

TU ESCUELA EN CASA

Ministerio de EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE CÓRDOBA



entre todos

¡Armamos nuestra propia aventura!

NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL / SALAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS
MATEMÁTICA / EDUCACIÓN FÍSICA /
LENGUAJE Y LITERATURA / CIENCIAS SOCIALES /
CIENCIAS NATURALES Y TECNOLOGÍA /
PROPUESTAS INTEGRADAS

Palabras clave: juegos / narraciones / espacio / tiempo / vocabulario / oralidad / ubicación y movilidad espacial / tecnología / expresión



¡Armamos nuestra propia aventura!

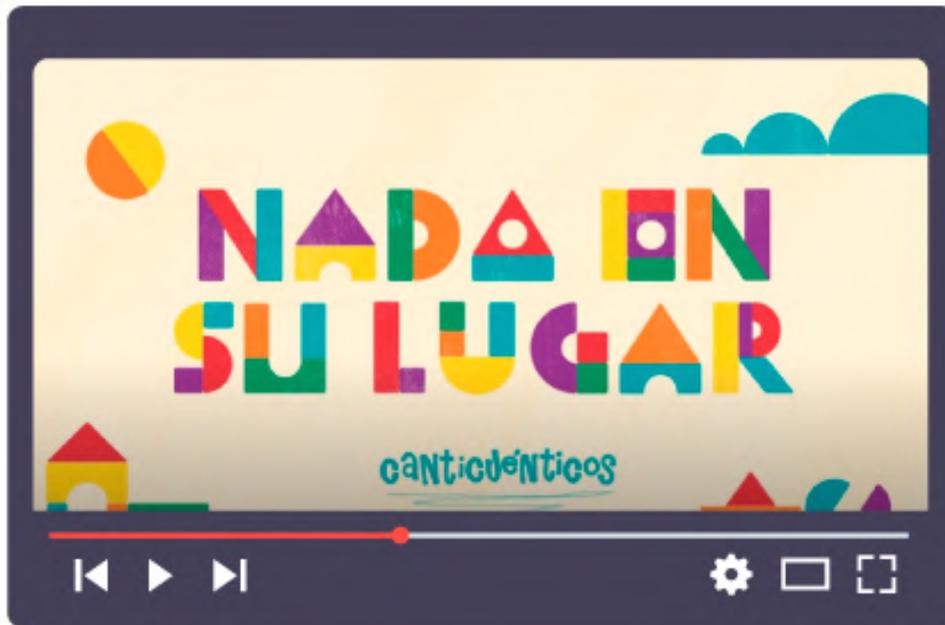


Fuente: [Pixabay](#)

Todos los aprendizajes más importantes de la vida
se hacen jugando.
Francesco Tonucci

¡Hola a todos!

Para abrir el juego, los invitamos a ver el siguiente video:



CLIC [AQUÍ](#) PARA VER VIDEO

Nada en su lugar - Canticuenticos:

<https://bit.ly/2WQb8Dc>

Para comenzar a jugar, algunas orientaciones para las familias

Para llevar adelante esta propuesta van a tener que ayudar a los chicos y chicas a buscar en la casa muchos objetos y materiales, porque esta aventura durará varios días. Habrá “paradas” con diferentes desafíos, como planificar, diseñar, armar recorridos; “refugios” contruidos con diferentes objetos, logrados a partir de alternativas posibles. Los chicos y chicas pondrán en juego diferentes habilidades motrices, comunicativas y expresivas a lo largo de este camino de aventuras...¡Los invitamos a acompañarlos en este recorrido!

:: Parada 1. Hoy comienza la aventura. ¡A construir el primer camino!

¡Hola chicos y chicas! **Para comenzar esta aventura**, primero necesitamos buscar algunos materiales en casa. Pueden ser:

- botellas de plástico,
- sogas,
- sillas,
- manguera o cable alargador,
- Escoba y/o escurridor (con el cuidado de no poner el palo solo para evitar accidentes),
- bancos de madera,
- lanas o hilos,
- tizas,
- colchones o colchonetas,
- cajas de cartón, de plástico, etc.,
- telas o sábanas.

Y seguro que a ustedes se les ocurrirán muchas cosas más. Ahora que ya tienen los materiales, empiecen a **armar el camino de aventuras**. Este camino debe tener un **inicio y un final** y pueden recorrerlo las veces que quieran.





Ahora, les damos algunas ideas para el recorrido: caminar por la soga, manguera o cable; esquivar las botellas en zig-zag; pasar por debajo de una mesa; saltar las cajas o escobas en el piso; rodar como tronquitos en una colchoneta o colchón; hacer círculos con tiza y saltarlos sin pisar afuera; caminar por un banco y saltar a una colchoneta; armar un túnel con sillas y sábanas. ¡Y todo lo que imaginen!

¡Empiecen a jugar! ¿Ya lo hicieron varias veces?, ¿cómo lo pueden hacer más difícil? ¿Lo recorrerían como un gigante bien alto? ¿Y como alguien bien bien chiquitito? Pueden hacerlo rápido, lento y también con objetos en la cabeza o en alguna parte del cuerpo, o haciendo equilibrio. ¿Se animan?

Miren cómo lo hace la maestra en este [video](https://bit.ly/2WQ8Tj3). <https://bit.ly/2WQ8Tj3>

Antes de desarmar el recorrido, **pídanle a alguien de su familia que los ayude a dibujar el camino que hicieron.** ¿Con qué objeto comienza el camino? ¿Cómo sigue? ¿Con qué objeto termina? Guarden el dibujo porque lo necesitarán para la próxima aventura.

Acá les mostramos algunos dibujos de recorridos que hicieron otros chicos y chicas en un jardín:





Pistas para hacer esta actividad:

Para llevar a cabo esta actividad es importante tener en cuenta algunas cuestiones que tienen que ver con la seguridad y supervisión del adulto: los objetos que se disponen para el recorrido no deben ser de vidrio; también recomendamos la supervisión si hay manipulación de cables. Es importante la presencia y control del adulto en el armado del camino. A medida que los niños realizan varias veces el recorrido, sugerir variantes y velocidades en el trayecto: la incorporación de distintos tipos de saltos (en alto, en largo y desde pequeñas alturas, es decir, en profundidad).

En el caso de los más pequeños, cuando se propone hacer un dibujo para la nueva aventura, es importante escuchar el relato que el niño hace sobre su dibujo y guiarlo con algunas preguntas, como por ejemplo: ¿me contás qué dibujaste?, ¿qué dibujaste primero?, entre otras.

Cuando estén jugando, pídanle a alguien de la familia que los filme; después de dibujar el recorrido, saquen una foto. Envíen el video y la foto a la maestra y a los compañeros.

:: Parada 2. Listo el dibujo del recorrido. ¡Continúa nuestra aventura!

En esta parada necesitamos:

- El dibujo del recorrido que hicieron en la parada anterior y/o la foto que sacaron.
- Los materiales que usaron en la primera parada.
- Si encuentran otro material, lo pueden usar.

¿Les gustó el camino que armaron en la parada anterior?, ¿cuál fue la mejor parte?, ¿y la más difícil?

Ahora que juntaron los materiales, **empiecen a armar otra vez su camino**. Si prefieren cambiar o agregar algunas partes para que sea más divertido, ¡pueden hacerlo!

Cuando lo tengan listo, jueguen todas las veces que quieran e inviten a alguien de la familia que no haya jugado antes. Ustedes pueden **explicarles** cuál es el inicio del camino, por dónde seguir y cuál es el final.

Pistas para hacer esta actividad:

Es importante que los adultos posibiliten el protagonismo de los niños quienes, al transformarse en guías del recorrido, puedan explicar detalladamente las partes y cómo desplazarse.

Si quieren, compartan con su maestra y los compañeros el audio o el video en el que explican las indicaciones para realizar el recorrido.

:: Parada 3. Nuestro camino de aventuras ahora nos lleva a un lugar secreto

En esta parada, les proponemos **llegar a un refugio secreto** siguiendo estas pistas:

- Caminar 10 pasos sobre una línea sin caerse.
- Contar hasta 5, parados en un solo pie.
- Caminar en 4 “patas” sin apoyar las rodillas.
- Girar 2 veces para un lado y 2 veces para el otro.
- Saltar 2 veces para un lado, 3 para el otro.
- Saltar ahora 2 veces en un solo pie y...
- ¡Llegaron al refugio secreto!

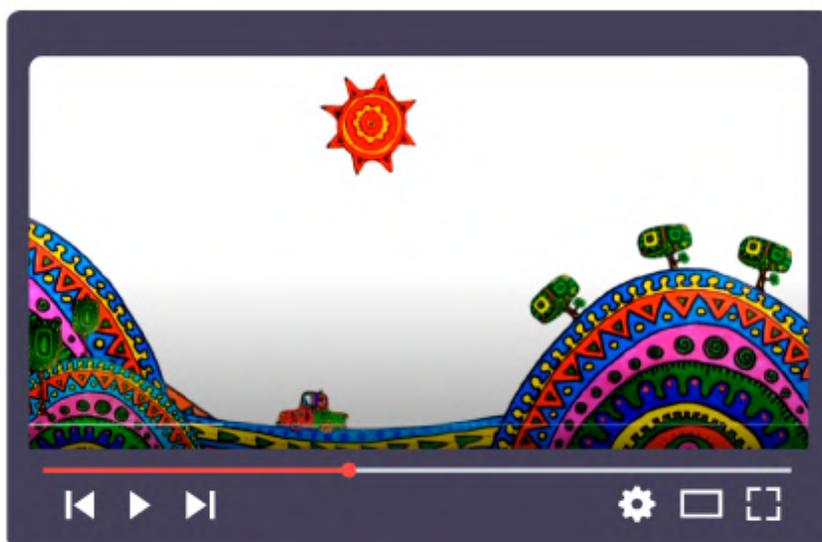


Fuente: [Veo Bio](#)

Para **armar el refugio**, pueden usar sábanas o telas, broches de ropa, sogas, cajas de cartón, mesas y todo lo que se les ocurra.

Cuando terminen de recorrer el camino, siguiendo las pistas, en el refugio empezará la aventura.

En ese refugio podrán ocurrir cosas fantásticas: pueden esconder algún tesoro; rescatar a sus juguetes preferidos; invitar a alguien a merendar, escuchar cuentos, poemas, historias, canciones, etc.



CLIC [AQUÍ](#) PARA VER VIDEO

Dúo Karma - Del camino lo que vi:

<https://bit.ly/2Wq6ahj>

Pistas para hacer esta actividad:

En esta actividad, les proponemos seguir una serie de pistas relacionadas con habilidades motrices básicas (caminar, correr, saltar) durante un recorrido, para luego armar un refugio, con algunas cosas que tengan en casa. La idea es que ese refugio se transforme en un lugar que invite a los niños y niñas a imaginar, crear y jugar.

Compartan con su maestra y compañeros un video o fotos del refugio. Comparen las ideas para construirlo y los diferentes materiales de construcción. ¿Hay algunos que se parecen? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Quiénes los ayudaron?

:: Parada 4 | Inventamos una historia con caminos y refugios fantásticos

En las paradas anteriores, les propusimos diferentes caminos de aventuras y la construcción del refugio secreto.

¿Se imaginan qué personaje pudo haber recorrido alguno de estos caminos? ¿Cómo habrá sido ese viaje de aventuras? Ahora los invitamos a **inventar sus propias historias**.

Les damos algunas pistas:

¿Cuál es el personaje de esta historia? ¿Cómo es su vestimenta? ¿Usa capa, sombrero, espada, corona, botas, varita mágica?

Si ustedes participaran en esa aventura, ¿Cómo se llamarían? ¿Quiénes los podrían acompañar?

¿En qué lugar transcurre la historia? ¿Cómo es ese lugar?

¿Para qué tienen que llegar al refugio?, ¿cómo es?

¿Quieren rescatar o encontrar a alguien o algo?

¿Cómo termina la historia?

Y para finalizar esta parada, los invitamos a buscar un almohadón o alfombrita y a sentarse para escuchar y disfrutar la historia de esta canción:



CLIC [AQUÍ](#) PARA VER VIDEO

Canción para bañar la luna - Canciones de María Elena Walsh

<https://bit.ly/3bw7y6i>

Pistas para hacer esta actividad:

Esta actividad propone que los niños inventen una historia. Es importante que los adultos puedan guiarlos con algunas de las pistas que figuran en la propuesta.

Para los más chiquitos, se puede proponer que elijan algún personaje que les guste mucho, y jugar a ser ese personaje que realiza el recorrido y llega al refugio. Mientras lo hace, algún adulto puede realizarle algunas preguntas como por ejemplo: ¿a dónde va ese personaje?, ¿cómo se llama?, ¿por qué tiene que ir allí?, ¿hay algún peligro?...

Después de inventar la historia, alguien la puede escribir para luego dramatizarla. Para ello, pueden caracterizarse con algún elemento distintivo de ese personaje que eligió, un sombrero, capa, un pañuelo, etc.

Un adulto puede escribir la historia que inventaron y los chicos y chicas pueden hacerle dibujos y ponerle colores a esa historia. También enviársela a la seño a través de fotos o videos.

Referencias

Canciones de María Elena Walsh (12 de diciembre 2015). *Canción para Bañar la Luna - Canciones de María Elena Walsh*. [Archivo de video]. Disponible en <https://bit.ly/3bw7y6i>

Canticuénticos. Música para chicos (4 de marzo de 2020). *Nada en su lugar. Canticuénticos*. [Archivo de video]. Disponible en <https://bit.ly/2WQb8Dc>

Córdoba. Ministerio de Educación. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Estado de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa. *Diseño Curricular de la Educación Inicial 2011-2020*. Disponible en <https://bit.ly/3cWu0fc>

Dúo Karma (29 de octubre de 2013). *Dúo Karma- Del camino lo que vi*. [Archivo de video]. Disponible en <https://bit.ly/3j03ncz>

Sarlé, P. M. (2010). Juego con objetos y juego de construcción. Casas, cuevas y nidos. En Sarlé, P. M.; Rodríguez Sáenz, I.; Rodríguez, E. y Verona Batiuk, V. (Coord.). Buenos Aires : Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

González de Álvarez, M. L. y Rada de Rey, B. (1997). *La Educación Física Infantil y su didáctica*. Buenos Aires: A-Z Editora.

Aznar Oro, P.; Morle Remacha, J. L.; Serrano Ferruz, R.; Torralba Marco, J. (2011). *La Educación Física en la Educación Infantil de 3 a 6 años*. Madrid: Editorial INDE.

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

En “Armamos nuestra propia aventura” las/los invitamos a recorrer una experiencia orientada, fundamentalmente, al enriquecimiento y ampliación de los aprendizajes ludomotrices y corporales. Se trata de una propuesta que busca que los chicos y chicas sigan construyendo, ampliando y enriqueciendo el vínculo con su propia corporeidad, que ayude a reconocer a un “otro”, poniendo en juego su motricidad y su capacidad para resolver problemáticas sencillas de manera original y creativa, en un marco lúdico. Asimismo, por medio de la integración con otros campos del conocimiento curricular, queremos seguir fortaleciendo en los estudiantes la lengua oral, sobre todo a partir de los intercambios y la interacción con las personas que los acompañan en este momento en el desarrollo de sus experiencias.

FICHA TÉCNICA:

Secuencia: ¡Diseñamos nuestra propia aventura!

Nivel: Inicial

Grados sugeridos: Salas de 3, 4 y 5 años

Áreas: Educación Física, Matemática, Lenguaje y Literatura, Ciencias Sociales, Naturales y Tecnología

Ejes curriculares:

Lenguaje oral y Literatura

Objetivos:

- Interpretar y producir mensajes —verbales o gráficos— para describir referencias espaciales, posiciones y desplazamientos, incorporando vocabulario específico.
- Explorar nuevos recursos del lenguaje oral y apropiarse de ellos para construir y verbalizar ideas cada vez más completas y coherentes.
- Utilizar la palabra como herramienta creativa.

Espacio

Objetivo:

- Explorar el uso de referencias espaciales para resolver problemas en los que se requiera comunicar su propia ubicación, la ubicación de objetos y de personas en un espacio familiar o cotidiano, sin señalar.

Tecnología

Objetivos:

- Reconocer algunos procesos de transformación tecnológica de los objetos y de los materiales del entorno.
- Explorar su disponibilidad corporal en la interacción con los otros, el espacio y los objetos.

Prácticas corporales ludomotrices referidas al conocimiento, expresión, dominio y cuidado del cuerpo

Objetivos:

- Avanzar en la construcción de su repertorio motriz en interacción con los otros, integrando nociones espaciales y temporales. con o sin empleo de objetos.
- Explorar sus posibilidades expresivas a través de sus prácticas corporales y motrices.

Aprendizajes y contenidos:

- Uso de referencias espaciales para interpretar y producir mensajes que describan posiciones en diferentes contextos.
- Uso de dibujos para representar posiciones de objetos y personas desde diferentes puntos.
- Explicación de procedimientos a partir de la experiencia previa (realizar juegos, experimentos, armar juguetes, preparar alimentos).
- Narración de sucesos e historias (personales y sociales, propios y ajenos, reales e imaginarios), respetando una secuencia narrativa más compleja y haciendo algunas referencias espaciales y temporales (aquí, allá, cerca de, hoy, ayer, esta semana).
- Identificación de algunas transformaciones de los objetos y materiales del entorno para satisfacer necesidades.
- Exploración y empleo de acciones motrices globales: desplazamientos, giros, apoyos, roídos, trepar, patear, lanzar, recibir, picar, entre otros, y sus combinaciones.
- cuidado de sí mismo y de los otros en la realización de actividades corporales y motrices.
- Exploración de nociones de tiempo y espacio en situaciones ludomotrices.

Sobre la producción de este material

Los materiales de *Tu Escuela en Casa* se producen de manera colaborativa e interdisciplinaria entre los distintos equipos de trabajo.

Autoría: Marisa Carranza

Didactización: Flavia Ferro

Corrección literaria: Fabián Iglesias

Diseño: Carolina Cena

Producción audiovisual: Germán Barrera Borrajo, Diego Battagliero, Sascha Bonano Lescano, Luciana Dadone, Federico Gianotti y Juliana Marcos

Coordinación de *Tu Escuela en Casa*: Flavia Ferro y Fabián Iglesias

Citación:

Carranza, M. y equipos de producción del ISEP. (2021). ¡Armamos nuestra propia aventura! *Tu Escuela en Casa*. Para el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

*Este material está bajo una licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.*



COMUNIDAD DE PRÁCTICAS: **La clase en plural**

La Comunidad de prácticas es un espacio de generación de ideas y reinención de prácticas de enseñanza, donde se intercambian experiencias para hacer escuela juntos/as. Las/os invitamos a compartir las producciones que resulten de la implementación de esta propuesta en sus instituciones y aulas, pueden enviarlas a: tuescuolaencasa@isep-cba.edu.ar



Los contenidos que se ponen a disposición en este material son creados y curados por el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos (ISEP), con el aporte en la producción de los equipos técnicos de las diferentes Direcciones Generales del Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba.

