

PROPUESTA PRESENTE¹: “RECORRIDOS EN ENTORNOS FÍSICOS Y VIRTUALES”

- Experiencias orientadas a desarrollar habilidades lógicas del pensamiento, expresivas, representativas, sensomotoras, socioemocionales
- Situaciones de aprendizaje diseñadas teniendo en cuenta características individuales y modos de participación. Organización de actividades: de grupo total a trabajo colaborativo en pequeños grupos sostenidos en el tiempo
- Contempla el desarrollo de experiencias en contexto de presencialidad y otras que pueden ser realizadas en el ámbito familiar con progresiva autonomía sin perder continuidad en las propuestas.
- Secuencias (de junio a diciembre)
 - . Jugar a descubrir y esconder tesoros en los diferentes espacios del jardín y de la escuela primaria utilizando sus planos, diversos tipos de pistas, expresión verbal de nociones espaciales y temporales (entorno físico enriquecidos con TIC)
 - . Jugar a dar y seguir instrucciones a la docente / a un para organizar circuitos, recorridos, etc. (entorno físico)
 - . Construir recorridos, laberintos, etc. con material estructurado y no estructurado para que recorra una pelotita o un personaje. Registrar gráficamente lo producido. (entorno físico)
 - . Jugar con el dispositivo Blue Bot. Explorar y utilizar sus posibilidades a partir de diferentes problemas y situaciones lúdicas, por ejemplo:
Ayudar al robot a recorrer los diferentes espacios de la “Casa de zombis” y la “Casa anti zombis” (creadas por el grupo) / a llegar a un determinado espacio para realizar una actividad acordada / a llegar a un tesoro sobre recorridos, planos, mapas y otras representaciones gráficas espaciales.
Explorar comandos y su relación con sus movimientos en pequeños grupos.
Comparar la longitud de cada paso del Blue Bot con distintos objetos disponibles. Registrar su avance realizando, con tiza, una línea en el suelo y utilizando instrumentos de medida convencionales como la regla y el centímetro. Emplear esa información para diseñar las tarjetas direccionales.
Jugar en parejas comunicando recorridos y siguiendo instrucciones de un par para realizarlos / determinar cuántos pasos debe realizar.
Utilizar paneles de robótica, acordar el lugar inicial del recorrido y el de destino.
Construir recorridos, laberintos, etc. con material estructurado y no estructurado para que recorra el Blue Bot (en grupo total / en pequeños grupos)
Ayudar al robot a resolver diferentes misiones vinculadas a la escritura del nombre propio y de los otros integrantes del grupo, al sistema de numeración,

¹ Propuesta anterior: “Nuestros espacios favoritos”. Situación grupal detectada: huellas en las infancias generadas a partir de la transformación del contexto desde marzo de 2020. Necesidad de abordar aspectos de la vida cotidiana, diferentes formas en que se habita el espacio y nociones de seguridad, confianza, intimidad, comodidad, libertad, autonomía, libertad. Áreas abordadas: ESI, Juego, Matemática, Lenguaje, Educación Digital, Educación Física. Experiencias orientadas a: expresión de vivencias y contextos a través de diferentes lenguajes; juego simbólico en escenarios que recrearon los hogares, el jardín y espacios imaginarios; problemas espaciales y geométricos. identificación de preferencias, sensaciones de agrado y desagrado, momentos de intimidad propios y ajenos. aprendizaje participativo, producción colaborativa, aprendizaje y juego en entornos físicos enriquecidos con TIC y digitales construcción de conocimiento compartido entre todos los actores de la comunidad educativa, participación de las familias (escenarios combinados) Cierre (junio): A partir de un juego desarrollado en el momento de juego libre durante la presencialidad del grupo total, dos subgrupos elaboraron los planos de la “Casa de zombis” y la “Casa anti zombis” en forma colaborativa, seleccionando los espacios que componían a cada una, las actividades que se desarrollaban y los modos de relaciones interpersonales poniendo en juego lo transitado.

Identificar el recorrido a realizar (evitando obstáculos / el camino más corto /, diseñar el trayecto utilizando tarjetas direccionales, programar secuencias, evaluar grupalmente la estrategia creada

Integrar la participación del robot articulando los contenidos abordados con otras propuestas como la Unidad Didáctica “El Lago Regatas”, por ejemplo, sobre el plano / maqueta de ese espacio verde, inventando relatos sobre las posibles vivencias del Blue Bot al visitar el parque, por ejemplo, buscando los animales a indagar)

. Utilizar la aplicación Blue Bot en el jardín y en los hogares:

En modo control para explorar los comandos y su relación con los movimientos mientras el robot va ejecutando cada orden en el momento.

En modo explorar para programar órdenes utilizando diferentes cuadrículas temáticas y diseñados para y por el grupo.

. Utilizar el entorno de programación Pilas Bloques en escenarios combinados:

Resolver, progresivamente, los diferentes desafíos planteados en la plataforma.

. Realizar tutoriales en forma colaborativa para compartir con las familias, por ejemplo, grabando audios sobre lo indagado en relación a la utilización de las herramientas y aplicaciones