

Título:

“Valorar la palabra y la escucha en la relación con el otro”

Jardín de infantes N° 80 “Río Paraná”

Docentes: Gabriela Scaglione -Nélida Silva

Proceso de evaluación realizada por Tramas Digitales Inicial 2016

Profesora de Educación Inicial-Equipo Tramas Digitales Inicial Alicia Redero

Licenciada en Educación Inicial-Equipo Tramas Digitales Inicial Ana Sidoni

Profesora/ Referente Tic - Equipo Tramas Digitales Inicial M. Eva González.

PLAN DE LA ESTRATEGIA

Propósito.

A partir de esta estrategia se pretende ofrecer diversas oportunidades y experiencias para que los niños y niñas puedan vivenciar el valor de comunicarse con el otro.

Operaciones cognitivas.

Escucha, interpretación, reflexión.

Habilidades

Sociales: análisis de la situación, resolución de problemas y toma de decisiones.

Grupos:

Participan dos secciones de 4 años turno tarde.

Propuesta de acciones pedagógicas:

Objetivos:

- Valorar la palabra y la escucha en la relación con el otro.
- Crear un escenario lúdico-digital con la participación de los niños/as como verdaderos protagonistas de sus aprendizajes junto a otros/as.

Actividades, programas y apps:

- Juegos y actividades cooperativas entre los niños.
- Talleres con padres.

Taller 1:

Convocatoria a las familias para participar del taller “Te invito a escuchar”. Preparación de un ambiente con juego de luces tenues con la aplicación “Fiesta de la luz”, en tres tablets dispuestas en la sala para la actividad. Se decide en este primer encuentro realizar la propuesta ambas salas juntas, con el fin de favorecer la observación, el registro y las intervenciones pertinentes.

Los invitamos a jugar.

- Repartimos los pañuelos para taparse con ellos los ojos, primero los adultos y luego los niños. Una de las docentes se desplaza por la sala haciendo escuchar en distintos lugares el sonido de un grillo a través de la tablet, utilizando la aplicación “Librería de sonidos”; quienes tienen los ojos tapados deben señalar de dónde proviene el sonido.
- Distribuimos hojas blancas y fibrones negros. Comenzamos a escuchar sonidos de animales, vehículos, instrumentos de música y objetos varios, utilizando la tablet con la misma aplicación anterior. Al descubrir juntos a qué refiere lo escuchado, los adultos dibujarán la respuesta, y serán los niños quienes luego darán color a esas producciones. Dispuestos los dibujos terminados sobre la mesa, volveremos a escuchar los sonidos e iremos señalando o mostrando la respuesta correcta de cada familia.

Variante sugerida: los mismos niños/as pueden dibujar, pintar y descifrar de qué elemento/objeto/animal se trata de acuerdo al sonido escuchado.

- Con los dibujos obtenidos, realizaremos, con JClic, juegos de memoria, rompecabezas, asociaciones para jugar con los niños y sus familias en otro espacio de encuentro.

Taller 2:

- Creamos dos espacios digitales con distintas propuestas lúdicas (uno en cada sala), estableciendo un tiempo de participación aproximado en cada espacio de 20 minutos para luego realizar la rotación.
- En una sala disponemos de un cañón y una netbook con los juegos de memoria y rompecabezas realizados con la herramienta de autor JClic, utilizando los dibujos realizados en el Taller 1.
- Cada niño/a juega con el adulto o responsable que lo acompaña en forma individual, permitiendo que el resto de los niños/as y adultos puedan visualizar el juego, comentar, sugerir y compartir la actividad.
- En la otra sala, están dispuestas las tablets con las aplicaciones utilizadas durante el año con los niños/as, y se incorpora la app “Rompecabezas deslizante”, ya que la misma permite que los niños capturen fotografías en ése momento o bien, seleccionen fotos, imágenes o dibujos que ya se encuentran en la galería para producir sus propios rompecabezas.
- Otra variante: Se propone que los niños/as tomen fotografías del espacio, o al adulto que lo acompaña.
- Al finalizar, se reúnen todos los participantes en el patio del jardín para compartir la merienda y conversar en forma espontánea sobre lo realizado.

Indicadores de producción:

- ¿Pudieron expresar sus sentimientos y emociones en las distintas actividades desarrolladas?.
- ¿Intervinieron los distintos espacios en forma creativa?.
- ¿Establecieron vínculos basados en el respeto y la colaboración?.

- ¿Respetaron los tiempos acordados?.
- ¿Utilizaron de manera autónoma el lenguaje digital?.
- ¿El lenguaje multimedial generó vínculos constructivos con el/los otro/s?.
- ¿Pudieron establecer acuerdos, tomar decisiones, elegir?.

Espacio:

De diálogo, de escucha atenta, de participación, de acción con otros, de producción.
Espacio de juego, de imaginación y de recreación de la realidad.
Compartido entre pares y adultos, espacio de intercambios.
Espacio de reflexión, de enriquecimiento mutuo.

Grupalidades:

Grupos parciales, en parejas, con el otro, entre todos.

Tiempo:

Tiempo de juegos colectivos, de habilitar la palabra y la escucha, de disfrute compartido, del respeto por uno mismo y por el otro.
Tiempo de adivinación e imaginación. Tiempo de oportunidades compartidas.

Materialidades:

Cañón, pantalla, elementos y objetos disponibles en los talleres.

Apps: Fiesta de luces, Librerías de sonidos, Rompecabezas deslizante.

Herramienta de autor: Jclie.

Observaciones generales:

Una de las docentes propone y organiza la actividad junto a las familias, otra registra el momento a través de fotos, filmaciones y escritos.

A partir de la propuesta realizada, pondremos en evidencia hacia el grupo la importancia de la escucha atenta, el respeto hacia el otro, y la función mediatizadora

de la palabra. Aspectos que son y seguirán siendo trabajados en cada sala con los niños y su docente, con propuestas de juegos y actividades grupales.

Según la convocatoria y el desarrollo del primer taller, evaluaremos el modo y las características del segundo espacio de producción con las familias y la valoración final del proceso realizado.