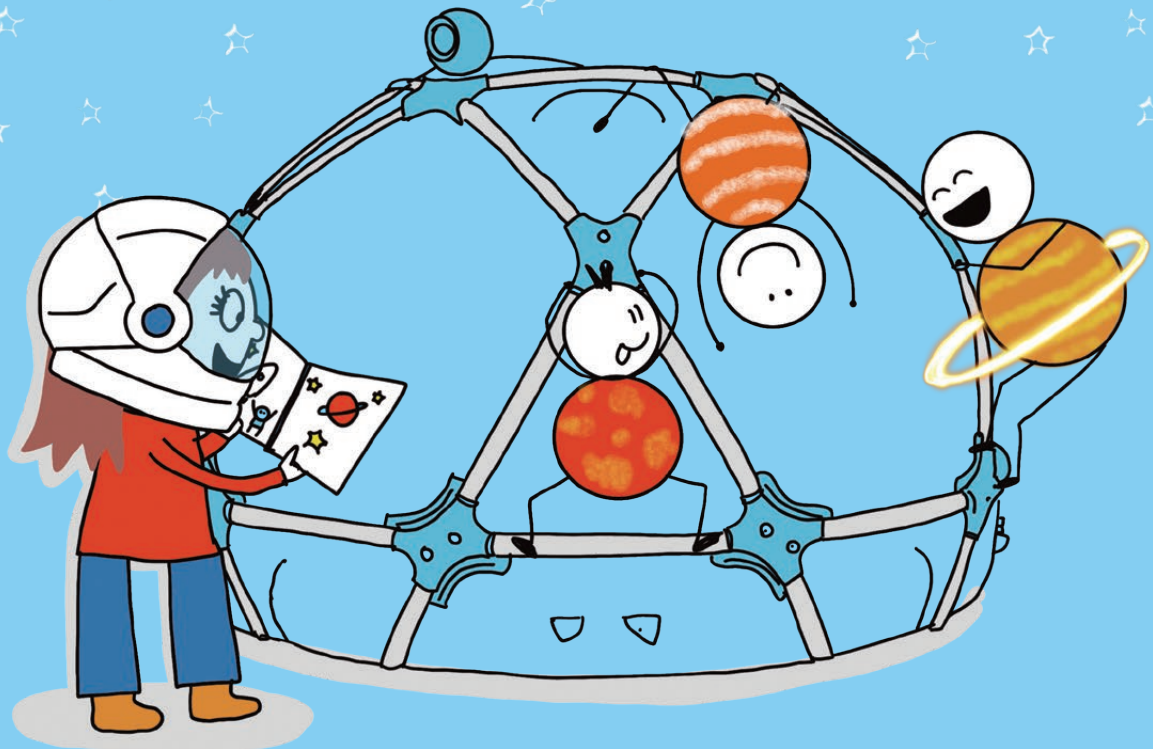




Manual para Docentes



Sembrador

Programa de fortalecimiento
de escuelas rurales.

Programa Sembrador

El Proyecto Domo Cósmico se inscribe en el marco del **Programa Sembrador**. Este programa es, desde hace más de 50 años, el mayor programa de fortalecimiento de escuelas de contextos rurales del país y, actualmente, lo llevan adelante en conjunto la **Fundación Bunge y Born** y la **Fundación Perez Companc**.

El objetivo del Programa Sembrador es fortalecer la educación en contextos rurales de la Argentina. Desde el programa se tiene un gran compromiso con la innovación educativa en contextos rurales y, para eso, los proyectos se basan en el reconocimiento de sus necesidades y el respeto de sus particularidades.

Para más información, ingresá a:

<https://www.fundacionbyb.org/educacion>

Fundación Bunge y Born

La Fundación Bunge y Born es una organización sin fines de lucro fundada en 1963, con sede en Buenos Aires, Argentina. Se enfoca en el desarrollo de soluciones novedosas, escalables y basadas en evidencia, para contribuir al bienestar de las personas y de la sociedad argentina. Además de desarrollar proyectos propios, impulsa la investigación científica y tecnológica y la formación de capital humano a través de premios, subsidios y becas. Con un enfoque multidisciplinario, la Fundación Bunge y Born trabaja principalmente en las áreas de Educación, Salud, Ciencia, Cultura y Sustentabilidad.

Nuestras redes:

www: www.fundacionbyb.org

IG: [@fundacionbungeyborn](https://www.instagram.com/fundacionbungeyborn)

FB: [@fundacionbungeyborn](https://www.facebook.com/fundacionbungeyborn)

TT: [@fundacionbyb](https://www.tumblr.com/fundacionbyb)

Fundación Perez Companc

La Fundación Perez Companc fue creada en abril de 1959 por los doctores Carlos y Jorge Perez Companc, inspirados en el legado familiar de compromiso con el prójimo. Desde entonces, la fundación de la familia transforma realidades, acompañando el desarrollo y la calidad de vida de las personas y sus comunidades a lo largo y lo ancho de Argentina. A través de la Educación y la Salud, trabaja desde una mirada integral de la persona, en armonía con el ambiente, y en alianza con otras instituciones.

Contacto: info@fpc.org.ar

¡Bienvenida! Recibiste este manual porque en tu escuela hay un DOMO CÓSMICO.

A lo largo de estas páginas te vamos a contar de qué se trata, como lo diseñamos y pensamos. Además, te acercamos algunas actividades para que puedas trabajar con tus alumnos y sacarle el mayor provecho posible.



Índice



INTRODUCCIÓN 7

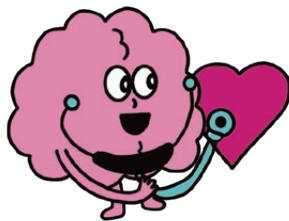
¿En qué consiste?	7
¿Cómo está pensado?	9
Identificación de emociones	10
Atención selectiva	10
Memoria de trabajo	10
Control inhibitorio	10
Flexibilidad cognitiva	10
Planificación	11
Conciencia fonológica	11
Memoria de largo plazo	11
Sentido del número	11
Coordinación visomotora	11
Motricidad	11

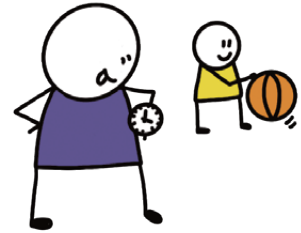
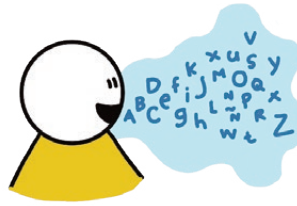
ALGUNOS CONSEJOS PARA USAR EL DOMO EN EL AULA 12

REFERENCIAS PARA EL USO DEL MANUAL 13

PROPUESTA DE ACTIVIDADES 14

1. ¡Hola Domo Cósmico!	15
2. Conociendo el Universo	16
3. Explorando el espacio cósmico	17
4. Una historia estelar	18
5. Búsqueda del tesoro	19
6. 3, 2, 1... ¡Despegue!	20
7. Investigando la órbita de los planetas	21
8. Colorín, colorado	23
9. Fases de la Luna	24
10. Los astronautas son artistas	26
11. ¿Qué me contás?	27
12. El piso es lava	28
13. Escalada lunar	29
14. A pescar	30
15. Aterrizamos en la Luna	31
16. Astronautas con buena memoria	32
17. Veo Veo cósmico	33
18. Mancha con Venus y Neptuno	34
19. Clima espacial y desorden	36
20. Código oculto	38





21. Explorando un Asteroide	39
22. Una galaxia de números	40
23. Los planetas se escapan de sus órbitas	41
24. Poniendo nombre a las constelaciones	42
25. ¡Alto ahí!	43
26. El astronauta vuelve a la Tierra	44
27. Los astronautas juegan con vocales	45
28. Palabras perdidas	46
29. Búsqueda del tesoro numeral	47
30. Llueve en el espacio	48
31. Grupo de astronautas adivinadores de objetos ...	49
32. Buscando sonido en el espacio	50
33. Misión imposible: ¿quién soy?	51
34. ¿Cómo me llamo?	52
35. Buscando rimas en el Universo	53
36. Diseñando objetos en el espacio	54
37. Astronautas directores y pilotos	55
38. Buscando colores en el espacio	56
39. Tierra, aire, agua	57
40. Sonidos en el espacio	58
41. Astronautas agrupados en el espacio	59
42. Código secreto de la nave de emociones	60

43. El sistema solar y su ritmo	61
44. Separando en sílabas con sonidos del espacio ...	62
45. Dirigiendo satélites	63
46. Armando una constelación	64
47. Moviendo elementos del espacio	66
48. El robot quiere conocer la nave	68
49. Ayudando al robot a rescatar estrellas	70
50. ¡Precaución! Astrónomos midiendo	71
51. Los astrónomos siguen midiendo	73
52. Sala de escape	74
53. Astronautas científicos	75
54. Espejito, espejito	77
55. Viaje a la Luna	78
56. Cambiando las reglas de la nave	79
ANEXO	80

1. Ejemplos de palabras que se pueden encontrar en el Domo Cósmico	80
2. Imprimibles	81
3. Bibliografía	87





Introducción

En las últimas décadas, la primera infancia empezó a instalarse cada vez con más fuerza en la agenda pública de todo el mundo. Algunos estudios sostienen que la intervención en primera infancia es un espacio privilegiado para la nivelación en materia de igualdad de oportunidades.

Además, existen evidencias acerca del impacto que tiene la asistencia al Nivel Inicial, en el corto y largo plazo, tanto en la vida de los niños¹ como en la economía de los países que invierten en ello. Durante este nivel se desarrollan algunas habilidades fundamentales para que los niños puedan tener un tránsito exitoso a lo largo de toda la escolaridad.

Para la adquisición de los primeros aprendizajes es necesario haber adquirido antes ciertos niveles de algunas funciones cognitivas fundamentales para el pensamiento –como las Funciones Ejecutivas (FE): atención, control inhibitorio, memoria de trabajo, flexibilidad y planificación– y haber desarrollado también algunas habilidades motrices claves. Todas estas se incluyen dentro de los denominados “precursores de aprendizaje”. Distintos estudios asocian el desarrollo de estas funciones con la habilidad lectora, las habilidades matemáticas, con el éxito en medidas estandarizadas de rendimiento académico e incluso con la regulación emocional.

Durante la primera infancia el juego es una de las principales herramientas que los niños tienen para conocer el mundo y desarrollarse. Y, además, en el nivel inicial los niños pasan aproximadamente 10 horas mensuales jugando en el patio. Por eso pensamos en diseñar un juego específicamente para acompañar a docentes y niños durante este tiempo.

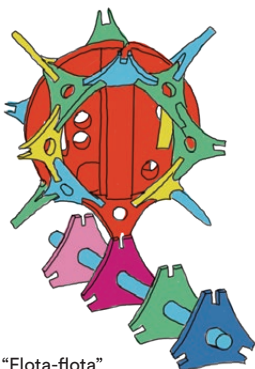
El Domo Cósmico tiene el objetivo de potenciar el tiempo de recreo, para aportar en el desarrollo y aprendizaje de los niños, sin perder el disfrute por el juego mismo.

Además, diseñamos este **Manual de Actividades** con algunas ideas para trabajar específicamente en el entrenamiento de algunos de los precursores de aprendizaje usando los distintos elementos que propone el domo. La idea es que se convierta en tu aliado para que, al salir al patio, los alumnos refuercen algunas habilidades que los van a ayudar también dentro del aula.



1. Si bien en este documento utilizaremos la palabra niños para referirnos a niñas y niños, con este término hacemos referencia a todos los géneros por igual.

Si querés saber más, podés encontrar algunos de estos estudios en la sección “Bibliografía” que se encuentra en el anexo.



2. “Flota-flota”

¿En qué consiste?

El Domo Cósmico está formado por distintos componentes que se combinan para generar el dispositivo ideal. El elemento principal de este dispositivo de juegos es el domo, propiamente dicho. En él se concentran la mayoría de las actividades vinculadas a la motricidad gruesa y funciona de soporte para los paneles de actividades, que abordan otros dominios del desarrollo.

El sistema se complementa con un rompecabezas tridimensional, donde cada una de sus partes sirve para promover el juego libre, la planificación y la cooperación. Elementos individuales blandos –tubos de plex²– permiten conectar las partes sueltas al núcleo fijo. De esa manera, el niño puede adaptar el dispositivo a su imaginación, crear su propio escenario y sus propios juegos.

Además, se trabajó con lo cosmológico, espacial y tecnológico como disparadores semánticos, mediante sutiles intervenciones, con la intención de que sea un incentivo para que se desarrolle el juego simbólico, pero sin condicionar la imaginación de los niños.

En el interior se ubican 9 paneles de actividades, todos diferentes entre sí. Cada panel posee un objetivo específico de acuerdo con el dominio cognitivo o motriz que pretende estimular. Así, estos paneles buscan dar pie a la imaginación de los niños y estimular su desarrollo mientras se divierten.

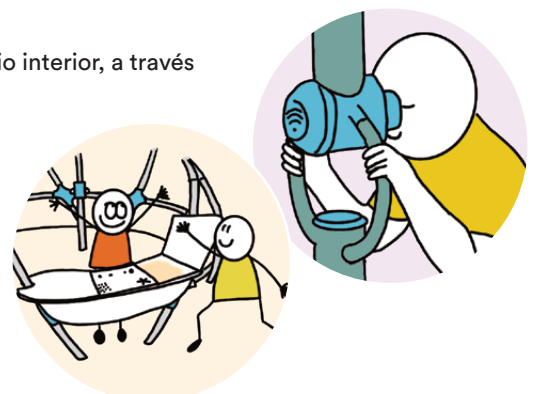
Los 9 paneles interiores son:



El dispositivo cuenta además con un periscopio en el centro del espacio interior, a través del cual los niños pueden mirar hacia espacios más lejanos.

Por último, cuenta con un arenero en altura con tapas a los lados y formas integradas que permiten que los niños desarrollen su creatividad y perciban distintas texturas y sensaciones.

Para sacar lo mejor de su uso, te dejamos algunos consejos. Y después, ¡a jugar!



¿Cómo está pensado?

3. Se consideraron las condiciones climáticas de las distintas regiones de la Argentina. Además, se tuvo en cuenta la inclusión de diversos componentes para abarcar a las distintas edades que componen al nivel inicial, sobre todo considerando la posibilidad de que los niños se encuentren agrupados en plurisala. Por otro lado, al elegir los materiales y formato del domo se tuvo en cuenta que fueran resistentes a niños de diversas edades, de manera de resistir en caso de estar ubicado en un espacio compartido con primaria.

Sabemos que el juego en el patio es muy importante, sobre todo en el marco del Nivel Inicial. Por eso, queremos diseñar el mejor juego para el patio que pudiéramos pensar, basado en un riguroso análisis de las investigaciones vigentes en desarrollo infantil y los avances de las neurociencias cognitivas.

Para hacerlo, conformamos un equipo de trabajo integrado por diseñadores industriales, terapeutas ocupacionales, neuropsicólogos, politólogos, y especialistas en desarrollo infantil y educación a fin de lograr un diseño que respondiera a las características particulares de las escuelas de contextos rurales³. Cada una de las partes del domo está basada en evidencia y pensada para contribuir al entrenamiento de algunas de las habilidades cognitivas y motrices identificadas como precursoras del aprendizaje. La matriz de estimulación del domo quedó compuesta, entonces, según se muestra a continuación.

Domo Cósmico	Precusores del aprendizaje																			
	Bienestar físico y desarrollo motor					Desarrollo social y emocional			Desarrollo cognitivo y modalidad de acercamiento al aprendizaje						Desarrollo del lenguaje	Desarrollo de conocimiento académico				
Componente	Motricidad gruesa	Motricidad fina	Desarrollo vestibular	Propiocepción	Coordinación oculo-manual	Trabajo en equipo y cooperación	Atención conjunta	Juego simbólico	Autoregulación	Visopercepción	Atención	Memoria de trabajo	Control inhibitorio	Planificación	Flexibilidad	Resolución de problemas	Conversación (expresiva)	Reconocimiento de números		
Domo	●	●	●	●	●				●						●	●			●	
Rompecabezas 3D	●	●	●	●	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●			
Laberinto grafomotriz		●	●		●				●	●	●	●	●	●	●	●				
Control de mandos		●		●				●												
Brújula espacial					●			●		●										
Rompecabezas			●		●				●	●	●	●			●	●	●			
Laberinto por correspondencia		●	●	●	●					●	●	●			●	●	●			
Números y cantidades					●				●	●	●		●	●					●	
Panel Sonoro	●	●			●															
Enhebrado	●			●	●				●	●	●				●	●				
Engranajes	●	●	●			●	●			●	●	●			●	●	●			

La matriz refleja las habilidades que se requieren para realizar cada una de las actividades propuestas en el Domo Cósmico y están organizadas según el dominio al que pertenecen. Como se puede observar, la mayor parte de las actividades involucra a más de una habilidad. Eso es porque el cerebro trabaja absolutamente interrelacionado y las habilidades siempre trabajan en conjunto, por más que haya ciertas actividades que requieran más puntualmente de una u otra.

Si bien las actividades requieren de estas habilidades, no necesariamente las “estimulan” o las “entrenan”. Todas estas habilidades pueden entrenarse (para que mejore su uso con el tiempo) al igual que todos los músculos del cuerpo, pero para hacerlo se necesita de cierto nivel de desafío. Por eso, en este manual te proponemos actividades que podés realizar en la sala para combinar los contenidos que tenés que abordar con este

entrenamiento de habilidades cognitivas y motrices. El nivel de desafío va a depender de cada niño o grupo, por lo que en cada una encontrarás distintas variantes entre las que podrás elegir según lo consideres oportuno.

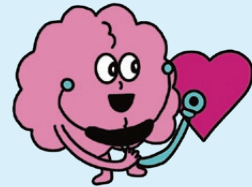
A continuación se definen aquellos que se mencionan en la descripción de las actividades:

También podés animarte a pensar nuevas variantes que se te ocurran. Estas son solo algunas sugerencias para ayudarte a pensar.



Identificación de emociones

Es la habilidad para reconocer emociones propias y ajenas, es decir, la capacidad de discernir si una persona está, por ejemplo, feliz o triste. La identificación de emociones es importante para gestionar las propias emociones y para establecer vínculos sociales. Esta habilidad es necesaria para identificar que un compañero está triste por haber perdido o que la docente está enojada por el comportamiento que está teniendo un niño.



Atención selectiva

Es el proceso cognitivo por el cual filtramos la información del entorno, haciendo foco en algún blanco (un objeto, una voz, etc.) dejando de lado la información irrelevante. En otras palabras, es la capacidad de poder concentrar nuestra atención en algo particular del entorno. Por ejemplo, es la habilidad que se requiere para hacer foco en completar el armado del rompecabezas de forma correcta mientras al otro lado del patio hay un grupo escuchando música o para focalizarse en encontrar elementos rojos en un contexto con estímulos diversos.



Memoria de trabajo

Es la capacidad de mantener en la mente una información durante la realización de una tarea. También es la capacidad de manipular (por ejemplo, reordenar) esa información. Por ejemplo, esta habilidad se pone en juego si el docente pide que un alumno vaya hasta el aula y busque cierto objeto antes de volver al patio. A medida que una persona mejora en esta habilidad, cada vez es más capaz de retener más información por más tiempo.



Control inhibitorio

Es la habilidad de suspender una acción o pensamiento automático para poder realizar una tarea. En otras palabras es el proceso que nos permite suprimir la información o acciones irrelevantes para conseguir un objetivo. Por ejemplo, esta habilidad es necesaria para esperar un turno para jugar, para evitar pegarle a un compañero si algo le molestó o para seguir estudiando aunque en realidad quieran ir a jugar afuera. Es esperable que a medida que las personas avanzan en su desarrollo sean capaces de aumentar cada vez más el tiempo de inhibición (esperar el turno durante más tiempo) y el esfuerzo requerido (estudiar en vez de jugar).



Flexibilidad cognitiva

Es el proceso cognitivo por el cual es posible cambiar de estado mental o, dicho en palabras más simples, es la habilidad de pensar de manera distinta a lo que veníamos pensando, o bien la capacidad de ajustarse fácilmente a una nueva situación. Esta habilidad se pone en juego, por ejemplo, cuando se cambian las reglas de un juego o es necesario cambiar de estrategia en la resolución de un problema para mejorar los resultados. A medida que aumenta el desarrollo permiten a las personas, por ejemplo, tomar en cuenta lo que dice un otro y ajustar su manera de pensar previa para adaptarse.





Planificación

Es el proceso por el cual es posible generar una secuencia de pasos que permita alcanzar un objetivo. Una adecuada planificación requiere de atención selectiva, memoria de trabajo, control inhibitorio y flexibilidad. La planificación es la habilidad ejecutiva que permite, por ejemplo, que los niños anticipen el camino que deben recorrer para llegar a un objetivo evitando los obstáculos. Cuando los niños son principiantes es posible que necesiten de la modelización de la docente; a medida que crecen podrán hacerlo de manera cada vez más independiente.



Conciencia fonológica

Es la habilidad para identificar los fonemas que componen las palabras. En otros términos, es la capacidad de discriminar que una palabra está compuesta por varios sonidos diferentes (representados gráficamente por las letras del alfabeto). Esta habilidad se pone en juego para armar y detectar rimas, por ejemplo, o para descubrir palabras que comienzan con el mismo sonido.



Memoria de largo plazo

Es un tipo de memoria que conserva recuerdos adquiridos hace muchos días, meses o años. Este tipo de memoria nos permite guardar información por mucho tiempo y recuperarla cuando es necesario. Por ejemplo, saber dónde vivimos, recordar anécdotas de la infancia o saber qué son los Andes, son informaciones que han sido guardadas en nuestra memoria de largo plazo.



Sentido del número

Es la habilidad de entender números, las cantidades que representan y las relaciones entre ellos. En otras palabras, es la comprensión general que tiene una persona sobre los números y la habilidad de aplicar esa comprensión en la resolución de problemas matemáticos. El sentido del número permite entender que un grupo tiene más niños que otro, por ejemplo.



Coordinación visomotora

Es la precisión para realizar actividades de movimientos controlados, donde se utilizan los procesos óculo-manuales en forma simultánea (es decir, ojo y dedos trabajan coordinadamente). Actividades tales como cortar, pintar, escribir requieren de esta habilidad.



Motricidad

Es el dominio del cuerpo; la habilidad para generar movimiento y desplazarse. La motricidad gruesa, en particular, se refiere a la coordinación general del cuerpo, que permite movimientos más amplios. A medida que los niños crecen es esperable que tengan más dominio sobre su cuerpo y puedan coordinar movimientos más complejos. Actividades como caminar, correr, saltar y trepar requieren de esta habilidad.

Algunos consejos para usar el domo en el aula

La propuesta contenida en estas actividades tiene como objetivo estimular el desarrollo de competencias tales como el lenguaje, la atención, el control inhibitorio, entre otras. Estas competencias son necesarias en prácticamente todas las actividades cotidianas incluyendo a los procesos de socialización, control de las emociones, y la adquisición de aprendizajes. La propuesta se basa en los diferentes componentes del domo y está alineada con los objetivos de aprendizaje de nivel inicial.

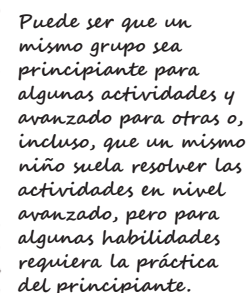
Las actividades que vas a encontrar a continuación están pensadas en función de distintos niveles de dificultad, para poder abarcar tanto a niños de distintas edades como a aquellos que presentan heterogeneidad en cuanto a sus niveles de desarrollo. Además, fueron diseñadas para grupos de distintos tamaños y en cada caso te indicamos cómo se nos ocurre organizarlo para sacar mejor provecho.

Las actividades están ordenadas desde la más sencilla a la más compleja, aunque no hace falta que sigas este orden al implementarlas en tu sala, ¡podés organizarlas como mejor te parezca! Además, en cada una vas a encontrar 3 niveles de dificultad: el nivel intermedio –que es el que se encuentra desarrollado– y las indicaciones para convertirla en un nivel principiante o un nivel avanzado.

Cada una de las propuestas está dividida en 3 partes. Para que los niños se entusiasmen con el domo –y puedan aprovecharlo de la mejor manera posible– un aspecto clave es cómo se introduce el dispositivo y la actividad al grupo. Además, es clave usar ese espacio para recordar actividades o conceptos vistos anteriormente, recoger conocimientos previos y explorar si los niños tienen alguna hipótesis antes de comenzar la actividad. Por eso, antes del desarrollo de cada actividad vas a encontrar una sugerencia de **inicio** en la que te invitamos a verificar la disposición para escuchar la consigna y generar interés y curiosidad por la consigna.

En la sección **desarrollo** vas a encontrar la consigna propiamente dicha, con las indicaciones para llevarla a cabo. Te recomendamos dar la consigna claramente y verificar que la misma fue comprendida por medio de preguntas, por ejemplo “¿Qué tenemos que hacer? ¿Qué va a pasar cuándo...? ¿Quién gana?”. A lo largo de las actividades te dejamos algunas sugerencias a tener en cuenta, por ejemplo, por si tu grupo tiene demasiados alumnos o muy pocos y también algunas opciones para reemplazar materiales o combinar actividades. El objetivo es que puedas poner tu impronta a cada una de las propuestas.

El **cierre** se orienta a recuperar la experiencia de una manera global. En este punto, podés plantear preguntas del estilo “¿Cómo hicieron para...?” o “¿Por qué piensan que...?” que invitan a la reflexión y la puesta en común de ideas y estrategias utilizadas. También se puede invitar a los niños y niñas que participaron de las actividades propuestas, a que cuenten sus sensaciones, pensamientos, y emociones (por ejemplo, si le pareció fácil o difícil, si fue divertido o no).



Puede ser que un mismo grupo sea principiante para algunas actividades y avanzado para otras o, incluso, que un mismo niño suela resolver las actividades en nivel avanzado, pero para algunas habilidades requiera la práctica del principiante.

Referencias para el uso del manual

Para que el uso del manual sea más sencillo, a lo largo del Manual te dejamos algunas referencias gráficas que te ayudarán a detectar rápidamente distintas características de cada actividad.

Referencias sobre tamaño de grupo recomendado

- El color de las personas y relleno de las personas indica la cantidad de niños para los cuales está pensada la actividad. En los casos en que sea indistinto, vas a encontrar 3 personas pintadas de distintos colores.



ENTRE 1 Y 8 CHICOS



ENTRE 9 Y 16



17 O MÁS



INDISTINTO

Referencias sobre las habilidades que se requieren especialmente para cada actividad.



PLANIFICACIÓN



SENTIDO DEL NÚMERO



MEMORIA DE LARGO PLAZO



CONCIENCIA FONOLÓGICA

Referencias sobre el momento de la actividad:



INICIO

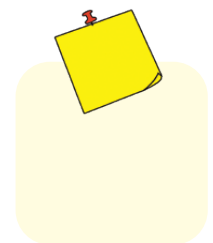


DESARROLLO



CIERRE

A medida que uses el manual vas a encontrar espacios vacíos como este en el que te invitamos a registrar tus anotaciones sobre cómo resolviste la actividad: ¿Cambiaste alguna parte? ¿Te resultó? ¿La combinaste con alguna otra que no estaba sugerida? ¿Resultó demasiado fácil o difícil para tu grupo?



Nos encantaría que nos compartas tus reflexiones y todo lo que fuiste anotando en la encuesta a la que podés acceder a través de este QR



Todos los comentarios son bienvenidos y nos ayudan a seguir perfeccionando juntos las actividades. ¡Gracias por participar!

Propuesta de Actividades



1

¡Hola Domo Cósmico!



OBJETIVO

Conocer las partes del domo y establecer acuerdos sobre sus nombres, de modo tal que toda la sala haga referencia a ellas de la misma manera a lo largo del ciclo lectivo.

PARTE DEL DOMO

Todas

OTROS MATERIALES UTILIZADOS

Fotos de las partes del Domo, Carteles de papel, Cinta, Cartulina, Marcador.

La docente se ubica frente al domo con todos los niños. Les cuenta que este juego de patio lo pueden usar libremente durante los recreos pero que además en algunos momentos del año harán actividades guiadas por ella para aprender nuevas formas de jugar con el domo. La docente hará preguntas para que los chicos empiecen a familiarizarse con el domo e ir introduciendolos a su temática espacial o cósmica, por ejemplo: ¿Cómo es? ¿A qué se parece? ¿De qué se tratan estos paneles?



Podés ver el nombre que nosotros le pusimos a cada una de las partes a partir de la página 7.



La docente les dirá que entre todos van a elegir qué nombre le pondrán a cada una de las partes, para entenderse entre todos cuando las mencionen. Los niños podrán proponer nombres y someterlos a votación (levantando la mano por ejemplo) para escoger el nombre elegido por la mayoría. Por ejemplo, en vez de "muro de escalada exterior" los chicos podrían elegir llamarlo "escalera". La docente puede proponer nombres.



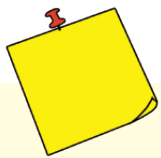
A medida que vayan estableciendo acuerdos sobre los nombres, la docente los irá escribiendo en cartelitos y pegándolos en el Domo.



Para disminuir el nivel de dificultad: La docente puede elegir los nombres y contarles a los niños como se llama cada parte, en vez de que ellos lo elijan por votación.



Para aumentar el nivel de dificultad: La docente puede pedir que los niños digan con qué letra empieza cada nombre de las partes.



De vuelta en el aula, repasarán los nombres que pusieron a cada una de las partes a partir de una cartulina que tenga pegadas fotos de las distintas partes del domo. Al lado de cada una de ellas y a medida que los chicos las recuerden, la docente irá escribiendo los nombres. Esta cartulina puede quedar pegada en el aula.





OBJETIVO

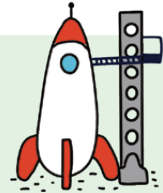
Estimular la identificación de las emociones.

PARTE DEL DOMO

Todas

La docente recuerda con el grupo los nombres elegidos para las partes del domo (puede usar de apoyo la cartulina con fotos creada en la actividad “¡Hola Domo Cósmico!”)

A continuación la docente comenzará por reflexionar acerca de las emociones. Puede mencionarlas (por ejemplo, alegría, tristeza, miedo, desconfianza, sorpresa, frustración) y preguntarle a los niños cómo se sienten frente a ciertas situaciones: “¿Cómo se sienten cuando llegan al jardín? ¿Cómo se sienten cuando escuchan la lluvia?”



La docente enuncia consignas que impliquen moverse de un panel a otro del domo pero demostrando distintos estados emocionales.

Por ejemplo dirá: “Ahora vamos al muro de escalada exterior pero como si estuviéramos super felices. A ver, ¿Cómo es estar feliz? ¿Cómo camina una persona feliz? ¿Tiene una sonrisa o no?”.

Luego van a otra parte del domo, pero van actuando una nueva emoción. Por ejemplo, la docente puede decir “ahora todos pasamos a tocar el panel de control, pero vamos como si estuviéramos enojados: ¿Cómo camina alguien que está enojado?”. Y así sucesivamente con los distintos paneles del domo. Es importante trabajar tanto con emociones “positivas” (ej., alegría) como con emociones “negativas” (ej., tristeza). Algunas otras opciones son: miedo, ansiedad, sorpresa, asco.



Para disminuir el nivel de dificultad: La docente puede hacer de “modelo” de cómo son los gestos y postura corporal de alguien con esa emoción.



Para aumentar el nivel de dificultad: Pueden jugar con emociones contrarias, por ejemplo cuando ella dice alegría, los niños deben moverse como si estuvieran tristes.

La docente puede indagar qué emociones fueron más fáciles o difíciles de representar.



3

Explorando el espacio cósmico

Esta actividad se puede combinar con "Una historia estelar", como niveles de dificultad 1 y 2



A mayor cantidad de niños, mayor dificultad de la actividad.
Idealmente entre 9 y 16.

PARTE DEL DOMO

Todas

OBJETIVO

Imaginar que se recorre el universo. Estimular la memoria de trabajo recordando una serie de palabras.

La docente comienza introduciendo el tema del Espacio/ Cosmos. Invita a los niños a que nombren elementos que conozcan relacionados a la temática (ejemplo: astronauta, luna, estrellas, planetas).



La docente pide a los niños que se sienten en círculo, ella comienza el juego diciendo una palabra relacionada con la temática, por ejemplo: "astronauta". Luego nombra a un alumno, quien debe pararse, formar un tren con la maestra, al tiempo que repite la palabra y agrega una nueva (siempre relacionada con el tema cosmos). Por ejemplo "astronauta-nave". Mientras la docente con el niño que participó "exploran el universo" (caminan por el espacio), este último nombra a un compañero quien debe pararse, unirse al tren, y repetir las dos palabras para luego agregar una nueva: "astronauta-nave-luna". Así sucesivamente hasta que todos los niños puedan participar del juego. Si un niño se equivoca en la secuencia de palabras (ya sea por orden, omisión, o temática) el juego vuelve a empezar: se sientan todos y la docente aclara que se debe convocar a niños que aún no hayan formado parte del tren.



Para disminuir el nivel de dificultad: La docente ayuda repitiendo las primeras palabras de la secuencia.



Para aumentar el nivel de dificultad: Se deja pasar más tiempo antes de llamar al próximo niño (para que todos tengan que mantener en mente la secuencia de palabras por más tiempo).

La docente invita a los niños a compartir cómo hicieron para recordar el orden de las palabras (se apunta a compartir estrategias para memorizar información). Si no se les ocurre a los niños, la docente puede contar una propia: "A medida que se agregaron palabras, traté de armar una historia en mi cabeza para recordar el orden de cada una", "Repetía en mi cabeza una y otra vez la secuencia de palabras".





OBJETIVO

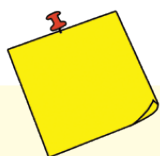
Construir una historia en conjunto memorizando las palabras.



A mayor cantidad de niños, mayor dificultad de la actividad.
Idealmente entre 9 y 16.

PARTE DEL DOMO

Todas



Si hicieron la actividad “Explorando el espacio cósmico”, la docente recordará como fue. Si no, introducirá el tema del Espacio/Cosmos. Invitará a los niños a que nombren elementos que conozcan relacionados a la temática (ejemplo: astronauta, luna, estrellas, planetas).



Se introduce y se conversa sobre los paneles que conforman el domo, por ejemplo “¿Si fueran astronautas, para qué usarían cada panel? ¿Cómo lo relacionan con la vida en el espacio?”. La docente puede sugerir algunas respuestas, por ejemplo “El panel de control es lo que usa el astronauta dentro de su nave espacial para poder viajar al espacio, el muro de escalada es la luna sobre la cual camina el astronauta, las muescas son los cráteres de la luna”. El trabajo inicial que la docente pueda realizar con los niños es indispensable para el desarrollo de la actividad en tanto deberán construir una historia con dicha temática.

La docente pide a los niños que se sienten en círculo y comenzará el juego diciendo “Había una vez...”, luego nombra a un alumno, quien debe pararse y decir una palabra que permita continuar la historia, por ejemplo: “Había una vez, un...”, ese niño agarra a la docente y comienzan a armar un tren, mientras recorren el espacio de juego simulando que caminan por el universo. El último niño que participó, nombra a un compañero, quien debe pararse, unirse al tren mientras que repite toda la historia y agrega una palabra “Había una vez un astronauta...”. Así sucesivamente, hasta que todos los niños se unan al tren armando una historia. Aquel niño que no repita la historia de manera correcta, deberá sentarse y esperar a volver a ser convocado.



Para disminuir el nivel de dificultad: La docente ayuda repitiendo las primeras palabras de la secuencia.



Para aumentar el nivel de dificultad: Se deja pasar más tiempo antes de llamar al próximo niño (para que todos tengan que mantener en mente la secuencia de palabras por más tiempo).

La docente invita a los niños a compartir cómo hicieron para recordar el orden de las palabras (se apunta a compartir estrategias para memorizar información). Si no se les ocurre a los niños, la docente puede contar una propia: “A medida que se agregaron palabras, traté de armar una historia en mi cabeza para recordar el orden de cada una”, “Repetía en mi cabeza una y otra vez la secuencia de palabras”.



5

Búsqueda del tesoro



OBJETIVO

Establecer correspondencias entre las figuras encontradas en el arenero y las que están en el domo y utilizar la motricidad para la copia de la figura en la pizarra.

PARTE DEL DOMO

Arenero, paneles con números y letras.

OTROS MATERIALES UTILIZADOS

Formas móviles, hojas blancas y marcador.

Primero la docente prepara las formas móviles y las esconde en el arenero. Luego invita a los niños a pensar qué cosas son importantes al momento de determinar si dos figuras son iguales (el color, la forma, el tamaño, etc).



Se elige a un niño que se tapa los ojos y busca una de las formas móviles en el arenero. Luego tiene que buscar en el domo una forma igual a la que agarró en el arenero. Por último deberá dibujarla en su hoja. Mientras la dibuja, pasa otro niño a buscar una figura al arenero y, luego, su correspondencia en el domo. La actividad finaliza cuando todos los niños han pasado a buscar figuras y han dibujado lo que encontraron.

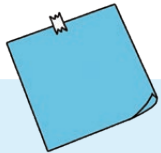


Para disminuir el nivel de dificultad: Los niños espectadores podrán decir “frío” o “caliente” cuando el niño esté buscando la imagen en el domo, según si está lejos o cerca de encontrarla.



Para aumentar el nivel de dificultad: El niño no se tapa los ojos para buscar en el arenero y tiene que encontrar dos figuras que le asigna el docente. Por ejemplo: tiene que buscar el número 2 y un planeta. Y cuando los encuentre, antes de ir al domo, deberá armar y decir una frase uniendo las dos figuras.

La docente retoma las distintas figuras que salieron a lo largo del juego para identificar a los diferentes grupos a los que pertenecen. Además pueden elegir una de las historias que armaron oralmente para hacer una escritura colectiva a cargo de la docente en el pizarrón dentro de la sala.





OBJETIVO

Armar el rompecabezas dentro de un margen de tiempo preestablecido.

PARTE DEL DOMO

Rompecabezas móvil

OTROS MATERIALES
UTILIZADOS

Temporizador
o reloj de arena.

La docente le dirá a los niños que el domo es una nave espacial que aterrizó en otro planeta para hacer una misión muy importante, pero ocurrió un problema y tienen que volver a la Tierra lo antes posible. El despegue de la nave se activa al armar correctamente el rompecabezas... ¡pero cuidado! Tenemos poco tiempo para hacerlo.



Sugerimos
empezar con
2 minutos.



Los niños pasarán uno a uno al panel del rompecabezas mientras el resto del grupo espera sentado alrededor del domo. La docente pondrá un temporizador o un reloj de arena que marque el tiempo. Cada vez que empiece el turno de un niño, activará el temporizador. Si el niño logra armar correctamente el rompecabezas antes de que suene la alarma, la docente dirá a todo el grupo “¡despegamos!” y el resto del grupo responderá “¡despegamos!”. Si el niño no logra completar el rompecabezas a tiempo y suena la alarma, el resto del grupo se tirará al piso. Una vez que termine el turno de cada niño, la docente volverá a mezclar las piezas del rompecabezas e invitará a pasar al próximo, volviendo a activar el temporizador.



Para disminuir el nivel de dificultad: Dar más tiempo para resolver el rompecabezas.



Para aumentar el nivel de dificultad: Dar menos tiempo para resolver el rompecabezas y tapar los modelos que están al costado del panel.

La docente preguntará a los niños: “¿Cómo supieron donde debían poner cada pieza? ¿Qué diferencia hay entre hacer las cosas tomando el tiempo y sin tomar el tiempo? ¿Por qué?”





PARTE DEL DOMO

Todas

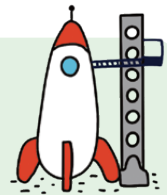
OBJETIVO

Estimular la memoria de trabajo en tanto los niños deben tener en cuenta cierta información –como el nombre que se les ha asignado, una orden específica– para desarrollar la actividad.

La docente introduce la temática “planetas” a través de preguntas:

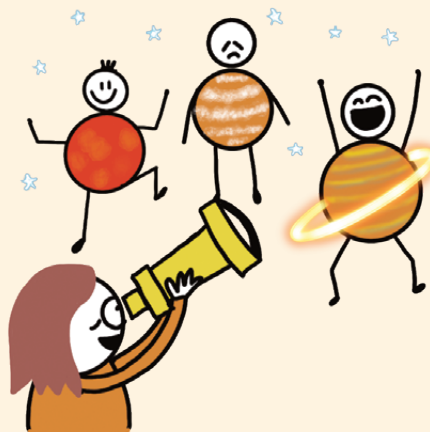
“¿Saben cuántos planetas hay en el espacio?”, “¿Se acuerdan o conocen el nombre de los planetas?”, “Nosotros, ¿en qué planeta vivimos?”. También se aborda el tema sobre el estudio del

Universo (Astronomía) y se invita a los niños a que reflexionen sobre la manera en que pueden estudiarse cosas tan lejanas. La docente conversa sobre la función del telescopio para los astrónomos (instrumento que permite ver objetos muy lejanos, herramienta fundamental para el estudio del universo) y puede simular que el periscopio es un telescopio.



La docente le pide al grupo de niños que se coloque en fila y les dirá: “Por un rato, van a ser planetas. Yo les diré a cada uno qué planeta serán”. Y comienza a nombrar a los niños “Mercurio - Venus - Tierra - Marte - Júpiter - Saturno - Urano - Neptuno”.

Si la cantidad de niños supera a la cantidad de planetas, habrá más de un niño con el nombre de cada planeta. Luego la docente les dirá: “A través del telescopio (puede imitar un telescopio con las manos) voy a observar qué están haciendo los planetas. Ustedes tienen que estar muy atentos porque aquellos niños cuyo nombre de planeta menciono, deben realizar las acciones”. Por ejemplo “A través del telescopio estoy observando que Marte está saltando sobre un solo pie”, todos los niños que fueron designados con el nombre de ese planeta, deberán realizar la acción que indicó la docente.





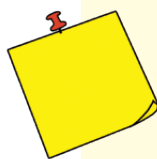
Para disminuir el nivel de dificultad: La docente enuncia consignas simples, a un solo planeta por vez.



Para aumentar el nivel de dificultad:

- Nombrar a más de un planeta para que realicen la misma acción, por ejemplo *“Observo que Mercurio y Tierra están corriendo alrededor del domo”*.
- Transmitir consignas distintas a dos planetas en simultáneo, por ejemplo *“Observo a través del telescopio que Júpiter camina triste y que Saturno lo hace feliz”*.
- Enunciar acciones que impliquen jugar con el domo, por ejemplo *“Observo a través del telescopio que Venus escala el muro”*.
- Decir una secuencia, por ejemplo: *“Observo que Marte primero aplaude y después se agacha”*.
- Se puede trabajar con una modalidad incongruente de consigna. Es decir, los niños deben ejecutar la acción contraria (si se pide que “corran”, “caminan”; si se pide que “salten”, se “agachan”; etc). En este caso, la docente debe transmitir consignas cuya acción contraria sea fácil de determinar por los niños.

La docente indaga sobre las estrategias implementadas para llevar a cabo la actividad. Por ejemplo, *“¿Cómo recordaron el nombre del planeta asignado?, ¿Cómo sabían cuando les tocaba realizar una acción?, ¿Qué tipo de consignas fueron más fáciles de llevar a cabo?”*.





OBJETIVO

Reconocer y diferenciar los colores.

PARTE DEL DOMO

Domo en su totalidad

La docente identifica en voz alta los diferentes colores que ven en el domo.



Todos los niños se ponen en ronda al lado del domo. La docente debe decir en voz alta el nombre de uno de los niños y un color. El nene cuyo nombre se dijo en voz alta, deberá salir corriendo hasta el domo y tocar alguna parte que sea del color que dijo la maestra.

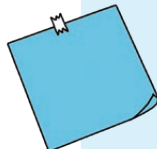


Para disminuir el nivel de dificultad: Los otros niños podrán decir “frío” si está lejos del color que tiene que tocar o “tibio” si está cerca.



Para aumentar el nivel de dificultad: La docente muestra una tarjeta de un color a un niño y dice otro color en voz alta. Por ejemplo, muestra una tarjeta azul pero dice en voz alta amarillo. El niño deberá buscar e identificar algo del color que se dijo en voz alta, en este caso amarillo.

La docente deberá nombrar a todos los niños para que pasen al menos una vez. Luego volverá a nombrar en voz alta los colores presentes en el domo a modo de repaso con los niños.





PARTE DEL DOMO

Espacio alrededor del domo; tubo de poley.

OBJETIVO

Estimular la atención que permite responder cuando se lo convoca, así como la memoria de trabajo para recordar cuál es la acción que deben ejecutar, a partir de la conceptualización de las fases de la luna.

La docente comienza preguntando a los niños: “¿Siempre vemos a la luna igual?” A partir de las respuestas que brindan los niños se introduce la temática. Por ejemplo, “la luna tiene ‘fases’, que son las diferentes formas o caras en que vemos a la luna desde el planeta en el cual vivimos nosotros. A medida que la luna se mueve, el Sol ilumina distintas partes de la luna (como si fuera una linterna). Esto quiere decir que ¿la luna tiene luz propia? (no, es la luz que proviene del Sol). A veces la luna está completamente iluminada, la llamamos ‘luna llena’, y otras veces está completamente oscura, la llamamos ‘luna nueva’ y no podemos verla. Entre esos dos opuestos, existen otras dos caras de la luna: ‘luna creciente’ (que es cuando se va iluminando la luna nueva) y ‘luna menguante’, que es cuando la luna se va apagando. La luna creciente es cuando vemos la mitad de la luna iluminada, y la otra mitad oscura (se llama creciente porque está creciendo la parte iluminada). La luna menguante, es lo opuesto. ¿Cómo sería? Podemos observar a la luna iluminada solo en una mitad, pero justamente la mitad opuesta (en esta fase a la luna se le va de a poco la luz hasta llegar a ser luna nueva, es decir toda oscura)”.



El grupo de niños se sienta formando una ronda. La docente elige a un niño que se parará en el centro del círculo con los ojos cerrados y girará con un tubo de poley en la mano contando hasta cinco. Cuando se detiene, abre los ojos y dice el nombre del niño al que está señalando y agrega: “luna nueva”, “luna llena”, “luna creciente” o “luna menguante”. Cuando dice “luna nueva”, el niño al que se apuntó deberá taparse la cara con las dos manos. Si dice “luna llena”, deberá hacer un círculo con los dos brazos delante de la cara. Para representar “luna creciente”, el niño debe pararse (se puede asociar con “crecer”). Cuando se le indica “luna menguante”, el niño debe hacerse bolita (se puede asociar con desaparecer).



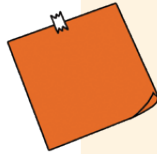


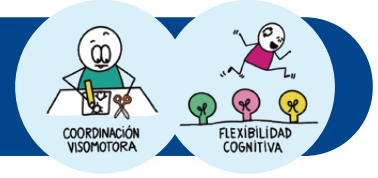
Para disminuir el nivel de dificultad: Se trabaja solo con dos modalidades: luna nueva y luna llena.



Para aumentar el nivel de dificultad: El niño deberá realizar la acción contraria a la fase de la luna indicada. Por ejemplo: si la docente le dice a un niño “luna llena”, éste deberá taparse la cara con ambas manos (luna nueva).

La docente invita al grupo de niños a expresar sus experiencias, compartir qué les divirtió más y por qué. También los invita a poner en común las estrategias o ideas implementadas para poder recordar la asociación entre las fases de la luna y la acción con el cuerpo. Si no surge de manera espontánea, la docente puede dar pistas: por ejemplo “¿‘Luna creciente’, con qué lo podemos asociar? ¿Por qué la acción del cuerpo que usamos para representar a la ‘luna nueva’ fue taparnos la cara?”.





OBJETIVO

Generar dibujos colectivos sobre el espacio.

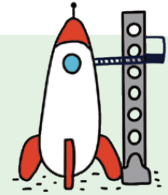
PARTE DEL DOMO

Domo en su totalidad

OTROS MATERIALES NECESARIOS

Hojas blancas,
lápices de colores,
instrumentos
musicales.

La docente le cuenta a los niños sobre el espacio, puede mostrarle libros, afiches, pueden salir al patio a mirar el cielo. Luego pega hojas en blanco por todo el domo y reparte lápices de colores al lado de cada hoja.



Cada niño se coloca al lado de una de las hojas en blanco pegadas en el domo. La docente le cuenta a los niños que están en un viaje espacial en el domo y que deberán mirar por la ventana de la nave. Luego los invita a dibujar en la hoja que tienen al lado lo que se imaginan que están mirando por la ventana de la nave espacial. La docente esperará un rato y luego tocará el instrumento musical. Esto indicará que cada niño deberá pararse y caminar hacia otra hoja y continuar con el dibujo que estaba haciendo su compañero. Esto se repetirá varias veces hasta que consideren que la mayoría de los dibujos están terminados.



Si no tienen ningún instrumento musical a mano, pueden improvisar maracas con frascos o botellas con arroz, o aplaudir para indicar el cambio.

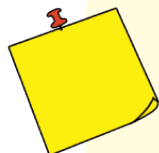


Para disminuir el nivel de dificultad: La docente ubicará las hojas apoyadas en el piso e indicará a todos los niños que hagan un mismo dibujo sencillo (por ejemplo, una luna).



Para aumentar el nivel de dificultad: A medida que los niños van pasando por cada hoja escribirán su nombre (o la inicial de su nombre) para que quede registro de los astronautas que participaron de la elaboración de cada dibujo.

La docente va a colgar todos los dibujos terminados en algún lugar de la sala a modo de mural colectivo para formar el espacio que los astronautas veían por la ventana.





OBJETIVO

Reconocer figuras geométricas en el domo.

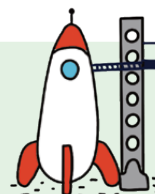
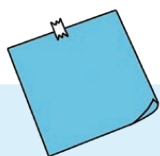
PARTE DEL DOMO

Domo en su totalidad

OTROS MATERIALES NECESARIOS

Hojas con figuras geométricas dibujadas.

¡Ojo! No te recomendamos hacer esta actividad con menos de 6 niños.



La docente divide al grupo en 3 equipos: cuadrados, círculos y triángulos. A cada grupo les entrega una hoja con un dibujo de la forma que le tocó al grupo. Les cuenta la historia del planeta *Geometricus* en el cual viven unos extraterrestres que se camuflan en las cosas con formas de cuadrados, círculos y triángulos.



Los tres grupos se ponen en filas alrededor del domo. La docente les cuenta que la nave espacial aterrizó en *Geometricus* y la nave se llenó de estos pequeños y amigables extraterrestres. Para poder volver a casa, los astronautas tienen que identificar las formas geométricas que les corresponden según el grupo en el que están, y contarlas. Para eso, va a pasar de a un grupo al Domo y tendrán dos minutos para ir identificando la forma que les tocó. Por ejemplo, el grupo cuadrado deberá tocar cada cuadrado que encuentren en el domo e ir contando entre todos en voz alta. Recuerden que cuentan con dos minutos para encontrar la mayor cantidad de formas.



Para disminuir el nivel de dificultad: La docente entrega la figura recortada en una hoja para recordar la forma que están buscando y en una cartulina va registrando a medida que cada grupo encuentra una nueva figura.



Para aumentar el nivel de dificultad: Todos los equipos deben buscar las 3 figuras y recordar la cantidad de figuras encontradas de cada tipo.

La docente contará los dos minutos por equipo e irá anotando la cantidad de formas encontradas por cada uno de ellos. Al finalizar los tres grupos, podrán identificar el grupo que mayor cantidad de formas encontró y será el ganador.



12 El piso es lava



OBJETIVO

Contar del 1 al 9 utilizando la coordinación motriz.

PARTE DEL DOMO

Piezas del rompecabezas 3D, panel de números y cantidades.

La docente prepara una mesa con hojas que tengan escritos números del 1 al 9 (un número por hoja) y arma un recorrido con las piezas triangulares del rompecabezas 3D desde la mesa hasta el domo. Luego repasa con los niños la escala numérica.



Los niños deberán colocarse en una fila al lado de la mesa con los números. El primero de ellos deberá agarrar un papel, decir en voz alta el número que le tocó e ir saltando con dos pies juntos entre las piezas triangulares, contando en voz alta cuántos saltos da, hasta llegar a tocar ese mismo número en el panel de números y cantidades del domo. Debe recordar que “el piso es lava”, con lo cual si pisa fuera del camino formado por las piezas triangulares deberá volver a empezar. Una vez que llega y toca el número, debe volver por el mismo camino saltando con un solo pie hasta donde está el compañero que lo sigue en la fila.



Para disminuir el nivel de dificultad: Las piezas del rompecabezas deberán estar ubicadas en línea recta.



Para aumentar el nivel de dificultad: Las piezas del rompecabezas estarán ubicadas en desorden. Además se puede aumentar la escala numérica.

El juego se termina cuando hayan pasado todos los niños por el domo. La docente retoma con las imágenes los distintos números seleccionados por los niños.





OBJETIVO

Estimular la memoria de largo plazo dado que los niños deben contar las muescas del muro de escalada que van trepando (siguiendo un orden secuencial).

PARTE DEL DOMO

Muro de escalada exterior

La docente hace un conteo con los dedos que incluya a los números del 1 al 10 (en orden).



Si el grupo de niños es muy grande, ¡podés combinar esta actividad con otra! Sugerencia: dividí a la sala en dos y mientras un grupo hace esta actividad, el otro puede hacer "Aterrizamos en la luna" y luego, se intercambian.

El grupo debe hacer una fila en el sector del muro de escalada exterior. Cada vez que un niño apoya el pie en una muesca para escalar, debe decir un número. Por ejemplo, al apoyar el pie en una muesca el niño debe decir "uno", al apoyar el otro pie en otra, debe decir "dos" y así sucesivamente. Una vez que el niño haya llegado a la cima del muro o cuando no sepa qué número continúa en la secuencia, pasa el compañero siguiente quien tiene que continuar el conteo en dónde lo dejó el compañero anterior. Por ejemplo, si el niño terminó en "cinco", el segundo estudiante debe comenzar directamente contando a partir del "seis". Los compañeros que esperan, deben corregir a los escaladores si éstos se equivocan en el conteo. La secuencia comienza nuevamente desde el 1 cuando alcance una extensión que no pueda ser continuada por el grupo de niños.

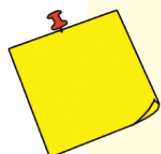


Para disminuir el nivel de dificultad: Contar menos números (por ejemplo, del 1 al 5).



Para aumentar el nivel de dificultad: Contar más números (por ejemplo, del 1 al 20).

Recordar cómo se cuenta del 1 al 10. Si es posible, preguntar cuál es el número que viene después del 10. La docente puede preguntar si mientras más números decían al escalar, más alto llegaban en el domo.





OBJETIVO

Utilizar la motricidad fina para pescar las tapitas del arenero.

PARTE DEL DOMO

Arenero

OTROS MATERIALES NECESARIOS

Tapitas de botellas y pequeños coladores (se pueden hacer con un palito y una bolsita o con vasitos de yogur o similar)

La docente esconde tapitas de botellas en el arenero y entrega un colador a cada niño.



La docente le irá diciendo un número a cada niño y ese niño deberá pescar la cantidad de tapitas según el número que le dijo la docente. Una vez que hayan pescado todas las tapitas, los niños se pondrán en ronda y deberán escribir una palabra (por ejemplo, la palabra DOMO) usando las tapitas rescatadas.

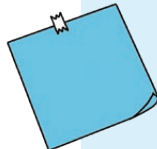


Para disminuir el nivel de dificultad: La docente indicará números bajos, adecuados al nivel de cada niño.



Para aumentar el nivel de dificultad: La docente girará la rueda del panel de números y cantidades y simplemente señalará el número indicado, sin decirlo en voz alta.

La docente pregunta a los niños qué número le tocó a cada uno y repasa con todo el grupo la noción de cantidad.





OBJETIVO

Estimular la memoria de largo plazo dado que los niños deben contar siguiendo un orden secuencial.

PARTE DEL DOMO

Espacio alrededor del domo

La docente les cuenta que son astronautas que acaban de aterrizar en su nave espacial en la Luna y que para saber que tan grande es, deberán darle tantas vueltas como puedan contando sus pasos. Hace un conteo con los dedos que incluya a los números del 1 al 10 (en orden).



Los niños deben caminar alrededor del domo contando sus propios pasos hasta el mayor número que alcancen, y luego vuelven a empezar sucesivamente.



Para disminuir el nivel de dificultad: Contar menos números (por ejemplo, del 1 al 5).



Para aumentar el nivel de dificultad: Contar más números (por ejemplo, del 1 al 20)

Recordar cómo se cuenta del 1 al 10. Si es posible, preguntar cuál es el número que viene después del 10. La docente formula preguntas que permitan reflexionar acerca de las distancias recorridas, por ejemplo “*cuando caminaron alrededor del domo, ¿recorrían una mayor distancia entre el paso 1 y 2, ó entre el paso 3 y 6?*”.





OBJETIVO

Identificar y memorizar las partes del Domo Cósmico.

PARTE DEL DOMO

El domo en su totalidad

La docente conversa con los niños sobre la memoria y para qué sirve. Hablarán de estrategias que pueden servir para memorizar las cosas, por ejemplo, pensar referencias espaciales como “*Esto estaba al lado o arriba de...*”. Invitará a los niños a que recorran el exterior e interior del domo memorizando todo lo más posible.



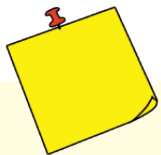
Todo el grupo se ubicará de espaldas al domo. La docente les dirá que está pensando en una de las partes del domo (por ejemplo, el volante) y que ellos deberán adivinar cuál es acordándose de memoria todas las partes que componen el domo. Uno a uno podrán ir diciendo distintas partes hasta que adivinen en cuál pensaba la docente. Pueden repetirlo tantas veces como deseen con partes distintas.



Para disminuir el nivel de dificultad: Cada vez que adivinan lo que pensaba la docente, se inicia otra vuelta de recorrer y memorizar el domo para prepararse para la próxima parte que deberán adivinar.



Para aumentar el nivel de dificultad: Solo pueden mirar una vez el domo, y luego deben adivinar todas las partes en las que estaba pensando la docente.



Conversarán entre todos qué estrategias usaron para acordarse de las partes del domo. ¿Cuál fue la estrategia que más sirvió? ¿Cuál fue la estrategia que menos sirvió?





OBJETIVO

A través del uso del periscopio, esta actividad propone estimular la atención selectiva al tener que seleccionar cierta información del contexto y desestimar otra.

PARTE DEL DOMO

Periscopio

¡Ojo! No te recomendamos hacer esta actividad con menos de 4 niños.



La docente conversa con el grupo sobre el juego “Veo Veo” y sobre los colores. Se hace una breve demostración del juego.



Mientras todos los niños se encuentran sentados alrededor del domo, un niño es seleccionado para observar a través del periscopio y seleccionar un objeto. Comienza el juego diciendo: “Veo Veo”. El resto de los compañeros le responderán “¿Qué ves?”, el participante responderá “Veo algo de color, color...”.



Los otros jugadores miran a su alrededor para sugerir qué podría ser (de a uno por vez) al tiempo que el que seleccionó el objeto responderá “Sí es” o “No es”.

Luego cambia el compañero que mira.



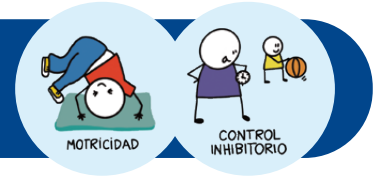
Para disminuir el nivel de dificultad: El niño que selecciona el objeto a través del periscopio podrá dar pistas basándose en los elementos del contexto. Si esto resultara difícil, podría ser la docente quien ayude brindando pistas.



Para aumentar el nivel de dificultad: En lugar de adivinar el elemento utilizando el color como característica central, se utilizarán otras categorías tales como forma o tamaño para adivinarlo.

La docente retoma qué les resultó más fácil y qué más difícil del juego, y por qué. Asimismo, puede indagar sobre las estrategias implementadas para seleccionar ciertos objetos del entorno y otros no.





OBJETIVO

Entrenar el control inhibitorio a partir de un juego que propone ejecutar dos acciones opuestas.

PARTE DEL DOMO

Espacio alrededor del domo; tubos de plex; figuras de goma.

La docente comienza contando a los niños que los planetas, al igual que todas las cosas, tienen características particulares. Una de esas características es que cada planeta de nuestro sistema solar tiene su propio clima. Pero solo la Tierra tiene un clima en el que nos resulta posible vivir. De todos los planetas, Venus es el más caluroso (no por estar más cerca del sol sino por características particulares de los elementos que lo componen). Tan caluroso que no podríamos estar allí porque nos derretiremos. Y Neptuno (por ser el más alejado del sol) es el planeta más frío, tan frío, que si llegamos a ese planeta nos congelaremos. La docente explicará que estos dos planetas son opuestos respecto a la temperatura que pueden alcanzar. La docente pregunta: “¿Qué pasa si pongo una planta en Venus?”; “¿Qué pasa si pongo agua en Neptuno?”



La docente cuenta a los niños que todos son astronautas explorando el Universo. Sin embargo, dos compañeros serán planetas (los elige la docente): uno será Venus (quien usará un tubo de plex de un color), y el otro será Neptuno (quien usará el tubo de plex de otro color). Cuando los astronautas ven cerca a Neptuno, tienen que correr porque, si Neptuno los toca con el tubo, se tienen que quedar en esa posición congelados. Pero, va a estar dando vueltas Venus, quien descongelará a los compañeros congelados por el planeta más frío, al tocarlos con el tubo de plex rosa. Aquel astronauta congelado que se mueva pierde y debe permanecer sentado.



¡No hace falta que sean tubos de plex! Pueden usar cualquier otro elemento que creas adecuado.



La docente permite que la dupla juegue unos minutos y luego se eligen otros dos compañeros para desarrollar el rol de planetas, y los que fueron planetas pasarán a ser astronautas.

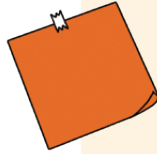


Para disminuir el nivel de dificultad: Los niños que representan a los planetas, al tocar a un amigo, acompañarán la acción con una verbalización: “te congelé”; “te derrito”.



Para aumentar el nivel de dificultad: Si Neptuno toca a un compañero, todos tienen que quedar en posición de congelados y el niño que fue tocado debe decir una palabra que esté vinculada con el frío (por ejemplo: nieve, esquí, abrigo). Esa es la única forma de que se descongelen todos. En cambio, si Venus toca a un amigo, Venus convierte el piso en lava y todos deben correr hacia un lugar en donde no estén en contacto con el piso (por ejemplo escalador del domo) y allí tendrán que decir una palabra vinculada al calor (por ejemplo: sol, playa, protector solar) para poder desactivar “el piso es lava”.

La docente conversa con los niños sobre las diferentes modalidades de juego y los personajes que les tocó desarrollar. Se invita a que compartan y justifiquen la experiencia sobre qué rol les resultó más divertido llevar a cabo, y qué tarea fue más difícil de desempeñar. La docente los invita a que propongan otros tipos de mancha en los que participen personajes que desempeñan acciones opuestas.





OBJETIVO

Estimular la atención selectiva al tener que hacer foco en los detalles, mediante la imitación de ciertos movimientos que implican tanto motricidad gruesa como fina.

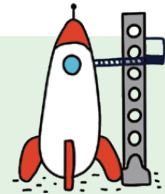
PARTE DEL DOMO

Rompecabezas 3D y rompecabezas móvil.

Te sugerimos no hacer esta actividad con menos de 6 niños, para poder formar 3 duplas.



La docente comienza haciendo un movimiento con su cuerpo, por ejemplo, levanta la mano derecha, y solicita a los alumnos que copien el movimiento. De esta manera introduce el tema de la atención mediante preguntas que realiza a los niños: “¿Qué es “copiar” o “imitar”? ¿Qué necesito para poder copiar un modelo?”.



El grupo se divide en tres partes. Por un lado, una dupla de niños trabaja con el rompecabezas 3D: un niño arma una figura en una mitad del rompecabezas, el otro niño debe imitar el modelo (luego se invierten los roles). En esta modalidad de juego, el modelo está presente.



Por otro lado, otra dupla de niños juega con el panel del rompecabezas móvil siguiendo la misma lógica. Es decir, un niño de la dupla deberá armar el rompecabezas como lo desee, el compañero deberá observar el modelo final armado por el compañero, la docente lo desarma y el niño debe armarlo nuevamente. Es decir, en este juego, el modelo no está presente.

La docente supervisará las producciones finales: si están correctas, se invierten los roles; si no están correctas formulará preguntas guía para ayudar a modificar la producción y alcanzar el resultado correcto.

Mientras tanto, el resto del grupo juega a imitar a un compañero: se ponen todos en ronda, uno empieza realizando una acción o un movimiento, el resto del grupo lo imita. Luego continúa el que está a su derecha.

A medida que los niños que juegan con los paneles finalicen el juego (cuando los 2 hayan experimentado ambos roles y hayan jugado con los dos rompecabezas), se incorporan a la ronda de niños y la docente elige una nueva dupla para interactuar en los paneles.

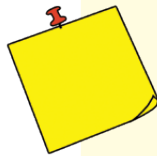


Para disminuir el nivel de dificultad: La docente puede elegir a un tercer compañero que sirva como guía y ayuda al niño que debe armar el rompecabezas siguiendo el modelo terminado.



Para aumentar el nivel de dificultad: Se toma el tiempo en el armado de los rompecabezas o se estipula un tiempo determinado en el que el niño deberá copiar el modelo final.

La docente retoma lo conversado al inicio del juego e invita a los alumnos a reflexionar sobre las estrategias que pudieron implementar para cumplir con el objetivo del juego. Por ejemplo “¿Qué necesitaron para poder copiar el modelo terminado?; “¿Es más fácil o más difícil cuando observo el modelo que arma mi amigo?, ¿Por qué?”.





OBJETIVO

Contornear con los dedos la forma de los números.

PARTE DEL DOMO

Arenero

La docente iniciará contándoles que en una misión del Domo Cósmico tuvieron un aterrizaje de emergencia que hizo que el panel con números se llenara de arena, y que necesitan recordar cuál es el código para completar la misión. ¡Pero hay una condición! La única forma de sacar la arena que está sobre el panel es hacerla caer por los agujeritos de los números, usando solo el dedo índice y siguiendo el contorno de cada uno.



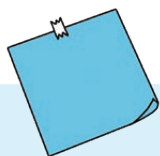
La docente cubrirá los números de la tapa del arenero con un poco de arena y los niños irán pasando uno por uno. Deberán repasar el contorno de cada número con el dedo, haciendo caer la arena por los agujeros. Al descubrir cada número, deberán decir su nombre. Al terminar con todos los números, será el turno del próximo niño. Antes de que pase, la docente deberá volver a cubrir todos los números con arena.



Para disminuir el nivel de dificultad: Cada niño debe repasar solo uno de los números con el dedo.



Para aumentar el nivel de dificultad: Decir los números del 1 al 9 y luego del 9 al 1.



La docente les pedirá que recuerden entre todos el código que necesitaban descubrir para la misión (que son los números del 1 al 9) y lo recitarán en voz alta. Puede invitarlos a observar que en cada uno de los números hay tantos agujeros como la cantidad que ese número representa.



21 Explorando un Asteroide



OBJETIVO

Estimular la memoria de trabajo al tener que recordar dígitos de una secuencia inventada al azar, mediante el juego con el muro de escalada.

PARTE DEL DOMO

Muro de escalada exterior

Si el grupo es más grande, podés dividirlo en dos: algunos niños hacen esta actividad mientras que otros hacen "Una galaxia de números", ¡y luego intercambian!



La docente recuerda cuáles son los números del 1 al 10, en orden. Luego les indica que jugarán a armar y repetir secuencias de números desordenados. Por ejemplo: un niño dice 3; otro repite el 3 y agrega el número 6; otro niño repite 3-6 y agrega el 1 a la secuencia, así sucesivamente.



El grupo debe hacer una fila para el muro de escalada exterior, pero diciendo un número aleatorio del 1 al 10 (es decir, sin respetar una secuencia ascendente). El primer niño en escalar apoya el pie en una muesca, al tiempo que menciona un número –ejemplo 7– (fuerte y claro para que puedan escucharlo todos los niños) y baja. El segundo niño sube la primera muesca repitiendo el número que dijo su compañero "7" y luego la segunda agregando un nuevo número –ejemplo "2". Desciende. Sube el tercer niño, sube la primera y segunda muesca respetando la secuencia aleatoria "7-2", agregando un tercer número al subir la tercera muesca –ejemplo "9". Luego descende. El juego continúa hasta que un niño no recuerde la secuencia aleatoria o lo haga de manera incorrecta. Se dará comienzo así, a una nueva secuencia.



Los compañeros que esperan, deben estar atentos a que los escaladores repitan la secuencia de manera correcta.



Para disminuir el nivel de dificultad: Establecer secuencias de cosas (no números). Ejemplo: casa - árbol - flor.



Para aumentar el nivel de dificultad: Establecer secuencias numéricas comenzando por una secuencia constituida por dos números (por ejemplo 11, 19, etc).



La docente pregunta cómo hicieron para recordar la secuencia aleatoria de números (se indaga sobre posibles estrategias utilizadas) y sugiere otras estrategias posibles. Además, puede indagar hasta qué cantidad de números les resultó fácil recordar, y si es más fácil recordar secuencias ordenadas o aleatorias y por qué.



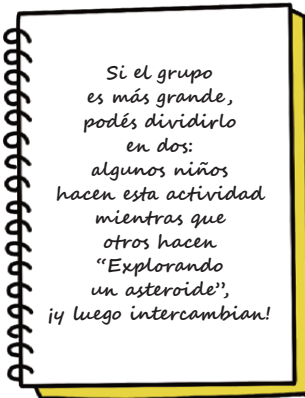


OBJETIVO

Estimular la memoria de trabajo al tener que recordar dígitos de una secuencia inventada al azar.

PARTE DEL DOMO

Espacio alrededor del domo



La docente recuerda cuáles son los números del 1 al 10, en orden. Luego les indica que jugarán a armar y repetir secuencias de números desordenados. Por ejemplo: un niño dice 3; otro repite el 3 y agrega el número 6; otro niño repite 3-6 y agrega el 1 a la secuencia, así sucesivamente.



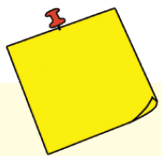
Los niños caminarán alrededor del domo. Comienza a caminar un niño diciendo un número, se suma un segundo niño repitiendo aquél número y sumando uno nuevo (no consecutivo); se agrega un tercer niño a la caminata repitiendo los dos números anteriores y agregando uno nuevo. Así sucesivamente hasta que se hayan incorporado todos los niños a la caminata. Si algún niño se equivoca en la secuencia, sus compañeros pueden intervenir y corregir la respuesta. Se comienza con una nueva secuencia cuando ningún participante es capaz de recordar debido a su extensión.



Para disminuir el nivel de dificultad: Establecer secuencias de cosas (no números). Ejemplo: casa - árbol - flor.



Para aumentar el nivel de dificultad: Establecer secuencias numéricas comenzando por una secuencia constituida por dos números (por ejemplo 11, 19, etc).



La docente pregunta cómo hicieron para recordar la secuencia aleatoria de números (se indaga sobre posibles estrategias utilizadas) y sugiere otras estrategias posibles. Además, puede indagar hasta qué cantidad de números les resultó fácil recordar, y si es más fácil recordar secuencias ordenadas o aleatorias y por qué.





OBJETIVO

Estimular la coordinación de movimientos mano-ojo a partir del enhebrado de planetas mediante el trabajo con nociones espaciales.

PARTE DEL DOMO

Enhebrado

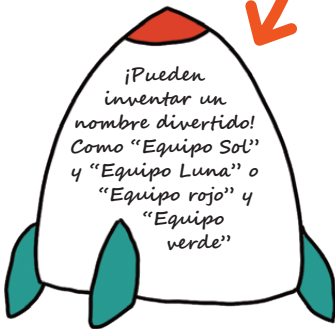
Si son menos que 16, pueden representar menos planetas que los que aparecen en el panel o trabajar todos en el mismo equipo en lugar de hacer dos!



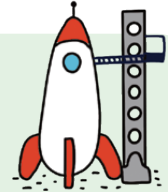
Si son más, pueden hacer que la fila de niños que hace de hilo de enhebrado empiece con más chicos tomados de la mano.



¡Pueden inventar un nombre divertido! Como "Equipo Sol" y "Equipo Luna" o "Equipo rojo" y "Equipo verde"



La docente conversa con el grupo sobre la diferencia entre movimientos controlados, que demandan precisión; de aquellos que no la requieren tanto. Por ejemplo: "¿Qué diferencia hay entre bailar y recortar una figura? ¿Puedo recortar una figura mientras miro la televisión? ¿Puedo bailar mientras tomo un vaso de agua?"



La docente divide al grupo en equipo A y B. Por turnos, un representante de cada grupo pasará a jugar con el panel de enhebrado. Cada niño tomará una de las naves del panel.

La docente dará indicaciones sobre cómo enhebrar usando verbalizaciones del estilo: "la nave que conducida por [nombre del niño o nombre del equipo al que pertenece] tiene que atravesar el planeta que está arriba de, debajo de, hacia el lado...". Cada niño deberá estar atento a si la maestra dice su nombre (o el de su equipo) o el del compañero para saber si esa instrucción le corresponde a él o no. Si el niño mueve la nave y no era su turno se le recordará que esté atento. Después de cinco comandos ejecutados, se convoca a otro niño de cada equipo para que juegue en el panel.

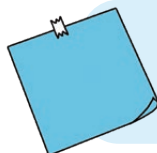


Para disminuir el nivel de dificultad: La docente mueve los planetas generando un nivel de dificultad bajo.



Para aumentar el nivel de dificultad: La docente dispone de los planetas de manera que genere un mayor nivel de dificultad.

La docente retoma lo conversado acerca de los movimientos controlados y los movimientos libres o menos controlados. Si desea, puede aprovechar para exponer el concepto de que los planetas no están quietos en el espacio sino que se mueven.





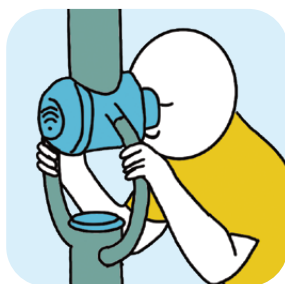
OBJETIVO

Estimular la atención selectiva mediante el uso del periscopio como herramienta para seleccionar un elemento del contexto, al tiempo que propone poner en práctica el uso de referencias espaciales.

PARTE DEL DOMO

Periscopio

La docente conversa con el grupo sobre el juego “Veo Veo” y retoma palabras que hacen referencia a nociones espaciales que sirven para describir la ubicación de un objeto: *arriba, abajo, en el medio, al lado de...* (en reemplazo de derecha e izquierda).



Mientras todos los niños se encuentran sentados alrededor del domo, un niño es seleccionado para observar a través del periscopio quien tiene que elegir un elemento del contexto y comenzar el juego diciendo “veo veo”. El resto de los compañeros le responderán “¿qué ves?”, el participante responderá en función a su ubicación espacial (ejemplo: “es algo que está al lado de la casa con techo rojo”). El resto del grupo arriesga elementos de a uno por vez. Si el objeto arriesgado no es el correcto, el niño agrega una nueva pista (siempre haciendo referencia a la ubicación espacial en relación con los elementos del entorno). El juego finaliza cuando el objeto es adivinado, en cuyo caso, ese niño será el que pase a jugar con el periscopio.



Para disminuir el nivel de dificultad: El niño que selecciona el objeto a través del periscopio podrá dar pistas orientando a los compañeros con palabras tales como “frío”, si están alejados del objeto, o “tibio”, si están cerca del objeto a adivinar.



Para aumentar el nivel de dificultad: El niño que eligió el objeto a ser adivinado solo podrá brindar tres referencias espaciales de dicho objeto a sus compañeros.



La docente retoma las referencias espaciales que pueden describir la posición de un objeto. Se pueden introducir nociones espaciales que no hayan sido expresadas por los niños.





OBJETIVO

Entrenar el control inhibitorio en los niños mediante una actividad que les demanda mantenerse inmóviles en medio de una acción.

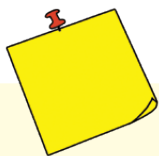
PARTE DEL DOMO

Todas

Te sugerimos que delimites un perímetro al que se pueden extender cerca del Domo Cósmico, por ejemplo hasta donde se extiende el piso de goma.



¡Podés acompañar esta actividad con música! En vez de decir "pausa" y aplaudir, la señal para quedarse quietos puede ser que pauses la música y que, cuando vuelva a sonar, puedan volver a moverse.



La docente dispondrá las piezas del rompecabezas 3D y los tubos de plex cerca del domo y explicará las reglas del juego al grupo. Si conocen el juego del baile de la estatua, puede usarlo como referencia.



Cada niño puede jugar como quiera con cualquier parte del domo hasta que la docente diga ¡PAUSA! En ese momento todos deben quedarse quietos como estatuas hasta que la docente aplauda y puedan volver a moverse. Entonces, no pueden seguir jugando a lo mismo, tienen que cambiar lo que estaban haciendo. Esto se repite tantas veces como la docente lo desee.



Para disminuir el nivel de dificultad:

- El tiempo que deben permanecer quietos es más corto.
- Deben quedarse en el lugar en el que estaban, pero pueden mover las extremidades.



Para aumentar el nivel de dificultad:

- El tiempo que deben permanecer quietos es más largo.
- Al dar la indicación de que se queden quietos, la docente agrega una instrucción. Por ejemplo: ¡Pausa y me toco la nariz!, y todos los niños deben quedarse quietos tocándose la nariz.

La docente invitará a los niños a reflexionar sobre el movimiento y la quietud. "¿Qué es más fácil?" "¿Les costó frenar?" "¿Qué estrategias usaron para quedarse quietos?" "¿Les costó esperar a que la docente diera la instrucción para volver a moverse?"





OBJETIVO

Encontrar un objetivo en el domo utilizando la orientación espacial.

PARTE DEL DOMO

Domo en su totalidad

OTROS MATERIALES NECESARIOS

Pañuelo para
tapar los ojos

La docente repasa con los niños los conceptos de izquierda, derecha, girar, avanzar, arriba, abajo. Y les cuenta la historia de un astronauta que se queda sin luz en la nave por un problema técnico y tiene que regresar a la Tierra. Para eso deberá seguir las indicaciones que les hacen sus compañeros desde la base en la Tierra para llegar a los distintos controles de la nave y poder emprender el regreso.



La docente elige al primer astronauta que deberá volver a la Tierra. La docente deberá taponarle los ojos con el pañuelo. Entre los compañeros deciden un lugar, panel o figura para que el niño busque con los ojos vendados. Los astronautas que están en la base en la Tierra deberán indicarle al astronauta en la nave el camino hacia el objetivo utilizando la orientación espacial: arriba, abajo, izquierda, derecha, entre otros. Una vez que llegue al objetivo se destapa los ojos y otro niño pasa al frente al ser el gallito ciego.

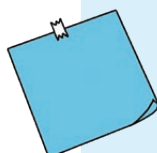


Para disminuir el nivel de dificultad: El astronauta podrá ver el objetivo antes de empezar a caminar con los ojos tapados.



Para aumentar el nivel de dificultad: Se pueden poner obstáculos en el domo que el astronauta deberá evitar para llegar a su objetivo.

Una vez que todos los niños hayan pasado al domo, podrán festejar que todos los astronautas llegaron sanos y salvos a la Tierra gracias a la colaboración de su equipo en la base.





OBJETIVO

Estimular la identificación de fonemas y su asociación con los grafismos de las letras.

PARTE DEL DOMO

Todas

Para este juego la docente retoma lo trabajado sobre las vocales: sus grafemas y fonemas.



Para comenzar, un niño selecciona una parte del domo, y entre todos indican con qué letra empieza dicha palabra, por ejemplo "arenero" comienza con la letra "A". El niño al frente, deberá dibujar el grafema de la vocal en el arenero. Luego, en ronda, y de manera ordenada, el resto de los niños deben ir diciendo otras palabras que empiecen con la letra "A". Una vez que todos los niños dijeron su palabra, se selecciona otro niño para que pase al frente y seleccione otra parte del domo que comience con otra vocal.



Podés encontrar ejemplos de palabras que se pueden encontrar en el Domo Cósmico en el Anexo de la página 80.



Para disminuir el nivel de dificultad: La docente selecciona la parte del domo con la que se jugará, seleccionando de esta manera la vocal inicial.



Para aumentar el nivel de dificultad: Solo se podrán decir palabras que empiecen con la última letra de la parte del domo elegida. Por ejemplo, si se elige el "arenero" tendrán que decir palabras con la letra "O".



Se hace una puesta en común sobre cuáles fueron las estrategias que los niños utilizaron para resolver la tarea. Se puede preguntar, por ejemplo: "¿Cómo hicieron para encontrar palabras que comienzan con el mismo sonido de la letra inicial?"





OBJETIVO

Reconocer la inicial de una palabra.

PARTE DEL DOMO

Domo en su totalidad

OTROS MATERIALES NECESARIOS

Letras móviles,
hojas blancas.

La docente recorta las letras del abecedario y reparte una a cada uno de los niños.



Los niños deberán buscar algún objeto o palabra en el domo que empiece con la letra que tienen en papel, por ejemplo si le tocó la letra A puede encontrar el color Amarillo en el domo. Los niños deberán pasar de a uno e ir identificando la palabra en voz alta. Si algún niño no encuentra algo con su letra, podrá pedir ayuda a sus compañeros e intercambiar la letra en papel con ellos.

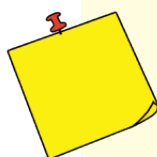


Para disminuir el nivel de dificultad: Todos los niños podrán ayudar al compañero que tiene la letra en papel a identificar una palabra que empiece con esa letra.



Para aumentar el nivel de dificultad: La docente irá anotando las diferentes palabras encontradas. Una vez que hayan pasado todos los niños al domo, deberán inventar entre todos un cuento utilizando todas las palabras encontradas.

La docente podrá recorrer las diferentes letras que fueron usando y anotar las palabras encontradas en un pizarrón dentro de la sala.





OBJETIVO

Recolectar tantos objetos como indique la ruleta de números.

PARTE DEL DOMO

Panel de números y cantidades

La docente conversará con los chicos sobre los números, les recordará como se cuenta del 1 al 9 y hará referencia a que cada número representa una cantidad de cosas, puede mostrarles con los dedos. Les preguntará dónde pueden encontrar los números en el domo. Entonces, usando la rueda de números, volverán a contar del 1 al 9, esta vez señalando cada número en el panel. Les dirá que van a jugar a la búsqueda del tesoro usando la rueda de números.



Todos los niños formarán una fila. Cada niño pasará por turno a girar la ruleta y, en función del número que le toque, deberá recorrer el patio de la escuela en búsqueda de esa cantidad de una misma cosa, por ejemplo: hojas de árboles, palitos, piedras. Una vez que los tenga, deberá formar una fila al costado de la primera y esperar a que todos sus compañeros hayan pasado. La docente acompañará a cada niño a girar la ruleta y les ayudará a identificar qué número es. Si lo necesitan, puede marcarles con los dedos la cantidad que representa el número.

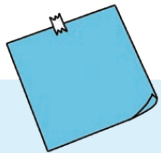


Para disminuir el nivel de dificultad:

- La docente seleccionará el número de la ruleta eligiendo cantidades pequeñas.
- La docente indicará qué objetos debe buscar cada niño.



Para aumentar el nivel de dificultad: La docente no ayudará a recordar qué cantidad de objetos tienen que buscar con cada número.



Una vez que todos hayan obtenido su número y buscado los objetos en el patio, la docente recorrerá la fila que formaron los niños que ya recogieron sus objetos, y verificará que la cantidad esté correcta. Si no está correcta, le pedirá que recuerde qué número le había tocado. Si lo recuerda, reflexionará con él sobre qué cantidad de cosas debería haber traído y cuántas tiene. Si no lo recuerda, lo invitará a girar nuevamente la ruleta y hacer nuevamente la actividad.





OBJETIVO

Trazar el contorno de las figuras punteadas y unir con flechas los números.

PARTE DEL DOMO

Ninguna

OTROS MATERIALES NECESARIOS

Figuras punteadas y numeradas (ver anexo), lápices de colores.

Como la mayoría de los Domos Cósmicos están en el patio de las escuelas, se nos ocurrió que esta puede ser una linda actividad para hacer un día de lluvia, ¡pero podés usarla cuando quieras!



La docente le pregunta a los chicos si se acuerdan cuál es la temática del Domo Cósmico (el espacio, los astronautas, las estrellas). Repasan juntos en voz alta todas las partes del domo que recuerdan, los colores y las formas.



La docente reparte las figuras punteadas y los invita a repasar con un lápiz su contorno. Una vez que terminan con estas, reparte las figuras numeradas y les indica que deberán unir los números con flechas desde el 1, siguiendo el orden. Puede recordar cómo se cuenta hasta 10. Una vez que realicen los contornos, pueden colorear el interior de las figuras.



Para disminuir el nivel de dificultad: Se pone a la vista la secuencia numérica, en el pizarrón o la pared, para que los niños puedan usarlo de referencia para saber el orden de los números.



Para aumentar el nivel de dificultad:

- Los niños deben unir los puntos haciendo una línea punteada.
- Usar las figuras con números más altos.

Encontrás las imágenes para imprimir o fotocopiar a partir de la página 81.

Pueden pegar las imágenes en sus carpetas o en una cartulina para colgar en el aula.





OBJETIVO

El objetivo de este juego es que los niños estimulen la memoria de trabajo al tener que retener/recordar las pistas (información) brindadas por un grupo de compañeros, para poder adivinar qué objeto del entorno fue seleccionado.

PARTE DEL DOMO

Periscopio

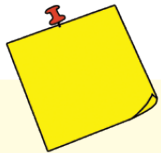
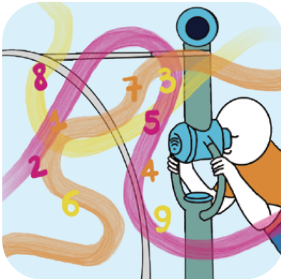
¡Pueden inventar un nombre divertido! Como "Equipo Sol" y "Equipo Luna" o "Equipo rojo" y "Equipo verde"



La docente conversa con el grupo sobre el juego "Veo Veo". Luego, sobre las categorías que los niños conocen para describir o clasificar objetos: por su color, por su tamaño, por su referencia espacial, por su forma, por el sonido de la letra inicial (cosas que empiezan con "a...").



Para empezar, se divide al grupo en dos. El grupo A elegirá (poniéndose de acuerdo y sin que escuchen los participantes del otro grupo) un objeto para ser adivinado por un participante del grupo B. El grupo B forma una fila en el periscopio para participar de a uno por vez. Los participantes del grupo A dicen "Veo veo". Un participante del grupo B, observa por el periscopio y responde "¿Qué ves?". De a uno por vez, un niño del grupo A le responde "Algo que..." (puede utilizar libremente el tipo de categoría que funcione como pista para el niño que intenta adivinar el objeto). Por ejemplo: "Algo que empieza con A". Si el niño que está observando a través del periscopio arriesga y no acierta, un nuevo integrante del grupo es el encargado de observar e intentar adivinar, mediante una nueva pista que le brinde un nuevo integrante del equipo A. Por ejemplo: "Es de color verde". Si no adivina se coloca al final de la fila de su grupo, y así sucesivamente hasta que el objeto sea adivinado. Luego se invierten los roles de los grupos.



Para disminuir el nivel de dificultad: El niño del grupo B, que observa a través del periscopio, puede formular preguntas a ser respondidas por integrantes del grupo A (de a uno por vez) antes de arriesgar.



Para aumentar el nivel de dificultad: Algún integrante del grupo A brinda pistas falsas.

La docente invita a los niños a que identifiquen estrategias utilizadas para resolver la tarea.





PARTE DEL DOMO

Periscopio

OBJETIVO

Estimular la conciencia fonológica a partir de la asociación de palabras teniendo en cuenta su sonido inicial.

La docente retomará lo trabajado en torno al conocimiento de letras y sus sonidos.



Para comenzar, el grupo total se debe sentar alrededor del periscopio. La maestra hace pasar a un niño para que se ubique en el periscopio e indique algo que vea a su alrededor. A partir de ese elemento (palabra), el resto de los compañeros debe comenzar a buscar palabras que empiecen con la misma letra.

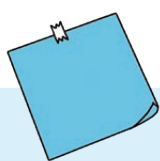
Por ejemplo, una niña señala que a través del periscopio vio un árbol. Entonces, la docente le pregunta a los compañeros que están sentados: “La palabra árbol empieza con el sonido A, ¿Qué otras palabras conocen que empiezan con el mismo sonido?” (nombrar al menos dos elementos que empiecen con el sonido indicado). Participan del juego todos los niños, de a uno por vez.



Para disminuir el nivel de dificultad: Sólo se seleccionan elementos que empiezan con vocales.



Para aumentar el nivel de dificultad: Además de buscar palabras que empiecen con la misma letra, deben pertenecer al mismo grupo semántico. Siguiendo con el ejemplo: “Vamos a buscar palabras que empiecen con A y que pertenezcan a la naturaleza como el árbol”.



La docente interroga a los niños sobre el nivel de dificultad de la actividad e indaga sobre los sonidos que resultaron más fáciles de asociar con palabras. Además, se hace una puesta en común sobre cuáles fueron las estrategias que los niños utilizaron para resolver la tarea. Se puede preguntar, por ejemplo: “¿Cómo hicieron para encontrar palabras que comienzan con el mismo sonido de la letra inicial?”





OBJETIVO

Encontrar y reconocer las letras del nombre de cada niño mediante la coordinación motriz.

PARTE DEL DOMO

El domo en su totalidad

OTROS MATERIALES NECESARIOS

Hilo (puede ser totora o lana), letras de papel, broches de ropa, hojas blancas, marcadores.



Sugerimos hacerlo en pequeños grupos

La docente ata hilo atravesando el domo de forma que quede tirante como si fuera un “rayo láser”. Luego cuelga con los broches de la ropa, letras sueltas por todo el hilo. Deberá procurar que estén todas las letras de los nombres de los niños con la cantidad suficiente para poder escribir todos ellos.



De a uno, los niños van pasando al domo para encontrar las letras que forman su nombre pero ¡ajo! no pueden tocar el hilo porque se “queman con el rayo láser”. Si toca el hilo con el cuerpo, deberá salir del domo y esperar a que pasen sus compañeros para volver a intentarlo. Una vez que el niño tiene todas las letras del nombre, deberá salir del domo y ordenar las letras de su nombre en el piso mientras pasa otro compañero a buscar sus letras.

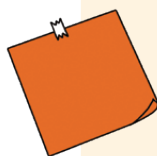


Para disminuir el nivel de dificultad: Cada niño que pase al frente podrá tener un cartel con su nombre escrito como ayuda para buscar las letras.



Para aumentar el nivel de dificultad: Cada niño deberá formar el nombre de un compañero y no su propio nombre.

La docente repasará todos los nombres de los niños que quedaron formados con las letras en el piso.





OBJETIVO

Escalar en el muro para encontrar letras y formar el nombre de un amigo.

PARTE DEL DOMO

Muro de escalada

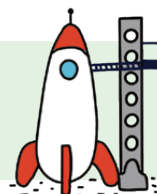
OTROS MATERIALES NECESARIOS

Hojas con letras

Recomendamos hacerlo después de la actividad "Misión imposible: ¿quién soy?"



La docente pega letras sueltas en el muro de escalada procurando que estén las letras de los nombres de todos los niños.



Se elige un primer niño participante que deberá trepar por el muro buscando letras para formar el nombre de un amigo. Cuando consiga todas las letras, deberá entregarlas al niño correspondiente que deberá armar su nombre y luego saldrá a buscar las letras para formar el nombre de otro amigo.

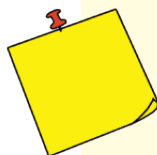


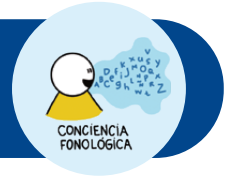
Para disminuir el nivel de dificultad: Los niños pueden tener en una hoja escrita con el nombre del amigo y copiarlo.



Para aumentar el nivel de dificultad: La docente es quien asigna los nombres a cada niño en función de la dificultad.

La actividad finaliza cuando todos hayan recibido las letras de su nombre. La docente propondrá que cada uno escriba su nombre copiando las letras en una hoja en blanco.





PARTE DEL DOMO

Periscopio

OBJETIVO

Familiarizarse con el concepto de rima, estimulando así, la conciencia fonológica. Las rimas se realizarán a partir de los elementos que pueden ser divisados utilizando el periscopio como herramienta.

El grupo en su totalidad se sienta alrededor del periscopio, y la docente comienza a debatir con el grupo sobre las rimas (“¿qué son? ¿cómo se construyen?”). Se sugiere armar con ellos algunas rimas, para asegurarse de que todos comprendan. Por ejemplo, “en mi casa hay una taza”, “en el jardín tengo un patín”, “en el espejo veo mi reflejo”.



Se selecciona a un niño del grupo total para que observe a través del periscopio, elija un objeto y diga su nombre en voz alta. Los niños deben decir una palabra que rime con ese objeto. Por ejemplo, un niño observa a través del periscopio “casa”, y la maestra pregunta: “¿Con qué rima?” Aquel niño que quiera responder levanta la mano, de lo contrario, la docente será la encargada de solicitar una rima a un niño. El resto de los compañeros deben decir si la palabra rima o no. Por ejemplo, si los compañeros dicen “taza”, la rima es válida pero, si la respuesta no es correcta, se invita al grupo a que den una nueva respuesta. Aquel que responde correctamente, pasa al periscopio a elegir un nuevo objeto.



Para disminuir el nivel de dificultad: La docente puede dar pistas sobre posibles palabras que rimen. Por ejemplo “casa”, si una posible rima es “taza”, la docente interviene “Es un objeto que sirve para tomar la leche”.



Para aumentar el nivel de dificultad: Se debe nombrar dos palabras que rimen con el objeto elegido para poder pasar al periscopio.

La docente retoma la temática, conversando con los niños sobre cómo se construye una rima, y a qué parte de la palabra le ponen más atención para rimar.





OBJETIVO

Representar objetos usando las piezas del rompecabezas 3D.

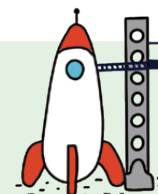
PARTE DEL DOMO

Rompecabezas 3D
y tubos de plex

OTROS MATERIALES
NECESARIOS

Imágenes de objetos

La docente le contará a los niños que son un grupo de astronautas que acaba de llegar a otro planeta en el que no existen los mismos objetos que en la Tierra. Entonces, para poder quedarse a vivir ahí un tiempo, tienen que crear algunas de las cosas que hay en nuestro planeta y que para eso solo pueden usar lo que llevaron en la nave espacial, que son las piezas del rompecabezas 3D y los tubos de plex. Les dirá que por suerte, para acordarse de cómo son las cosas, llevaron algunas imágenes de objetos.



Pueden ser tarjetas didácticas, recortes de revistas, dibujos impresos o fotos. Por ejemplo: silla, mesa, casa, flor, árbol, etc.



Entre todos, elegirán qué figura recrear. La docente los invitará a planificar cómo armar el objeto con las piezas disponibles haciendo preguntas guía. Por ejemplo, si la figura elegida por el grupo es una silla, la docente podrá preguntarles: “¿Cómo podemos hacer las patas?, ¿Qué podemos usar para hacer el respaldo?, ¿Con qué hacemos la parte del asiento?” En este momento, todavía no manipulan las piezas, solo piensan cómo podrían combinarlas para formar el objeto. Una vez que el grupo tenga un plan de cómo armarlo, podrán ponerse manos a la obra para formarlo con el rompecabezas 3D y los tubos de plex. La docente acompañará el armado recordando el plan que habían pensado. Pueden repetir este juego con tantas figuras como deseen.



Para disminuir el nivel de dificultad: La docente puede hacer sugerencias de cómo se imagina que podría armarse el objeto.



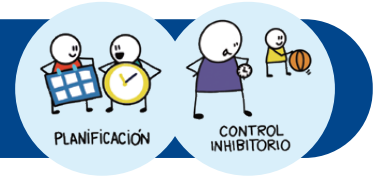
Para aumentar el nivel de dificultad:

- Reducir la cantidad de piezas que pueden usar para el armado de las figuras.
- No mostrar una imagen de referencia.



La docente les recordará los pasos que siguieron para armar los objetos. Primero planificaron cómo usarían cada pieza entre todos y después lo armaron siguiendo el plan. Les preguntará, “¿Para qué les sirvió tener un plan con anticipación? ¿Estaba bien armado desde el principio o tuvimos que corregir cosas?”





PARTE DEL DOMO

Laberinto grafo-motor,
panel de control.

OBJETIVO

La finalidad de esta tarea es que los niños sean guiados por un compañero para realizar un recorrido por el laberinto grafo-motor, lo que requiere planificación por parte de quien guía, a la vez que el control de los impulsos por parte de quien recibe las indicaciones y debe ejecutarlas.

La docente retoma lo trabajado sobre lo que implica planificar, en oposición a la resolución de una tarea a “prueba y error”. Por otro lado, se conversa sobre las características que debe tener una indicación/orden/comando para que la persona que la recibe pueda ejecutarla y alcanzar el objetivo deseado.



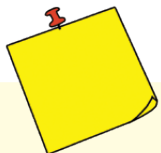
Para jugar con el laberinto grafomotor se selecciona a cuatro alumnos: 2 niños (“astronautas directores”) serán guías de otros dos (“astronautas pilotos”) quienes ejecutarán las órdenes para conducir la bola metálica a través de los caminos del laberinto. Cada astronauta director dará indicaciones verbales concretas y claras usando palabras como “*arriba*”, “*abajo*”, “*doblá hacia el lado del planeta más grande*”, “*doblá hacia el lado del planeta más chico*”. El objetivo del juego es ser la dupla que recorra el laberinto de manera más rápida evitando los siguiente errores: (a) se cae la bola metálica, (b) el astronauta director se equivoca en la planificación del recorrido, (c) el astronauta piloto no ejecuta los comandos de la manera correcta. En los casos mencionados anteriormente y, cuando la dupla haya logrado el objetivo de manera correcta, se invierten los roles de esa dupla. Y, cuando los niños hayan ejercido ambos roles, se elige una nueva dupla para jugar. Mientras tanto, el resto de los integrantes de cada grupo seguirá los comandos que la docente da para que ejecuten con sus cuerpos, en el lugar. Por ejemplo “giro en el lugar hacia mi derecha”, “salto en el lugar”, “me agacho”, etc.



Para disminuir el nivel de dificultad: Los anillos del laberinto son dispuestos por la docente favoreciendo el paso de la bola metálica.



Para aumentar el nivel de dificultad: Los anillos del laberinto son dispuestos por la docente obstaculizando el paso de la bola metálica.



Se invita a los niños a que respondan preguntas que inviten a compartir estrategias implementadas. Por ejemplo: “¿Cómo hacían para guiar al compañero?”, “¿Cómo planificaron el recorrido?”, “El niño que ejecuta las indicaciones, ¿Cómo hacía para no mover la bola metálica siguiendo sus propias ideas?”





PARTE DEL DOMO

Todas

OBJETIVO

Articular órdenes claras al resto de sus compañeros, lo que requiere planificación por parte de quien guía. Ejercitar el control de los impulsos por parte de quien recibe las indicaciones y debe ejecutarlas.

La docente retoma lo trabajado sobre las características que debe tener una indicación/orden/comando para que la persona que la recibe pueda ejecutarla y alcanzar el objetivo deseado.



Todos los niños se disponen alrededor del domo debiendo seguir las indicaciones de un astronauta director –elegido por la docente– quien da indicaciones para ser ejecutadas con el cuerpo. Es importante que las indicaciones incluyan un número, un color presente en el domo, y una acción a ser ejecutada.

Por ejemplo: “Cuando digo tres, todos buscan una parte del domo azul”, “Cuando digo dos, todos buscan una parte del domo naranja”, etc. El niño ejecuta tres comandos y se elige a un nuevo guía. El juego finaliza cuando todos los niños hayan asumido el rol de astronauta director.



Para disminuir el nivel de dificultad: La docente le dice al astronauta director que color debe indicar a los demás que busquen.



Para aumentar el nivel de dificultad: El astronauta director debe indicar a los demás niños un panel del domo para que busquen. Por ejemplo: “Cuando digo tres, todos buscan el periscopio”.

La docente retoma las estrategias que utilizaron los niños como astronautas directores para dar indicaciones a sus compañeros con preguntas “¿Cómo hacían para que sus compañeros entendieran las órdenes que les daban?”, “¿Qué estrategia implementaron para que les hicieran caso?”



39 Tierra, aire, agua



PARTE DEL DOMO

Tubos de plex

OBJETIVO

Estimular la flexibilidad cognitiva de los niños mediante una propuesta de juego que, luego de que los niños se habitúan a sus reglas, cambian por completo.

Se colocan todos los niños alrededor del espacio de juego. La docente coloca los tubos de plex, uno al lado del otro, formando una línea horizontal.



La docente les propone al grupo de niños ser la comandante de la nave. Ellos, los astronautas, deberán seguir sus indicaciones. Los niños deben colocarse uno al lado del otro, detrás de la línea conformada por los tubos de plex. Cuando la comandante ordene “aire”, los niños deberán dar un salto para adelante y luego volver a su lugar. Cuando la orden sea “tierra”, los niños deberán saltar en el lugar. Cuando la orden sea “agua”, los niños dan un salto para atrás. Las reglas se dicen una única vez al inicio y luego los niños deberán recordarlas. Se juega varias veces, hasta que los niños puedan responder correctamente a cada orden. Después de un rato de juego los comandos cambian: cuando la docente menciona “aire”, los niños deberán saltar para atrás. Cuando la docente ordena “tierra”, los niños se agachan. Cuando la docente ordena “agua”, los niños dan un salto hacia delante.



Para disminuir el nivel de dificultad: Se trabaja con dos órdenes: “cielo y agua”.



Para aumentar el nivel de dificultad: A las tres órdenes (cielo, tierra y agua) se suman otras que están relacionadas con las palabras que se vienen utilizando, pero en la que los niños no deban realizar ningún movimiento. Por ejemplo: “nubes” (se asocia con cielo), “pasto” (se asocia con tierra), “océano” (se asocia con agua).



La docente indaga sobre posibles estrategias aplicadas por los niños para resolver la actividad. Algunas preguntas que pueden ayudar: “¿Cómo hicieron para acordarse qué había que hacer cuando yo les decía cielo, tierra y agua?”, “Cuando cambió la consigna ¿cómo lograron controlar el impulso y moverse de manera opuesta?”.





OBJETIVO

Estimular el sentido del número (las cantidades) y entrenar el control de impulsos.

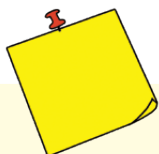
La docente introduce, por un lado el tema de los símbolos numéricos y su representación en cantidades (relación entre la unidad y la cantidad). Por el otro, trabaja sobre la espera de turnos y el control de impulsos a la hora de dar una respuesta. Pueden conversar sobre lo beneficioso o no de que se reflexione antes de dar algún tipo de respuesta.



PARTE DEL DOMO

Panel sonoro, panel de números y cantidades.

Una dupla de niños jugará en el panel sonoro y otra en el panel de números y cantidades. El resto de los niños jugará en equipo. Primero, la docente señala a un niño del grupo total y lo invita a que pronuncie un número del 1 al 9. Segundo, la docente convoca a dos alumnos para marcar en el panel de números y cantidades dicho número. Revisa que la respuesta sea correcta. Si no lo es, los invita a que la modifiquen. Si no logran corregir, pasa una nueva dupla de alumnos quienes deberán corregir la correspondencia y crear una nueva (seleccionando un nuevo número y su cantidad). Si es correcta el juego continúa con una dupla de niños que se encuentra en el panel sonoro. Un niño de la dupla genera una secuencia de sonidos igual al número elegido recientemente por sus compañeros (en el panel de números y cantidades). Si el número seleccionado es 9, deberán armar una secuencia de 9 sonidos. La docente revisa que la secuencia generada contenga tantos números como el que figura en el panel. Si es incorrecta, se le invita a repetir una secuencia de sonidos. Luego, el otro integrante de la dupla repite la secuencia en el mismo orden en que fue generada. Frente a la equivocación (orden de la secuencia, omisión, adición de algún sonido), se invierten los roles. Se procede de la misma manera, y cuando ambos hayan terminado el juego, se convoca a una nueva dupla.



Para disminuir el nivel de dificultad: Se trabaja solo con números del 1 al 4 (y no con todos los que figuran en el panel de números y cantidades).



Para aumentar el nivel de dificultad: El niño genera una secuencia agregando un sonido al número que indica el panel de números y cantidades. El grupo debe seguir la secuencia de sonidos (y no lo que indica el panel numérico).

La docente invita al grupo a hacer una puesta en común sobre qué herramientas utilizan para poder resolver la tarea (estrategias). Retoma los conceptos trabajados al inicio de la actividad.



Astronautas agrupados en el espacio

Esta actividad se puede combinar con "Sonidos en el espacio", como niveles de dificultad 1 y 2



OBJETIVO

Estimular el sentido del número (las cantidades) y entrenar el control de impulsos, mediante el trabajo grupal.

PARTE DEL DOMO

Panel de números y cantidades

Si hicieron la actividad "Sonidos en el espacio", la docente recordará como fue. Sino, introducirá el tema de los símbolos numéricos y su representación en cantidades (relación entre la unidad y la cantidad).



¡Ojo!
No recomendamos hacer esta actividad con menos de 6 niños



La docente selecciona a un niño para que pase a señalar un número en el panel de números y cantidades. El resto de los niños tendrá que prestar atención al número señalado en el panel de números y cantidades, y se agruparán formando equipos, tantos niños como el número seleccionado. Aquellos niños que no alcancen a formar un equipo, se quedan en sus lugares zapateando (sonido) tantas veces como el número seleccionado. Por ejemplo: si los niños que no juegan en los paneles son 10, y el número que indica el panel de números y cantidades es tres, los alumnos se agruparán de a tres, formando tres equipos. El niño que queda solo, zapatea tres veces en el lugar.



Para disminuir el nivel de dificultad: La docente interviene en la formación de los equipos, guiando a los niños.



Para aumentar el nivel de dificultad: El sonido que deben reproducir los niños que no alcancen a formar equipo debe cambiar cada vez que se elija un nuevo número del panel de números y cantidades. Por ejemplo: la primera vez zapatean, la segunda aplauden, la tercera zumban.

La docente invita al grupo a hacer una puesta en común sobre qué herramientas utilizan para poder resolver la tarea (estrategias). Retoma los conceptos trabajados al inicio de la actividad.





OBJETIVO

Estimular la identificación de emociones y el sentido numérico, a la vez que la flexibilidad cognitiva cuando las reglas del juego cambian.



PARTE DEL DOMO

Panel números y cantidades



La docente repasa la relación entre el símbolo numérico y su correspondencia en cantidades. Luego, aborda el tema de las emociones pidiendo a los niños que hagan cara de contentos y que lo acompañen con movimientos que reflejan esa emoción. Luego les pide lo contrario, caras y movimientos que reflejan tristeza. Finalmente, es la docente quién expresa con todo su cuerpo que está contenta o triste, y son los niños quienes deben atribuir la emocionalidad. Les menciona que jugarán a descifrar el código secreto de la nave de emociones.



Un niño del grupo (pasarán de a uno por vez) jugará con el panel de números y cantidades debiendo marcar un número del 1 al 9 y hacerlo coincidir con su correspondiente representación en cantidades de puntos. El grupo de niños deberá expresar “felicidad/alegría”, si el número seleccionado se encuentra entre el 1 y el 5. En cambio, si el número seleccionado se encuentra entre el 6 y el 9, deberá expresar “tristeza” (modalidad congruente). Luego pasa otro compañero al panel. Una vez que hayan jugado todos los niños con el panel de números y cantidades, las reglas del juego cambian: cuando el número se encuentre entre el 1 y el 5, expresan tristeza, y cuando el número esté comprendido entre el 6 y el 9, alegría (modalidad incongruente).



Para disminuir el nivel de dificultad: La docente puede dar pistas. Por ejemplo, en la modalidad congruente, si el número seleccionado es el 4, la docente dice, “*me siento así cuando me hacen un regalo*”. Si el número elegido es el 8, la docente dice “*me siento así cuando me peleo con un amigo*”.



Para aumentar el nivel de dificultad: La docente cambia la regla del juego: “cuando el número seleccionado sea un número impar, se deberá representar alegría, y cuando sea par, tristeza”. Otra forma de aumentar el nivel de dificultad, puede ser sumando otras emociones más complejas de identificar, como por ejemplo, la vergüenza, la calma, la culpa, la desconfianza, el asco.

La docente conversa con los niños sobre las emociones trabajadas invitándolos a que expresen en qué situaciones se sienten alegres o tristes y como se sienten en el cuerpo. Por otro lado, se indaga sobre las estrategias implementadas para recordar las reglas en las dos instancias de juego.





OBJETIVO

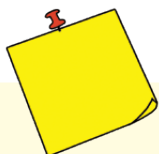
Estimular la flexibilidad cognitiva al presentar dos modalidades de juego en las que se cambiarán las reglas de juego: congruente e incongruente.



PARTE DEL DOMO

Panel de engranajes

Si son muchos, no hace falta que pasen todos los niños al frente, ¡pedí algunos voluntarios!



La docente introduce la temática “engranajes”. Es necesario que pueda explicar cómo funciona el mecanismo: un engranaje es un tipo de mecanismo que tiene dos o más ruedas que encajan entre sí, a través de los “dientes” que posee cada pieza. Juntas, crean movimiento de rotación. Dependiendo de la combinación de las piezas, el mecanismo rotará más rápido (piezas más pequeñas) o más lento (piezas más grandes).



La docente armará un circuito de engranaje cuya rotación sea lenta y otro, cuya rotación sea más rápida con el objetivo de que los niños comprendan el funcionamiento del circuito y la relación que existe entre el tamaño de las piezas y la velocidad de rotación del mecanismo.



Luego de ello, se solicita a un niño que pase a jugar con el panel del domo. El resto del grupo deberá mover su cuerpo (libremente) siguiendo el ritmo del mecanismo creado por el niño. Es decir, si el niño arma un mecanismo lento, los niños deben moverse lentamente. Si el niño arma un mecanismo rápido, los niños deben moverse rápidamente. Una vez que todos hayan jugado con el panel, la consigna cambia: ahora el grupo de niños deberá mover el cuerpo a un ritmo opuesto a la velocidad del engranaje.



Para disminuir el nivel de dificultad: La docente dice, verbalmente, “rápido” o “lento” según el circuito generado por el niño (así ayuda al resto del grupo a reconocer cómo debe moverse). También puede acompañar con el ritmo de la voz “rápidorápidorápido” o “leeeeeeeeeennnttoooooo”.



Para aumentar el nivel de dificultad: La docente anticipa al niño que juega con el panel el mecanismo que debe armar, utilizando como referencia la velocidad. Por ejemplo: “Quiero que armes un mecanismo que rueda rápido”.

La docente retoma lo conversado al inicio del juego e invita a los alumnos a reflexionar sobre los mecanismos creados: “¿Qué es lo que hace que un mecanismo funcione más rápido o más lento?” (apuntando al tamaño de las piezas); “el lado hacia dónde hago girar el mecanismo hace variar la velocidad del movimiento?”; “En la vida cotidiana podemos encontrar estos mecanismos: por ejemplo en una bicicleta, en un reloj. ¿Se les ocurre dónde está el mecanismo de engranaje en una bicicleta y en un reloj?”. Es un buen momento para aprovechar para introducir la idea de fuerza mecánica y de que los engranajes transmiten la fuerza de un objeto a otro.





OBJETIVO

Estimular la conciencia fonológica con la propuesta de separar palabras en sílabas, a partir del juego con el panel sonoro.

PARTE DEL DOMO

Panel sonoro

Si son muchos niños, no hace falta que pasen todos. ¡Pedí algunos voluntarios!



Si tu clase tiene un nivel de dominio del tema muy heterogéneo, podés optar por siempre asignar la palabra y variar el nivel de dificultad según el niño del que se trate.



La docente retoma lo trabajado sobre el sonido de las letras y la separación de sílabas.



El grupo se ubica dentro del domo, mirando hacia el panel sonoro. De a uno por vez, los niños deberán nombrar algún elemento de la estructura del domo y separarla en sílabas acompañando cada sílaba con un sonido del panel. Por ejemplo: el niño pronuncia “planeta” y marca cada sílaba con un sonido (pla-ne-ta). El grupo de niños que está sentado debe estar atento para validar si el compañero lo hizo bien y, en ese caso, repiten la palabra todos juntos marcando las sílabas con un aplauso.

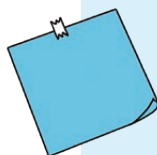


Para disminuir el nivel de dificultad: La docente elige palabras con pocas sílabas y se las indica al niño para que las separe.



Para aumentar el nivel de dificultad: La docente elige palabras con muchas sílabas y se las indica al niño para que las separe.

Se hace una puesta en común sobre cuáles fueron las estrategias que los niños utilizaron para separar en sílabas. Se puede preguntar, por ejemplo: “¿Siguen alguna regla para separar en sílabas?”





PARTE DEL DOMO

Brújula espacial
y panel de mando

OBJETIVO

Estimular la flexibilidad cognitiva a través de una propuesta que invite a los niños a moverse en función a las indicaciones del comandante de la nave, para luego hacerlo de manera opuesta.

La docente introduce el tema de los puntos cardinales. Los niños deben comprender, en su propio contexto, hacia dónde se encuentra el norte, el sur, el este y el oeste. La docente asociará cada punto cardinal con una referencia espacial dentro del entorno donde se encuentran los chicos. Por ejemplo: “Norte, es donde está la casa con techo rojo”, facilitando a los niños la incorporación de las referencias espaciales.



Para hacerlo más divertido podés inventar una historia. Por ejemplo, hay unos asteroides que le están por pegar a la nave y entonces los astronautas tienen que correr hacia uno u otro lado para salvarse.



El grupo en su totalidad se dispone alrededor del domo. Para asegurarse que todos hayan comprendido las referencias espaciales, la docente comienza con una modalidad congruente de consigna: señala “Norte” (en la brújula del panel), el grupo de niños corre hacia el Norte. Luego se realiza lo mismo pero indicando “el Sur”. En esta primera parte solo se incluirá como referencias espaciales “Norte” y “Sur”. Después de varios ensayos, la docente cambia las reglas: un niño pasa a jugar con la brújula teniendo que marcar “Norte”, pero esta vez los niños deberán correr hacia el lado opuesto, es decir hacia el Sur. Lo mismo ocurre en el sentido contrario, es decir, al marcar “Sur”, los niños deberán correr hacia el norte.



Para disminuir el nivel de dificultad: La docente podrá señalar con su mano hacia el lado que se debe correr.



Para aumentar el nivel de dificultad: Se incluyen los cuatro puntos cardinales.



La docente retoma lo conversado al inicio del juego. Se indaga especialmente cómo lograron controlar el impulso de ir hacia el punto cardinal mencionado por el compañero y accionar hacia el lado opuesto: “¿Alguno se equivocó y corrió para el Norte cuando tenía que ir al Sur? ¿Qué creen que pasó?”





OBJETIVO

Estimular el sentido del número y el control de impulsos, al resolver una tarea grupal.

PARTE DEL DOMO

Panel de números y cantidades, piezas del rompecabezas 3D.

OTROS MATERIALES NECESARIOS

Tapitas, palitos, etc.

Con el grupo total la docente retoma lo trabajado sobre números a partir del panel de números y cantidades. Por el otro, retoma lo abordado en actividades previas sobre el control de los impulsos: esperar el turno, moverse de acuerdo a la consigna.



La docente introduce la actividad proponiendo a los niños que imaginen que son astronautas, que deben juntar estrellas para construir una constelación con la forma que ellos deseen y ponerle un nombre. Para resolver la misión el grupo se dividirá en dos, y deberán seguir ciertas reglas.



Cada grupo de niños armará dos filas frente al domo pero alejados de él. En el arenero del domo se encontrarán las estrellas (piezas del rompecabezas 3D u otro objeto como tapitas, palitos, etc) de dos colores distintos (cada grupo juntará las de un color). Deberá haber tantas estrellas como niños en el grupo.

La docente hará girar la rueda del panel numérico (la que indica el símbolo numérico), lo que le indicará al astronauta la cantidad de pasos que debe dar y la forma en que debe avanzar respetando las siguientes reglas: Si el número que se obtiene se encuentra entre:

- el 1 y el 3: el niño avanza haciendo pasos muy largos;
- el 4 y el 6: el niño avanza haciendo saltos;
- el 7 y el 9: el niño avanza en función a la unidad de medida de su pie (es decir, mueve un pie y luego pega el talón del otro sobre la punta del pie que movió primero, al estilo del juego "pan y queso").

Los astronautas de cada grupo avanzan de a uno por vez, primero el de un grupo y luego el del otro. Cuando un astronauta llega al panel de arena, agarra una estrella del color que representa a su equipo y se dirige al final de la fila donde se encuentra el resto de los astronautas de su grupo. Cuando los astronautas de cada equipo hayan recogido todas las estrellas, deberán planificar y armar una figura (constelación) a la que le pondrán un nombre.

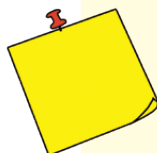


Para disminuir el nivel de dificultad: La docente les recuerda en cada momento la modalidad para avanzar en función al número que indica el panel o lo anota en algún lugar visible usando pictogramas.



Para aumentar el nivel de dificultad: La docente dice las reglas para avanzar, al inicio del juego, una sola vez. Los niños deben recordarlas. Quien no la sigue adecuadamente debe colocarse al final de la fila y avanza el compañero que sigue.

Al finalizar, se realizará una puesta en común sobre cómo lograron resolver la misión: *“Cuando iban en busca de la estrella, ¿de qué manera avanzaron más rápido?; ¿De qué manera más lento?; ¿Cómo eligieron el nombre de la constelación?”*





OBJETIVO

Estimular la flexibilidad cognitiva en los niños frente al cambio de consignas, jugando con el laberinto de correspondencia.

PARTE DEL DOMO

Laberinto de correspondencia

OTROS MATERIALES NECESARIOS

Cuadrado, círculo y estrella de cartulina o cartón

La docente repasa las figuras círculo, cuadrado y estrella. Luego los niños caminan, cada uno en su lugar, formando un círculo, un cuadrado o una estrella. Les anticipa que van a jugar a un mismo juego pero que habrá que estar atentos a los cambios en las reglas.



El grupo en su totalidad se dispone alrededor del domo. La docente explica el objetivo del panel de correspondencia (que cada figura llegue al extremo en el que está dibujada la misma figura). Una vez que se asegura de que todos conocen las reglas, ubica a los niños alrededor del domo y coloca tres figuras en distintos puntos del piso de caucho (una estrella, un círculo y un cuadrado).



Se elige a un niño para que pase a jugar al panel. La docente será la encargada de guiar al niño indicando qué elemento debe mover y llevar hacia el punto de llegada correspondiente. Por ejemplo: *“Para empezar vas a mover el círculo”*. Luego de unos segundos, la docente dirá *“Ahora te toca mover el cuadrado”*. Unos segundos después, la docente dirá *“Por último vas a mover la estrella”*.

Si lo hace de manera correcta, la docente le propone cambiar las reglas del juego: *“Ahora tenés que mover la figura opuesta a la que yo te indico, cuando menciono el círculo y el cuadrado, pero no así cuando menciono a la estrella. Es decir, si te digo que muevas el “círculo”, vos tendrás que llevar el “cuadrado” hacia el lugar que corresponde. Por el contrario, si te digo que muevas el “cuadrado”, tendrás que mover el “círculo” (consignas incongruentes). Ahora bien, cuando te nombre “estrella”, tendrás que mover la “estrella” (consigna congruente)”*.

Luego de jugar unos minutos, se elige a otro alumno para que pase a jugar. Cuando el niño se equivoca, la docente interviene a través de preguntas guía para que el niño comprenda el movimiento correcto. Luego, se convoca a otro niño para que juegue con el panel, solicitando al niño que recién jugó que se incorpore a la dinámica del grupo.

Mientras tanto, el resto de los niños deberá cumplir la misma consigna, pero trasladándose a la figura correspondiente ubicada en el piso de caucho. En la primera instancia, cuando la docente diga “círculo” deberán acercarse a donde esté ubicada la figura del círculo, mientras que cuando se pase a la etapa de consignas incongruentes, deberá hacerse a la inversa.

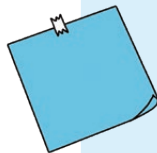


Para disminuir el nivel de dificultad: La docente transmite solo una consigna incongruente: por ejemplo, solo juega con el círculo (para que el niño mueva el cuadrado).



Para aumentar el nivel de dificultad: La docente utiliza dos categorías para transmitir la consigna incongruente (por color y por forma). Si la docente dice “círculo celeste”, será modalidad congruente, es decir, el niño deberá mover el círculo y los niños del otro grupo deberán formar un círculo. Si la docente dice “círculo rojo”, el niño deberá mover el cuadrado y los niños deberán formar un cuadrado. Si la docente dice “cuadrado amarillo” será modalidad congruente, es decir, el niño debe mover el cuadrado y el grupo de niños deberá formar un cuadrado. Si la docente dice “cuadrado rojo”, el niño deberá mover el círculo y los niños deberán formar un círculo.

La docente retoma lo trabajado a través de preguntas. Por ejemplo: “¿Pudieron recordar las consignas?” “¿Cómo hicieron para recordar las distintas consignas?” “¿Armaron algún plan (estrategia) para recordar lo que tenían que hacer?”





OBJETIVO

Estimular la planificación a través de la resolución de una misión en grupo para la cual será necesario prever una serie de pasos a seguir.

PARTE DEL DOMO

Brújula espacial,
panel de números
y cantidades

Por un lado, la docente retoma el tema de los puntos cardinales. Los niños deben comprender, en su propio contexto, hacia dónde se encuentra el norte, el sur, el este y el oeste asociando cada punto cardinal a una referencia espacial dentro del entorno en donde se desarrolla el juego. Por ejemplo: *“Norte, es donde está la casa con techo rojo”*.



Por el otro, se trabajará sobre la forma en que se dan instrucciones a otras personas teniendo en cuenta que éstas deben ser claras. Por ejemplo: *“¿Cómo hago para indicarle a alguien que llegue a la casa de techo rojo? ¿Basta con decirle a qué dirección? ¿Qué otras cosas le debo decir?”*.

*Idealmente
buscar un voluntario
adulto, para poder
aprovechar al máximo
la actividad.*



La docente comienza la actividad diciendo a los niños que son astronautas que se encuentran explorando el espacio dentro de su nave espacial (todos deberán estar dentro del domo). En ese viaje observan a un robot perdido en el espacio (se debe elegir un voluntario que haga de robot y ubicarlo en un rincón del patio alejado del domo). La misión de los astronautas es rescatar al robot y llevarlo a la nave para poder estudiarlo. Pero ¡cuidado! en el espacio se observan asteroides que el robot no podrá tocar (la docente colocará por el patio elementos que tenga a disposición y que serán los asteroides).



*También
pueden hacer
un plano del patio
en un afiche que refleje
la planificación*



Para cumplir la misión, los astronautas deberán planificar, en equipo, el mejor camino que conduce al robot hacia la nave. Una vez planificado el camino un astronauta será seleccionado para dar dos tipos de indicaciones al robot: (a) la dirección de los movimientos –que se indicará usando la brújula (panel del domo) en dirección Norte, Sur, Este, Oeste–; (b) la cantidad de pasos que debe dar en esa dirección, indicándolo en el panel de números y correspondencias. Las órdenes las pronuncia un niño a la vez, en representación de todo el grupo. La clave del funcionamiento de esta actividad es que los niños, en grupo, discutan sobre (a) cuál es el camino y hacia qué puntos cardinales implica ir; (b) cuántos pasos debe dar en cada dirección.

Es importante que la actividad no se resuelva por prueba y error, sino pensando antes de dar las instrucciones, es decir que haya planificación. Asimismo, el voluntario robot debe seguir las instrucciones en forma estricta (por ejemplo, si los niños indicaron más pasos de los que corresponden, el robot debe hacerlos igual para mostrar que fueron demasiados pasos).

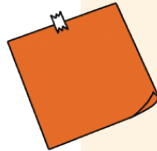


Para disminuir el nivel de dificultad: La actividad se desarrolla con menor cantidad de obstáculos y menor distancia hacia el domo.



Para aumentar el nivel de dificultad: Se estipula un tiempo para cumplir la misión (actividad cronometrada).

Al finalizar, se realizará una puesta en común sobre cómo lograron resolver la misión: “¿Cómo pensaron el camino para que el robot se mueva hacia la nave?” “¿Había más de un camino posible?” “¿Cómo sabían cuál era el mejor camino posible?”





OBJETIVO

Estimular la planificación pensando la mejor estrategia que permita resolver la misión.

PARTE DEL DOMO

Muro de escalada, panel de arena, espacio exterior del domo

En esta actividad se retomarán tópicos trabajados en actividades previas: ubicación en el espacio utilizando los puntos cardinales y medición de distancias.



OTROS MATERIALES NECESARIOS

Estrellas de papel, cartulina o cartón

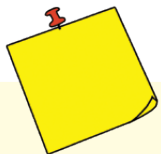
La docente comienza la actividad contando a los niños que son astronautas y elige un voluntario para comenzar la actividad como robot. La misión que deben cumplir es: guiar al robot hacia la nave (el domo) para rescatar a tres estrellas (que la docente coloca en distintos lugares del domo):



- Una se encuentra en el techo de la nave, al cual puede acceder escalando la pared exterior de la nave (muro de escalada);
- La otra se encuentra dentro del arenero;
- La tercera está en algún lugar dentro del domo.

Los astronautas deberán tener en cuenta que, para cumplir la misión, deben guiar al robot por el camino más corto. Para ello deberán pensar cuáles son los caminos posibles para alcanzar las estrellas y planificar el recorrido que deberá hacer el robot. Las indicaciones serán dadas con la brújula y el panel de correspondencias, por un niño seleccionado, tal como se hizo en la actividad “El robot quiere conocer la nave”. En esta actividad se agrega la comparación entre varios caminos posibles para agarrar las tres estrellas.

Cuando pongas las estrellas, intentá que no sea tan evidente cuál es el mejor camino para tomar, de manera tal que haya varias opciones.



Para disminuir el nivel de dificultad: Dividir a los niños en tres grupos y que cada grupo tenga que buscar solo una estrella.



Para aumentar el nivel de dificultad: Se le agregan obstáculos a los caminos por los que el robot debe transitar hacia la nave.

Al finalizar, se realizará una puesta en común sobre cómo lograron resolver la misión: “¿Qué información tuvieron en cuenta? ¿Por qué? ¿Cómo hicieron para darse cuenta cuál era el camino más corto? ¿Qué pasó cuando aparecieron obstáculos?”





OBJETIVO

Estimular el sentido del número mediante la medición con elementos no convencionales, a la vez que se trabaja con el pensamiento científico.

PARTE DEL DOMO

Espacio alrededor del domo, tubo de plex, figuras de goma.

Con el grupo total parado alrededor del domo, la docente comienza la actividad preguntando: *“Necesitamos un astronauta muy bajito para que entre en la nave espacial ¿cómo podemos saber quién es el más bajito de ustedes?”*. La docente no responderá a esta pregunta, sino que seguirá haciendo preguntas que guíen a los niños hacia posibles respuestas. Algo muy importante es que la pregunta no es *“¿Quién es más alto?”*, sino *“¿Cómo puedo saber quién es más alto?”* La docente debe guiar a los niños para que brinden formas de medición, por ejemplo *“poniendo uno al lado del otro y comparando directamente”* o bien *“comparando las alturas entre sí con un instrumento, por ejemplo, una regla, un palo o un hilo”*.



Podés aprovechar para explicar qué es y a qué se dedica un astrónomo.



La docente introduce la actividad proponiendo: *“Hoy somos astrónomos y nuestra misión es estudiar al planeta Marte (señala la estructura del domo). Tenemos que averiguar cuánto mide, pero no de alto/largo sino cuánto mide su contorno”* (la docente da una vuelta alrededor del domo indicando *“desde acá hasta acá”*). *“¿Se les ocurre de qué manera podemos medirlo?”*. Es importante destacar que el objetivo es llevar al grupo total a que piensen en formas de medirlo (respuestas como: *“Marte mide mucho”*, *“Marte mide poco”* no son válidas). La pregunta es *cómo* medirlo.



Una pregunta para guiar el razonamiento es *“¿Hay algo de este lugar que nos sirva como elemento para medir?”* La docente destina unos minutos a esta parte inicial de la actividad para que los niños reflexionen, busquen explorando el lugar (caminan buscando unidades de medida). Luego se realiza una puesta en común para conversar sobre los elementos propuestos y se eligen, entre todos, dos unidades de medida posibles. Por ejemplo: longitud del tubo de plex, figuras de goma, pies de los niños, brazos extendidos de los niños, pies de la docente, brazos extendidos de la docente, pasos de los niños, pasos de la docente.

Una vez elegidas esas unidades, la maestra los invita a reflexionar: *“¿Todos los objetos son iguales? ¿Miden lo mismo?”* En función a la puesta en común, la docente guía la reflexión invitando a los alumnos a que formulen hipótesis sobre si se necesitará la misma cantidad de unidades de medida (objetos seleccionados) para medir al planeta desde un punto hasta el otro. Se invita a plantear ideas sobre qué elementos se necesitarán más y cuáles menos y

Podés aprovechar para que los niños realicen las anotaciones y de paso practican!



por qué. La docente debe guiar para que los niños asocien que la longitud de las unidades de medida influye sobre la medición, en tanto un elemento más pequeño/más corto entrará más veces en el contorno del objeto que se está midiendo, en oposición a uno más grande/más largo.

Los niños plantean una hipótesis, por ejemplo “Yo creo que el planeta va a medir más pies que tubos de plex”. Una vez formuladas las hipótesis, se procede a contrastarlas con la evidencia, comenzando a medir el contorno del planeta con los dos elementos de medida seleccionados, anotando cuántos de cada elemento mide el contorno del planeta.

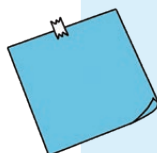


Para disminuir el nivel de dificultad: La docente da opciones posibles de unidades de medición y explica en forma directa la diferencia entre la longitud de las unidades.



Para aumentar el nivel de dificultad: Utilizar las unidades de medida seleccionadas para medir otra cosa, por ejemplo, la distancia entre el domo y alguna pared.

Al finalizar, se realizará una puesta en común sobre los distintos elementos de medición, “¿Cómo hicimos para saber cuánto medía el planeta?” “¿Qué otra medida pudimos haber usado?”



OBJETIVO

Estimular el sentido del número mediante la medición con elementos no convencionales proponiendo resolver la actividad a partir del pensamiento científico.



PARTE DEL DOMO

Espacio alrededor del domo, tubo de plex, figuras de goma.

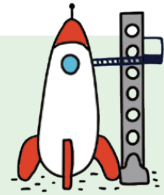
Podés aprovechar para invitar a los niños a que registren las distintas hipótesis (¡como les salga!).



También podés invitarlos a que recuerden el resultado de la primera medición mientras realizan la segunda y luego las comparen. De esa manera, estarán entrenando la memoria de trabajo.



Con el grupo total parado alrededor del domo, la docente comienza la actividad proponiendo medir nuevamente la estructura: “Ya averiguamos cuánto mide el domo en su contorno, ¿qué otra medida del domo podemos averiguar?” (La docente invita a los niños a que expresen sus ideas).



La docente propone: “Nuestra misión es averiguar cuánto mide de alto. ¿Se les ocurre de qué manera podemos medirlo?”. Lo importante es que el grupo piense de qué manera puede medirse y no cuánto mide. Existen varias formas válidas de medirlo, con varias unidades de medida diferentes que pueden ser válidas.



Entre todos eligen dos unidades de medida posibles (teniendo en cuenta los elementos/instrumentos que se tienen en el entorno), por ejemplo: las figuras de goma que conforman el rompecabezas 3D y los tubos de plex.

La docente guía la reflexión invitando a los alumnos a que formulen hipótesis sobre si se necesitarán más cantidad de elementos de una unidad de medida en comparación a la otra (más triángulos de goma –en comparación a tubos de plex– en tanto son más cortos), y de qué manera deben ubicarse para que sirva como unidad de medida. La docente debe estimular a los niños a que planteen sus hipótesis, por ejemplo “Yo creo que el planeta va a medir más triángulos que tubos de plex y deben ponerse uno arriba del otro, formando una torre”. Una vez formuladas las hipótesis, se procede a contrastarlas con la evidencia, comenzando a encastrar verticalmente las figuras triangulares y luego los tubos de plex. Se anotan los resultados.



Para disminuir el nivel de dificultad: La docente da opciones de unidades de medida posibles y explica en forma directa la diferencia entre la longitud de las unidades (en lugar de buscar que los niños lo deduzcan).



Para aumentar el nivel de dificultad: Utilizar las unidades de medida seleccionadas para medir otro objeto, por ejemplo, cuánto mide un compañero.

Al finalizar, se realizará una puesta en común sobre la estrategia utilizada en la medición: “¿Cómo hicimos para saber cuánto medía el planeta? ¿Qué otra medida pudimos haber usado?”





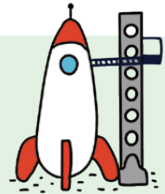
OBJETIVO

Resolver los problemas matemáticos para generar la clave y poder abrir la nave espacial.

PARTE DEL DOMO

El domo en su totalidad

La docente y los niños se ubican dentro del domo. Ella les cuenta que son un grupo de exploradores espaciales viajando en la nave a su próxima misión en un planeta desconocido. Pero cuando aterrizan, se dan cuenta que la puerta de la nave no abre y necesitan descifrar un código numérico para poder hacerlo. Para eso deberán resolver 3 problemas.



La docente leerá en voz alta los siguientes problemas y los niños deberán resolverlos entre todos en voz alta:

1. Para llegar al destino de la próxima reunión el equipo de investigadores espaciales debían pasar por cuatro planetas. Ya pasaron por dos: ¿cuántos planetas faltan pasar?
2. El viaje completo les llevará 4 días. Ya viajaron 1 día completo. ¿Cuántos días de viaje les falta?
3. El equipo de investigación viaja en la nave espacial con algunas mascotas: 1 perro, 2 gatos y 1 tortuga. ¿Cuántas mascotas hay en total en la nave?



Para disminuir el nivel de dificultad: Se pueden cambiar los problemas acorde al nivel de los niños.



Para aumentar el nivel de dificultad: Se pueden hacer problemas con números más altos o que requieran hacer más de un cálculo para resolverse.



La docente repasará las respuestas de los 3 problemas: 2- 3- 4 junto con los niños y colocará esos números, de a uno por vez, en el panel del domo. De esta forma los investigadores lograrán descifrar el código y abrir la puerta para salir del domo.





OBJETIVO

Analizar características de los elementos que conforman a los distintos paneles del domo y compararlos aplicando el método científico.

PARTE DEL DOMO

Laberinto grafo-motor, laberinto de correspondencia, muro de escalada, panel de arena.

La docente introduce el tema preguntando “¿Saben lo que hace un científico? Un científico se hace una pregunta respecto a un fenómeno que observa y le interesa estudiar. ¿Y cómo responde esa pregunta? Primero se plantea una hipótesis, es decir una posible explicación de ese fenómeno. Y luego ¿cómo hace para saber si la explicación que se planteó es correcta? Observando y experimentando”.



Con el grupo en su totalidad, la docente les plantea: “Hoy vamos a ser astronautas científicos. Les voy a hacer preguntas sobre elementos que están en nuestro patio. Para responderlas, primero vamos a formular hipótesis, es decir, respondemos en función a lo que pensamos con la información que tenemos; y luego vamos a contrastar (comparar) experimentando con los elementos”.



Podés usar estas preguntas u otras que se te ocurran.



En todos los casos la docente anota las respuestas que se retomarán al cierre de la actividad.

Pregunta #1: Si agarro con la mano un puñado de arena y una figura del rompecabezas 3D, y los tiro desde una altura, ¿qué creen que cae primero y por qué?

Pregunta #2: ¿Es posible resolver el laberinto grafo-motor con el dedo, sin usar el puntero magnético? ¿Por qué? ¿Es posible trasladar la bola a través de los caminos del laberinto utilizando un imán de heladera en lugar del puntero? ¿Por qué?

Pregunta #3: ¿Es posible resolver el laberinto de correspondencia moviendo las piezas con un imán de heladera? ¿Por qué?

Una vez formuladas las hipótesis, la docente separa a los niños en grupos:

Grupo 1 - experimenta con el panel de arena y una figura de goma del rompecabezas 3D: Los niños recogen un puñado de arena y lo arrojan nuevamente a la caja contenedor prestando atención a cuánto tarda en caer y a cómo cae (¿cae todo junto en bloque?). Luego lo hacen con la figura de goma y, por último, con las dos a la vez y comparan los resultados.

Grupo 2 - experimenta en el panel del laberinto grafo-motor: Analizan qué elementos lo componen. ¿Es posible mover la bola con un elemento como el dedo o una figura de goma? ¿Por qué con el lápiz especial sí puedo moverla?

Grupo 3 - experimenta en el laberinto de correspondencia: ¿De qué material están hechas las piezas? ¿Podría mover las piezas con el lápiz magnético del otro laberinto? ¿Por qué?

La docente permite que los niños permanezcan un rato en cada rincón, y luego los hace rotar de manera tal que todos experimenten en cada panel.



Para disminuir el nivel de dificultad: La docente andamia con preguntas guía y va recordando a cada grupo las hipótesis iniciales.

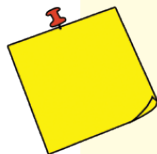


Para aumentar el nivel de dificultad: Se invita a los niños a registrar sus hipótesis y los resultados de sus mediciones.

*¡Como les salga!
No hace falta que sepan escribir, pero sí que piensen en formas de registrar lo que averiguan.*



La docente retoma las hipótesis enunciadas al comienzo de la actividad y cada grupo dirá cuál fue el resultado del experimento que hizo. ¿Llegaron todos a las mismas conclusiones?





OBJETIVO

Utilizar la planificación motriz para copiar las imágenes que muestra la docente utilizando el control motor grueso y el fino de los niños.

PARTE DEL DOMO

El domo en su totalidad

OTROS MATERIALES NECESARIOS

Tarjetas,
hojas blancas
(plastificadas o no)
y marcadores.

Las hojas plastificadas son para poder borrar, pero si no tenés podés usar cualquier hoja.



La docente introduce el juego mostrando las diferentes tarjetas con diferentes formas geométricas, letras y números al grupo total.



La docente reparte las hojas plastificadas en blanco a todos los niños menos a uno a quien hace pasar adelante y elegir una de las tarjetas sin mirarlas. El niño debe dar vuelta la tarjeta elegida y copiar la forma o figura que allí aparezca con los tubos de plex o partes del rompecabezas. El resto de los niños, que están como espectadores, deberán copiar la forma en su hoja plastificada. Luego se escoge otro niño que pasa a elegir tarjeta. El juego termina cuando todos pasaron al frente y eligieron tarjetas.

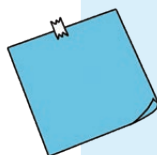


Para disminuir el nivel de dificultad: Los niños pasan de a grupos de 2 a elegir una tarjeta al frente y copiar la forma o figura que les toque.



Para aumentar el nivel de dificultad: Los niños con las hojas plastificadas no ven la tarjeta elegida, tienen que copiar la forma según lo que armó el compañero que está en el frente y luego verifican que interpretaron correctamente la construcción del compañero.

Al finalizar la docente repasará las figuras y formas que salieron en las diferentes tarjetas con todo el grupo.





OBJETIVO

Lograr la completitud de las diferentes misiones espaciales para llegar a la luna.



PARTE DEL DOMO

El domo en su totalidad

OTROS MATERIALES NECESARIOS

Carteles con pistas, una luna de papel o cartón, hojas plastificadas, marcador y borrador.



La docente tiene que armar pistas con diferentes misiones que tendrán que realizar los astronautas (niños) para llegar a la luna utilizando las diferentes partes del domo. Algunas de estas misiones pueden ser:

- Resolver el rompecabezas.
- Llevar la estrella, el círculo y el cuadrado hasta su casa
- Corresponder los números del 1 al 5
- Corresponder los números del 1 al 10
- Mover la rueda hasta el punto norte/ sur/ este/ oeste.
- Encontrar en el domo la primera letra de la palabra del nombre del niño. Si no encuentra, puede probar con la inicial de su apellido o con la inicial de un amigo.
- Buscar algo escondido en el arenero.
- Recorrer el domo saltando en un pie.
- Ir corriendo hasta el domo, tocar algo azul y saltar dos veces.
- Escalar el muro de escalada.



Luego debe esconder las pistas por todo el domo, pegadas en el techo, abajo de las figuras móviles, en el arenero, en los caños. Estas pistas dicen acciones que tienen que hacer los niños a partir de un punto de salida. Deberá haber una pista cada dos niños. Por ejemplo, si en el grupo hay 12 niños, habrá 6 pistas que estarán numeradas del 1 al 6.

Los niños deben buscar las pistas por todo el domo y se las entregarán a la maestra. Luego, los niños se pondrán en parejas y cada pareja estará encargada de realizar una misión para completar el viaje a la luna. Una vez que cada equipo termine su misión, deberán poner el cartel de la pista en el piso armando el camino hasta la luna de papel formando un zig zag. Así, una vez que la última pareja haya terminado la misión, el grupo completo debería ir caminando sobre las pistas como si fueran astronautas hasta llegar a la luna.



Para disminuir el nivel de dificultad: En lugar de esconder las pistas, la docente indica a cada niño qué es lo que tiene que hacer, usando consignas de un solo paso.



Para aumentar el nivel de dificultad: Las pistas escondidas en el domo consisten en instrucciones de dos o tres pasos. La docente las lee una vez y los astronautas deben recordar la secuencia de pasos a realizar.

Una vez que todos los niños hayan llegado a la luna, harán una ronda alrededor de ella para hacer la puesta en común. La maestra repasará con los niños las diferentes pistas que fueron cumpliendo para, finalmente, felicitar a los astronautas por haber llegado a la luna.





OBJETIVO

A partir de la propuesta de crear nuevas reglas de juego para los paneles del domo, se apunta a estimular la planificación en los niños.

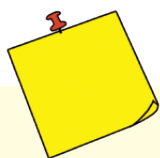
PARTE DEL DOMO

El domo en su totalidad

La docente repasa con el grupo total las reglas u objetivos de cada panel que conforman al domo. La docente divide a los niños en pequeños grupos en función a la cantidad total de niños, idealmente duplas o tríos.



Cada grupo elegirá una parte del domo en la que jugará libremente unos 5 minutos. Luego, la docente explica que deben pensar en equipo una nueva forma de jugar con esa parte del domo. Por ejemplo, armar el rompecabezas formando otras figuras (como un astronauta con patas de monstruo), resolver un laberinto con la mano menos hábil (en general la izquierda) o dar vueltas al domo caminando para atrás o armar el rompecabezas con los pies o en vez de escalar el panel exterior, poner los tubos de plex en las muescas o cambiar alguna regla de las que venían usando. Es importante que los propios niños propongan una forma nueva de juego, distinta de la que venían usando. Luego de un par de minutos de pensar, cada grupo verbaliza esa nueva forma ante los demás grupos. Si la forma no es suficientemente distinta de la anterior, la docente propondrá una nueva forma de juego. A continuación juegan unos minutos con las nuevas reglas de juego propuestas. Finalizado el tiempo, cada grupo cambiará de panel y jugará a otro, siguiendo las reglas creadas por sus compañeros. La docente pasará por cada panel asegurándose de que las nuevas reglas se cumplan y, preguntará a los niños en qué se diferencia con las reglas originales del juego (puede andamiar con preguntas guía).



Para disminuir el nivel de dificultad: La docente es quien cambia las reglas.



Para aumentar el nivel de dificultad: La docente indica una acción para cada panel de juego solicitando al grupo que la incluya como parte de la nueva regla.

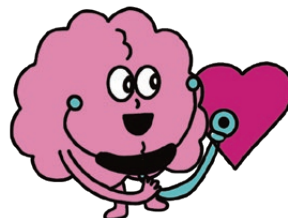
Se pregunta cuáles fueron las estrategias que se usaron para no confundirse cuando cambiaron las reglas del juego.



Anexo

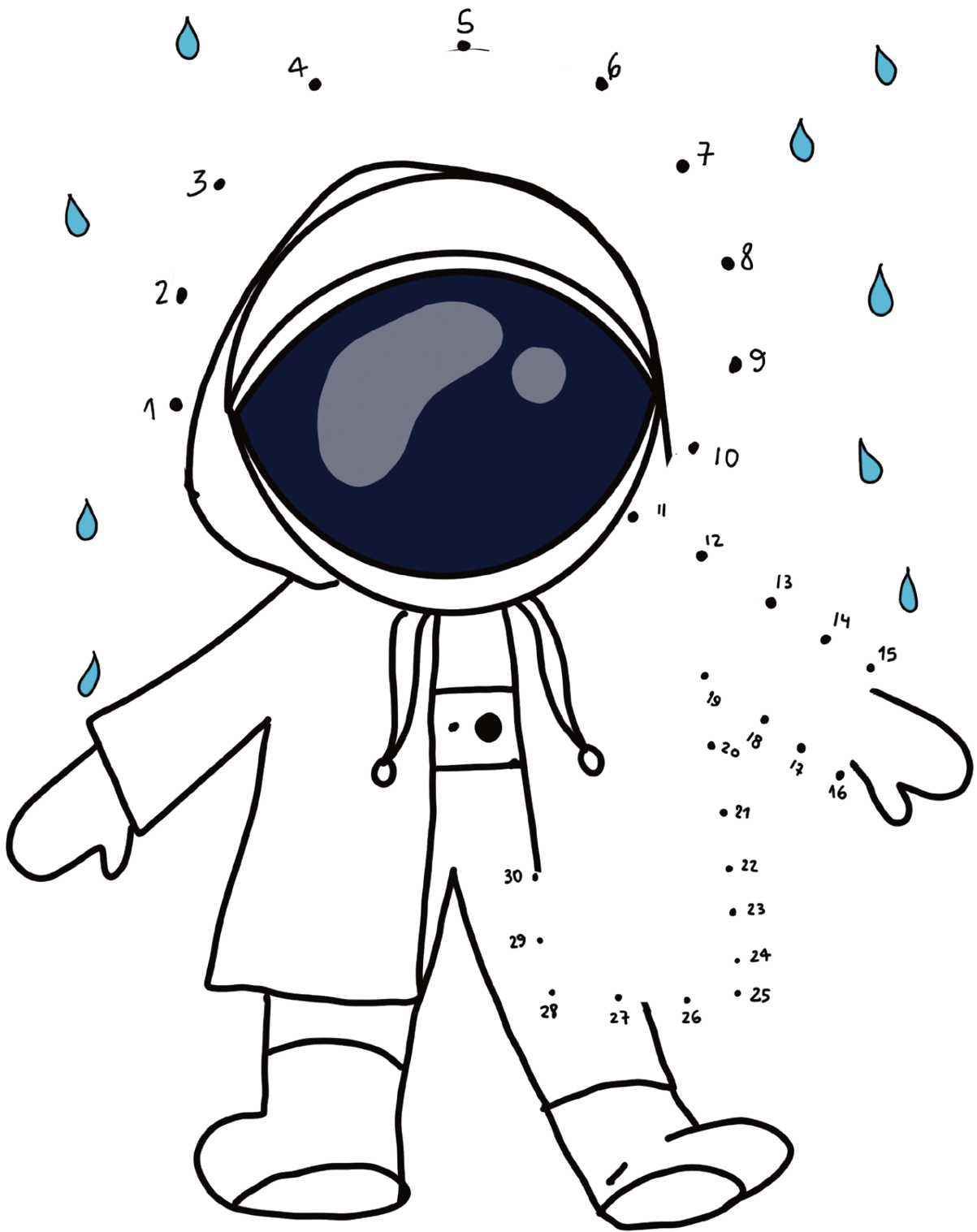
1. Ejemplos de palabras que se pueden encontrar en el Domo Cósmico

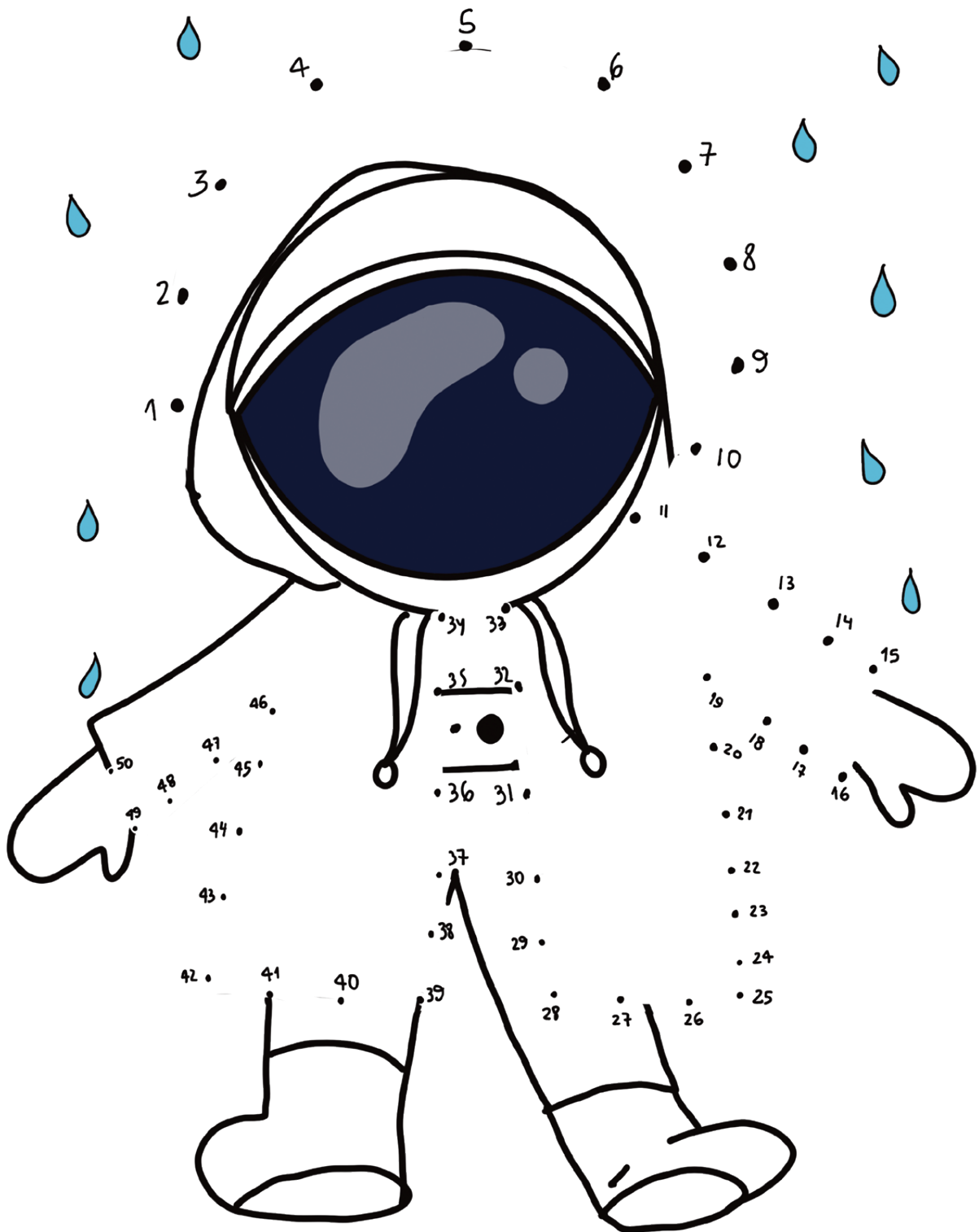
- A - Arenero / Astronauta
- B - Brújula / botones
- C - Círculo / cuadrado
- D - Domo Cósmico
- E - Escalones / Estrella / Engranaje / Espejo
- F - Flota-Flota / Flecha
- G - Gris / Grafomotor / Goma
- H - Hilo
- I - Imán
- J - Juego
- K -
- L - Línea
- M - Monstruo / Marciano
- N - Nave / Números / Norte
- O - Ocho / Oeste
- P - Periscopio / Piso / Planetas
- Q -
- R - Rosa
- S - Seis / Siete / Sur
- T - tubo / tornillo / tapa
- U - Uno
- V - Volante / verde
- W - Wifi
- X -
- Y -
- Z -

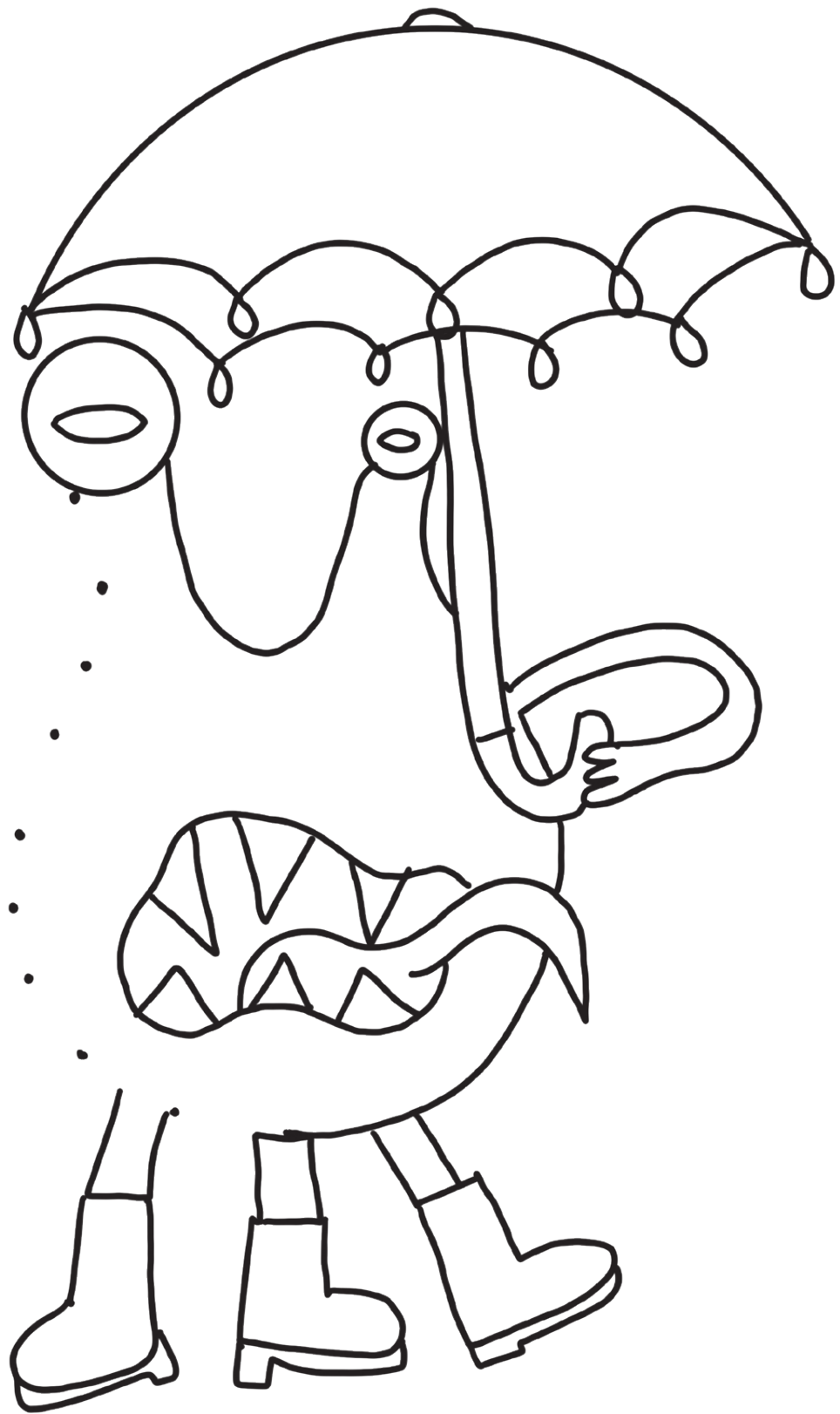


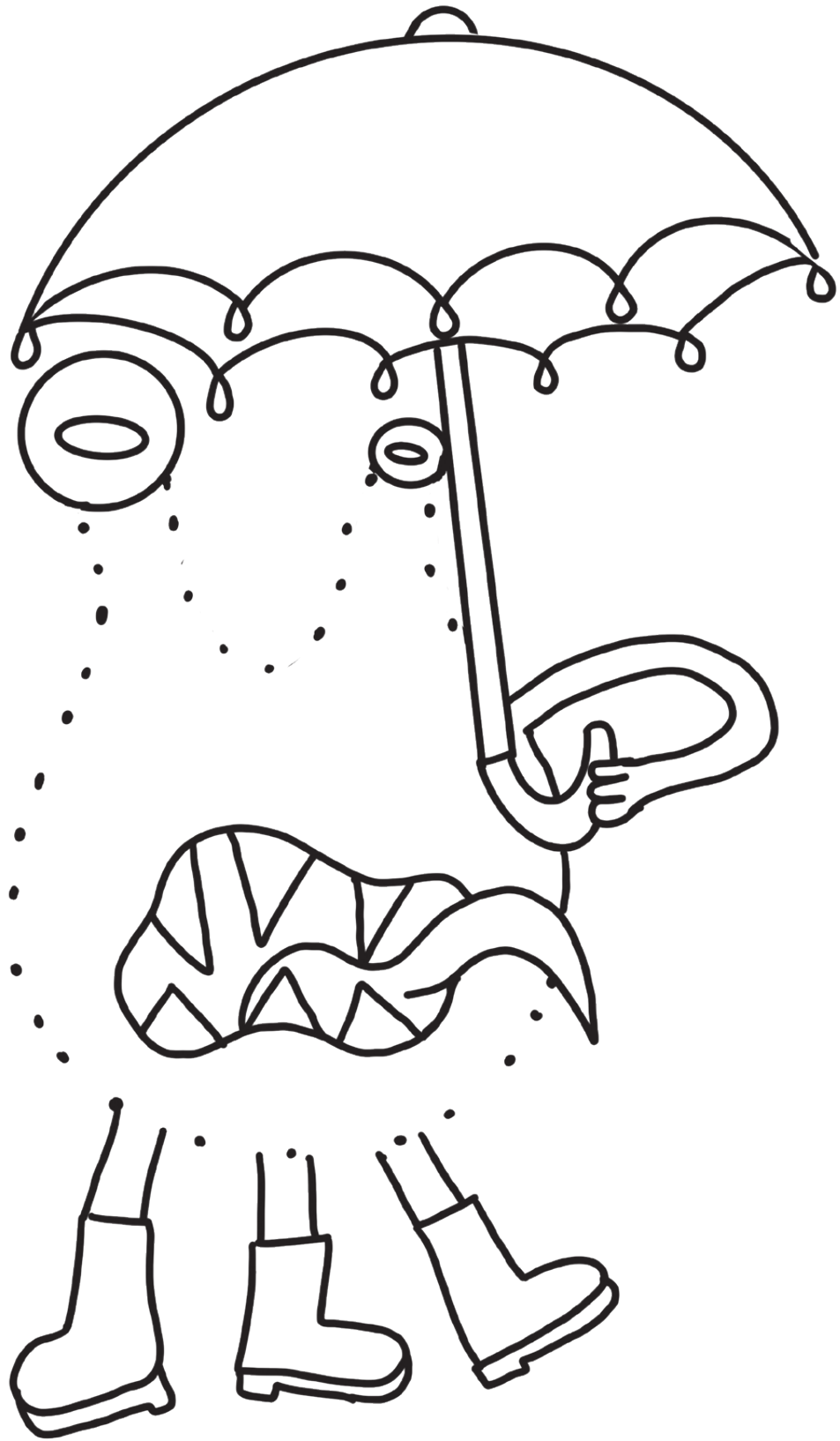
2. Imprimibles

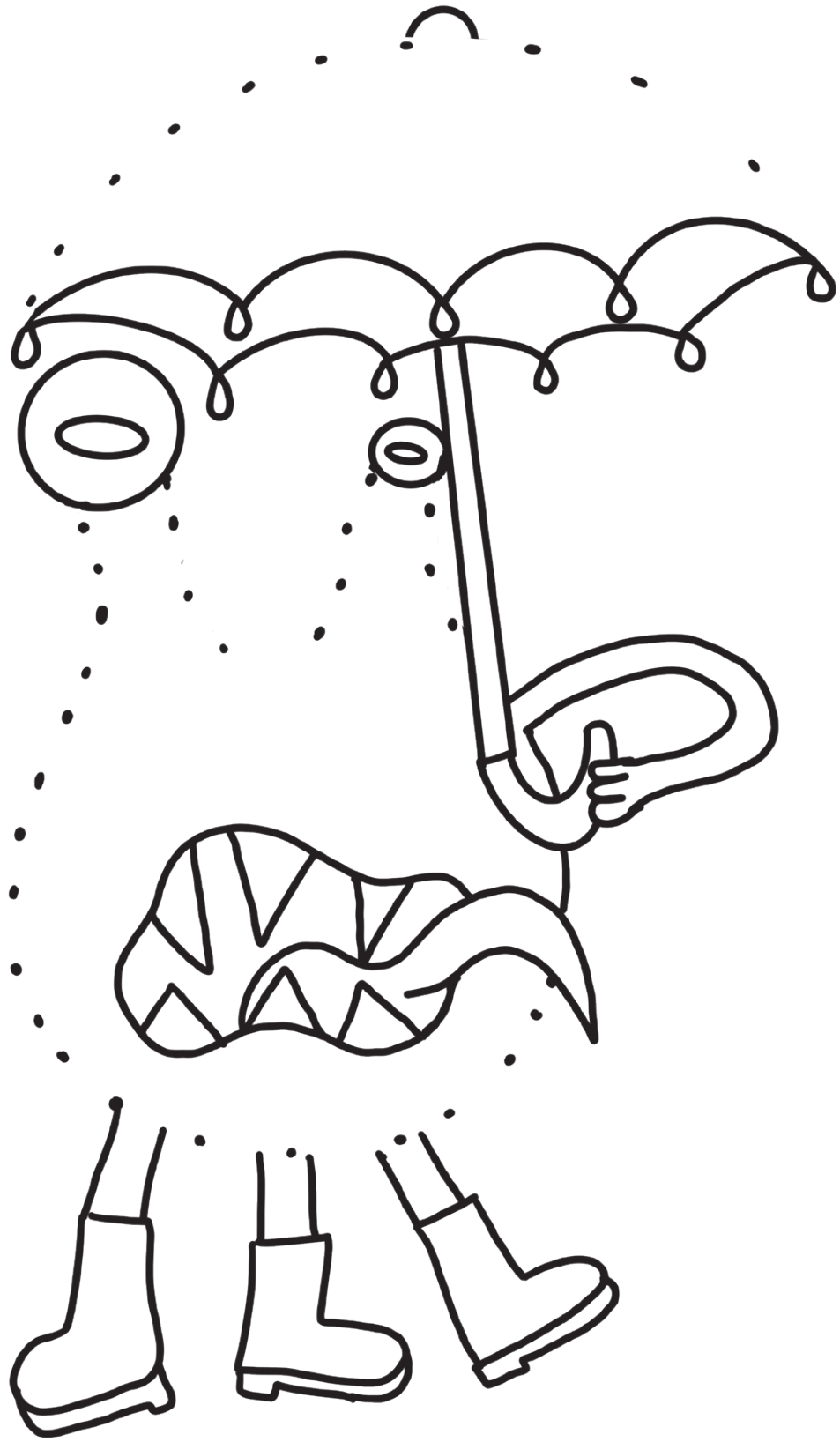












3. Bibliografía



Si querés leer más sobre Primera Infancia:

OECD (2013). *Panorama de la educación 2013*, Madrid, Santillana

Heckman, J., Stixrud, J. y Urzua, S. (2006). The Effects of Cognitive and Noncognitive Abilities on Labor Market Outcomes and Social Behavior. *Journal of Labor Economics*, vol. 24, núm. 3, pp. 411-482.

Hall, J.; Sylva, K.; Melhuish, E.; Sammons, P.; Siraj Blatchford, I. y Taggart, B. (2009). The Role of Pre-School Quality in Promoting Resilience in the Cognitive Development of Young Children. *Oxford Review of Education*, vol. 35, núm. 3, pp. 331-352

Si querés leer más sobre precursores de aprendizaje:

Dehaene, S. (2019). *¿Cómo aprendemos?: los cuatro pilares con los que la educación puede potenciar los talentos de nuestro cerebro*. Siglo XXI Editores.

Goldin, A. (2022). *Neurociencia en la escuela: Guía amigable (sin bla bla) para entender cómo funciona el cerebro durante el aprendizaje*. Siglo XXI Editores.

Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2000). *How people learn* (Vol. 11). Washington, DC: National academy press.

Zimmerman, B. J. (2013). Theories of self-regulated learning and academic achievement: An overview and analysis. In *Self-regulated learning and academic achievement* (pp. 10-45). Routledge.

Goswami, U., & Bryant, P. (2007). *Children's cognitive development and learning*.

Moriguchi, Y., Chevalier, N., & Zelazo, P. D. (2016). Development of executive function during childhood. *Frontiers in psychology*, 7, 6.

Blair, C. (2002). School readiness. Integrating cognition and emotion in a neurobiological conceptualization of children's functioning at school entry. *Am Psychol* 57, 111-127.

Si querés leer más sobre la situación de las escuelas de contextos rurales en Argentina:

Fundación Bunge y Born (2017). *Anatomía de la escuela rural argentina*. Buenos Aires: Fundación Bunge y Born.

Proyecto Domo Cósmico

Equipo de la Fundación Bunge y Born

Lic. Aldana Álvarez
Lic. Ezequiel Bacher
Lic. Teresa Blanco
Mg. Alejandra Candia
Lic. Victoria Giamboni Dalcol
Mg. Clara María Gonzales Chaves
Lic. Victoria Huerta
Lic. Valeria Schildknecht
Lic. Brenda Walter

Equipo de especialistas

Dr. Guillermo Bózzoli
Dra. Carolina Fracchia
Dra. Luz Gonzalez Gadea
Dra. Julia Hermida
Mg. Tomás Olego
Lic. Anahí Pissinis
Dra. Lucía Prats
TO. María Laura Trimarco

Equipo de diseñadores industriales

DI. Federico Faure
DI. Federico Farfaglia
DI. Jorge Medrano
DI. Luciano Poggi (coordinador)

Diseño gráfico

Albano García
Débora Romero

