

Accedé aquí a los [Contenidos a priorizar del Nivel Inicial](#)

Semana: 16 al 19 de junio

¿Te animás a jugar conmigo?

## Contenidos y capacidades a enseñar

### Lúdico

Juegos tradicionales

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

### Educación Sexual integral

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

### Indagación y Conocimiento del Ambiente

Ambiente Natural y Social

*La vida en sociedad.*

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

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

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

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

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

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

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

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

- ¿Qué necesitamos para jugar a la **rayuela**?  
Tiza, carbón para dibujar sobre el piso o marcador para hacerlo sobre un papel, piedra y deseos de saltar.
- ¿Cuáles son las reglas del juego?  
La rayuela básica consiste en cuadrantes numerados del 1 al 10, también puede tener dos semicírculos en sus extremos: tierra (punto de partida) y cielo (punto de llegada). Se lanza la piedra pequeña desde el punto de partida y en el cuadrante en el que caiga será el que no puede pisar, así hasta llegar al punto de llegada.

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

Se incluyen algunos modelos posibles:



En caso de que nunca hayan jugado a la rayuela, en el video [“Juegos cotidianos: Rayuela”](#), en Pakapaka, podrán ver cómo lo hacen dos niñas.

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

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

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

Semana: 22 al 30 de junio

## Contenidos y capacidades a enseñar

### Lúdico

Juegos tradicionales

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

### Indagación y Conocimiento del Ambiente - Ambiente Natural y Social

#### La vida en sociedad

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

#### Educación Sexual Integral

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

#### Educación Digital

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

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



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

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

### Inventando nuestros juegos

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

#### Actividad “Nos convertimos en robots”

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



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

### Primera vuelta

Vamos a jugar de la siguiente manera:

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

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

Las instrucciones se pueden decir oralmente, grabarlas o escribirlas.

¡A jugar!

### Instrucciones para hacer funcionar a nuestro robot

Para que nuestro robot nos entienda las instrucciones deben ser:

#### Ordenadas

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

#### Precisas

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

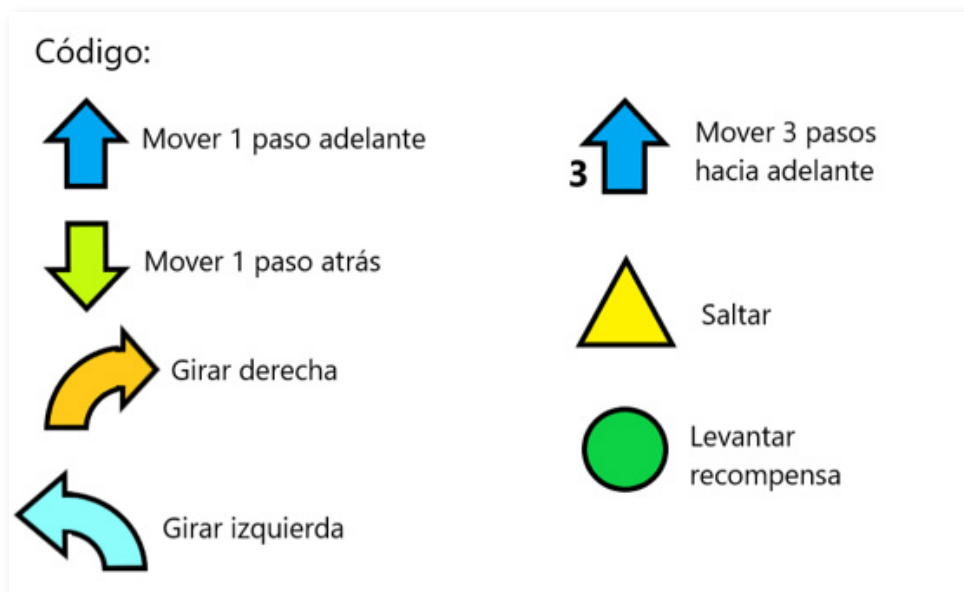
#### Menor cantidad de pasos

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

## Segunda vuelta

¿Qué les parece si ahora escribimos las instrucciones en código?

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

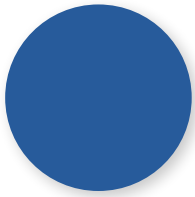


## Actividad (Des) controlados<sup>1</sup>

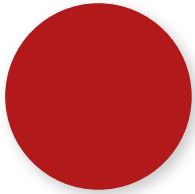
En este juego se les propone a cada uno/a armar su propio control remoto y, por turnos, los/las demás deberán hacer lo que indica ese control. Primero, cada uno/a deberá contar qué hace cada botón (pueden ser un baile, saltar, girar, decir “Aahhh”, agacharse, correr, etcétera).

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

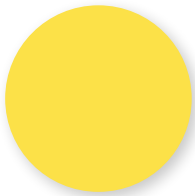
<sup>1</sup> Esta actividad se basa en “The All-Commanding Button” obtenida de Hello Ruby, Adventures in coding, por Linda Liukas, Feiwei and Friends, New York, 2015 y de “[The Big Event](#)” perteneciente al sitio Code.org.



**Cuando se presiona el botón azul, deben...**



**Cuando se presiona el botón rojo, deben...**



**Cuando se presiona el botón amarillo, deben...**

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

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

### Actividad de cierre

Para pensar juntos...

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

## Para seguir trabajando con instrucciones

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

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

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

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

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