



NOMBRE DEL PROYECTO: LABERINTO DE SENSACIONES

Jardín de Infantes N° 5 “ Federico Froebel”-Rafaela

Docentes a Cargo: Laura Canavese - Adriana Dopazo

Pregunta Inicial: Mi cuerpo siente, cuando...

PROPÓSITO DE LA ESTRATEGIA:

Esta experiencia parte del interés de los niños/as por explorar e investigar, cuenta con el placer de actuar característico de la edad y se propone la experimentación de vivencias que tienen que ver con su propio cuerpo; la valoración de las emociones y de los sentimientos en las relaciones interpersonales; el fomento de valores y actitudes relacionados con el amor, la solidaridad, el respeto, la tolerancia y la integridad de las personas al interactuar con niños/as de otras secciones (3,4 y 5 años).

Experimentar con todo el cuerpo las sensaciones que proporcionan elementos como perfumes, alimentos, objetos cotidianos, etc., ofrecen una gran fuente de información, por lo que estos elementos serán incluidos en un laberinto por el que los niños/as deberán atravesar.

Se designó el proyecto “Laberinto de sensaciones” porque se tuvo en cuenta que las sensaciones no son lineales, pueden recorrer un camino de hallazgos permanentes hacia lo nuevo y desconocido y de este modo conseguir que los niños/as descubran su cuerpo a través de los sentidos trabajando toda una serie de actividades manipulativas, sensoriales y experienciales implementando recursos tecnológicos para desarrollar el aprendizaje por medio de la experiencia multisensorial.

El producto final de este proyecto será la elaboración de una tira cómica con el material informativo registrado durante las vivencias obtenidas por el pasaje del laberinto, utilizando diversos recursos tecnológicos.

OBJETIVO GENERAL:

Lograr que los niños/as descubran su cuerpo a través de los sentidos realizando toda una serie de actividades manipulativas, sensoriales y experienciales implementando recursos tecnológicos para desarrollar el aprendizaje por medio de la exploración multisensorial.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- A través del juego identificar sensaciones que se perciben a partir de los órganos de los sentidos.
- Reconocer los sentidos y el órgano que cumple la función de cada uno de ellos.
- Explorar los sentidos en diferentes situaciones.
- Expresar y comunicar gustos y preferencias.
- Apreciar y disfrutar las experiencias sensoriales.
- Enriquecer las relaciones interpersonales resaltando el respeto, la solidaridad y la tolerancia.
- Manipular y explorar dispositivo móvil.
- Producir en forma conjunta una tira cómica utilizando programas tecnológicos específicos.

CONTENIDOS:

- Acercamiento a los cinco sentidos y sus funciones.
- Manipulación y experimentación de los atributos de los diversos objetos.
- Utilización de los sentidos en la exploración del cuerpo: sensaciones y percepciones.
- Interés por expresarse con el propio cuerpo y los sentidos.
- Utilización de recursos tecnológicos para la producción de una tira cómica.
- Iniciarse en el trabajo grupal y colaborar con otros compañeros.
- Manifestación de muestras afectivas con las personas de nuestro entorno.

COMPETENCIAS A TRABAJAR:

- Ser constante en las tareas que se emprende.

- Pedir ayuda cuando vea que no puede por sí mismo.
- Reconocer errores y asumir responsabilidades: darle paso a un compañero más chico, pasar de a uno por el laberinto, etc.
- Iniciarse en el trabajo en equipo y la cooperación.
- Valorar sus producciones y la de sus compañeros.
- Desarrollar la imaginación a través de la producción de una tira cómica con las imágenes registradas.
- Enriquecer las relaciones sociales a través del juego.
- Tener deseo de experimentar y conocer herramientas tecnológicas nuevas.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA CON LOS NIÑOS:

Descubrir sensaciones a través de la vivencia de variadas experiencias sensoriales. A través de los cinco sentidos, táctil, auditivo, visual, gustativo, y olfativo, los niños deben atravesar un laberinto de sensaciones preparado previamente.

En el primer tramo, deben atravesar un túnel con tiras entrelazadas de totora, de las cuales penden diversos elementos, llaves, botellas sonoras y cascabeles. En el siguiente se trasladan reptando, sobre alfombras de algodón, virulana, y piñas dispersas. Finalmente cruzan un sector oscuro con estimulación visual, mediante luces de colores, linternas y aire tibio.

En ronda, perciben gustos dulces como la miel, y ácidos como el limón, igualmente con los perfumes y olores.

Finalizan el desarrollo de la actividad a través de la utilización de la Tablet, mediante la aplicación Color Ripple, relajando su cuerpo escuchando el sonido del mismo.

Los alumnos registran el paso por los sectores, utilizando medios digitales móviles, en éste caso Tablets.

Los niños deberán recorrer el laberinto y llegado al extremo deberán distinguir percepciones olfativas como ser: frutal, floral, químico como el alcohol y catarán el sabor ácido del limón y dulce de la miel, como así también utilizarán las

tablet con la apps Color Ripple reubicados en grupos de 4 niños/as a medida que se pasan los dispositivos (8 en total) durante el tiempo que una de las docentes dispone; luego al finalizar compartirán sus experiencias.

Se eligió esta app por ser apropiada para el momento de relajación por ser colorido, interactivo y con una agradable melodía de acompañamiento.

Al final se adjunta una ficha de valoración de la apps utilizada.

ETAPA DE PRODUCCIÓN FINAL:

Durante el transcurso de otra jornada con los niños de la sala de cinco años y las docentes a cargo del proyecto, llevarán a cabo la elaboración de las tiras cómicas.

- Utilización de la Tablet con la apps Colorlife a cargo de los niños que estarán sentados en ronda, el tiempo lo establecerán las docentes.
- Revisión de las fotos tomadas descartando las que se repiten muchas veces o las fuera de foco desde la galería de imágenes. Esta tarea se llevará a cabo por grupos de niños/as con la intervención de las docentes a cargo en caso necesario.
- Los niños seleccionan las fotos a utilizar (no más de cinco).
- Creación de dos historietas mediante las imágenes registradas y seleccionadas previamente, y el Programa Comic life en forma conjunta docentes y niños/as.
- Acuerdo entre los niños/as que onomatopeya se le incluirá a cada imagen.
- Aprobado el producto final, una docente lo editará.
- Cada alumno participante se llevará una y las docentes expondrán otra de mayor tamaño en la entrada del establecimiento para compartir con la comunidad.

Se eligió este programa porque consideramos que era el apropiado para realizar el producto final ya que nos permite utilizar las fotos tomadas durante el paso por el laberinto para realizar la tira cómica, como así también añadir títulos, globos de texto, aplicar efectos de imagen a cada fotografía para crear la mejor historia cómica y luego compartirla a través de toda la plataforma social.

Indicadores de producción e interacción:

- ¿Enciende y apaga apropiadamente el dispositivo (tablet) o pide ayuda?
- ¿Respeto los turnos establecidos por la docente para manipular el recurso tecnológico?.
- ¿Utiliza los diferentes recursos tecnológicos de manera individual y grupal?.
- ¿la utiliza según la consigna dada o busca otras app de su interés?
- ¿sabe volver a la aplicación que necesita utilizar si se sale de ella?
- ¿Identifica, busca y recolecta imágenes sobre lo experimentado y registrado en la Tablet?.
- ¿Edita las imágenes solo o necesita ayuda, respeta las elecciones de sus compañeros?.
- ¿Se comunica respecto a las TIC en terminología precisa y apropiada para su nivel de desarrollo?.
- ¿Reconoce las diferentes iconografías para identificar una acción (encender, imprimir, salir, guardar)?.
- ¿Comparte los diferentes recursos tecnológicos con sus compañeros y compañeras?.
- ¿Muestra cuidado en el manejo de los diferentes recursos tecnológicos?.
- ¿Demuestra uso seguro y cooperativo de las Tecnologías de la Información y Comunicación?.
- ¿Utiliza de manera independiente herramientas de su grado para atender una variedad de tareas y problemas?.
- ¿En la producción final participan todos los niños?.

ESPACIOS:

Se selecciona y acondicionada la sala celeste por ser la más espaciosa y por ende resultar la más apropiada para llevar a cabo el proyecto, la sala verde de la



sección de cinco años para realizar los cómic, el salón de usos múltiples de la Institución donde se expondrá el producto final.

GRUPALIDADES:

El grupo de niños es de un total de 75 pertenecientes a las secciones de tres, cuatro y cinco años del establecimiento que es de jornada completa, el mismo se distribuirá en tres grupos de 25 niños/as que pasarán por turno en el taller mientras que el resto estará en otros.

Durante el desarrollo de la producción final, los niños se agruparán en 7 grupos de 3 niños/ñas y 1 de 4 niños/as según la figura que les toque para una mejor organización y participación ya que cada uno contará con una tablet para trabajar durante el tiempo que las docentes determinen.

RECURSOS MATERIALES:

Arco de alambre, tiras de papel, pizarrón, cartel, mesas de la sala, ovillos de titora, botellas con arroz y/o porotos, llaves, cascabeles, alfombras con algodón, otras con virulana, piñas, colchonetas, cortinas, papeles de colores, linternas, secador de pelo, reflector con luz verde, tablets, perfumes, alcohol, miel, limón. Notebook que contiene el programa Comic LIfe.

TIEMPOS/ MODALIDADES DE IMPLEMENTACIÓN:

Se llevará a cabo durante dos jornadas escolares consecutivas.

1º jornada: preparación previa del espacio por parte de las cinco docentes responsables pertenecientes a la institución de ambos turnos y de las distintas secciones (45 minutos). Recorrido del laberinto por grupos (30 minutos cada uno).

2º jornada: se desarrolla al día siguiente con los niños de cinco años de la sala verde junto a las dos docentes encargadas de este proyecto.



EVALUACIÓN:

Registro narrativo de la observación de las conductas, y fotográfico de los sentimientos y emociones expresadas por los niños al participar de las diversas tareas, y se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:

- ¿Enriquece las relaciones interpersonales resaltando el respeto, la solidaridad y la tolerancia?
- ¿Acepta trabajar con pares de otras secciones?
- ¿Respeto los tiempos y turnos establecidos para la utilización de la tablet?
- ¿Comparte los diferentes recursos tecnológicos con sus compañeros y compañeras?
- ¿Muestra cuidado en el manejo de los diferentes recursos tecnológicos?
- ¿Participa en forma activa de la producción final?

[Presentación de la estrategia](#)