



*Educación Inicial
Ciclo de Formación 2016*



Estrategia: “Creando un mural para nuestro patio”

Jardín de Infantes N° 36. Rosario

Responsables de la propuesta docentes:

María Laura Salvarezza, Cecilia Sesma y Cintia Jaime

Proceso de evaluación realizada por Tramas Digitales Inicial 2016

Responsables:

Profesora/Referente Tic -Equipo Tramas Digitales Inicial María Eva González

Profesora de Educación Inicial-Equipo Tramas Digitales Inicial Sonia Aguado

FUNDAMENTACIÓN:

En el marco de la promoción de una alfabetización digital, se implementa la presente experiencia, como otras similares que cotidianamente se promueven en el contexto escolar, posibilitando a los niños familiarizarse con el uso de las herramientas digitales y los modos de interactuar y comunicarse con un mundo de imágenes, colores, sonidos, narrativas, constituyendo “la cultura digital” en experiencia.

El propósito de la propuesta conlleva a generar un espacio para construir y pensar en prácticas de enseñanza-aprendizaje, tras el diseño e implementación de estrategias, valiéndose los saberes sociales, prácticos, habilidades digitales, comunicativas y cognitivas de los niños para resolver situaciones que se presentan cotidianamente.

El sentido de la propuesta es propiciar nuevos modos de leer y escribir el mundo a través de soportes y lenguajes multimediales, como nuevas formas de aprender, de comunicar, de buscar información y de establecer interacciones con el entorno.

Nuestro propósito dentro de las estrategias a implementar, es ampliar los modos personales de comunicación y expresión a través de los diferentes lenguajes incluyendo el digital.

Operaciones

La estrategia ofrecerá situaciones de enseñanzas que promuevan en los/as niños/as: La expresión de sentimientos, deseos, ideas a través de distintos lenguajes: musical, plástico y audiovisual.



La exploración, descubrimiento de las posibilidades de creación a partir del uso de las apps disponibles en las tabletas digitales.

Promoviendo operaciones cognitivas como Indagar, interpretar, crear, secuenciar, narrar, comunicar.

Grupo:

La propuesta pedagógica-didáctica, forma parte de un proyecto de carácter institucional y está destinada a la participación de un total de 72 niños/as, perteneciente a dos secciones de 4 y una de 5 años del turno mañana.

¿Cómo llevar adelante esta propuesta?

Apostando a la alfabetización integral, es necesario la significación de un diálogo vinculante entre la multiplicidad de lenguajes: el musical, corporal, plástico, literario, digital, para abrir puertas a la sensibilidad, a la iniciativa, a la curiosidad, a la imaginación y a la creatividad.

La propuesta de interacción entre el terreno lúdico y alfabetizaciones múltiples, como formas de apropiarse, de pensar y comunicarse con el mundo cultural y social, como modo de expresión y de subjetivación con el otro, invita a un recorrido interactivo que posibilita la exploración, creación, incorporando el lenguaje digital y la producción multimedia tras un trabajo colectivo que forma parte de un proyecto institucional cuya propuesta es el diseño de un espacio literario, en un sector del patio del jardín de infantes, de la mano metafórica de la canción “Marcha de Osías” de María Elena Walsh.

OBJETIVOS:

- Participar de un hacer colectivo en la re significación de tiempos y espacios a través de recursos digitales.
- Construir nuevos saberes con otros a través de los múltiples lenguajes.
- Familiarizarse con el lenguaje digital y la producción multimedial, en diálogo con un escenario lúdico y sensible.

ORGANIZACIÓN DE LA PROPUESTA

La gradualidad y sistematización de las actividades, se piensan en relación a la producción de saberes sociales y prácticos del uso de herramientas tecnológicas, desde un trabajo colaborativo y producción en múltiples formatos.

Como actividad disparadora, la proyección de imágenes referentes al texto de la canción “Marcha de Osías” de María Elena Walsh, invitará a los/as niños/as a una primera experiencia de observación, escucha y el disfrute por la misma.

En un segundo momento, se suma a la experiencia anterior, el diálogo entre el lenguaje visual y el corporal, incitando a moverse, a expresarse con el cuerpo, al ritmo de la música. A sí mismo, la producción de sonidos, es parte de la misma.

Del diálogo entre la proyección de imágenes y el lenguaje corporal, se propone la producción de un Dossier. Para la elaboración del mismo, los niños/as grafican escenas de la canción y luego con las cámaras de las tablets, irán registrando las diferentes escenas de la experiencia. De esta manera quedará el registro fotográfico.

La aplicación **Doodle Kids**, les permitirá a los protagonistas, intervenir creativamente las fotos.

El registro fotográfico, se acompaña con la grabación de sonidos, de las voces con las tablets de la canción “Marcha de Osías”.

En concordancia con la propuesta institucional, cada sala es encargada de trabajar con una estrofa de la canción pertinente. Cada grupo de alumnos/as, tiene como tarea, a través del lenguaje plástico, dibujar la estrofa elegida.

Para ello, se proyectará en el SUM del jardín en un lienzo que se colocará en la pared. Los niños podrán intervenir él mismo utilizando diferentes elementos entre ellos témperas, hisopos gigantes, retazos de telas, pinceles y rodillos.

DESCRIPCIÓN DE LAS PROPUESTAS

SALAS DE 4 AÑOS: NARANJA Y ROJA

ACTIVIDAD DE INICIO:

Cada docente trabajará con su grupo de niñas. Recibimos a las niñas con la sala casi vacía, almohadones y una alfombra. Nos sorprende la canción. La escuchamos. La bailamos... La volvemos a escuchar. Conversamos sobre qué nos despierta: deseos, risas, disparates, curiosidad.



ACTIVIDAD DE DESARROLLO:

Disponemos grupos de no más de cinco niñas y les proponemos a los niños dibujar diferentes partes de la canción que la docente les designará. (fibrón negro y hoja blanca)

En un segundo momento cada grupo tomará las fotos de los dibujos realizados y luego los editarán con Doodle Kids. Guardamos las fotos.

Otra opción es proponerles a los niños dramatizar la canción, siendo ellos los protagonistas y quienes decidan los personajes, objetos y lugares que utilizarán para cada escena, logrando mayor uso del espacio, dejando libre la creatividad para compartir y socializar con sus compañeros en el juego. Realizan los registros fotográficos del proceso para crear un Gif. Las docentes también pueden editar un video con la canción y las imágenes capturadas por los niños.

ACTIVIDAD DE CIERRE

Reuniremos a las dos salas en el SUM y luego de compartir lo trabajado en cada sala, les propondremos grabar las voces de los niños cantando la canción “Marcha de Osías” con la tablet. Les contamos que con las fotos editadas y la grabación de la canción, las docentes realizaremos un video con todo lo realizado por ellos.

SALA DE 5 AÑOS: AZUL

ACTIVIDAD DE INICIO:

Junto a la docente de inglés, escuchamos la canción de Osías y observamos un video a través de la tablet traída por la docente de inglés.

Charlamos de lo que dice el texto, que desea comprar el osito y sobre las metáforas y que deseáramos nosotros.

Eligen con qué estrofa quieren trabajar y se agrupan según la elección. Conversar de la importancia y el modo en que debemos trabajar en grupo.

Otra variante sería modificar la letra de la canción, creando una nueva versión propia de su salita. Se puede usar el grabador de la tablet para registrar sus voces o se puede descargar alguna app que posibilite grabar.



ACTIVIDAD DE DESARROLLO:

Se les propone a los niños jugar con apps de las tablet que dan movimiento a los dibujos

Organizados en pequeños grupos unos van a usar las app “**Flipaclip**” y “**Twin Camera**” y otros “**Gif Creator**” y “**Gif Maker**”

ACTIVIDAD DE CIERRE:

Los niños socializarán en un momento de disfrute lo construido Se compartirán registros videos , fotos y el proceso realizado entre todos.

Para el interior de la institución se propone como espacio enriquecedor crear un mural interactivo permitiendo socializar información, ideas, fotos y todo lo relacionado al interés docente.

Murales sugeridos:

<http://edu.glogster.com/>

<https://mural.ly/>

<https://tackk.com/>

<http://linoit.com/users/Tutora/canvases/Mural%20interactivo%202>

ESPACIO:

Distintos espacios y salas del jardín resignificadas solo con alfombras y almohadones Sum

Espacio de las pantallas, espacio de creación digital.

Espacio que invita a jugar, a disfrutar, a explorar, en el encuentro con otro.

GRUPALIDAD:

En pequeños grupos - Grupo total.

TIEMPO:

Tiempo de escucha, canto y creación.

Tiempos de compartir un hacer y sentir en pequeños grupos y entre todos.

Tiempo de juego, de movimiento compartido ,de expresión.

MATERIALIDADES:

Fibrones negro y hojas blancas

Lienzo, témperas, hisopos gigantes, retazos de telas, pinceles y rodillos.

RECURSOS DIGITALES:

Cámara fotográfica , video y grabador de la tablet - Cañón - Equipo de música.



*Educación Inicial
Ciclo de Formación 2016*



Apps:

Flipaclip

Twin Camera

Gif Maker.

Editor de video

Gif Creator

Doodle Kids

Grabador de Voz

Los **indicadores de producción e interacción** de los niños durante el proceso de aprendizaje que nos planteamos son:

¿Se interesan por el contenido de la canción?

¿Hubo acuerdos para compartir el uso de las tablets? ¿Hubo acuerdos para la realización de las producciones?

¿Se familiarizaron con el uso de las tecnologías digitales (para el desarrollo de saberes prácticos y sociales) ? ¿De qué maneras?

¿Participaron favoreciendo el intercambio de ideas?

¿(Lograron) Pudieron documentar y registrar las experiencias incorporando (el lenguaje digital desde lo cotidiano) el uso de las herramientas digitales e incluyendo el lenguaje multimedial ?