



Plan estratégico:

TÍTULO: Entre príncipes y princesas.

Jardín de Infantes N° 102 “Alfredo Williner”

Docentes: Marisa Cerutti y Sandra Cometto

Preguntas:

¿Existen los príncipes azules?

¿Fueron felices y comieron perdices?

Fundamentación:

Hoy, en el siglo XXI, las TICs (Tecnologías de la Información y Comunicación) y su creciente uso, traen nuevos interrogantes y requieren un replanteo acerca de las prácticas pedagógicas.

La alfabetización, como vía de inserción cultural, implica poder entender, reflexionar y desarrollar competencias para comprender y solucionar los problemas de la vida cotidiana.

Debemos educar para vivir en un mundo atravesado por las TICs, mundo que para los inmigrantes digitales, es nuevo, cambiante, difícil. Pero no es así para nuestros niños y jóvenes, nativos digitales.

Es necesario crear un ambiente estimulante, alfabetizador en todos los lenguajes, interactivo, que propicie la producción colaborativa y así poder aprovechar las potencialidades de los nativos/as digitales e implementar estrategias inclusivas y de calidad.

El entorno digital constituye una alternativa más que puede complementar a las herramientas didácticas tradicionales.

Las TICs están propiciando nuevos escenarios y modalidades de enseñanza. El Nivel Inicial no debe quedar al margen de ello. Las propuestas didácticas requieren flexibilidad, apertura a la creatividad, al juego y movimiento, a la expresión en variados lenguajes y a la producción colectiva. Es necesario incorporarlas de manera habitual en

cada proyecto, secuencia y/o unidad didáctica que se aborde, es por ello que pensamos en implementar este Plan Estratégico en el marco de una propuesta directamente relacionada con Educación Sexual Integral, haciendo hincapié en la desnaturalización de los estereotipos de género.

Los niños/as llegan al jardín con creencias convencionales propias de la comunidad en la que viven, que se asocian a la construcción de ideas acerca de lo femenino y lo masculino.

Partiendo de que el juego es una actividad necesaria para el desarrollo cognitivo, físico, social, emocional, ético, estético y motor; abordaremos el tema, aprovechando las posibilidades que brinda el juego dramático.

Los niños/as no imitan el mundo, sino que lo recrean, asumiendo roles y papeles sociales, creando escenas, usando la imaginación y dándole significados a las cosas.

Propósitos:

-Aprovechar las posibilidades que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la implementación de estrategias didácticas que ayuden a repensar la relación que muchas veces se establece entre los juguetes y los roles de la mujer y el varón.

-Cuestionar los papeles estereotipados tradicionalmente asignados a varones y mujeres, a través de los juegos y juguetes, en pos de generar la igualdad de oportunidades para los niños y niñas en su uso.

-Ofrecer a los niños/as distintas opciones que puedan elegir libremente, en cuanto a juegos, juguetes y actividades.

-Pensar nuevas formas de organizar los espacios escolares, la interacción entre niñas y varones, como entre adultos y niños/as, el vínculo entre el Jardín y las Familias.

-Propiciar un uso igualitario de todos los ámbitos del jardín, entre varones y mujeres, como así también de los juegos y juguetes.

- Desnaturalizar los modos socioculturales de ser niños y niñas, para generar desde la infancia, modos de participación más democráticos.

- Aprovechar el cuento “La Princesa Carlota y su dragón mascota”, extraído de “Siete rompecuentos para siete noches”(Se adjunta copia), como disparador para la creación colectiva de distintos escenarios lúdicos y recursos multimediales.

-Colaborar en la eliminación de los estereotipos de género que se van transmitiendo de generación en generación.

Destrezas, habilidades, operaciones mentales y/o cognitivas:

Se pretende construir una trama de relaciones o vínculos donde se tome y dé a otros/as la palabra, se favorezca el diálogo, la participación activa.

Deberán conocer desde fuentes diversas cómo es el personaje/papel social/rol que desempeñarán jugando.

De manera lúdica, y espontánea, se estará analizando e incentivando la reflexión entre pares y adultos, acerca de lo que en realidad significa que algunas personas sean reyes, princesas, súbditos, servidores.

El juego les permitirá experimentar placer, desplegar emociones e ir más allá de lo conocido, adueñarse de las ideas para recrearlas inventando historias, asumiendo roles y dramatizando; otorgándoles sus propios significados y poniendo su impronta personal.

Asimismo llevarán a cabo destrezas y habilidades motrices estando solos y/o acompañados para realizar acciones como caminar, trepar, bailar al ritmo de la música, imitar movimientos de otras personas, lanzar, embocar, subir, bajar, reptar, gatear, trasladarse de distintas maneras.

También deberán distinguir entre hechos fantásticos y reales en historias, creando explicaciones de acuerdo a información proporcionada por el adulto y/o obtenida de material tanto analógico como digital.

Al participar de juegos que requieran ubicarse espacialmente, necesitarán establecer relaciones de ubicación entre su cuerpo, los cuerpos de otros y los objetos, así como entre objetos y coordinar movimientos que impliquen mayor o menor fuerza, equilibrio y distintas velocidades.

Al preparar el escenario lúdico y los materiales necesarios para los juegos y actividades que surjan, tendrán que acordar entre pares y adultos, un plan y distribuir tareas.

En todo momento se involucrarán en actividades colectivas y/o individuales, actuando de acuerdo a valores de respeto por las diferencias, tolerancia y solidaridad.

En cuanto a lenguaje musical, escucharán melodías y ritmos de distinto género, pudiendo acompañarse de ellas para moverse, bailar y expresarse con su cuerpo.

Seleccionarán materiales y herramientas que les sirvan para crear de acuerdo a sus intereses y necesidades.

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, implicará habilidades para encender y apagar las tablets, entrar y salir a distintas Apps, programas o recursos, identificar íconos representativos de diferentes funciones de las herramientas, desplazar la mano o los dedos por la pantalla, cerrar, abrir, filmar, grabar audios, seleccionar e intervenir imágenes, tomar fotografías, saber esperar turnos y trabajar colaborativamente, cuidar las herramientas, seleccionar, aprender a buscar, aprender a ser prosumidores.

Además deberán ser capaces de adecuar las herramientas que elijan, a fin de lograr metas individuales y/o grupales.

Durante el proceso utilizarán el lenguaje verbal y gestual para dar indicaciones a los demás, en relación a pasos a seguir para realizar determinadas acciones.

Lugar de implementación:

Jardín de Infantes N° 102 "Alfredo Williner", salas y SUM.

Participantes:

Sección 4 "C" (4 Años) Total de niños/as:26 (Varones 13, Mujeres 13)

Docente: Sandra Cometo Turno: Mañana

5 "E" (5 Años) Total de niños/as (22, varones 13, mujeres 9)

(A la sala de cinco años, concurre un niño con trastorno semántico pragmático, quien tiene dificultades para conectarse con el mundo, hablar y relacionarse con los demás. Se

estuvo llevando a cabo un trabajo en red con la Escuela Especial Melvin Jones y un Equipo Externo para evaluarlo y recibir orientación especializada acerca de lo que le pasa y cómo ayudarlo tanto a él como a su familia.)

Docente: Marisa Cerutti Turno: Tarde

Familiares, docentes, equipo directivo.

Objetivos:

Pedagógicos:

- Iniciarse en la reflexión acerca de los roles tradicionalmente asignados a varones y mujeres, a través de los juegos y juguetes.
- Respetar las diferencias entre las personas.
- Expresarse a través de distintos lenguajes: visual, musical, plástico, digital.
- Producir conjuntamente los recursos necesarios para la creación de videos que transmitan mensajes buscando desnaturalizar los estereotipos de género.
 - Crear espontáneamente en forma colaborativa, pequeñas historias o situaciones lúdicas.
- Participar creativamente de la recreación de un cuento.

Socio- institucionales:

- Propiciar la participación de todos los actores de la institución.
- Incentivar el aporte de parte de las familias de los niños durante todo el proceso.
- Valorar los aportes de cada uno/a de los actores de la comunidad del jardín.

Tecnológicos:

- Familiarizarse con el uso de algunas herramientas educativas de dispositivos tales como tablets, notebook y proyector, a través de la creación de recursos multimediales (que incluyan audio, video, imagen).
- Indagar las posibilidades que brindan las tablets.
- Editar distintos recursos artísticos: dibujos, imágenes, obras de arte, utilizando la App Sketch Me.

-Constituirse como prosumidores, ante las Tecnologías de la Información y Comunicación.

-ACTIVIDADES PREVIAS A LA IMPLEMENTACIÓN:

-Leer en la sala el cuento “La princesa Carlota y su dragón mascota”, utilizando libro tanto en soporte analógico (papel) como en digital (con notebook y proyector). Se adaptó el cuento, acortando y creando una versión más corta , acorde a las necesidades de ambos grupos.

-Recrearlo, cambiando partes, agregando personajes.

-Realizar obras de arte (expresiones plásticas) referidas al mismo. Fotografíarlas, recrearlas, Intervenirlas utilizando las tablets y las cámaras de las mismas y la app Scketch me.

-Indagar saberes previos acerca de príncipes y princesas (Donde aparecen, cómo son, qué les pasa, cómo viven (...))

-Investigar en Internet acerca de la vida de los príncipes y princesas: si existen o no, lugares donde viven, costumbres.

-Solicitar la colaboración de las familias en la creación de escenografía, disfraces o muñecos.

-Confeccionar accesorios para ser usados al asumir distintos roles: varitas, diadema, coronas, collares.

-Escuchar música palaciega, bailar danzas sencillas.

-Diseñar objetos para ser usados en los juegos: trompetas, estandartes.

-Armar escenarios lúdicos utilizando telas, disfraces, accesorios, objetos antiguos.

ACTIVIDADES QUE SE LLEVARÁN A CABO DURANTE LA IMPLEMENTACIÓN:

-Utilizar herramientas de autor, referidas a la temática: rompecabezas, juegos de la memoria usando JClic, que es una herramienta para la creación de aplicaciones didácticas multimedia. Se utiliza mucho en educación para crear actividades interactivas. Se accede a través del siguiente hipervínculo <http://clic.xtec.cat/es/jclic/index.htm>

-Proponer la idea de crear entre todos/as algunos videos. Usar las siguientes herramientas digitales:

-Para audio: Cambiador de voz, Grabadora de voz (Son recursos de las tablets que permiten guardar, editar y recrear distintos audios) y Audacity, que es un editor de audio de software libre, el cual puede ser utilizado por varios sistemas operativos y permite grabar en tiempo real y editar archivos de diferentes formatos. Las docentes luego de las intervenciones, editarán algunos de los videos si fuese necesario destacando voces o agregando fondo musical.

-Para arte, fotografía: se usará la cámara de las tablets y la Aplicación Sketch Me. (Ver ficha de valoración al final del proyecto).

-Para video: Pinnacle , el cual será utilizado por las docentes , a partir de algunas de las producciones de los niños. El mismo es un software gratuito que permite mezclar videos, fotos y música juntos, añadir títulos y transiciones, además de poder cargar archivos en la web en tan sólo unos segundos. Los niños filmarán de manera espontánea usando la cámara de las tablets.

-Proyecto tecnológico:

-Formulación del problema:

¿Cómo crear videos?

-Elaboración de hipótesis acerca del cómo: Tomar fotos, grabar audios, intervenir fotos, filmar, editar, musicalizar.

-Crear mediante el juego y la imaginación, pequeños guiones o sucesiones de acciones que sirvan para contar a otros/as esas situaciones creadas de manera espontánea, de acuerdo a los intereses de los grupos

(Otras opciones podrían ser:-Algunos/as niños/as pueden filmar a otros/as y realizar reportajes en los cuáles se les pregunte: -Si fueras príncipe o princesa:-¿Cómo te gustaría ser, qué cosa harías?...

-Realizar desfiles de personajes, filmarlos, entrevistarlos.

La maestra asumirá el rol de coordinadora y facilitadora del juego, realizando intervenciones motivadoras. También podrá participar del mismo y asumir roles que

permitan sostener los guiones creados. Asimismo definirá temáticas, aportará objetos, sin interrumpir, recapitulará en caso de que sea necesario para una mejor organización.

-Posibles disparadores para juegos:

- "Ahora todos nos peinamos, nos vestimos y preparamos para realizar un paseo montados a caballo hasta llegar al castillo..."

-Desfilamos todos sobre estas alfombras de colores, al ritmo de la música.

-Invitar a las familias del jardín a jugar en el espacio lúdico creado y realizar intervenciones usando las tablets.

-Difundir algunas producciones de los niños con mensajes y reflexiones acerca de la temática.

Espacios:

En este caso, se requerirá de un escenario lúdico preparado especialmente, cuidando la estética y tratando de que sea atractivo, contenedor y que estimule a jugar y dejar el fluir las emociones y la fantasía.

En este lugar podrán realizar acciones, asumir modos de hablar, tener y dar la palabra, abrirse al encuentro con la alteridad.

Las actividades previas se concretarán en las aulas correspondientes a cada una de las secciones implicadas en el Plan Estratégico. Allí cada grupo construirá de manera colaborativa algunos de los insumos necesarios para concretar la propuesta, tales como disfraces, accesorios.

Además se usará la biblioteca del jardín, donde se explorará el paquete lúdico creado con JClic y libros, tanto en soporte analógico como digital, referidos a costumbres, historias y forma de vida de la realeza, llámese así a los príncipes, princesas, reyes, sirvientes u obras de literatura infantil.

El espacio principal, será un escenario lúdico representativo de un castillo, el cual será construido colaborativamente entre los niños, familiares, personal del jardín y docentes de las secciones que participan del proyecto, en el salón de usos múltiples del jardín.

Cabe aclarar que se delimitará con una tela de variados colores, un sector de dicho SUM, para darle mayor calidez al lugar, convirtiéndolo en un espacio cuna, que albergue

y abrace a todos/as, despierte los sentidos, los deseos de disfrutar, explorar, dejar fluir las emociones, asumir roles y jugar con otros/as.

Se ambientará con música de autores clásicos y contemporáneos, como Mozart, Chopin y Strauss y Kitaro, Enya, Gregorian, Sarah Brightman, Enigma.

Se aromatizará con sahumerios de fragancias florales de gardenias, jazmines, lavanda, vainilla.

Grupalidades:

Cada sección realizará alguna de las actividades que figuran en el Plan, pensadas de manera que puedan contar con la flexibilidad necesaria, a fin de ser coherentes con las expectativas, sugerencias y posibilidades de todos los niños/as participantes, escuchar las voces de todos/as sin exclusiones.

En todo momento se alentará una buena convivencia, favoreciendo el placer por compartir espacios de entretenimiento y aprendizaje.

Se trabajará por parejas, en pequeños grupos y grupo completo de las secciones 4" C" y 5 "E".

Materialidades (Insumos y recursos).

En el espacio se incluirá:

- Un perchero para colgar los disfraces.
- Cestos plásticos y cajones de colores alegres, en los cuales se guardarán accesorios, telas de distintos colores y texturas.
- Almohadones coloridos, con formas geométricas y de corazones.
- Colchonetas coloridas.
- Muñecos/as.
- Artículos de maquillaje y tocador.
- Juguetes no sexistas.

Tiempos, modalidades de implementación:

(La organización es muy importante, teniendo en cuenta la flexibilidad de tiempos y debido a la gran cantidad de actividades organizadas institucionalmente).

Actividades previas: Fecha: Septiembre-Octubre (Preparación de insumos: disfraces, accesorios, escenarios).

–Implementación: Desde el 1 hasta el 11 de noviembre.

- Los primeros días se invitará a los niños/as a jugar en el escenario lúdico, sin la presencia de las tablets.
- Luego, las actividades planificadas, se pondrán en práctica con flexibilidad y apertura a las propuestas que surjan en relación a intereses y posibilidades de cada grupo, dejando que los niños/as sean los verdaderos protagonistas.
- Cada sección participará en su turno.
- Montaje de escenarios lúdicos digitales y cañón:

(Las encargadas serán las docentes Marisa Cerutti y Sandra Cometto, responsables del Proyecto, con ayuda voluntaria de familiares de los niños/as y/o colegas).

Evaluación:

Auto y Co-evaluación entre pares y adultos.

Indicadores:

-¿De qué manera se llevaron a cabo las acciones previas a la implementación: *Preparación del escenario lúdico y los insumos necesarios (disfraces y accesorios). *Exploración de material acerca de la temática. *Creación de historias y personajes de fantasía *¿Quiénes colaboraron? *¿Cómo se vivió el proceso a nivel institucional?

-Manejo de las herramientas tecnológicas.-Producción e interacción de los niños:

* ¿Qué produjeron?, ¿Cómo?, ¿Con quién o quiénes?, ¿Cómo circularon las tablets?, ¿Reconocieron íconos?, ¿Cómo coordinaron entre ellos las acciones? ¿Cuánto tiempo retenían la tablet?

-Grado de adecuación de las herramientas elegidas, al proyecto abordado.

-Actitudes en relación * al aprendizaje colaborativo, * al juego dramático, * a la creación colectiva.

-Predisposición de los niños para compartir el material y esperar turnos.

-Concentración evidenciada.

-Tipo y características de la interacción entre niños y adultos en cada programa, aplicación o función utilizados : ¿Pidieron ayuda?, ¿Aceptaron indicaciones?, ¿Probaban y se arreglaban de manera independiente?, ¿Necesitaron del estímulo por parte de la docente?

-Acciones que los niños/as realizan al explorar e intervenir:

(Realizar una breve descripción acerca de cómo se desarrollaron al tomar fotografías, filmar, grabar audios, intervenir imágenes con SKETCH ME, jugar con el paquete lúdico JClic).

- Tiempos usados por los niños y a las actividades que realizaron en cada momento? (¿Las realizaron paso a paso, al mismo tiempo, de manera aleatoria, una por vez, varias al mismo tiempo, otros?)

-En cuanto al vocabulario de los niños/as: ¿Incorporaron términos específicos de las Nuevas Tecnologías? ¿Cuáles?

-¿Qué tipo de gestos o expresiones manifestaron?

- Actitudes observadas en los niños al encontrarse con las herramientas digitales.

- ¿Qué habilidades cognitivas se detectan en las acciones observadas ¿Recordar, poner a prueba hipótesis, planificar estrategias, otros.....?

- Expresiones y sensaciones de los niños con respecto a la propuesta presentada por las docentes.

-¿En qué medida se favoreció el desarrollo de los Pilares de la Educación para el siglo XXI ?(Conocer, Hacer, Vivir juntos y Ser).

-¿Cómo conviven e interactúan la tarea/rol del docente y el aporte de las TICs? (Tecnologías de la Información y la Comunicación?)

-¿Fue factible o enriquecedora la implementación del Plan Estratégico?. ¿Por qué?

-Sugerencias de mejora.

CUENTO: LA PRINCESA CARLOTA Y SU DRAGÓN MASCOTA (Personaje inspirado en “La Princesa Listilla” de Babette Cole, Ed. Destino). Autoras: Marisa Rebolledo Deschamps y Susana Ginesta Gamaza(Equipo Ágora), extraído de:

<https://web.ua.es/es/unidad-igualdad/secundando-la-igualdad/documentos/actuacion-infantil/siete-rompecuentos.pdf>

La Princesa Carlota no es una princesa corriente de esas que aparecen en los cuentos. Ella es la Princesa del País de los Cuentos al Revés, un país donde todo es diferente y las princesas no sueñan con un príncipe azul, sino con viajar y ser astronautas. Carlota es una princesa muy divertida, le encanta jugar con los animales, correr por el bosque, subirse a los árboles y sobre todo pasar horas y horas jugando y divirtiéndose con sus amigas y amigos. Ella no espera al príncipe mientras limpia el castillo, sino que se dedica a viajar, a tener aventuras y a conocer sitios nuevos. Todo esto no vayáis a pensar que lo hace solita, ¡qué va!, ella siempre va acompañada de su mascota preferida, el Dragón Buba. Buba tampoco es un dragón corriente. Es tímido, algo miedoso y bueno como un trozo de pan. Un día cuando era pequeñito tosió algo de fuego, tal y como hacen los dragones de los cuentos, pero al pensar que el fuego podía hacer mucho daño decidió arrojar por sus fauces, a partir de ese día, pompitas de jabón. Cuando Buba está contento, el País de los Cuentos al Revés se llena entero de pompas de jabón gigantes. Carlota siempre fue una niña divertida y valiente. Desde que era pequeña le encantaba jugar subiéndose a los árboles, montar en bicicleta y echar carreras con sus mascotas gigantes; babosas del tamaño de elefantes y sapos de todos los colores. Siempre decía que de mayor quería ser astronauta y por eso se pasaba las noches acostada en la barriga de Buba mirando las estrellas.

Pero Carlota se hizo mayor y llegó a esa edad en la que muchas muchachas empiezan a tener novio. A ella no le preocupaba este tema porque había decidido no casarse de momento, necesitaba el tiempo para viajar, vivir aventuras con su dragón y prepararse para ser astronauta. Pero al Rey y a la Reina esa idea no les hacía tanta gracia. Todas las mañanas se levantaban con preocupación pensando que Carlota se iba a quedar soltera de por vida. Entendían que las Princesas tenían que terminar sus cuentos casándose y no conocían el caso de ninguna que hubiera decidido ser astronauta y vivir su vida de manera independiente. Sus padres, el Rey y la Reina, no paraban de repetirle que tenía que encontrar un marido para poder reinar: -¡Carlota! Déjate ya de tanto animalito y búscate un maridito -le repetían el Rey y la Reina una y otra vez. -Lo que de verdad me

gusta es vivir en el castillo con mis mascotas y hacer cosas divertidas y estudiar para ser astronauta. Yo no quiero casarme, todavía me quedan muchas cosas que ver y aventuras que vivir. -Esta chica no entra en razón... algo debemos hacer... Así que el Rey y la Reina, a la semana siguiente, fueron muy temprano a los aposentos de Carlota para despertarla: -Venga Carlota levántate, que hemos preparado una gran sorpresa para ti ¡Así que ponte muy guapa! Celebraremos una fiesta. Carlota emocionada se levantó de un salto, se puso su mejor vestido y abrió la ventana para contemplar el hermoso día que hacía... pero para su sorpresa, lo que Carlota vio fue a una gran fila de príncipes esperando a ser elegidos para convertirse en su esposo: -No me puedo creer que me hayáis hecho algo así cuando sabéis muy bien que yo no quiero casarme... y ahora no puedo decirles que se vayan porque sería de muy mala educación.

La princesa se puso a pensar, hasta que se le ocurrió una gran idea: aquel que quisiera casarse con ella, debería superar una prueba. Pero claro, estas pruebas serían muy duras, para que así ningún príncipe las superara y Carlota pudiera seguir soltera y tan feliz en su castillo. De este modo comenzó la fiesta Carlota se presentó entre todos los príncipes y explicó sus intenciones. Muchos de los príncipes decidieron regresar a su palacio, pues sus motivaciones no se acercaban en absoluto a la de buscar esposa. Otros tantos se mostraron atemorizados y prefirieron no participar, pero de entre todos los príncipes quedaron cinco deseosos de enamorar a Carlota.

Optaron por dar su consentimiento y decidieron por tanto presentarse a las pruebas. El primero que se atrevió a pasar por las pruebas de Carlota fue el Príncipe Margarito, que era un chico muy amable, tierno, educado y un gran amante de la naturaleza. Tanto le gustaba que en su palacio tenía un gran jardín repleto de cientos y cientos de flores preciosas, algunas muy extrañas, que cuidaba y regaba con mucho cariño. Como Margarito era un príncipe sensible y tierno al que le encantaban las flores y las plantas y se había especializado en sus olores, formas y colores, Carlota, impresionada por su afición, decidió mandarlo a su jardín encantado con una cesta llena de comida para que buscara a sus "pequeñas babosas" y les diera su almuerzo. El Príncipe Margarito agarró la cesta con entusiasmo y se adentró en el jardín encantado. Iba buscando, con la mirada clavada en el suelo, a las babosas de Carlota, imaginando que serían diminutas, cuando de pronto, su cabeza chocó con una viscosa y pegajosa "cosa" verde. Margarito levantó la mirada y cuál fue su sorpresa cuando descubrió que las babosas de Carlota no eran del tamaño que él imaginaba... ¡eran gigantes! Margarito salió corriendo horrorizado y poseído por un miedo insoportable, se asustó tanto al ver el tamaño de los "animalitos" que comenzó a llorar sin encontrar consuelo en ninguna de las aclaraciones que le hacía

Carlota: - Margarito, tranquilo, si no hacen nada, son buenas y no muerden. El Príncipe Margarito se marchó desconsolado de la fiesta, pero Carlota aprendió algo muy importante, y es que los príncipes también pueden sentir miedo... no todos son valientes.

El siguiente fue el Príncipe Danzarín, que era un chico muy inquieto al que le encantaba pasarse el día cantando, bailando y haciendo piruetas. Así que Carlota le propuso lo siguiente: “Si consigues bailar sobre patines durante 24 horas seguidas sin parar ni un solo segundo, me casaré contigo”. Entonces el Príncipe Danzarín se puso a bailar muy animado y feliz... y así estuvo 1 hora, 2 horas, 3 horas... Y ya no bailaba tan animado, porque Danzarín estaba cansado y le dolían los pies y la espalda. Llevaba 7 agotadoras horas bailando sin parar cuando de repente comenzó a ponerse de color rojo, morado, azul, verde, amarillo y de todos los colores. Entonces se desplomó en el suelo muerto de cansancio y quejándose de dolor: “¡¡ Ayyy mis riñones... ayyy mis pies!!”. Y Carlota aprendió que los chicos también se cansan, sienten dolor y no siempre tienen porqué ser fuertes. El próximo fue el Príncipe Oscar, al que le encantaba ir siempre muy limpio e impecable y además era un gran jinete y le encantaba presumir de su buen gusto y buenas maneras mientras montaba en sus también limpios e impecables corceles. Entonces Carlota, como prueba para casarse con ella, le propuso que domara a su caballo. Pero el caballo de Carlota era indomable y nadie nunca había conseguido montarse en él. El Príncipe Oscar, con mucho cuidado (para no mancharse) entró en el establo donde se encontraba el indomable caballo de Carlota y en su intento de domarlo, lo único que consiguió fue que el caballo de una coz le tirara de cabeza contra el fango, manchándole toda la ropa. El príncipe al verse lleno de lodo se enfadó muchísimo porque no soportaba estar sucio, y así Carlota aprendió que a los chicos también les gusta arreglarse y estar guapos, aunque la princesa le explicó a Oscar que no pasa nada por ensuciarse y que debía disfrutar y jugar y no estar pendiente únicamente de que la ropa estuviera intachable.

Una tarde Carlota conoció al cuarto príncipe, al Príncipe Maderucho. Era un muchacho simpático y alegre, aunque algo arrogante. Presumía de cortar con su hacha los troncos más fuertes y rígidos de todos los que encontraba en los bosques, buscaba árboles grandes y altos y sin pensarlos talaba. Así que Carlota tras observar atentamente a Maderucho decidió retarlo con la siguiente prueba: -Maderucho, tendrás que ir a mi bosque mágico y allí buscarás el árbol más fuerte, cuando lo encuentres tala un trozo de su tronco y tráemelo a palacio. Maderucho emprendió su marcha y provisto de su hacha se adentró en el bosque para comenzar a buscar el árbol más robusto. De lo que no era consciente el príncipe, es que en el bosque de Carlota los árboles son diferentes, allí

cuando uno de estos está cansado por ejemplo de tomar el sol, levanta sus raíces del suelo y se cambia de sitio. Sí, los árboles andan, y no sólo eso, también son capaces de hablar. Carlota decidió ir detrás de Maderucho, para ver la reacción de éste cuando descubriera que los árboles estaban “tan vivos”.

Enseguida Maderucho encontró el árbol más alto y fuerte, situado en el centro del bosque. A primera vista parecía un árbol normal, pero qué sorpresa se llevó éste cuando al levantar su hacha notó cómo algo en la cabeza le golpeaba para llamarlo: -¿Qué será esto que siento en mi cabeza? -pensó Maderucho-. ¿Será una rama que se ha caído, o una hoja quizás? Pero el árbol volvió a golpearle. Maderucho levantó la mirada y cuando vio al árbol que se movía como una persona se quedó quieto como una estatua: -¿Qué haces con ese hacha? -preguntó el árbol- ¿no me querrás talar, verdad? -Maderucho asustado contestó- No, sólo quería coger un trozo de madera. -¡Un trozo de mi tronco! ¡Estás loco!, ¿sabes el daño que eso me hace?, es como si cortaras un trozo de mi barriga, ini se te ocurra! -gritó el árbol. Maderucho se puso a pensar en todos los árboles que había talado antes, y de pronto una pena horrible se apoderó de él. Tanta era esa pena que Maderucho se puso a llorar y aunque Carlota intentó consolarle no hubo manera de que parase. Carlota aprendió que los chicos también lloran. El Príncipe Maderucho estaba avergonzado porque una chica le había visto llorar pero la princesa le explicó que chicos y chicas tienen sentimientos y sienten miedo y no es malo demostrarlo. Y tras esto, el Príncipe Maderucho volvió a su reino para cuidar de sus bosques y sus árboles.

El último príncipe que accedió a superar las pruebas de Carlota fue el Príncipe Canijín, un chico muy simpático y alegre al que le encantaba viajar y divertirse. Al verle tan delgadito, Carlota pensó en su prueba y tuvo una idea. Le pediría a Canijín que acompañar a sus padres, el Rey y la Reina, de compras. Pero el Rey y la Reina solían hacer grandes compras, porque tenían poco tiempo, así que cuando iban a comprar lo hacían para todo el año. Canijín al principio cargaba sin problemas todos los paquetes pero cuando ya llevaba tres pares de zapatos, dos pamelas, kilos de peras y manzanas y varias cajas de leche, decidió pararse. Estaba horrorizado de todas las cosas que compraban y de cómo le hacían cargar. Con firmeza decidió soltar las cosas y con voz tajante afirmó:

-Bueno, bueno, bueno, ¿pero esto qué es? Yo ya no puedo más, todas estas cosas pesan muchísimo y yo no soy un príncipe fuerte precisamente. Estoy cansado y además pienso que no es justo que yo cargue con todo mientras el Rey y la Reina van con las manos vacías. No es justo eso, como tampoco lo es que una princesa me tenga que poner pruebas para casarme con ella, nos casaremos si estamos de acuerdo los dos y ya está, y

si alguno no quiere tampoco pasa nada por quedarse soltero o soltera, ¿verdad Carlota? Carlota no podía creer lo que el Príncipe Canijín estaba diciendo. Por fin encontraba a alguien que estaba de acuerdo con ella. Y lo mejor de todo, Carlota estaba radiante de felicidad porque había demostrado a sus padres que no era necesario que una princesa se casara y que todos los príncipes no tenían porque ser valientes y fuertes. Con Margarito habían aprendido que los chicos también sienten miedo, con Danzarín que también se cansan y con Maderucho que pueden sentir pena y llorar, con Oscar que les gusta estar guapos y con Canijín que no siempre son fuertes. El Rey y la Reina comprendieron por fin que existen princesas que se casan y otras que no, entendieron que las dos opciones son buenas siempre que ellas sean felices. Lo importante es que cada princesa elija su opción libremente y termine su cuento donde y con quien más les apetezca. Pero ¿sabéis una cosa? Canijín y Carlota se hicieron muy amigos. Pero Canijín era un príncipe algo miedoso y le asustaban las noches de tormenta. Cuando esto sucedía, Carlota le invitaba a hacer un juego para ahuyentar el miedo a la tormenta. Desde entonces Carlota es la Princesa del País de la Igualdad, un país donde todos y todas pueden hacer las mismas cosas, donde se juegan con los mismos juguetes y se comparten los colores. Es un país en definitiva, donde todas las personas tienen los mismos derechos y deberes.

FIN

Ficha de valoración de Apps Educativas

Nombre: Marisa Cerutti y Sandra Cometto

1	Nombre del Juego	SKETCH ME	
2	Dónde? Cómo se accede?	En Play Store. Se accede haciendo clic en el ícono.	
3	Requerimientos	Internet y espacio en la tablet.	
4	Objetivo propuesto: previsto y sugerido	Objetivo previsto: Fotografiar, editar fotografías e imágenes	Objetivo sugerido: Crear historias, y recrearlas.
5	Breve Descripción	Aplicación que permite fotografiar, intervenir y recrear imágenes y videos.	
6	Nivel de socialización: prevista y sugerida	Socialización prevista: individual Socialización sugerida: grupal, colectiva.	
7	Valoraciones	a) Lenguajes	Artístico: plástico
		b) Audios: sonidos, música, fondos, cortinas (etc)	No posee audio, pero se puede incorporar los productos a otros programas multimedia.
		c) Interfaces gráficas: luz, colores, etc	Variedad de colores, contrastes, iluminación, presentación, sentido de las imágenes. Íconos claros.
		d) Estética:	Muy buena, amplia, permite crear, recrear, cambiar.
8	Participación del cuerpo	Se usan las manos (dedos) para seleccionar los íconos y aplicar efectos a las imágenes.	