

2

El juego en el Nivel Inicial

Propuestas de enseñanza

Juego con objetos y juego de construcción

Casas, cuevas y nidos



2

El juego en el Nivel Inicial

Propuestas de enseñanza

Juego con objetos
y juego de construcción
Casas, cuevas y nidos



Sarlé, Patricia M.

Juego con objetos y juego de construcción. Casas, cuevas y nidos / Patricia M. Sarlé ; Inés Rodríguez Sáenz ; Elvira Rodríguez ; coordinado por Verona Batiuk ; edición literaria a cargo de Damián Atadía y Verona Batiuk. - 1a ed. - Buenos Aires : Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2010.

48 p. : il. ; 30x23 cm. - (El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de Enseñanza)

ISBN 978-987-26134-1-9

1. Educación Inicial. I. Rodríguez Sáenz, Inés II. Rodríguez, Elvira III. Batiuk, Verona, coord. IV. Atadía, Damián, ed. lit. V. Batiuk, Verona, ed. lit. VI. Título

CDD 372.21

Fecha de catalogación: 13/08/2010

Copyright: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura

1ª edición agosto de 2010

5.000 ejemplares

Responsable Técnico del Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa (IDIE)

- OEI - Oficina Regional Buenos Aires

Verona Batiuk. Coordinadora del Área de Apoyo a la Educación Infantil y a los Derechos de la Infancia

Responsable Técnico de UNICEF

Elena Duro. Especialista en Educación

Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa (IDIE). Argentina

Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Oficina Regional Buenos Aires

Paraguay 1510 - 2do. piso (C1061ABD)

Ciudad de Buenos Aires

idie@oei.org.ar

www.oei.org.ar

UNICEF - Oficina de Argentina

Junín 1940. Planta Baja (C1113AAX)

Ciudad de Buenos Aires

buenosaires@unicef.org

www.unicef.org/argentina

Esta publicación puede ser reproducida parcialmente siempre que se haga referencia a la fuente.

El juego en el Nivel Inicial

**Juego con objetos
y juego de construcción**

Casas, cuevas y nidos

**Autoras: Patricia Sarlé
Inés Rodríguez Sáenz
Elvira Rodríguez**

Coordinación general: Verona Batiuk

Responsables de Edición: Damián Atadía
Verona Batiuk

Coordinación de producción gráfica: Silvia Corral

Diseño: Hernán Corral

Fotografías: IDIE - OEI - Argentina

Presentación	7
Algunos criterios y acciones que pueden facilitar la toma de decisiones	8
1. Fundamentación de la propuesta sobre juego con objetos y juego de construcción	11
1.1. Los juegos que dependen del diseño del objeto	13
1.2. Los juegos que surgen a partir de propiedades particulares de los objetos	15
1.3. Los juegos de construcción	18
a. El juego de construcción y los contenidos escolares	19
b. Los objetos para construir	20
c. Vamos a construir con...	22
2. Proyecto: Casas, cuevas y nidos	25
2.1. Introducción al tema	25
2.2. Las fuentes de información	25
2.3. Organización de la propuesta	28
2.4. Proyecto de Trabajo	29
Actividades	30
Bibliografía	47

Presentación

El objetivo de la Serie de Cuadernos *El juego en el Nivel Inicial* - Propuestas de enseñanza, es brindar un itinerario de actividades que facilita la articulación entre juego y contenidos, y juego como contenido- desde un formato que posibilita su implementación en la vida cotidiana del Jardín a lo largo de un año lectivo. Asimismo permite garantizar propuestas de enseñanza basadas en los tres tipos de juego de modo equilibrado. **El propósito transversal y común a todos los Proyectos es garantizar la alfabetización inicial, definida como el conjunto de saberes que implican el contacto con una diversidad de lenguajes (matemático, tecnológico, científico, artístico, corporal) y con lenguaje escrito en particular** (véase NAP p. 8).

En este Cuaderno nos vamos a ocupar de los **Juegos con Objetos** y los **Juegos de Construcción**. Estos juegos permiten: *“Favorecer la indagación del ambiente promoviendo el conocimiento y organización de la realidad. Iniciarse en la identificación de problemas ambientales que afectan la vida cotidiana. Promover la apropiación de hábitos saludables que contribuyan al cuidado de sí, de los otros y del ambiente”, a través del “...reconocimiento de que los objetos están contruidos con distintos materiales; que los materiales de acuerdo con sus características resultan más adecuados para construir ciertos objetos que otros; que los materiales pueden experimentar distintos tipos de cambios. El reconocimiento de la existencia de fenómenos del ambiente y de una gran diversidad de seres vivos en cuanto a sus características (relación: estructuras y funciones) y formas de comportamiento; el establecimiento de relaciones sencillas de los seres vivos entre sí y con el ambiente...”* (NAP, p. 19 y 20).

Para este tipo de juego, el tema del Proyecto elegido es **“Casas, cuevas y nidos”**. La idea es invitar desde el juego a la creación de múltiples ambientes y escenarios; indagar acerca de los objetos y los seres vivos, sus propiedades y sus modos de combinación para descubrir, analizar, aprovechar y modificar el entorno natural y social. En esta oportunidad partimos de **textos informativos** (enciclopedias) a fin de profundizar el conocimiento y la comparación entre los diferentes hábitats, los modos de edificación, etc.

Tal como se plantea en otros Cuadernos de esta Serie, interesa resaltar algunos criterios para la toma de decisiones en la implementación del Proyecto en cada sala en particular.

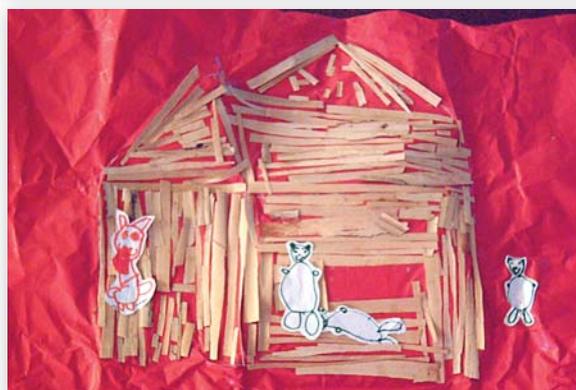


Algunos criterios y acciones que pueden facilitar la toma de decisiones

Antes de pasar a describir el Proyecto que nos ocupa presentamos algunos criterios que pueden orientar la toma de decisiones sobre las diferentes propuestas.

- **Aún cuando cada Proyecto se centra en un tipo de juego como foco, pueden aparecer “armónicamente ligados” otros tipos de juego.** Por ejemplo, “Jugar a la Casita” en el Proyecto de “Casas, cuevas y nidos”, supone un juego de tipo dramático junto con el de construcción. La confluencia de ambos tipos de juego, enriquece y sostiene la propuesta.
- **Es importante acercar diferentes fuentes de información** tanto para los niños, como para los educadores. En el Proyecto “Casas, cuevas y nidos” se hace hincapié en **textos informativos** (enciclopedias, diccionarios).
- **La selección de contenidos para la organización de los Proyectos se sustenta prioritariamente en el campo del juego y de la alfabetización.** Asimismo, se asumen contenidos de diferentes campos de conocimiento, presentes a lo largo del desarrollo de la propuesta. Las ciencias sociales y las ciencias naturales nos acercan información relativa a las instituciones, los roles y funciones sociales, el modo de uso de los objetos y sus características, la mirada sobre el entorno, etc. El campo de la matemática y el lenguaje, nos permite sistematizar comparaciones, utilizar medidas, hacer definiciones sobre el uso y la organización del espacio, sistematizar la información a través de cuadros, carteles, notas, dialogar, armar preguntas y hacer entrevistas, etc. Finalmente, los contenidos pertenecientes al campo de los lenguajes expresivos (música, literatura, expresión corporal, plástica y artes visuales,...), acompañan el desarrollo de todos los Proyectos ya sea porque permiten comprender mejor los contextos de producción o porque son medios que facilitan la expresión estética. La apreciación de imágenes visuales (como reproducciones de casas, retratos), musicales (como la música clásica para situarnos en alguna escena en particular; los sonidos de las diferentes aves...) son fuentes que nutren la imaginación de los niños y facilitan el desarrollo de su capacidad creadora.
- Dado que jugar supone articular la experiencia y el conocimiento con la imaginación, la inventiva, la creación, cada Proyecto requiere una organización anticipada de:
 - Las **Fuentes de Información** tanto para los niños como para los docentes. La biblioteca de la sala o de la escuela primaria; la búsqueda de informantes claves en la comunidad; las salidas y recorridos por el barrio, el acopio de materiales (imágenes, música, etc.) es indispensable.
 - **Los espacios, tiempos y materiales necesarios para jugar.**
- Se debe tener en cuenta la necesidad de que las propuestas:
 - Tengan continuidad, que no resulten aleatorias, inconexas, aisladas, descontextualizadas o desarticuladas.
 - Guarden sentido desde un principio y vayan progresivamente enriqueciéndose de significados construidos a través de los juegos, las experiencias y la articulación con múltiples contenidos.

- Respeten la permanente interacción entre el binomio: juego-experiencias, experiencias-juego.
- Cuiden el tiempo de los niños para “subirse” a la propuesta. Si en la primera actividad, pareciera que los niños no tienen interés suficiente o no le otorgan la importancia esperada por el docente, no “bajar la cortina” de manera inmediata o precipitada, sino buscar alternativas para salvar este obstáculo.
- El interés particular del docente por iniciar un Proyecto antes que otro o la existencia y disponibilidad de materiales, también son criterios a tener en cuenta para decidir por cuál tema comenzar.
- Si la escuela cuenta con varias salas, puede ser conveniente co-planificar entre docentes de diferentes salas. Aún cuando el Proyecto está pensado para niños de 5 años, una sala de 4 puede tomar algunas de las actividades propuestas y organizar sus propios recorridos. Con las adecuaciones necesarias, esto mismo puede trabajarse en salas de 3 años, pluriedad o integradas.
- Si bien todas las familias, desde diversos ángulos pueden colaborar, es recomendable armar grupos de familias que ayuden en cada Proyecto. Así se pueden organizar talleres de padres para el armado de los escenarios o maquetas, para la organización de salidas, etc.
- El ambiente de la sala debe reflejar algunas de las tareas que se van desarrollando con los niños. Se trata de hacer visible aquello que se hace, a través de simples elementos tangibles, que van cambiando y transformando este ambiente y que lo tornan en alfabetizador. Es decir, animarse a intervenir las “paredes” de la sala para que “hablen y comuniquen” los descubrimientos, las producciones (escritas, plásticas), las obras, ilustraciones, esquemas y fotos que son fuentes y productos.
- La posibilidad de registrar la implementación de los proyectos a modo de memoria pedagógica es muy útil para la toma de decisiones sobre la práctica. Aunque sea de manera simple, permitirá pensar: ¿Qué haría diferente el año que viene con este Proyecto? ¿Qué profundizaría? ¿Qué resultó bueno? ¿Qué cambiaría? ¿Qué materiales, diseños, experiencias conviene guardar como punto de partida para otros Proyectos?



La casa de los tres chanchitos (cuento tradicional). Escuela 406, Paula Albarracín, Aristóbulo del Valle, Misiones.

El Proyecto que se presenta está pensado para desarrollarse entre 6 y 8 semanas dedicándole un mínimo de tres actividades semanales. Como se verá más adelante, algunas actividades pueden llevar más de un día. Asimismo, el maestro puede variar las propuestas de acuerdo con la disponibilidad de materiales y objetos. La posibilidad de jugar “reiteradamente” de la misma forma, enriquece específicamente el tipo de juego que nos ocupa. Para “construir” los niños necesitan ensayar varias veces, probar los materiales e ir descubriendo “paulatinamente” cómo sus ideas se plasman en la composición que van realizando. Esto requiere de tiempo, espacio y disponibilidad para animarse a imaginar y plasmar en la construcción las ideas e iniciativas de los niños.



Jardín de Infantes de Clorinda, Formosa.

1. Fundamentación de la propuesta sobre juego con objetos y juegos de construcción

Entre las primeras acciones que realiza un niño pequeño está el indagar sobre las propiedades de los objetos. Golpear, chupar, arrojar, sacudir y los binomios: traer-llevar, poner-sacar, ocultar-aparecer, apilar-derribar (una acción y su inversa), forman parte de las acciones casi imparables que comprometen las primeras actividades voluntarias. Este denodado interés por indagar a los objetos que pueblan el mundo cercano, se constituye en motor que impulsa sus actos y, a partir de allí, todo lo que está a su alcance se transforma en objeto de su curiosidad. Es así, que las mamás suelen decir que a los niños les gusta más jugar con los objetos de las alacenas que con los juguetes auténticos. Las alacenas de las cocinas, con su infinidad de objetos atractivos de diferentes texturas y tamaños (ollas, tapas, cucharas de madera, coladores), al igual que otros espacios y lugares a los que sólo llegan las alturas infantiles (como los huecos en las paredes, el bajo relieve de los muebles y las hilachas de las alfombras) y los múltiples objetos naturales que pueden poblar los pisos (plumas, hojas, piedras, tierra o barro) a veces se convierten en juguetes tanto o más atractivos que los que el mercado puede ofrecer.

Manipulando, explorando y probando con estos primeros objetos, los niños comienzan a descubrir sus propiedades y a clasificar los objetos del mundo. Las cosas se organizan según se rompan o no, pesen o sean livianas, reboten, se estiren o deformen, floten, entren unas adentro de otras, produzcan distintas sonoridades y ruidos al chocar entre ellas o caer. Las texturas, colores, olores, sabores, temperaturas, tamaños y formas constituyen aprendizajes acerca de las cualidades, propiedades o características de los objetos. Los nombres dados a cada propiedad son una forma más de identificar, comprender y reconocer al objeto.

Estas experiencias con los objetos son la base para pasar de un juego de tipo exploratorio o de reconocimiento a otro tipo de juego en donde el dominio y la invención guían la acción de los niños. Los juegos de tipo exploratorio son como “tanteos” o “primeras aproximaciones” que tienen como objeto develar, descubrir, aprehender, comprender e indagar cómo son o funcionan las cosas. Cuanto más conocen los niños sobre los objetos más posibilidades tienen de orientar el juego y “someter” el objeto a su deseo o intención, siempre dentro de los límites que le impone el propio objeto.

Un ejemplo sencillo puede ayudar a comprender la complejidad que esconde jugar con objetos. Imaginemos un niño pequeño jugando con un globo. Puede suceder que el globo se rompa porque el niño no conoce su fragilidad y lo maneje bruscamente (es decir, lo aprieta, lo acerca a un objeto punzante, lo rasga, lo muerde, etc.). O que, juegue a romperlo de muy diversas maneras, pinchándolo, aplastándolo con el pie, pellizcándolo o sentándose sobre él.

Para quien observa la situación resulta complejo diferenciar cuando el globo se rompe “fortuitamente” como fruto de la exploración a cuando se rompe porque es “intención del jugador” hacerlo. La acción “aparentemente” es la misma pero el sentido difiere.

Con esto, nos interesa resaltar una de las características del hecho de jugar: su carácter “**no literal**”¹. Esta característica del juego “*obliga al observador*” a ir más allá de la acción del jugador para poder comprender qué está sucediendo verdaderamente. Situaciones que suelen ser interpretadas como juego, a veces no lo son desde la perspectiva de quien las está realizando. Esta particularidad del juego nos permite comprender también por qué -especialmente frente al juego con objetos- los niños suelen responder “*¡todavía no jugamos!*” ante la consigna de ordenar una construcción con bloques o guardar las mangueras y recipientes utilizados para un juego con agua o arena. El tiempo que el docente puede interpretar como juego resulta un período más exploratorio que no es literalmente considerado juego por el jugador. Su “*todavía no jugamos*” significa “*estoy explorando, pero aun no empecé a jugar verdaderamente*”, frase que difícilmente el niño exprese verbalmente y que como adultos necesitamos interpretar.

Cuando el juego involucra objetos, el primer tiempo es “de calentamiento”; es un tiempo en el que los niños manipulan los objetos, reconocen sus propiedades y deciden cómo van a operar con éstas. Ciertamente, los niños no necesitan conocer todas las propiedades de los objetos para poder jugar, ni el paso de este momento a otro más complejo es automático o lineal. A lo largo del juego, el tipo de material, los propósitos que dirigen la acción del niño y el conocimiento previo que tenga de cómo funcionan las cosas, determinan sus diversos momentos; algunos más exploratorios y otros con mayor intencionalidad lúdica.

Por este motivo, es importante tener en cuenta que los juegos con objetos requieren **tiempo y continuidad**. Se necesita tiempo para “pensar” **qué dicen los objetos y cómo vamos a operar con éstos y posibilidades de repetir varias veces el juego de la misma forma o variando los modos de aproximación**. Estas aproximaciones sucesivas nutren las acciones de los niños y les permiten jugar mejor.

Dentro de los múltiples juegos que pueden involucrar objetos nos interesa mencionar tres:

1. Los juegos que dependen del diseño del objeto.
2. Los juegos que surgen a partir de propiedades particulares de los objetos.
3. Los juegos de construcción.

¹ Esta característica del juego fue enunciada por Bateson al describir su teoría sobre el juego y la fantasía. En Gregory Bateson, *Pasos hacia una ecología de la mente*, Buenos Aires: Lohlé-Lumen, 1998.

1.1. Los juegos que dependen del diseño del objeto

Algunos autores sostienen que hay objetos que se han diseñado especialmente para jugar. En este conjunto de objetos encontramos:

- Los **juguetes** que miniaturizan el mundo cotidiano y sostienen el juego simbólico. Muñecos, autos, baterías de cocina, juegos de té, espadas y sombreros, varitas mágicas, coronas, etc., forman parte de este universo. En tanto objeto, los juguetes guardan una relación de semejanza con el objeto real que representa.
- **Objetos para jugar con el cuerpo.** Triciclos, patinetas, patines, bicicletas, pelotas de diverso tipo, cestos y arcos son objetos que no necesariamente “representan” el mundo y se utilizan para diversos tipos de juegos que comprometen habilidades vinculadas con el equilibrio, el desplazamiento, la puntería, etc. Su diseño puede ser tan complejo que el mismo objeto en manos de un adulto se transforma en parte indispensable para desarrollar un juego deportivo o practicar un deporte. Si bien, estos objetos generalmente están asociados a juegos con reglas convencionales (por ejemplo son juegos con pelota: el fútbol, el quemado, el Stop), los niños pequeños generalmente juegan sin perseguir fines específicos. Andar en triciclo, deslizarse en patines o hacer picar una pelota se constituyen en juegos aún cuando no se jueguen carreras con otros, ni se pretenda competir con otros.
- **Objetos que son juegos.** En este grupo encontramos el balero, el trompo, el yo-yo, los barriletes. Pueden tener diferente diseño y estar confeccionados con materiales diversos, pero todos ellos obligan a realizar un único tipo de acción o repertorio de acciones encadenadas entre sí que compromete generalmente una habilidad, una destreza manual. Son juegos que se encuentran en diferentes culturas y que han sobrevivido al paso de los años. Recuperar el valor que tienen, enseñar a jugarlos, es parte importante de la tarea docente, en tanto implica rescatar el acervo cultural de los pueblos, tradiciones que conllevan habilidades que pusieron en juego y desarrollaron muchas generaciones de manera placentera.



Juego: Tren con las construcciones hechas por los niños. Jardín de Infantes “El Principito”, Clorinda, Formosa.



Carritos y autos, Fontana, Chaco.



Camiones para jugar en bloques y contruidos con cajas grandes. Jardín de Infantes “El Principito”, Clorinda, Formosa.



Balero construido en Taller de juegos. Jardín de Infantes "Copo de Algodón" Clorinda, Formosa.

¿Por qué mencionamos estos objetos? Simplemente porque los juegos que se pueden realizar con estos objetos difícilmente aparecerían sin ellos.

Ciertamente puedo "inventar" muñecos envolviendo una almohada con una frazadita, hacer una pelota con bollos de papel, pero no puedo imaginar qué es "jugar al yo-yo" si nunca observé a alguien jugar con un yo-yo. El diseño del objeto y la acción que ejerzo sobre éste, es lo que sostiene el juego. No se puede jugar ese juego sin el objeto correspondiente.

Estos tres tipos de objetos (los juguetes, los objetos para jugar con el cuerpo y los objetos que son juegos) involucran juegos que surgen a partir del uso de estos objetos. Ciertamente que el "descubrimiento" de las propiedades es imprescindible para jugar². Sin embargo, la finalidad del juego no consiste en descubrir la propiedad sino en apropiarse de ésta para tornar al juego más complejo. Es altamente probable que el niño oriente sus acciones con el objeto atendiendo a sus propiedades, demostrando un aparente conocimiento de las mismas, sin tener aún, sin embargo, posibilidades de explicar, verbalizar y dar cuenta de una comprensión acerca del cómo esas propiedades operan en orden al logro de los objetivos de juego.

Esta aclaración resulta imprescindible en el contexto de enseñanza. Si luego de presentar los objetos y jugar con éstos, la actividad continúa analizando las propiedades (el equilibrio, la posición del cuerpo, el impulso y la dirección) o las acciones realizadas al jugar, puede llegar a perderse el sentido lúdico de la propuesta. Las intervenciones del maestro resultan pertinentes durante el desarrollo del juego: indicando cómo tirar del yo-yo; lanzando la pelota en el cesto; mostrando cómo se sirve el té con las tacitas, etc. Durante el juego el maestro puede verbalizar las propiedades y facilitar la comprensión de las mismas a partir de indicaciones claras y sugerentes sobre el uso de los objetos. El diálogo posterior puede resultar importante para pensar cómo jugar mejor otro día, más que para analizar situaciones verbalmente.

² Por ejemplo, para hacer girar el trompo sobre su eje y de manera erecta, el niño tiene que haber descubierto cómo poner el objeto, reconocer la necesidad de una superficie plana y lisa, y realizar la acción que necesita efectuar sobre aquel para que funcione. Para andar en bicicleta necesita cierto control postural para mantener el equilibrio, entre otras habilidades. Los juguetes suponen cierto conocimiento de la porción de "realidad" reflejada en ellos.

1.2. Los juegos que surgen a partir de propiedades particulares de los objetos

En segundo lugar, encontramos juegos en donde el objetivo es “aprender/descubrir/develar/comprender” las propiedades de los objetos. En este grupo, las investigaciones de Kamii y De Vries (1983)³ marcaron un rumbo importante en torno a la acción exploratoria en niños entre 3 y 5 años. Sus trabajos sobre “conocimiento físico”⁴, confirmaron el interés natural de los niños por actuar sobre los objetos y pusieron de manifiesto cómo los juegos que involucran la manipulación de objetos, contribuyen al desarrollo del pensamiento al favorecer la descentración, la coordinación de diferentes puntos de vista y la cooperación con otros. Este enfoque subraya la iniciativa de los niños al privilegiar sus acciones sobre los objetos.

Podríamos preguntarnos si las acciones que resultan en estas propuestas son “juego” o “exploración de las propiedades” de los objetos. Ciertamente, éstas resultan dos actividades diferentes, aún cuando, por momentos se superpongan. Imaginemos a los niños jugando en la arena (ya sea en el arenero del patio, la playa o una mesa de arena como muestra la figura). Junto con la arena, cuentan con palas, embudos, botellas, coladores, molinillos, moldes, etc. Las primeras acciones probablemente estén guiadas por la pregunta: ¿Qué es este material? ¿Qué pasa cuando lo quiero atrapar, trasvasar o colar? Estas acciones de tipo exploratorio le van dando información sobre el modo en que la arena se comporta frente a las diferentes formas de maniobrarla. Ahora bien, junto con estas acciones aparecen otras -probablemente más lúdicas- en donde la intencionalidad del niño podría ser “atrapar la arena”, o “llenar los recipientes hasta el borde y dejarlos caer como lluvia”, etc. ¿Cómo separar juego y exploración? En este tipo de juegos, la propiedad del material es la que va orientando las acciones y posibilidades de juego. La introducción de un elemento nuevo que modifique la propiedad (por ejemplo, agua que permite modelar la arena) generará un ir y venir entre acciones centradas más en lo exploratorio que en el juego.

En estas situaciones, el objetivo no es “verbalizar” las propiedades de la arena ni tampoco “descubrir las y dejarlas registradas”. Sin embargo la manipulación del material por parte del niño genera una gran cantidad de hipótesis acerca de las propiedades del mismo que, aún cuando no sean verbalizadas ni sistematizadas y ni siquiera se tenga conciencia de ellas, operan como saberes que sustentan el juego. Se necesita “conocer” la propiedad, aunque sólo sea al nivel de la acción, para poder jugar.

3 C. Kamii y R. DeVries, *El conocimiento físico en la Educación Preescolar. Implicaciones de la Teoría de Piaget*, Madrid: Ed. Siglo XXI, 1983.

4 Desde la perspectiva piagetiana, Kamii y DeVries distinguen tres tipos de conocimiento. El conocimiento físico surge a partir de la experiencia/acción con/sobre los objetos. Por ejemplo, al levantar objetos sólidos el niño puede notar su peso. La fuente principal de información es el objeto. Como contraste, la experiencia lógico-matemática, supone acciones sobre los objetos, que introducen características que el objeto no tiene “en sí mismo”. Por ejemplo, ser “más grande que...” no es una propiedad del objeto sino que es una relación entre ese objeto y otro. Es decir, el “ser grande” surge en la relación coordinada por el niño que es quien confiere esa cualidad. Un tercer tipo de conocimiento es el conocimiento social que tiene su fuente en las personas. El conocimiento social es convencional, incluye verdades que son verdaderas simplemente porque “alguien” ha decidido que así lo sean. Por ejemplo, no hay una necesidad lógica o física que lleve al hecho de que el 25 de mayo sea feriado. En Argentina lo es por ser la fecha en que se conmemora la Revolución de Mayo. Es un hecho que pertenece al orden cultural.

¿Qué juegos encontramos en esta categoría? Todos los que supongan operar con objetos y permitir ir más allá de la simple exploración. Cuanto más rica y estimulante la variedad de posibilidades que los niños tengan para jugar, más posibilidades de probar acciones diferentes, variar las acciones, analizar (empíricamente) los efectos, poder observar estos procesos y entender cómo funciona el mundo que los rodea. Algunos ejemplos:



Niños jugando con arena, Jardín de infantes, Tigre, Provincia de Buenos Aires.



Juegos con agua en el patio, Jardín de Infantes N° 34, Fontana, Chaco.

1. **Juegos con agua.** Colar, trasvasar, hacer ingresar agua a un recipiente y derramar, trasladar por tubos de diferente calibre; hacer navegar barcos de cáscara de nuez, papel; hacer burbujas o espuma con una gota disuelta de detergente, etc.
2. **Juegos con arena y agua;** barro y agua, piedritas, piedras, producir o separar mezclas, hacer masas con distintas consistencias; construir túneles, embalses, islotes.
3. **Juegos con la luz.** Jugar con la sombra del sol en el patio (del cuerpo, de las manos); buscar rayitos de luz en sectores de la sala o el patio y “guardarlos” o esconderlos en la palma de la mano; hacer sombras con linternas, variar los colores de la luz con papel celofán; hacer sombras con objetos (fácilmente reconocibles, no tanto); producir sombras chinas; armar un teatro de sombras.
4. **Juegos con aire.** Remontar barriletes; tirar desde lo alto hojas de árboles secas tipo hélice (de árboles como la tipa); correr con una varita que tiene adherido en el extremo una finas tiras de papel crepe y ver cómo “flotan”; un día de viento en una zona externa colocar molinetes; fabricar molinetes sencillos; arrojar papeles tipo planeadores; fabricar paracaídas simples; mover objetos a partir del soplo o usando abanicos; inventar distintos tipos de abanicos, observar y hacer una sencilla veleta o “rosa de los vientos” y descubrir de dónde puede venir el viento...
5. **Juegos con palancas, poleas, engranajes, planos inclinados,** empujar, hacer rodar; armar catapultas con diferentes objetos (por ejemplo, con una cucharita apoyada en el piso y un bollito de papel en el interior de la misma); armar toboganes, hacer rampas, construir “sube y baja”, hamacas, péndulos.

Los juegos con objetos les permiten a los niños ocuparse de problemas y preguntas diversas que surgen a partir de sus acciones sobre los objetos, las reacciones de éstos y su observación. En este sentido, por ejemplo, si se propone un juego con linternas es importante dar un tiempo para que los niños descubran cómo se direcciona la luz en vinculación con la posición que adopta su mano, cuál es el efecto cuando se enfoca el espacio y los objetos próximos y cómo se amplía (y resulta más difusa) la luz del foco proyectada a medida que se prolonga la distancia; qué sucede cuando se ponen objetos de diferente grado de transparencia delante de la luz; cómo se alargan las sombras en función de la posición, etc. Observar, registrar qué cosas se les ocurre a los niños en la primera exploración, puede permitir pensar propuestas más ricas para la siguiente vez que se proponga el mismo juego.

En todas estas propuestas, el juego surge a partir de la propiedad del objeto. El dominio del juego resulta progresivo, debido a que el niño tiene que ir adquiriendo pequeñas habilidades y construyendo criterios efectivos de “estrategias en acción” para lograr plenamente el propósito. Por ejemplo, si juega a embocar objetos (tapias plásticas) en una caja decorada como una rana (“darle de comer insectos o bichitos a la rana”), la reiteración le permite calcular la fuerza deseable para que el envión resulte más efectivo, la postura corporal que conviene que adopte, cómo resolver el desafío de direccionar el objeto, la distancia adecuada, etc.

El juego consiste tanto en el progresivo conocimiento y dominio de las muchas variables que intervienen y que van a ir descubriendo “empíricamente”, como en la eficacia del acto de emboque en sí mismo. Por eso, para jugar se requiere tiempo para conocer y explorar las propiedades y **tiempo para jugar** con ellas e inventar qué hacer a partir de ellas.

Aquí encontramos una diferencia notable entre este tipo de juegos y los del grupo anterior. En los juegos del primer grupo (una muñeca, el triciclo, un trompo), son los objetos los que encierran, esconden o desencadenan el juego. Los niños pueden variar sus acciones, pero el punto de partida del juego no está sujeto a la propiedad del objeto y su exploración inicial, sino en el uso específico que el objeto sugiere. En cambio, cuando “jugamos con agua”, la primera exploración es la que le da a los niños inicialmente “pistas” sobre las cuales pensar juegos posibles. En este sentido, la acción, la observación, la transformación que se opera en estos objetos “ilumina” la mente de los chicos para inventar juegos posibles. De ahí que la intervención del educador sea diferente en cada tipo de juego. Mientras que en el primer grupo (el “yo-yo”, por ejemplo), enseñará el uso del objeto para jugar con éste, en el segundo, ofrecerá alternativas, modelará acciones, realizará indicaciones precisas y/o facilitará la exploración y el nacimiento de ideas novedosas al ayudar a combinar propiedades o favorecer el descubrimiento de formas diferentes de producir efectos deseados.



1.3. Los juegos de construcción

A diferencia de otros juegos con objetos, el juego de construcción resulta interesante para niños de todas las edades y en cada una asume formas muy diferentes:

- Cuando los niños son muy pequeños, construir significa superponer, apilar o alinear objetos formando torres, caminos o puentes. La preocupación está más centrada en “armar y desarmar”, que en obtener un producto específico a partir de la combinación de estos objetos (cubos, cajas, etc.).
- Entre los 2 y 5 años, las construcciones varían y los niños arman escenarios ya sea para jugar con muñecos o autos, o para jugar ellos mismos (casas con sábanas y sillas; túneles para atravesar con cajas grandes, etc.). Si el material lo permite, también comienzan a fabricar juguetes (aviones, autos, robots, naves espaciales, tractores, revólveres), según el modelo o imagen de la realidad que quieren representar. En algunos casos, las representaciones son “universales” (casas, aviones) en otras, transparentan el conocimiento que los niños tienen de objetos complejos del medio geográfico-natural en el que habitan.
- A medida que los niños conocen las propiedades de los objetos, los desafíos que se plantean aumentan. El juego de construcción comienza a seguir reglas externas ya sea a partir del seguimiento de un modelo al que se quiere llegar (por ejemplo, las construcciones con bloques Lego según las indicaciones de cada modelo), o la presencia de instrucciones que tornan al juego de construcción en un juego reglado. Pensemos en juegos como el “efecto dominó”⁵, el yenga/jenga⁶ o el Tetris⁷ que también son juegos de construcción (Sarlé, 2008⁸).

En torno a los Juegos de construcción, interesa señalar tres aspectos importantes para su incorporación en el Jardín de Infantes. El primero, está ligado al tipo de conocimiento que promueve. El segundo, señala la importancia que tiene el objeto que se emplea para construir. Finalmente trataremos de mostrar cómo las consignas que dan origen al juego o los materiales que lo acompañan pueden modificar, enriquecer o diversificar las construcciones.

5 El “efecto dominó” consiste en ordenar fichas (por ejemplo de dominó) en línea de modo tal de crear el efecto que al tirar una de ellas, se caigan libremente el resto.

6 La Jenga, conocido en Argentina como el Yenga, es un juego de habilidad física y mental, en el cual los participantes (que pueden ser de dos en adelante), deben retirar bloques de una torre por turnos y colocarlos en su parte superior, hasta que ésta se caiga. Se juega con 54 bloques de madera que se ubican en formación cruzada por niveles de 3 bloques juntos hasta conformar una torre de 18 niveles de altura. En su turno, cada jugador deberá retirar un bloque de cualquiera de los niveles inferiores de la torre utilizando solo dos dedos y, procurando que no se caiga la torre, colocarlo en la parte superior de la torre para formar nuevos niveles y hacer crecer su tamaño. (<http://helektron.com/tag/yenga/>)

7 Tetris es un videojuego de puzzle en el que distintas figuras geométricas compuestas por cuatro bloques cuadrados unidos de forma perpendicular caen de la parte superior de la pantalla. El jugador no puede impedir esta caída pero puede decidir la rotación de la pieza y en qué lugar debe caer. La caída de las piezas se acelera progresivamente. El juego acaba cuando las piezas se amontonan hasta salir del área de juego (<http://es.wikipedia.org/wiki/Tetris>).

8 Patricia Sarlé, “Objetos, juego y construcciones”, en *Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos escolares*, Buenos Aires: Novedades Educativas, 2008. pp.55-78.

a. El juego de construcción y los contenidos escolares

Aún cuando los juegos de construcción aparecen en los niños desde muy pequeños y fueron la base del diseño de los primeros materiales didácticos para la educación inicial⁹, no suelen encontrarse en la planificación del maestro.

En general, se juega a construir cuando se va al rincón de construcciones (si la sala cuenta con este espacio), o cuando se necesita ocupar un tiempo inerte (Ej. “jugamos con dakis” mientras esperamos que termine el compañero o “sacamos los bloquitos/ladrillos” en un día de lluvia cuando faltaron muchos niños, etc.). De alguna manera, esto parece justificado dada la relación no directa que se establece entre el juego de construcción y los contenidos escolares. Pareciera que el lugar que se les destina en la sala está más ligado a una suerte de continuidad de tradiciones de fuerte impronta en el nivel, que a la valorización real de aprendizajes concretos que este tipo de propuestas posibilitan en los niños. Sin embargo, con tan sólo observar a un niño o a un grupo de niños enfrentando el desafío de una construcción, salta a la vista la riqueza de experiencias que este tipo de juegos encierra.

¿Qué se aprende en el juego de construcción?

Tal como lo plantean los NAP para Nivel Inicial, los juegos de construcción promueven aprendizajes asociados con:

“La indagación del ambiente natural, social y tecnológico: El reconocimiento de que los objetos están contruidos con distintos materiales; que los materiales de acuerdo con sus características resultan más adecuados para construir ciertos objetos que otros; que los materiales pueden experimentar distintos tipos de cambios” (NAP, p. 20).

Por otra parte, el juego de construcción promueve distinto tipo de aprendizajes ligados al desarrollo psicomotriz y lógico conceptual. Es decir,

- Aprendizajes ligados al desarrollo motor, la percepción óculo-manual, la prensión fina, la coordinación de acciones, la independencia mano-brazo, la calidad del movimiento (suavidad en la coordinación, control del movimiento, etc.)... aprendizajes propios de la manipulación intencional de objetos.
- Aprendizajes que permiten descubrir, diferenciar, construir características de los materiales como la forma, la textura, el grosor y su relación con la estructura a componer. Junto con estos, los niños construyen diversas relaciones entre las características de los objetos y sus reacciones al variar la posición en el espacio (plano inclinado, balanza, palanca); establecen múltiples relaciones, operan con situaciones diversas que involucran el equilibrio, la estabilidad y el balance de los objetos.
- Aprendizajes relacionados con diversos aspectos del desarrollo lógico conceptual que se propician al jugar. Para construir, el niño necesita utilizar medidas no convencionales: resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso entre los objetos; establecer relaciones de los objetos en el espacio, proporción y diseño; planificar y anticipar las tareas; buscar formas de resolver los problemas que le impone la combinación de objetos, etc.

⁹ Por ejemplo, los “dones froebelianos” entre el 3 y el 6 suelen denominarse “cajas de arquitectura” dado que la actividad que privilegian es la construcción.

Ahora bien, el aspecto más importante del juego de construcción es que suma a la actividad exploratoria e intencional de los niños, la aceptación de los límites que le imponen los objetos al operar sobre ellos. Si el niño quiere construir una casa con bloques diversos, no basta con superponer objetos. Al ubicarlos necesita aceptar dos límites o restricciones:

1. que los objetos en general no responden a sus deseos y no se ajustan a sus necesidades, sino más bien por el contrario, reaccionan en función de su forma, su posición, su peso, etc. Es decir, los objetos se rigen por leyes físicas a las que el niño debe ajustarse (aunque no las conozca formalmente), y ...
2. que la combinación de los objetos utilizados para la construcción debe resultar tal, que refleje la intención del niño, es decir, que el producto logrado debe permitir que se vea que la construcción es, por ejemplo, una casa (paredes, aberturas, techos, etc.) y no otra cosa. Hay un modelo externo a él que guía la construcción y que lo obliga a ajustar las piezas para alcanzar el fin que desea.

Jugando se aprende a orientar el deseo en función del objetivo; adecuar los aspectos más idiosincráticos del juego a la regla implícita en el material. Por esto, Sarlé y Rosas (2005)¹⁰ sostienen que el juego de construcción es un mediador o puente entre la actividad lúdica y el trabajo escolar.

Estos aprendizajes forman parte de las finalidades que se tratan de privilegiar en los espacios institucionales de educación inicial. Si bien, pueden adquirirse a partir de otras actividades, pareciera que el juego de construcción es el tipo de propuesta más pertinente para nuestros niños.

b. Los objetos para construir

Cualquier objeto puede utilizarse para construir. Una soga, broches y sábanas pueden ser puntos de partida para armar tiendas de campaña, carpas, casas o túneles. Una mesa y una tela pueden rápidamente convertirse en cuevas para esconderse. Los niños pequeños son muy hábiles para inventar escondites y casitas con objetos que nunca nos hubiéramos imaginado, pero para hacerlo, necesitan que esos objetos sean puestos “a disposición”. En este sentido, brindar objetos para construir es una de las tareas del maestro.

En las salas, los objetos para construir suelen disponerse en el rincón de construcciones o en el de juegos tranquilos. Muchas veces, estos objetos son de confección “casera”. Un padre carpintero pudo haber acercado al Jardín diferentes recortes de madera; la compra de un electrodoméstico facilita el acceso a cajas de gran tamaño; telas, tules, tubos de cartón de diferente tamaño y forma pueden constituirse en un rico repertorio de materiales “inspiradores” que provoquen construcciones.

El juego de construcción varía según el tipo de material que se ofrece. Por ejemplo:

¹⁰ P. Sarlé y R. Rosas. *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Buenos Aires: Miño y Dávila, 2005.

- Los materiales de superposición (bloques de madera, cajas, rampas, etc.) se utilizan para construir escenarios sobre superficies amplias (en sentido vertical como las torres, u horizontal, como los caminos). Difícilmente estas construcciones pueden ser trasladadas de un lugar a otro.



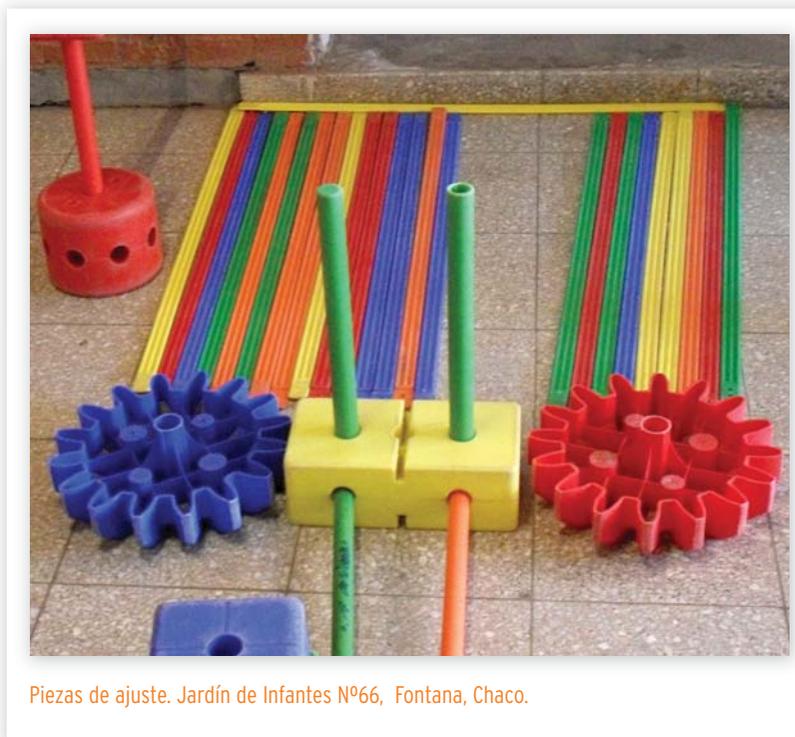
Juego con bloques de madera. Jardín de Infantes Nº159, Fontana, Chaco.

- Los materiales con sistemas de encastre permiten realizar construcciones sólidas en las que el transporte depende del tamaño de la construcción.



Bloques para encastrar. Jardín Nº 529, Fontana, Chaco.

- Los materiales con piezas de ajuste (tipo Mekano) son difíciles de encontrar en las salas de Educación Inicial. Sin embargo, la combinación de masa para modelar, arcilla o trozos pequeños de “telgopor” (como pieza de unión) con escarbadientes o palitos, permite generar diverso tipo de estructuras en donde las formas abiertas y cerradas atrapan la imaginación de los niños pequeños.



Piezas de ajuste. Jardín de Infantes N°66, Fontana, Chaco.

Un criterio importante a tener en cuenta a la hora de elegir los objetos para construir es la cantidad de materiales disponibles. Los niños “piensan” mientras construyen y necesitan tener más de diez bloques para jugar. Cuando se encuentran con el material no necesariamente tienen claro qué van a hacer. Algunas veces, *“lo que van viendo mientras construyen”* les permite imaginar cómo continuar. Compartir el material puede ser una opción siempre y cuando no limite la posibilidad de juego.

Esta actividad en solitario, comienza a ser compartida cuando los niños pueden anticipar qué van a hacer. En estos casos, el diálogo y la acción resultan simultáneos. El modelo mental que va guiando la acción puede ser verbalizado y los niños comparten tanto la forma en que resuelven los problemas que les propone el material como la adecuación de la construcción a sus ideas (Sarlé y Rosas, 2005).

c. Vamos a construir con...

Un último aspecto a considerar guarda relación con la formalización del juego de construcción a partir de la consigna que da origen al juego.

Si bien, son los objetos los que invitan a armar, es muy diferente decir: *“Vamos a construir...”*:

- *“...casas para meternos adentro” que “casas para las muñecas”*
- *“...rampas para que los autos se deslicen solos” que “toboganes para deslizarnos con patines”*
- *“...túneles para los autos” que “túneles para atravesar reptando”*

El tamaño de los objetos que acompañan la construcción (juguetes, otros bloques, el cuerpo del niño) y la finalidad/intención del producto construido orientan al niño en su juego y, de acuerdo al caso, pueden hasta inhibir la posibilidad de jugar. Los niños pequeños necesitan consignas sencillas y sin muchas restricciones.

Las consignas que el maestro utilice para iniciar el juego guardan relación con la edad de los niños, la experiencia con el material y la cantidad de objetos disponibles.

Algunas premisas importantes a tener en cuenta son las siguientes:

- Los niños necesitan probar sus ideas y contar con tiempo para construir.
- Cuanto más pequeños son los niños, menos dirigido externamente debe ser el juego.
- Cuanto más desconocido o novedoso resulta el material, mayor tiempo de exploración necesita el niño antes de iniciar un juego.
- La presencia de juguetes (autos, carritos, muñecos) orienta la construcción aún cuando no se explicita la intención de construir algo en particular.



2. Proyecto: Casas, cuevas y nidos

2.1. Introducción al tema

Este nuevo Proyecto nos invita a volver la mirada al mundo que nos rodea, para descubrir en él, algunas de las particularidades que asumen los objetos y los materiales en relación con las obras que diferentes seres vivos emprenden para poder vivir en él. Es un proyecto que nos empuja a mirar alrededor y redescubrir, en aquello que nos resulta familiar y conocido, lo nuevo, que sólo se percibe cuando se lo mira desde otra perspectiva.

Vamos a hacer foco esta vez en las viviendas y los lugares que sirven de refugio para aves y animales. Por esto, las casas de las personas, las cuevas, los nidos, la forma en que las diferentes poblaciones se adaptan a su hábitat, será la información que nutrirá la imaginación de los niños para volcarse luego en el juego.

La finalidad de la propuesta se centra en que los niños, a partir de la indagación de variadas fuentes y experiencias:

- Recreen y construyan en la sala diversos escenarios que les permitan los juegos de construcción.
- Amplíen su conocimiento y comprensión del entorno natural y social.

2.2. Las fuentes de información

Este Proyecto de trabajo, -jugar a construir casas, nidos o cuevas-, se sustenta sobre el conocimiento que los niños tienen de estos tipos de viviendas, los modos de organización de los diferentes seres vivos, sus costumbres, etc. Todos estos contenidos, todo lo que saben sobre estos temas, servirán como “modelo mental” para la realización de las actividades.

Volvemos entonces a las preguntas: **¿qué saben los niños en torno a las casas donde viven ellos o sus amigos, los nidos de los pájaros de su región y las cuevas de los diferentes animales?**

La información que necesitamos provendrá de diferentes **fuentes**:

- Los **objetos y sus propiedades**, (aquellas que se descubren al accionar sobre éstos).y **la reflexión** acerca de los objetos y sus propiedades en relación con las acciones que se operan sobre éstos.
- Los **textos informativos**¹¹ (las enciclopedias, los diccionarios, los libros de divulgación) en tanto nos ofrecen datos acerca de los objetos y los hechos que estamos indagando, “dándonos a conocer” características y particularidades del recorte específico del mundo que hemos seleccionado.
- Las **salidas y experiencias directas** que nos permitirán conocer el entorno.

¹¹ Estos textos expresan objetivamente determinados hechos y/o conceptos y nos entregan la información de manera ordenada. El objetivo de un texto informativo es facilitar la comprensión del lector, presentándole el tema y entregándole los elementos centrales para que los entienda.

El desafío es constituir estas particulares “moradas, viviendas o hábitats” en objeto de indagación, descubrir sus características, sus propiedades y sus razones, en función de las necesidades de sus habitantes.

Para ello será necesario nutrir y profundizar la experiencia que tienen los niños sobre el tema, brindándoles la oportunidad de entrar en contacto con fuentes que posibiliten enriquecer su mirada. Los caminos elegidos para ampliar su perspectiva conducen a variadas fuentes a las que se puede recurrir.

Algunas ideas como punto de partida

- **En relación con los objetos y sus propiedades:** las diferentes propuestas de juego serán oportunidades para conocer los objetos, sus propiedades y “darse cuenta” cómo operar con ellos para alcanzar el objetivo que se proponen (Ej. construir una casa, armar un túnel, ubicar puertas y ventanas, etc.).



Efecto Dominó. Jardín de Infantes N°34, Fontana, Chaco.



- En relación con los textos informativos:
 - Leer enciclopedias para aprender sobre las características de los animales y las aves; su forma de vida según hábitat.
 - Buscar libros, diccionarios, manuales de divulgación que nos permitan aprender palabras nuevas.
 - Observar libros y revistas de decoración y arquitectura. Identificar, registrar, comparar, diferentes tipos de viviendas: urbanas, rurales, lacustres, iglúes, otras.
 - Existen libros para niños que combinan los textos informativos con otros formatos. Por ejemplo, en la colección “Primera Sudamericana” encontramos *La leyenda del Yaguareté* y *La leyenda del Oso hormiguero* que cuentan con muy rica información sobre estos animales. Otros cuentos como *Los tres cerditos y el lobo* (tradicional), *El pueblo dibujado* de Laura Devetach, la poesía *La casa* de Marta Giménez Pastor, invitan a imaginarnos los problemas, necesidades, posibilidades y riquezas que rondan los lugares donde habitamos.

■ **En relación con las imágenes, películas:**

- Mirar películas que muestren el funcionamiento de las cosas, los diferentes animales en sus hábitats, videos de aves construyendo nidos, el trabajo de las hormigas.
- Observar imágenes de periódicos, revistas o textos con infografías.
- Mirar fotos y videos sobre animales, insectos y pájaros en sus diferentes hábitats. Los canales de televisión como Encuentro, National Geographic, Discovery Channel, presentan de manera permanente programas de este tipo. Se puede promover que alguna familia o integrante del Jardín que tenga acceso, los pueda grabar.

■ **En relación con las salidas y experiencias directas:**

- Realizar experiencias directas: visitas para observar y “descubrir” el recorrido del agua en la escuela y en una casa. De ser posible, si la escuela (o la casa), cuenta con los planos de las cañerías, tratar de reconocer e identificar algunos de los circuitos de agua potable que provienen del tanque y recorridos de los residuos.
- Observar obras que se están edificando o en construcción y son próximas al Jardín. Tipo de máquinas y objetos que se usan en la construcción: poleas, roldana, planos inclinados, andamios, etc.
- Recorrer las cercanías del Jardín con el objetivo de identificar o caracterizar diferentes configuraciones arquitectónicas barriales: el barrio de casas bajas, el de edificios, los que no tienen calles internas.
- Si la zona es rural analizar los modos en que llega el agua a las casas, los molinos, las bombas de agua, el motor. Las distancias entre las viviendas, los corrales, el gallinero, si hay huerta o algún cultivo que requiere riego.
- Si la zona es urbana, visitar una plaza cercana y analizar los tipos de casas que la rodean: con jardines; casas bajas de una sola planta, aquellas que tienen más de una; las que tienen el hall de entrada; las que tienen garage, o dos puertas de acceso, los edificios...
- Visitar la plaza o espacios abiertos cercanos a la escuela y centrar la observación y el análisis en: los tipos de nidos que en los árboles de la plaza se pueden encontrar, descubrir nidos en el recorrido del Jardín a la plaza. También pueden observarse y reconocerse panales de abejas, hormigueros, etc.



Rincón de Ciencias, sala anexa del Jardín Capullito de algodón N° 14, Clorinda, Formosa.

2.3. Organización de la propuesta

En esta oportunidad, hemos organizado el Proyecto en torno a **preguntas**.

Así como muchas Enciclopedias temáticas plantean preguntas y buscan maneras diversas de responderlas aportando datos, imágenes, ilustraciones que informan acerca de aquello sobre lo que se cuestiona, nos parece que este tema, a través de interrogantes, fomenta, abre y da rienda suelta a la capacidad de “asombro” de los niños y a la búsqueda de múltiples formas de canalizar su curiosidad acerca del mundo que habitamos y la imaginación. Por su parte, al docente lo enfrenta con el “desafío” de encontrar puntos de apoyo diversos para activar la relación entre la construcción del conocimiento y el juego.

Pensamos un Proyecto factible de ser realizado aproximadamente en cuatro semanas cubriendo alrededor de 8 actividades base (cada una de estas actividades puede precisar un conjunto de propuestas o actividades alternativas que permitan sostener lo iniciado). La indagación girará en torno a una pregunta que resulta disparadora y organiza la búsqueda de información y el juego.

¿Cualquier pregunta es buena?

Los niños pequeños hacen muchas preguntas. Preguntas sobre el funcionamiento de las cosas, sobre aspectos de la realidad que no comprenden, sobre aquello que les resulta extraño, sobre lo aparentemente obvio, etc. Pareciera que lo complejo es responder, no preguntar. Sin embargo, para los adultos no siempre resulta sencillo elaborar una pregunta que guarde fuerza motivadora y que aliente a la búsqueda.

Como docentes se necesita generar preguntas que faciliten la planificación y la puesta en acto de la propuesta de trabajo; preguntas que favorezcan el aprendizaje.

Una buena pregunta obliga a realizar un recorte, una focalización sobre un conocimiento particular. Abre un espacio para pensar, para interrogarse y comunicarse, para buscar información sobre un saber “real” que invita a salir de lo conocido. Se necesitan preguntas que desafíen para buscar y encontrar respuestas.

Definir una buena pregunta es un problema del orden de la enseñanza. Por esto, la pregunta seleccionada tiene que ser rica y “potente” para los niños. Al mismo tiempo, define un modo particular de práctica didáctica. Es decir:

- La pregunta **sostiene y encauza la búsqueda individual y compartida de respuestas**. Son acciones que permiten sondear “en terreno”, concretar experiencias, jugar “imaginando” posibles respuestas o abriendo otros interrogantes.
- La pregunta es **una forma de organizar la planificación didáctica**. En este sentido, las acciones que realiza el docente con los niños suponen la búsqueda por las respuestas que la pregunta desencadena. Las aproximaciones sucesivas al conocimiento se organizan en torno a las preguntas.



Como siempre, lo importante es ampliar la experiencia de los niños para enriquecer su juego. Aproximarlos a un modo diferente de conocer la realidad, explorar el mundo cercano, ampliar la capacidad de interrogarse y comprender modos de vida... En suma, aproximarse al entorno natural y social para poder sentirse parte del mundo, para poder actuar sobre éste y recrearlo a través del juego.

Para este proyecto seleccionamos una pregunta disparadora, en tanto punto de partida posible: **Manos, picos y patas ¿Cómo se construyen las casas?**

Cada uno de ustedes, de acuerdo con las características fito-zoo-geográficas de su zona, las especies autóctonas o más conocidas, el conocimiento que tengan de los animales, aves, insectos, los modos de vida de su región, las características de las viviendas de los niños y los tipos de construcciones que se observan en la ciudad, pueblo o colonia, puede imaginarse y proponer otras preguntas.

2.4. Proyecto de Trabajo

La secuencia de actividades para cada pregunta está pensada tratando de articular diferentes situaciones de juego (de construcción y con objetos) que arman un entramado y sostienen la comprensión de los diferentes contenidos que se van abordando. Por esto, no responde a criterios tales como *de lo fácil o lo difícil* o *de lo sencillo a lo complejo*. Tampoco la propuesta está sostenida en complejizaciones progresivas definidas desde una lógica disciplinar (por ejemplo, del campo de las ciencias naturales o de otras disciplinas curriculares). En todos los casos, las fuentes de información nos permiten orientar el juego y activar la búsqueda de respuestas a las preguntas planteadas.

La lógica de la organización está delineada por actividades de más de un bloque de tiempo para su desarrollo. Por lo tanto, algunas de ellas podrán tomar varios días.

La pregunta que orienta el proyecto, se desarrollará a lo largo de tres o cuatro semanas con una propuesta inicial de ocho actividades.

“**Manos, picos y patas ¿cómo se construyen las casas?**” es el punto de partida para entrar en la temática y nos permite:

- Mirarnos, observar a otros y descubrir algunos “modos de hacer” las viviendas de diferentes seres vivos.
- Poner manos a la obra focalizando fundamentalmente el juego de construcción.



Actividad 1

Construimos casas para meternos adentro

Iniciamos la propuesta con un juego de construcción: con cajas grandes, tubos, telas, broches, etc., armamos casas en la sala y jugamos con éstas. Se puede tomar la merienda en nuestras casas, ver qué problemas se presentan, de qué tamaño son, cómo ampliarlas, etc.

Como empezamos el Proyecto jugando, necesitamos:

- Un bloque de tiempo amplio.
- Un espacio en lo posible despojado de muebles.
- Materiales en cantidad suficiente para realizar grandes construcciones. Sería bueno contar con cajas de cartón grandes, tules, sábanas, tubos, broches y sogas que permitan “imaginar” casas. También pueden usarse las mesas de las salas y cajas más pequeñas para cerrar las “paredes” (entre las patas), etc.

La consigna es tan simple como “vamos a construir casas en la que podamos entrar...”

Para tener en cuenta**Inicio**

- Presentar los materiales y dar la consigna en forma clara. Habilitar el diálogo sobre cómo puede ser la casa, qué podemos necesitar, cómo conviene organizarnos.
- Es importante delimitar con claridad el espacio y dejar un margen de tiempo inicial para que los niños exploren el material y realicen los primeros intentos de construcción.
- En ese primer momento, en general se van produciendo aproximaciones progresivas a los materiales y a las acciones sobre éstos: se prueba, se experimenta, se empieza a poner en relación los materiales entre sí y a descubrir las posibilidades y los obstáculos para llevar adelante la propuesta.

Al ser la primera vez que juegan, **el tiempo de juego (desarrollo de la actividad)** se inicia “apenas” se da la consigna para comenzar a armar. Durante el desarrollo los niños pueden decidir construir solos o con otros. Quizás el juego parezca desorganizado y se desarrolle en medio de un gran ruido. De a poco la obra empezará a tomar forma y será el momento de tomar decisiones en relación con la viabilidad, la posibilidad de sustentación, y el ajuste a la consigna.

¿Qué hace el maestro durante este tiempo?

- Fundamentalmente **acompaña** (observa, pregunta, acerca material) y **resuelve problemas prácticos** (colabora en dar soluciones frente a las dificultades e ideas para hacer viable lo que los niños van intentando).
- Puede ser necesario que el maestro **colabore** en la construcción participando de la misma activamente. **¿Cómo?**
 - Haciendo por los niños aquello que no están en condiciones aún de hacer solos: pega con cinta las uniones complicadas, utiliza el abrochador, ata con cintas extremos difíciles.
 - Ayudando a que se animen a hacer lo que sí está a su alcance: sosteniendo, dando ideas, realizando preguntas que ayuden a pensar soluciones.
 - Poniendo en palabras las acciones y el sentido de la forma que progresivamente va adquiriendo la obra.
 - Haciendo preguntas del tipo: ¿cómo hacemos más grande nuestra casa si queremos invitar a alguien a entrar? ¿Podemos hacer una casa donde entremos todos? ¿Cómo hacemos para que no se caiga el techo? Estas preguntas pueden hacer crecer la propuesta y ayudar a organizar la tarea.

Es importante comprender, por ser la primera vez que se propone un juego de construcción, que la cooperación entre los niños puede ser una contingencia, algo no necesario en este momento. Es decir, puede darse que los niños jueguen solos, con otros o todos juntos. Resulta entonces prioritario respetar los modos de organización que se van sucediendo. Muchas veces, los niños comienzan jugando solos y luego se agrupan. Las intervenciones del maestro facilitan la interacción pero no obligan a estar con otros, al menos la primera vez que se juega.

Algunas sugerencias para el cierre de la actividad

- Una vez que “las casas” estén finalizadas, resulta muy emocionante hacer algo dentro de ellas. Podría ser tomar la merienda, conversar acerca del Proyecto que se inicia, plantear las dificultades surgidas durante la construcción, leer un cuento.
- Si fuera posible, sería bueno tomar fotografías tanto durante el proceso de construcción como con la obra terminada y con los niños adentro y afuera de la misma.

- Si los espacios lo permitieran y el material de trabajo también, por ejemplo, si la escuela tuviera un salón de usos múltiples donde pudieran quedar montadas las construcciones, podrían dejarse las casas construidas por un tiempo.



Sala de 3 años, Instituto San Cayetano. Ciudad de Buenos Aires.

Actividad 2

Salimos a observar, fotografiar y registrar casas

En esta actividad, el foco está puesto en los tipos de casas que rodean al Jardín, las propias y, si las encontramos, las casas de animales, bichos, aves, etc. Con la información que recolectamos se arma un cuadro que la sistematice.

La recorrida por la zona, sea esta rural o urbana, constituye una buena fuente de información. Es interesante **organizar la salida registrando por distintos medios** todo lo que vemos a fin de facilitar la sistematización de la información.

¿Qué medios de registro son posibles?

- Cámara fotográfica o celular para tomar imágenes a lo largo de la recorrida.
- “Cuaderno de notas” (confeccionado con hojas dobladas y abrochadas y un lápiz en el bolsillo) que cada niño lleve para registrar lo que ven dibujando o con intentos de escritura.

Antes de la salida conviene decidir el recorrido, caminarlo y anticipar la existencia de nidos, cuevas, casas “interesantes” que nos permitan orientar la búsqueda posterior con los niños. Por ejemplo:

- Prever lugares apropiados para que todos se sienten en la vereda a observar y dibujar algo de lo que están viendo.

- Elaborar una encuesta breve acerca de las viviendas y sus características para realizar a los vecinos. Las preguntas pueden ser sencillas, y factibles de ser respondidas con un si o un no, de modo de que ellos mismos sean capaces de registrar las respuestas.
- Dialogar con quienes nos acompañan para delegarles algunas tareas sencillas. Por ejemplo, acompañar a un grupo de niños a dibujar las casas mientras otros sacan fotos, etc.



Casa en zona rural, Aristóbulo del Valle, Misiones.



Jardín de Infantes N° 25, Clorinda, Formosa.

De regreso a la sala se puede sistematizar la información recogida en un cuadro comparativo (si así lo hicieran posible los datos recabados) o, simplemente puede volcarse en un afiche incluyendo las imágenes y los dibujos o anotaciones de los niños.



Un ejemplo de registro: Actividad: Vuelta a la manzana. Jardín de Infantes "Capullo de Algodón", Clorinda, Formosa.

Actividad 3

Volvemos a construir

Esta vez volvemos a armar casas. La visita permitió descubrir cómo eran las casas (disposición de los ladrillos, forma en que están puestos los techos, lugar de puertas y ventanas, etc.) El objetivo ahora es jugar nuevamente como en la Actividad 1 pero incluyendo todos aquellos elementos que descubrimos en la salida. En este sentido, convendría ver qué tipo de materiales acercarle a los niños para que puedan enriquecer sus construcciones (Ej. telas para los techos, broches para sostener o cinta de pintor para unir).

Esta propuesta está pensada a los fines de:

- Empezar a definir algunas generalidades en relación a los tipos de casas. Establecer diferencias entre lo que armamos y las diferentes casas.
- Generar una nueva situación de juego de construcción: Ajustar las construcciones a otras dimensiones y necesidades.
- Descubrir la necesidad de buscar información sobre cómo son las casas según sus habitantes.

Antes de la actividad necesitamos:

- Definir si vamos a armar casas grandes “para meternos adentro” o si se prefiere armar “maquetas” de casas (construcciones pequeñas) como algunas de las que vimos en el recorrido. La elección del tamaño de la construcción generará diferente modo de organizar al grupo y diferente juego de construcción.

Durante el juego necesitamos contar con:

- Espacio y tiempo para que la propuesta se desarrolle.
- Distintos tipos de materiales: cajas de zapatos, tubos, trozos de cartones, telas, ramas, hojas, cintas, paja, papeles de diario. Los materiales deben facilitar el armado de construcciones específicas. Por ejemplo, una plancha de cartón de huevos puede sugerir las “olitas” de la laguna para el yacaré.
- Como las construcciones serán más complejas, para unir siempre son útiles el abrochador, cinta adhesiva, broches de ropa o algún pegamento.



Para tener en cuenta:

- La propuesta puede organizarse en pequeños grupos dejando también la posibilidad de que algunos prefieran jugar solos.
- Cada grupo/niño define para quién va a ser la construcción. Durante el armado debe tener al *destinatario* junto a él a fin de ajustar su construcción a los requerimientos de tamaño y de tipo de vivienda.

Como en la propuesta anterior, los niños seguramente empezarán con una actividad más exploratoria con los materiales y establecerán acuerdos acerca de cómo se puede ir construyendo la casa.

¿Qué hace el maestro?

- **Acompaña y sigue el proceso de construcción** con una actitud de constante ayuda, estímulo e incentivación de opciones y posibilidades. Es el mediador que facilita la resolución de problemas prácticos y de puesta en acto de las ideas de los chicos. Preguntas tales como ¿qué quieren hacer? ¿necesitan ayuda?, junto con una escucha atenta de las respuestas de los chicos, pueden desencadenar orientaciones ricas para que los niños no queden “trabados” o detenidos ante un problema que no logran resolver.
- **Participa del juego “construyendo” o “colaborando”** con los niños. Esta suerte de “modelaje” cooperativo suele facilitar la integración de niños que permanecen aislados o suscitar ideas nuevas a los diferentes grupos de niños constructores.

La propuesta de “construir casas” puede continuar siendo interesante para los niños a lo largo de todo el proyecto. En este sentido, puede enriquecerse el juego cambiando los destinatarios. Por ejemplo, “construir casas donde podamos entrar” es diferente de “construir casas para los muñecos del rincón de casita”. En este caso, al variar el referente los niños necesitar organizar el juego en función del tamaño requerido.

Convendría que la maestra tuviera preparadas algunas preguntas y orientaciones que coincidan con las necesidades habitacionales del muñeco elegido.

Actividades 4 y 5

Las dos actividades siguientes son de **indagación de información** y suponen un tratamiento similar. A partir de aquí empezamos a focalizar para “*mirar un poco más de cerca*” algunas cuestiones. En cada una de ellas se profundiza en un tipo de morada indagando acerca de las características de sus habitantes. En el Proyecto que estamos presentando, luego de estas actividades de indagación se decidió continuar profundizando con los “nidos”. En el caso de seleccionar “las cuevas”, deberían pensarse actividades similares pero orientadas a construir ese tipo de moradas (Ej. elegir un animal propio de la Región y buscar información sobre cómo vive, construir cuevas y túneles con diferentes materiales, etc.).



Actividad 4

Las aves y sus nidos.

¿Qué hacen los pájaros? ¿Cuándo y cómo comen o dan de comer a sus crías? ¿Cómo se pelean entre ellos? ¿Dónde buscan el alimento? ¿Cómo hacen sus nidos? ¿Para qué hacen los nidos? ¿Cómo son los nidos?

Actividad 5

Los animales que viven en cuevas

¿Quiénes viven en cuevas? ¿Cómo las hacen? ¿Dónde comen, adentro o afuera? ¿Las usan para las crías? ¿Cuándo salen las crías de las cuevas? ¿Viven siempre en la misma cueva? ¿Almacenan alimentos?

Para tener en cuenta:

- Es fundamental el conocimiento que el maestro tenga del tema. La búsqueda previa de información en enciclopedias, Internet, etc., le facilitará armar preguntas ricas y orientar la conversación a fin de no quedarse sólo con lo que traen los chicos.
- El armado de “fichas de información” con datos claros puede ser un aporte para el rincón de biblioteca. Por ejemplo:

El tero

¿Sabías que...?

... el Tero se distingue por su grito particular, con el que parecen decir “teru-teru” y al cuál deben su nombre.

... utiliza la táctica del “falso nido”, es decir que deja sigilosamente el nido real, y se coloca en otro sitio a empollar, para desorientar a sus enemigos naturales, en especial al carancho, del que huye rápidamente simulando abandonar el nido. Es muy cuidadoso de sus pichones y realiza vuelos rasantes sobre los que se acercan a ellos.

... la gente cree que el tero predice la lluvia y también que su canto anuncia la visita de parientes.

... el nido es un hoyo apenas escarbado en la tierra, limitado por ramitas quebradas y unas pocas hierbas secas o tallitos de cardo y otras plantas.

<http://www.redargentina.com/Faunayflora/Aves/tero.asp>



- Es necesario asegurarse que las fuentes a las que vamos a recurrir puedan dar respuesta a, por lo menos, algunas de las preguntas que se plantean en el enunciado de la actividad.
- Con los niños, para iniciar la búsqueda de respuestas, se puede conversar, intercambiar experiencias, mirar imágenes, ver todos juntos un pequeño video.

La indagación de la información (1ª parte de la propuesta) puede organizarse de maneras diferentes, según las características del material con el que se cuente. **Algunas opciones son:**

- a. Si se puede acceder a una enciclopedia, varias imágenes y alguna revista de animales se puede plantear una suerte de **trabajo en pequeños grupos**, de modo que cada uno pueda trabajar con una de las fuentes e intercambiar acerca de lo que las imágenes les sugieren:
 - Pueden contar con hojas y lápices (incluso pueden ser los cuadernos de notas utilizados en la recorrida por la zona) de modo de poder realizar allí dibujos, copiar las imágenes e intentar escrituras o copia de algunas palabras. La idea sería pedirles que: *“observen con mucha atención las imágenes e intenten describir los nidos o las cuevas, según sea el caso, y los animales que viven en cada uno de ellos”*.
 - Es importante que se les sugiera que hagan el intento de lectura de alguno de los textos que acompañan las imágenes, sobre todo títulos, ya que es probable que el material se preste para hacer posibles estas anticipaciones lectoras. Animar a los niños a anticipar *¿qué dirá?* es una forma de iniciar en la función comunicativa de los textos.
 - Transcurrido un tiempo prudencial se puede organizar una ronda y realizar un intercambio acerca de las conclusiones de cada grupo. Los comentarios e información se van registrando en un afiche y se leen párrafos ya seleccionados del material en los que se aporta la información buscada.
- b. Si sólo se cuenta con una enciclopedia o un video, entonces la propuesta tiene que organizarse necesariamente en **grupo total**. En este caso, tanto si se mira una enciclopedia como un video, es interesante que se vaya registrando en un afiche lo que se va indagando en el material. Incluso se puede ir deteniendo el documental cuando aparece alguna información significativa para responder las preguntas planteadas en el Proyecto. El registro puede ser un cuadro prolijamente organizado o también un afiche en el que se vaya volcando la información “a mano alzada”.

El **registro** de lo que se va averiguando hace que la actividad “se instale” de otra manera. Marca una diferencia central entre un simple *“estamos mirando revistas...”* a un *“estamos buscando información que necesitamos para nuestro proyecto...”*.

Se busca lograr un compromiso diferente respecto a la función informativa del texto que nos permite asumir una nueva responsabilidad en la tarea: “*leer para comunicar*”.

- Conocer cómo son las casas, los nidos y las cuevas va a permitir generar mejores construcciones: decidir los materiales para hacerlas, inventar diseños nuevos, hacer preguntas para continuar indagando.
- La información que se va recopilando es importante integrarla en los rincones o áreas de trabajo. Por ejemplo, las láminas pueden colgarse en el lugar de reunión, las enciclopedias o libros informativos guardarse en el **rincón de biblioteca**.
- También es importante comenzar a darle vida al **rincón de ciencias** (o habilitar un sector específico de la sala) donde se inicie el coleccionar tipos de nidos, colmenas o panales (naturales y artificiales); nidos de hornero, cotorras, picaflor, abejas, avispas, que se encuentren caídos o en desuso (favoreciendo así la idea del cuidado y la preservación).



Rincón de Ciencias, sala anexa del Jardín Capullito de algodón N° 14, Clorinda, Formosa

Otras sugerencias por si hay tiempo

- Relevar nidos de la zona. Observar cómo están hechos (pajitas, barro).
- Coleccionar en la sala nidos de: cotorras, horneros, picaflor, paloma, etc.
- Hacer una entrevista al veterinario de la zona, a una mamá, abuela o vecina que tenga pájaros en su casa: en cautiverio o en nidos cercanos.
- Averiguar entre los vecinos si alguien identificó una cueva cerca de su casa.

Actividad 6**Armamos nidos para los pajaritos**

Esta actividad incluye una serie de propuestas tales como:

1. **Fabricamos nidos para diferentes aves: tero, benteveo...** aquí es importante la diferencia entre fabricar nidos que están “apoyados” en el suelo y otros que se sostienen entre las ramas de los árboles.
2. **Fabricamos nidos similares a los naturales** con ramitas, hojas y plumas. Comparar nuestros nidos con los nidos coleccionados. Ponemos bollitos de papel (tipo huevos) y probamos si no se caen con el viento.

Esta propuesta brinda una nueva posibilidad de construir, esta vez con un esfuerzo más explícito para que la obra se asemeje al modelo que se intenta reproducir y con materiales menos convencionales que los habitualmente utilizados en el juego de construcción.

3. **Armamos casitas para pajaritos del Jardín.** Construimos un “merendero” para que vengan a comer miguitas.

Para tener en cuenta

- Para armar los nidos necesitamos: ramitas, viruta, hojas, plumas y barro. El material puede haberse coleccionado y estar clasificado en el rincón de ciencias.
- Los materiales tienen que posibilitar la construcción por parte de los niños, esto implica pensar de antemano en cuestiones tales como: flexibilidad de ramitas y fibras, posibilidad que brindan para entrelazarse, modos y técnicas de entrelazado que los puedan ayudar a concretar su obra. Puede incluirse barro para unir, rellenar y tapar orificios. Sin duda es una tarea que requiere de un fuerte andamiaje por parte del maestro que sostiene, ayuda y colabora en todo momento con los niños, haciéndose cargo de las partes más complejas de la tarea.
- Dependiendo de las posibilidades de conseguir los materiales se pueden armar sólo nidos, o bien fabricar casitas de pájaro de madera, o “merenderos” donde colocar alimento para que los pájaros vengan a comer al Jardín.
- Es interesante contar con modelos en la sala para tratar de reproducirlos, ya sea en imágenes o reales.

Las orientaciones para organizar la actividad serán diferentes según el tipo de nido que se decide construir.



Nido de zorzal.

Algunas sugerencias

Si los niños construyen nidos con barro o pajitas, es importante:

- Dialogar previamente para qué sirve un nido: proteger, anidar, cuidar las crías. Atender a estos propósitos les permitirá a los niños comprender la necesidad de que los nidos sean cóncavos, resistan vientos, etc.
- Durante el armado, conviene tener algún objeto que simule “huevos” (por ejemplo, pelotas de papel de diario) para probar si se caen, cómo se pueden proteger, etc.
- Probablemente convenga construir los nidos sobre una superficie que permita luego cambiarlos de lugar (por ejemplo la tablita que se usa para modelar, un cartón grueso, etc.).
- Como siempre, el maestro colabora, sostiene, resuelve problemas prácticos y pregunta.



Nido construido por niños.



Construyendo nidos con diversos materiales.

Si decidimos armar casitas de madera:

- Las casitas de pájaros se pueden armar de madera, para cuya construcción es necesario contar con las maderas ya cortadas y el pegamento o las herramientas para clavar. Es una tarea que requiere en forma constante del adulto. Si esto se dificulta mucho, también pueden construirse de manera menos “natural” con cajas de cartón duro en las que los niños peguen ramitas, paja o palitos de helado que puedan parecer “tentadoras” para las aves.

¿Qué hacemos con los nidos?

- Con estos nidos hechos artesanalmente, con nidos naturales encontrados y con las casitas de pájaros se puede establecer, instalándolos en el patio del Jardín o el parque, *un aviario natural*, para lo cual es imprescindible incluir un envase con alpiste, o miguitas de pan o rodajas de manzana. Se puede completar, haciendo pequeños bebederos y natatorios de aves, cambiando el agua diariamente.
- Si fuera posible conseguir largavistas, podría instalarse en la sala o en el exterior un *punto de avistaje*, para la observación de aves en distintos momentos de la jornada y el registro de lo observado en un afiche o cuaderno de notas.

Es importante tener en cuenta que quizás los pájaros se acerquen a comer o beber, pero no necesariamente a usar los nidos y casitas. Esto no inhabilita la propuesta que, en realidad, tiene la intención de generar un espacio de juego de construcción. Tal vez la conclusión final sea que, evidentemente, los pájaros prefieren habitar sus propios nidos.

Actividad 7

Observar el nido del hornero

El nido del hornero, ¿cueva o nido? Indagar sobre el hornero, jugar con barro o arcilla y ver cómo armar un nido de hornero y una cueva.

La idea es, a partir del nido del hornero, establecer especificaciones que nos permitan, a la vez que comparar, sistematizar la información que se ha venido manejando en estas semanas. En este caso la “observación” permite hacerse preguntas sobre las características del nido, anticipar y buscar información sobre cómo el hornero lo construye, por qué tiene “sala y alcoba”, etc. Es una observación guiada por el maestro que facilita ir más allá de la mirada inicial sobre color, consistencia, tamaño, etc. Tendrá un momento más “espontáneo” de mirar el nido y otro en que buscaremos detalles, establezcamos comparaciones, encontremos diferencias y similitudes con otros nidos, etc.

Para tener en cuenta

- Para empezar, podríamos organizar un intercambio grupal acerca de las características de cada tipo de hábitat. El propósito consiste en ir “repasando” lo que se ha trabajado con la intención de puntualizar características. Se puede ir armando un listado en el que se sintetice lo aprendido.

- En un segundo momento, se puede organizar con los chicos una cartelera para poner en la entrada o en algún sector del jardín al que otros tengan acceso. De este modo, se hace visible y comunica a los demás todo lo que hasta el momento han averiguado. También ayuda al grupo a dar testimonio de los “descubrimientos” y guardar memoria de aquello que se va conociendo. Para esto se les puede pedir a los niños que dibujen en cartelitos algunas de las cosas sistematizadas para ir pegando y armando la cartelera con la participación de todos.
- En el caso que cuenten con **fotocopias ilustrativas, o fotografías**, pueden ser adheridas a una cartulina y sacar flechitas que expliquen, informen, pregunten, describan y expresen comparaciones que efectúen los niños.
- También se pueden armar “fichas” (actividad 4) con la información que encontramos en enciclopedias, diccionarios, revistas, Internet... sobre el hornero y sus nidos.

El hornero

¿Sabías que...?

...juntos, el macho y la hembra construyen el nido...

...que el nido del hornero tiene dos partes: “la sala y la alcoba”

...cuando los pichones crecieron y están listos para volar toda la familia abandona para siempre el nido...

...el hornero tiene una única compañera toda la vida...



Actividad 8

Nidos y casas: armamos una cartelera gigante

Retomamos y sintetizamos el material y la información que fuimos recogiendo sobre las casas y los nidos, sus semejanzas y diferencias

Esta actividad tiene como objetivo comenzar a sistematizar y recuperar lo realizado. Hasta ahora, armamos y aprendimos cosas sobre las casas (actividades 1, 2 y 3) y sobre los nidos (actividades 4, 6 y 7). También dialogamos sobre las cuevas (actividad 5). Esta primera aproximación al tema, nos permitió descubrir cómo los seres vivos tienen necesidad de refugio y hábitats especiales.

Para armar la cartelera necesitamos:

- Las fotos que se sacaron y los dibujos que fueron registrando las diferentes salidas o juegos.
- Las preguntas de las entrevistas y sus respuestas.
- Las láminas o imágenes que se consultaron de las enciclopedias.
- Los nidos que se recolectaron y los que se construyeron.
- Una superficie para componer la cartelera (afiches, pizarrón, pared).

Una posibilidad es organizar a los niños en dos grupos: uno, que sistematice la información sobre las casas y otro, sobre los nidos. Cada grupo puede buscar formas de disponer las imágenes en la cartelera, “dictar” al maestro información que cuente parte del recorrido realizado o “explique” las imágenes.

Completado este primer momento, cada grupo puede compartir su síntesis y entre todos decidir dónde colocarán la cartelera (en la puerta del Jardín, en la entrada de la sala). También se puede exponer junto con la cartelera, los nidos y las construcciones que se hayan guardado.

Con esta última actividad, podemos “cerrar”, sistematizar y ensayar respuestas a la pregunta planteada: **Manos, picos y patas: ¿cómo se construyen las casas?**

A través del recorrido de las actividades, indagaciones, distintos juegos de construcción, “modelado”, hemos ido aprendiendo sobre las viviendas, las semejanzas y diferencias que nuestras casas tienen con los hábitats de algunos animales; los modos de realización de las mismas. Nos detuvimos en el “cómo son”, “cómo se hacen” y los lugares en que se ubican.

Cerramos este Proyecto con algunas **recomendaciones finales para la práctica:**

- En este proyecto el aprovechamiento de **materiales de usos múltiples** o también denominados “inestructurados”, de descarte y su transformación (cajas, papel de diario, ramas y hojas secas, plumitas, etc.) es fundamental. Para contar con ellos se puede tener un espacio de clasificación y acopio de materiales durante todo el año, a fin de tenerlos disponibles para las diversas actividades.
- Los **juegos de construcción** atraen a los niños de todas las edades y permiten la cooperación entre pares, niños pequeños y más grandes, niños y adultos. Por esto, puede ser importante organizar Talleres de producción artesanal (con hermanos de Primaria o miembros de las familia -tías, padres, abuelos-) que nos acompañen y nos ayuden a producir maquetas de casas, coleccionar nidos abandonados, etc.
- El proyecto necesita diferentes **fuentes de información**. Junto con los textos informativos (enciclopedias, revistas, diccionarios) resulta imprescindible armar entrevistas con diversos informantes claves.

En las diferentes comunidades o barrios existen personas con muchos conocimientos sobre los diferentes temas. Por ejemplo, carpinteros, albañiles, plomeros, etc. Algunos pueden acercarse al Jardín; a otros podemos ir a visitar y observar cómo trabajan. **Las visitas y las entrevistas permitirán verlos trabajar, conocer algunas de las herramientas o instrumentos que usan, diferenciar términos o vocabulario específico según cada oficio, etc.**

- La riqueza cultural que porta cada comunidad ingresa a la escuela en la medida en que le **abrimos las puertas**. Los niños y sus familias pueden contar o recabar información sobre las especies de aves y animales propias de la región. Sus diferentes voces, la forma en que cazan y se alimentan, los cuidados que requieren. Toda información, además de la que proviene de los libros y enciclopedias, es rica para poder comprender el entorno, las costumbres, diversos modos de vida.



Una casa de madera. Escuela Nº 406, Paula Albarracín, Aristóbulo del Valle, Misiones.

Bibliografía

- Bateson, Gregory, *Pasos hacia una ecología de la mente*. Buenos Aires: Lohlé-Lumen, 1998.
- Kamii C. y DeVries R, *El conocimiento físico en la Educación Preescolar. Implicaciones de la Teoría de Piaget*. Madrid: Ed. Siglo XXI, 1983.
- Sarlé, Patricia, *Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos escolares*. Buenos Aires: Novedades Educativas, 2008.
- Sarlé P. y Rosas R, *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Buenos Aires: Miño y Dávila, 2005.
- Sarlé P. y Rosas R, *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Buenos Aires: Miño y Dávila, 2005.
- NAP, Núcleos de Aprendizaje Prioritarios, Nivel Inicial, 2004, Consejo Federal de Educación.



Nidos producidos por los niños.

Impreso en Baires Print S.A.

Leandro N. Alem 3447 - Munro - Buenos Aires - Argentina

Material de distribución gratuita

