

Proyecto:” AUTOS EN ACCIÓN”

Nivel: Inicial

Recorrido de Experiencias:

- Indagación del Ambiente Natural, Social y Tecnológico
- Matemática.
- Prácticas del lenguaje y literatura.

Destinatarios: Jardín de Infantes: 4 y 5 años

Fundamentación:

Este proyecto tiene como objetivo trabajar en forma articulada contenidos de los diferentes recorridos de experiencias teniendo como eje transversal al juego.

El primer paso será la formulación de actividades que le brindarán a los niños/os la posibilidad de observar, explorar, manipular, buscar información e interactuar con materiales diversos y suficientes.

Estos materiales servirán para la construcción de un producto tecnológico (auto) con los cuales los niños/as podrán articular la experiencia con el conocimiento, la imaginación, la inventiva y la creación. Permitirá que de forma lúdica puedan ir adquiriendo o revisitando contenidos de Indagación del Ambiente Natural, Social y Tecnológico, de Matemática y Prácticas del Lenguaje y Literatura.

Durante la construcción y el desarrollo de los juegos que surjan con el producto tecnológico (auto), se ofrecerá a los niños la oportunidad de ocuparse de problemas y preguntas diversas a partir del accionar sobre los mismos.

Cada propuesta tendrá una articulación que será un eslabón que permitirá dar continuidad al proyecto, haciendo que los niños participen de una totalidad que no se limite a actividades sueltas e inconexas.

Objetivos:

- Reconocer en productos tecnológicos, las características y propiedades de algunos objetos y materiales.
- Identificar las diferentes posibilidades de transformación que ofrecen los materiales usados para la construcción del auto.
- Experimentar el disfrute a través de la construcción y el juego con el producto tecnológico.
- Ordenar, comparar y calcular números en diversas situaciones problemáticas.
- Interpretar y leer números escritos.
- Disfrutar de la escucha de adivinanzas.

Contenidos:

- Recorrido de Experiencias: Indagación del Ambiente Natural, Social y Tecnológico

- Exploración e identificación de las propiedades de algunos materiales y sus transformaciones: cartón, tapitas, papeles, botellas plásticas, entre otros.
- Características y propiedades de algunos productos construidos con materiales artificiales: color, forma, tamaño, entre otros.
- Desarrollo de la creatividad e imaginación a partir de la manipulación de materiales.

- Recorrido de Experiencias: Matemática

Números naturales: usar números y acercarse al sistema de numeración

- Los números para comparar: relaciones de equivalencia (tantos como)
- Los números para ordenar: designar una posición (primero, segundo)
- Los números para calcular.

Sistema de numeración:

- Lectura e interpretación de escrituras numéricas
- **Recorrido de Experiencias: Prácticas de Lenguaje y Literatura**

- Identificación y disfrute de los diferentes recursos del lenguaje poético: adivinanzas, trabalenguas, que le dijo.

¡Preparados... listos ya! A construir y a jugar



DISEÑO DE ACTIVIDADES:

Los siguientes materiales servirán para la construcción de un producto tecnológico (auto) a partir de material no estructurado.

Materiales:

- Cartones, cajas, bandejas (como las de alimentos)
- Botellas y tapas plásticas de varios tamaños.
- Palitos de brochete, sorbetes, alambres.
- Papeles de diferentes colores, tamaño y texturas.
- Cinta adhesiva o de carpintero.
- Tijeras y plasticola.
- Témperas, crayones, felpones, hilos, botones y otros materiales para decorar los autos.

Duración: 4 o 5 encuentros

Consignas de trabajo:



Actividades presenciales:

- La/el docente preparará un espacio dentro o fuera de la sala, el mismo tendrá una “mesa exploratoria”¹ donde dispondrá los materiales antes mencionados para que los niños observen, manipulen y puedan identificar: color, forma, tamaño, entre otros de los elementos ofrecidos teniendo en cuenta que los mismos deben estar previamente sanitizados.
- Una vez que el niño haya explorado dichos elementos, en ronda se realizará una puesta en común. donde la docente registrará los saberes previos; con la ayuda de un rotafolio, un afiche o pizarra, a través de la escritura mediatizada.
- La docente mostrará de a uno los elementos y formulará preguntas tales como:
 - ¿para qué nos puede servir este elemento? ej.: tapa
 - ¿qué podemos hacer con la misma?

¹**Mesa exploratoria:** mesa/lugar en la que los Docentes tendrán a disposición variedades de materiales para seleccionar y pensar cómo podrán integrarlos a las Propuestas en la sala. Rescatando lo que sugiere el *Diseño Curricular para Jardines de Infantes de 3,4 y 5 años* en la Página 32, acerca de redefinir los contextos de enseñanzas que implica organizar escenarios preparados intencionalmente para favorecer la apropiación de distintos saberes.

- ¿en qué la podemos convertir?
- Si a esta tapa le agregamos un palito de brochette, un sorbete y/o alambre:
 - ¿qué podemos armar?
 - Si usamos el cartón ¿qué podemos hacer?
 - ¿qué le podemos agregar ahora?...

Observación: Todas las preguntas estarán direccionadas para que los niños puedan, de a poco, armar un auto para la sala.

- Ahora el/la docente los invitará a elegir los materiales que les permitirá armar/ construir su propio auto.
- En cada mesa tendrá al alcance los materiales necesarios para poder realizar la actividad propuesta.
- Una vez listo vamos a jugar en un espacio abierto. La primera vez será prueba y error, si algo hay que ajustar volveremos a la sala para que todo quede firme.

Ahora sí ¡A jugar!

Recuerda: que como docentes debemos ser facilitadores, mediadores de lo que necesite el niño en el momento de realizar toda actividad.

- A modo de cierre conversar con los niños sobre lo realizado, los inconvenientes que surgieron. Si les gustó o no la actividad, qué otros elementos podemos incorporar/reemplazar.
- Los autos construidos en la sala serán llevados a la casa para decorarlos.



Actividades no presenciales:

- La docente enviará un mensaje a la familia comentando la propuesta realizada en la sala con los niños (compartir fotos si las tuviera).
- La consigna a realizar junto a la familia será decorar su auto.
- Inventar con las familias otros juegos, incorporando otros autos, elementos, circuitos con obstáculos, etc.
- Realizar circuitos, carreras con el auto determinando un punto de salida y llegada.

Recorrido de Experiencias: Matemática

A partir del producto tecnológico construido (auto) proponemos trabajar desde el recorrido de Matemática un juego de carreras de autos, donde aparecerán situaciones problemáticas que involucren un orden numérico. Por ejemplo: cuando los niños tengan que determinar una posición el primero en llegar, el segundo, el tercero, etc. También nos centraremos en las comparaciones entre dos cantidades, que promuevan en los niños el uso de diversos procedimientos, como la correspondencia término a término, la comparación o bien el conteo.



Actividades presenciales

- **Para jugar necesitaremos**

Materiales:

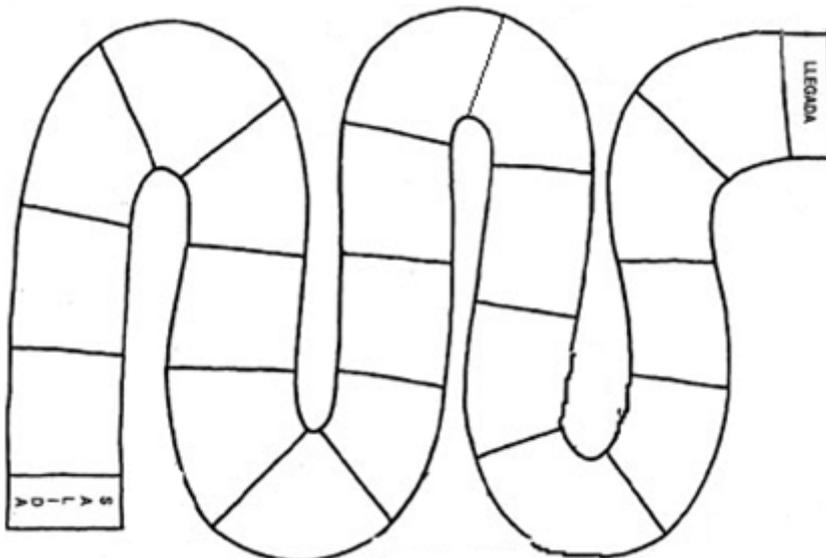
- 2 dados (uno para cada jugador).
- Tizas para dibujar en el piso.
- 2 autitos

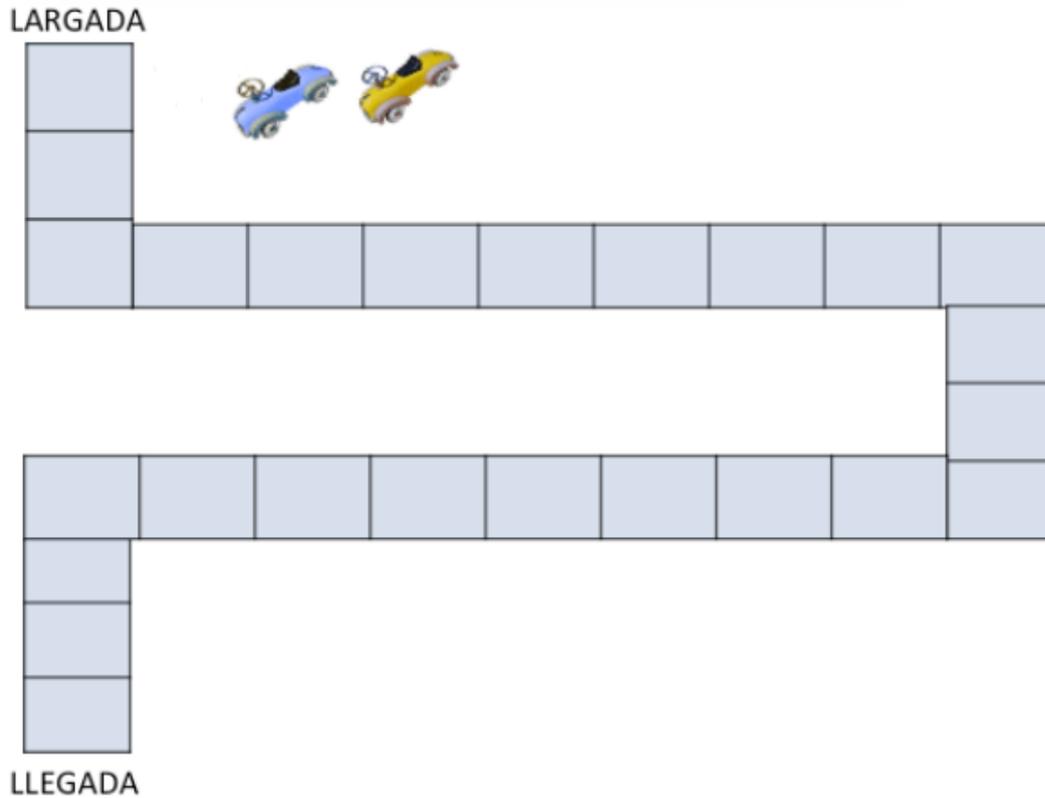


Juego: “Carrera de autos”

¿Cómo se juega?

- La seño dibujará en el piso del patio un recorrido a modo de pista, que tendrá un punto de salida (largada) y otro de llegada (meta), el mismo deberá tener casilleros.
- Son necesarios dos jugadores y un dado por cada jugador.
- Los jugadores ubican sus autos en la largada y tiran los dados en forma simultánea, avanzando tantos casilleros como indique la cara del dado.
- Ningún jugador puede tirar su dado antes que el otro, siempre tienen que hacerlo en forma simultánea.
- Gana el jugador que llega a la meta.





Intervención del docente

Es de gran importancia el rol del docente como mediador durante todo el juego. Teniendo en cuenta que hasta el final de la carrera no se puede anticipar realmente quién ganará, el docente podrá realizar intervenciones a través de preguntas como:

¿Qué número necesitas para avanzar más casilleros que tu compañero?

¿Con qué número llegas a la misma posición de tu compañero?

¿Cuántos casilleros te faltan para ganar?

Se podrán incorporar reglas durante el juego, si es necesario. Por ejemplo, ante la situación de que la cara del dado supere la cantidad de casilleros necesarios para llegar a la meta (establecer la regla que contemple esta situación).



Actividades no presenciales

- La seño enviará a las familias una imagen de un modelo de pista a modo de ejemplo para que la dibujen en el patio de la casa, indicándoles que tendrán que tener un punto de salida (largada) y otro de llegada (meta).
- Jugar de a dos con los integrantes de la familia también podemos invitar a un amiguito/a para participar.
- Hacer un registro mediante un cuadro para anotar las posiciones de los participantes. Este registro puede ser: mediante la escritura del nombre del ganador, un dibujo de un trofeo, un dibujo del auto ganador con una (X) o con los colores de los autos con los que estén jugando.
- Sugerencia de modelo de cuadro:

PRIMERA JUGADA

MARIO	x
NATALIA	



Los juegos de carreras ayudan a los niños/as a aprender importantes habilidades sociales como aceptar normas, esperar, tomar turnos, compartir, cómo lidiar con perder, entablar conversaciones, resolver problemas, comprometerse, colaborar y ser flexibles.



Recorrido de Experiencias: Prácticas de Lenguaje y Literatura



Vamos a jugar a la carrera de autos, pero con adivinanzas

Para ellos tendremos que confeccionar banderines o tarjetones que servirán de postas.

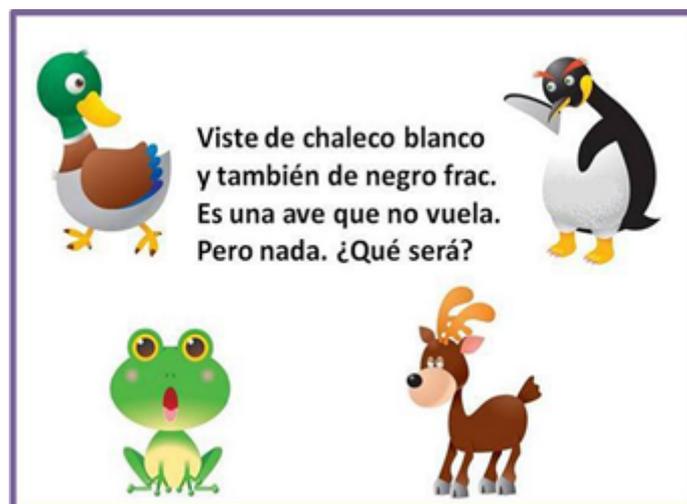
- Estos banderines tendrán escritos, en esta oportunidad, adivinanzas que les permitirán avanzar o no en el recorrido.

Sugerencias para los banderines: trabalenguas, colmos, qué le dijo, cantar estrofas de canciones, decir el nombre de un cuento donde el personaje sea un príncipe o una princesa, donde aparezca un bosque, donde el personaje sea un animal. etc.

- Los banderines se ubicarán cada dos o tres casilleros.
- Cada vez que se tire el dado y caiga en un número con banderín deberá responder correctamente para poder avanzar.

Salida		Banderín	Banderín		Banderín			Banderín	Llegada
--------	--	----------	----------	--	----------	--	--	----------	---------

Les dejamos como sugerencia algunas adivinanzas en tarjetas:





- Les dejamos adivinanzas para los banderines del circuito.

<p>Salta, salta y la colita le falta.</p> <p>El sapo</p>	<p>Adivina, adivinador Quién esté gran señor: El camina, muy campante con la trompa por delante El elefante</p>	<p>Salta, salta, todo el día Y además lleva a su cría.</p> <p>El canguro</p>
---	--	---

¿Quién es, quién es, que tiene pajaritos en la cabeza y sólo bebe por los pies? El árbol	Lentamente se aproxima llevando su casa encima. Es redondo como nuez y no tiene pies. El caracol	Mi tía Cuca tiene una mala racha, ¿quién será esta muchacha? La cucaracha.
---	--	--

Evaluación:

- Registro fotográfico.
- A modo de cierre se sugiere a las docentes realizar, con un editor de video a elección, una exposición para presentar a la comunidad educativa todo lo vivenciado durante el tiempo que se trabajó este proyecto.

Fuentes bibliográficas:

- Inicial. (2015). *Diseño Curricular para Jardines de 3,4 y 5 años*. San Miguel de Tucumán.
- Inicial, s. c. (2007). *volumen 2 . Números en juego y zona fantástica* . Buenos Aires: Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología de la Nación.
- Laura, R. (2014). *Zapallo en flor - coplas y adivinanzas y otros libros de dichos populares* .