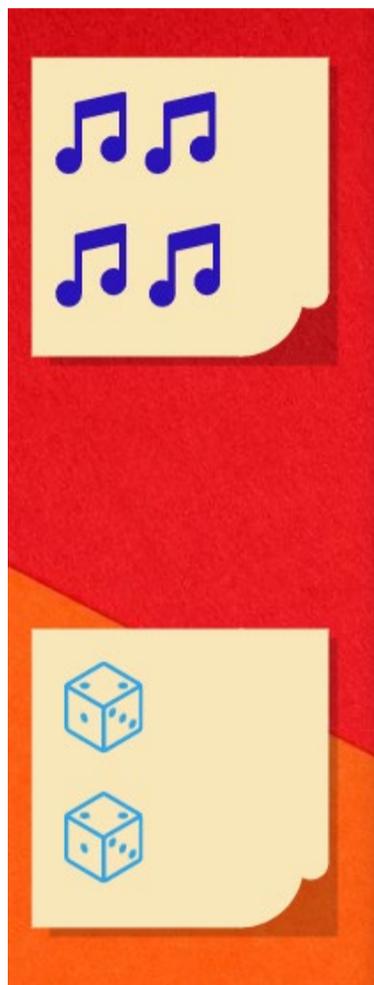


Tutoriales y experiencias introductorias

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



Anexo



SEPTIEMBRE

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10

Este es un ejemplo de calendario interactivo. En este caso se utilizó una de las plantillas de Guías, en la que ya vienen la base de un calendario realizada. Y solamente se editó el mes de septiembre, como modelo de un posible mes.

La personalización en este caso está en los siguientes elementos:

- Tener un menú con los doce meses de nuestro calendario.
- Permitir que los elementos que se ubican sobre el calendario sean arrastrables; esto permite adaptar y modificar el calendario a grupo completo sin utilizar el editor de Genially en esa instancia. Cabe aclarar que cada vez que se actualice la página, los cambios de ubicación de los elementos no se van a ver reflejados, por lo que es importante registrar la situación realizando alguna captura de pantalla e impactar los cambios en el calendario que se utilice.

