



Jugamos en la placita (Propuesta didáctica)

**Descripción:**

Propuesta que integra las siguientes unidades curriculares: Educación Física, Geografía, Matemática y Ciencias de la Computación y la Tecnología Educativa. Para su diseño se tomaron insumos de la metodología activa “Aula invertida” con actividades para realizar fuera del aula. La temática busca revitalizar el espacio de la placita del barrio como espacio de construcción de vínculos y promoción de destreza de habilidades, para niños y niñas.



Fundamentación: ¿Porqué es importante llevar a los niños a jugar a las placitas?
¿Cómo influye en su desarrollo físico y social?

Explorar, tocar, correr, resolver problemas, sortear obstáculos, compartir con otros niños. En una palabra, jugar: “Es la primera ocupación humana, en los niños. Y nuestro trabajo es ayudar a sentar las bases donde se va a montar después el aprendizaje, la educación y formación académica” Lic. María Olga Segovia, Terapeuta Ocupacional del Servicio de Rehabilitación Pediátrica.

Jugar en la placita permite adquirir destrezas y habilidades específicas. Si bien es verdad que es algo natural llevar a los niños a la placita, en general no valoramos su importancia. Sin embargo, la actividad al aire libre, con distintas alternativas y posibilidades, hace que los niños desarrollen una cantidad de funciones que son útiles para toda la vida. Ir a las placitas es una de ellas. Caminar sobre los diferentes terrenos de una plaza (pasto, tierra, piedras, etc.), poder correr, sortear obstáculos, trepar, desarrollará la motricidad gruesa: saltar en dos pies, en uno solo, alternarse.

La integración de los diferentes estímulos sensoriales y el manejo mayor del ambiente, de los espacios, son algunos de los beneficios.

La plaza de juegos ofrece una multiplicidad de recursos para que los chicos aprendan a manejar su cuerpo y desarrollar sus habilidades motrices básicas.

Formato: Propuesta didáctica

Metodología:

Para el diseño de este recurso se tomaron insumos de la metodología activa "**Aula invertida**" con actividades para realizar fuera del aula y con instancias donde el estudiante se enfrenta al REA con actividades que promueven la reflexión, el disfrute y la conexión con saberes que ya posee, permitiendo no solo la construcción de nuevos saberes sino también el desarrollo de habilidades para la vida.

Fecha de creación: Julio 2024

Ciclo: 1

Tramo:2

Grado: 1ro y 2do año



Espacios: Técnico tecnológico, Ciencias Sociales y Humanidades, Científico-Matemático y Desarrollo Personal y Conciencia Corporal.

Competencias generales: Pensamiento científico, Ciudadanía local, global y digital y Comunicación.

Unidad curricular	Competencia específica	Contenidos	Criterios de logro
Educación Física	CE1. Competencia Motriz: Realiza una práctica motriz reflexiva, emocional y observable del cuerpo humano, que promueve un estilo de vida saludable que implica conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos (Ruiz, 1995), en relación con el deporte, el juego y la recreación, la gimnasia y las expresiones del movimiento motriz	Conciencia corporal Es entendida como el proceso dinámico e interactivo motriz y emocional por el cual se perciben los estados de ánimos, procesos y acciones que suceden en el cuerpo, tanto en el plano interoceptivo como propioceptivo, y que pueden ser percibidos por uno mismo en permanente retroalimentación y construcción. Gimnasia La gimnasia como contenido de la Educación Física implica realizar secuencias sistemáticas de ejercicios y técnicas sobre componentes motores	Percepción de su propio cuerpo en relación con diferentes variantes: • tiempo • espacio • ritmo • trayectoria • velocidad • tipos de desplazamientos. Ubicación de su cuerpo y de los objetos en un espacio común, incluyendo la lateralidad y la temporalidad en sus diferentes variantes.



Matemática	Utiliza diferentes estrategias matemáticas, conectando conceptos entre sí y explicando los procedimientos realizados para resolver problemas en distintos contextos.	Tramo 2. Eje figura. Magnitudes y medidas. Magnitudes asociadas a la geometría, al tiempo y al espacio físico (longitud, amplitud angular, superficie, capacidad, tiempo, masa, temperatura). Medida y unidades de medida.	1° año - Elabora distintos procedimientos de conteo para resolver situaciones lúdicas y de la vida real. 2° año - Expresa las medidas de una misma cantidad de magnitud de un objeto en diferentes unidades del objeto.
Geografía	C.E.1 Infiere, interpreta, reconoce y comunica la ubicación y localización de objetos del entorno en planos, maquetas, dioramas.	2° año.- Los sistemas de localización. Orientación. Puntos cardinales	Sigue indicaciones, explora e identifica la importancia de los puntos cardinales como sistema de referencia con o sin mediación.

Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa	C.E.4 Explora, observa, descubre e indaga en diferentes entornos digitales.	Iconografías: relación entre los íconos y sus funcionalidades en herramientas digitales.	Busca información disponible en los entornos digitales acerca de temas que son de su interés.
<ul style="list-style-type: none">● Metas de aprendizaje: <i>(La meta se situará en la realidad del grupo del docente.)</i> <p>Los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none">- conocerán las diferentes habilidades motrices y capacidades motrices básicas que realizan en una placita de juegos para tomar conciencia del desarrollo motor que genera la práctica de las mismas.- relacionarán distancias reales (en cuadras y metros) con representaciones en el plano (Google maps) para interpretar recorridos cotidianos en vinculación con la magnitud “longitud”.- podrán interpretar mapas a través de la lectura de diferentes íconos y referencias para comprender el significado de los mismos .- reconocerán los puntos cardinales, con la mediación del docente, para orientarse en el espacio.			

Actividad 1

Planificación de la salida didáctica a la placita de juegos cerca de la escuela

Pensar con los estudiantes: ¿qué placitas de juegos tenemos cerca de la escuela? ¿Cuál está a menor distancia?

Se propondrá la utilización de planos o mapas para buscar en la zona.



designed by freepik.com

Actividad para trabajar con Google maps:



Primero se conversará con los niños para saber qué conocimientos tienen acerca de esta herramienta.

Posteriormente el docente guiará la actividad invitándolos a entrar a Google maps: <https://www.google.com/maps>, esto puede hacer en equipos o de forma individual.

Una vez que acceden se trabajan algunos elementos que les permitirán indagar en el mapa:



(A la derecha del mapa y abajo)

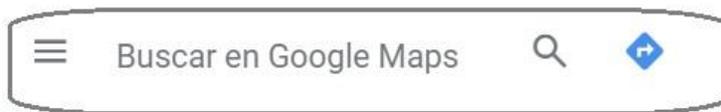
Se puede invitar a los niños a que ubiquen la escuela, su casa, la placita, u otro punto de referencia que sea cercano a su ubicación.

Se realizará el reconocimiento de calles y otros elementos que puedan identificar.

Indicar cómo acceder y explorar “Street View” para reconocer a través de imágenes, la zona donde se encuentran.



También podrán utilizar el buscador que se encuentra arriba a la izquierda para buscar diferentes lugares que ellos deseen encontrar en las proximidades como:



clubes, plazas, centros educativos, supermercados, restaurantes, hoteles, fábricas y muchos otros sitios.

Según el interés y los conocimientos que ya posean los niños, el docente podrá incorporar otros íconos que se encuentran en esta herramienta para potenciar su uso y aplicar en diferentes actividades.

Actividad 2. Las distancias

Para esta actividad se sugiere iniciar con la ubicación de las placitas existentes en la zona de la escuela, empleando Google Maps.

La idea con esta actividad es iniciar la toma de decisiones en relación a la salida didáctica a la placita que se quiere realizar. Para ello es necesario, en primer lugar, ubicar varias placitas y poder decidir cuál queda a menor distancia para visitar.



Se recomienda sondear la idea que tiene el grupo acerca de lo que es una cuadra y referenciar por ejemplo con la cuadra de la escuela, indicando en el plano donde está la cuadra o la manzana de la escuela y relacionando con datos de la realidad (por ejemplo: la cuadra de la entrada de la escuela va desde la esquina del semáforo hasta la esquina del almacén).

Ubicadas la escuela y las placitas de juegos cercanas se propondrán consignas que apunten a:

- dibujar recorridos posibles diferentes para llegar a una misma placita (para esta tarea sería conveniente imprimir la zona seleccionada en la cual se encuentran la escuela y las placitas)
- conteo de cuadras para ir desde la escuela a cada una de las placitas en sus diferentes recorridos posibles
- decidir qué placita visitar (para este punto se tendrá en cuenta no solo la distancia menor sino también las preferencias del grupo sobre qué placita visitar en función de los juegos que tienen (de acuerdo a lo que conocen y a la vista desde Street View).

Para grupos de segundo año escolar se trabajará a su vez con la relación entre cuadras y metros de los diferentes recorridos.

Si una cuadra es aproximadamente 100 m., ¿a qué distancia en metros se encuentra cada placita de la escuela? (considerando, en cada caso, el recorrido más corto para llegar a las mismas).

Actividad 3 Los puntos cardinales ¿Qué son? (Aula invertida)

La salida a la placita o cualquier otro recorrido constituye una excelente oportunidad para trabajar la orientación en el espacio, y específicamente **los puntos cardinales**, a partir de actividades que involucren el juego y el movimiento.



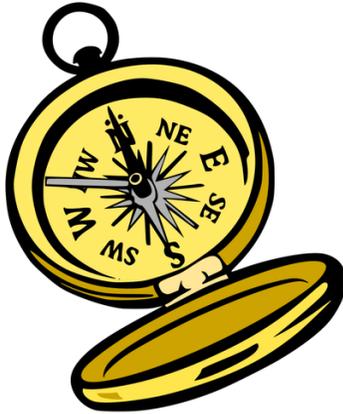
A través del Aula virtual se puede compartir este video para visualizar en el hogar y luego trabajar en el aula:

Los puntos cardinales o los cuatro sentidos o direcciones, son aquellos que permiten a cualquier persona orientarse en el espacio, en la superficie terrestre o incluso en un mapa. Estas direcciones son: **Norte, Sur, Este y Oeste**

Existen también otras direcciones, llamadas secundarias, que relacionan los puntos cardinales entre ellos, dando lugar a los siguientes puntos:

1. **Noreste (NE)**
2. **Noroeste (NO)**
3. **Sureste (SE)**
4. **Suroeste (SO)**

La brújula es el instrumento utilizado para orientarnos. Tiene una aguja imantada que apunta la dirección a la que nos dirigimos.



Construcción de una brújula casera en casa o en la escuela.

(Para hacer bajo la supervisión y con la ayuda de una persona adulta)

Con una aguja, un imán, un corcho y un recipiente con agua, pueden construir una brújula casera y experimentar con ella. [Accede al video para ver cómo se hace](#)



Recuerden que el NORTE es el punto cardinal de referencia

Esta dirección siempre se ha considerado el punto cardinal principal debido a que los demás puntos se establecen a partir de este.

Incluso, en la brújula, la aguja siempre estará apuntando al norte como referencia, y se irá moviendo a medida que lo hagamos nosotros.

Podrán comprobarlo con la brújula casera.

Actividad 4 ¡Vamos al parque!



En esta actividad de orientación les propondremos ir a un parque o plaza cercanos a la escuela, y utilizando como referencia el sol, árboles o edificios, identifiquen los puntos cardinales. Pueden marcarlos con piedras o palitos. También se podrá realizar un dibujo o croquis del recorrido.

A modo de ejemplo:



(Nótese que en este dibujo no hay datos en relación a la orientación)

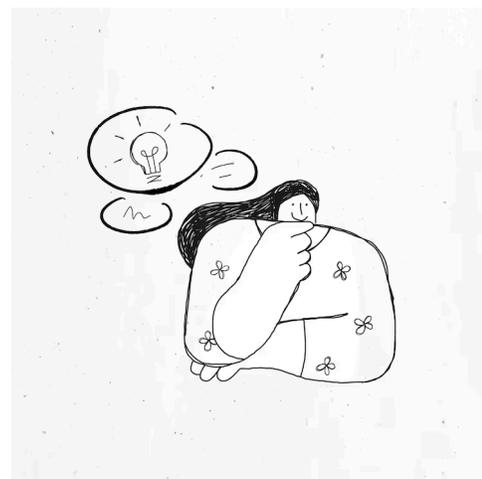
Para esta actividad se puede utilizar una brújula, guiarse por el sol utilizando nuestro cuerpo como referencia, o utilizar brújulas digitales en un dispositivo electrónico. Se podría organizar un juego de **“Tesoro escondido”** donde las pistas incluyen la ubicación de diferentes lugares usando los puntos cardinales.

Actividad 5 : Pensemos juntos....

Primera parte:

Luego del recorrido a la placita y que los niños juegan en los diferentes elementos de la misma, se sugiere iniciar una discusión realizando diferentes preguntas disparadoras como por ejemplo: ¿Qué juegos les gustaron?, ¿qué tuvieron que hacer con su cuerpo para realizar las actividades de esos juegos?

A partir de las respuestas de los niños, el docente les hará reflexionar que en la placita cuando realizan diferentes movimientos como **CORRER, SALTAR, TREPAN, GIRAR**; estas son





capacidades motrices como también trabajar la **COORDINACIÓN**, el **EQUILIBRIO**, y mucho más.

La placita de juegos les permite desarrollar y ejercitar mucho sus movimientos corporales, que son muy importante para su crecimiento.

Segunda parte: **“Simón dice”**

Luego de la reflexión jugarán a un juego muy conocido, **“Simón dice”**, adaptándolo a la temática trabajada.

Cuando el profesor dice **“Simón dice correr por todo el patio”**, todos los estudiantes corren por el patio, **“Simón dice saltar con los dos pies, como lo hicieron en las rayuelas de la placita”**, Todos los niños saltan con los dos pies, **“Simón dice hacer equilibrio por los cordones o bancos del patio como lo hicieron en la placita”**, todos los niños intentan hacer equilibrio en el cordón o bancos del patio **“Simón dice girar con los brazos abiertos como lo hicieron en los juegos giratorios de la placita”**, los niños giran, etc. Las diferentes opciones que deben realizar los niños, quedan a criterio del docente.

Con este juego se intenta que los niños identifiquen las destrezas y habilidades con la ejecución de los movimientos como también con los juegos de la placita y que las mismas son muy importantes para su desarrollo corporal y su crecimiento.

Actividad 6. Identificar

Con la intención de evaluar lo aprendido, en esta propuesta los niños realizarán un juego en Genially en equipos, donde deberán identificar las habilidades o destrezas con los juegos de la placita o juegos que realizan en el patio de la escuela o en Educación Física de una forma divertida.



The screenshot shows an interactive game interface. On the left, there is a photograph of a young girl smiling while climbing a blue safety net. To the right of the image, the title 'Conocimiento' is displayed in a large, bold font. Below the title, the instructions read: 'Relaciona las imágenes con las destrezas o habilidades que se desarrollan'. A clock icon indicates a duration of '5 min.'. At the bottom right, there is a prominent blue button with the text 'Empezar' (Start).



<https://view.genially.com/66b0cd8c47690d17087d5b85/interactive-content-juego-estimulacion-cognitiva-iii>

Luego de realizado el Genially para cerrar la propuesta se lleva adelante una puesta en común sobre el juego.

Sugerencias metodológicas y de evaluación:

Desde la Geografía es necesario promover el relacionamiento del estudiante con el ambiente, interactuando y formando parte. La placita constituye un espacio vital para las infancias donde desarrollan hábitos de cuidado por el ambiente pero también habilidades motrices y vínculos saludables entre pares. Para autoras como Bishop (1999) "A través de la interacción constante con el espacio que les rodea, las personas construyen ideas y conocimientos sobre él. Este conocimiento, empírico, permite desplazarse de un lugar a otro con destreza. Pero el conocimiento sobre el entorno no se construye de una vez y para siempre. Es el internarse en él, recorrerlo, mirarlo, sentirlo, lo que permite progresar en tal conocimiento."

Desde las Ciencias Sociales es interesante realizar un abordaje que permita a los estudiantes un encuadre desde lo espacial, atendiendo los recorridos, los desplazamientos y los trayectos recorridos hacia y desde la plaza. Por otra parte, se podrá trabajar con el cuidado de la misma, como un espacio público que es compartido por toda la comunidad.

Desde la Educación Física es muy importante que los estudiantes puedan transportar los conocimientos que desarrollan en la materia a la vida diaria, comprender que la práctica de las habilidades motrices básicas y las capacidades físicas son



fundamentales para el óptimo crecimiento de los mismos. La Educación Física permite un desarrollo íntegro como ser biopsicosocial.

Bibliografía:

CATSICARIS, Cristina (2022,Febrero), "Ir a la plaza , mucho más que salud"[Sitio web]. Disponible en .<https://www1.hospitalitaliano.org.ar/#!/home/aprender/noticia/32709>

CIENCIABIT: Ciencia y tecnología (2016) Cómo Hacer una Brújula muy Sencilla. Proyecto de Ciencias [Video] en Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=IWEK7QLhJRQ>

FREEPIK (s,f)."Juegos isométricos para niños, padres, niños con imágenes aisladas de carruseles de escaleras de balancines en la ilustración de vector de fondo en blanco "[Imagen].Disponible en :
https://www.freepik.es/vector-gratis/juegos-isometricos-ninos-padres-ninos-imagenes-aisladas-carruseles-escaleras-balancines-ilustracion-vector-fondo-blanco_26759892.htm#fromView=search&page=1&position=52&uuid=3971aa3f-61e5-4a48-8fc7-bf98f6a98734

FREEPIK(s,f)."Niña sonriente" [Imagen].Disponible en :
https://www.freepik.es/foto-gratis/chica-sonriente-tiro-completo-sindrome-down_29448970.htm#fromView=search&page=1&position=51&uuid=3971aa3f-61e5-4a48-8fc7-bf98f6a98734

FREEPIK, Mujer con una idea vistiendo camisa floral [Ilustración]
https://www.freepik.es/vector-gratis/mujer-idea-vistiendo-camisa-floral_16309891.htm#fromView=search&page=1&position=31&uuid=00bc9e22-b6e5-4f13-b125-15835032b5c7

FREEPIK(s,f)."Hermosa niña divirtiendose "[Imagen].Disponible en :
https://www.freepik.es/foto-gratis/vista-frontal-hermosa-nina-divirtiendose_9877644.htm#fromView=search&page=1&position=14&uuid=3971aa3f-61e5-4a48-8fc7-bf98f6a98734

FREEPIK(s,f)."Pegatinas de objetos de parque infantil "[Imagen].Disponible en :
https://www.freepik.es/vector-gratis/pack-pegatinas-objetos-parque-infantil_27290612.htm#fromView=search&page=1&position=13&uuid=3971aa3f-61e5-4a48-8fc7-bf98f6a98734



FREEPIK(s,f). "Fondo colorido de niños en el patio"[Imagen]. Disponible en :
https://www.freepik.es/foto-gratis/fondo-colorido-patio-ninos-al-aire-libre_30124820.htm#fromView=search&page=3&position=3&uuid=a77ce9cd-19f7-4d0e-9355-174552dd28b0

LA BIBLIOTHEKA, (2016) ORIENTACIÓN en el ESPACIO. Los puntos cardinales. ✓ 
PRIMARIA [Video] en Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=0laqDXrJjnc&t=115s>

PIXABAY(s,f). "Patio de juegos " [Imagen]. Disponible en :
<https://pixabay.com/es/photos/patio-de-juegos-ni%C3%B1os-juego-de-ni%C3%B1os-417615/>

PUBLICAMIVECTOR(s,f) "Brújula" [Imagen]. Disponible en:
<https://publicdomainvectors.org/es/vectoriales-gratuitas/Icono-de-br%C3%BAjula-vector/9173.html>



Créditos:

Fecha: Julio 2024

Autores: Veronica Gaínza, Milena Martín y Cecilia Nuñez.