

Adivinario en sala de 5

Escuela: JII N° 13 DE 1

Autora: Andrea Nicole Espinola Galeano

Sala/grado/año: 5 años

Breve descripción

Este proyecto propone ofrecer a los niños y a las niñas adivinanzas como señala el Diseño Curricular. Se trata de adivinanzas a través de objetos y animales que les resulten conocidos, con consignas sencillas que puedan responder.

Se busca trabajar el área de Prácticas del Lenguaje mediante actividades relacionadas con escuchar, responder y jugar con palabras, fomentando espacios en donde puedan responder adivinanzas realizadas por un par o por un adulto.

Luego de varias lecturas se propone que los participantes creen sus propias adivinanzas, a través del dictado a la docente, para la confección de un adivinario en formato digital. Se fomentan espacios en donde puedan todos puedan comentar con los pares y la docente lo que se ha escuchado leer, intercambiando opiniones en forma respetuosa.

Durante las actividades de escritura se busca acordar qué se va a escribir y cómo. Antes de empezar se toman decisiones acerca del género, el registro, el soporte, la información que se incluirá y la que se obviará, el orden de presentación de la información, los propósitos y los destinatarios.

En el marco del proyecto institucional relacionado al “pensamiento computacional” se propone brindar espacios de exploración y aprendizaje de diferentes recursos tecnológicos disponibles en el jardín, que enriquezcan las propuestas de enseñanza. Y propiciar instancias desenchufadas que estimulen las prácticas del lenguaje y el pensamiento abstracto.

Una vez por semana contamos con el apoyo de una facilitadora pedagógica digital que nos asesora en la implementación y el uso de los recursos tecnológicos.

Para este proyecto utilizamos la aplicación “Canva” para la presentación del adivinario en formato digital. En él agregamos imágenes, voces y escritura realizada por los niños y las niñas de la sala de 5.

Para finalizar la presentación del adivinario utilizamos la pizarra interactiva digital. Esta fue utilizada en varias actividades previas para familiarizarse con el recurso y aprender la forma de uso.

La pizarra permite transformar las superficies en espacios *touch* e incorporar lo realizado en la computadora. Se hizo una animación de los objetos a través del lápiz digital y los alumnos y alumnas pudieron dibujar la ruta del movimiento. Los niños y las niñas lograron agregar las voces al trabajo, así como también dar movimiento a las respuestas utilizando la aplicación “Canva”.

Los niños y las niñas disfrutaron de este proyecto. En forma espontánea jugaron a crear adivinanzas entre pares y con las docentes repitieron las realizadas e inventaron nuevas de acuerdo con sus propios intereses.

También se realizaron soportes con dibujos y escritura a sus adivinanzas. Lograron identificar algunas palabras como “conejo”, “caballo” o “murciélago” a través de un dibujo.

Como cierre de este proyecto se socializó con las familias de los niños y las niñas un video que fue la producción final. Este fue observado previamente en la computadora con los niños y las niñas, jugamos a adivinarlos con el grupo total. Los niños y las niñas de la sala se mostraron entusiasmados/as al apreciar como quedó terminado el proyecto en el cual trabajaron y les permitió convertirse en productores de contenido.

Situación inicial

En el marco del proyecto institucional relacionado al “pensamiento computacional” se propone brindar espacios de exploración y aprendizaje de diferentes recursos tecnológicos disponibles en el jardín para enriquecer las propuestas de enseñanza y propiciar instancias desenchufadas que estimulen las prácticas del lenguaje y el pensamiento abstracto.

Es por eso que se busca trabajar el área de Prácticas del Lenguaje con actividades vinculadas con escuchar, responder y jugar con palabras, fomentando espacios en donde alumnos y alumnas puedan responder a las adivinanzas realizadas por un par o por un adulto, teniendo en cuenta que los niños y niñas disfrutaran de la literatura y los juegos de adivinanzas, repitiendo las conocidas e inventando nuevas.

Objetivos

Que los niños y las niñas logren:

- Disfrutar de la lectura y participar en juegos de palabras.
- Poner en juego su creatividad.
- Responder y proponer adivinanzas.

Educación digital:

- Desarrollar habilidades para leer y escribir a través de imágenes, sonidos, códigos y lenguajes diversos.
- Compartir producciones con la comunidad extendida.

Contenidos

Prácticas de la oralidad

- Escucha atenta de las ideas y las interpretaciones de los pares y confrontación con las propias.
- Intercambio de ideas que producen las lecturas de materiales literarios en papel y en digital.

Prácticas de escritura

- Observación del modelo de escritura con el propósito de copiarlo en otro soporte teniendo en cuenta particularidades como linealidad, formas gráficas, cantidad, variedad y orden de las letras en la escritura.
- Planificación y toma de decisiones sobre qué información incluir según el propósito y los destinatarios, junto con la docente.

- Producción de textos escritos con orientación del docente.

Educación digital

- Intercambio de ideas a partir de las lecturas de materiales literarios en papel y digitalizados.
- Colaboración con otros/as en la realización de producciones digitales.
- Exploración de recursos digitales (aplicaciones, dispositivos y entornos) para comprender las posibilidades que ofrece su uso.
- Combinación de diferentes lenguajes: visual, sonoro, texto escrito y audiovisual, en producciones digitales.

Destinatarios

Niños y niñas de sala roja (5 años) del JII 13 DE 1.

Secuencia didáctica

- Como primer acercamiento a las adivinanzas se propone la realización de un juego, el cual consiste en introducir la mano en una caja por turnos e ir identificando objetos mediante sus características, por ejemplo objetos de uso cotidiano en el jardín: autos, muñecas, pinceles. Se realizan preguntas como: ¿Cómo supiste que objeto era? ¿Cómo hiciste para saber qué era? ¿Dudaste en algún momento? ¿Qué otra cosa pensaste que podría ser? ¿Qué característica te hizo pensar que era ese objeto y no otro?
- En otro de los momentos se realiza la lectura por parte de la docente de diferentes adivinanzas para que los niños y las niñas comiencen a conocer sus características e intenten adivinarlas. Luego se dan vuelta dichas adivinanzas con el objetivo de ver si la respuesta dada era la correcta.
- Luego de varios encuentros con adivinanzas, se entregan tarjetones para que puedan utilizarlos los niños y las niñas entre ellos, algunos asumiendo el rol de lector y otros de adivinador, promoviendo el trabajo autónomo y en equipo.
- Inventamos diferentes adivinanzas considerando las características que ellas presentan (identificar el objeto/animal/profesional a considerar, establecer características sobresalientes que sirvan para identificarlo y diferenciarlo sobre otros). Se escriben por medio del dictado al docente. Se propone a los niños y niñas crear sus propias adivinanzas teniendo en cuenta las características, por ejemplo: seleccionar un objeto o animal del cual hay que dar pistas relacionadas con las características del objeto o animal que se desea que otra persona adivine.

Las preguntas sobre animales seleccionados serán ¿de qué color es? ¿que le gusta comer? ¿cómo es? ¿es grande o pequeño?

- Se planifica la forma en la que se confeccionará el libro de las adivinanzas junto con los niños y las niñas, considerando qué características deberá tener: la adivinanza propiamente dicha, la respuesta, el dibujo del objeto, el título del libro, los nombres de los autores.
- Se realizan dibujos para representar las respuestas de las adivinanzas.
- Exploración de la pizarra digital con ayuda de la facilitadora pedagógica. Montaje de manera conjunta del recurso disponible en el atelier digital. Se disponen físicamente las mesas de la sala para convertirlas en pantalla y con el uso del proyector y la pizarra se las convierte en una superficie *touch*. En una primera instancia se realiza una exploración con el grupo completo para practicar el uso del lápiz óptico y del graficador.
- Grabación de las voces. En pequeños grupos se propone la lectura de las tarjetas con adivinanzas creadas por ellos mismos. Cada niño y niña selecciona qué tarjeta leerá para la grabación. Se les explica que con la tablet se van a grabar sus voces, mientras un niño realiza la lectura el grupo escucha atentamente y espera su turno.
- Movimiento de imágenes con la aplicación canva y la pizarra digital. Se vuelve a utilizar la pizarra digital pero en esta propuesta se les anticipa que se dará movimiento a los dibujos. Se les muestra cómo dibujar una ruta posible de sus dibujos y de manera inicial le dan movimiento a cada dibujo realizado. Al finalizar se observa la producción final.

[Video 1](#)

[Video 2](#)

[Imagen 1](#)

[Imagen 2](#)

[Imagen 3](#)

- En el marco del cierre de los proyectos cuatrimestrales se socializa la [producción terminada](#) con las familias y luego se les envía por correo electrónico el material. También se comparte en la página web de la institución.

Otros actores

- Facilitadora pedagógica digital de la institución, Natalia Gutiérrez Blanco.

Evaluación

Los niños y las niñas disfrutaron de la lectura de las adivinanzas, paulatinamente fueron comprendiendo la dinámica. En forma espontánea incluyeron en sus juegos las tarjetas ofrecidas con imágenes en las que se apoyaban para dar pistas entre pares y a sus docentes.

Los niños y las niñas lograron proponer sus propias adivinanzas de forma creativa. Seleccionaron animales para la creación de adivinanzas. Las pistas fueron claras y adivinables por ellos.

Utilizaron de forma positiva los diferentes soportes de escritura para realizar copias significativas.

Exploraron y lograron utilizar los recursos digitales ofrecidos por las docentes como la pizarra digital para enriquecer producciones relacionadas con adivinanzas. Participaron con entusiasmo de las actividades y al finalizar el producto final fue socializado con todas las familias de la institución.