



Plan estratégico:

TÍTULO: Entre príncipes y princesas.

Jardín de Infantes N° 102 “Alfredo Williner”

Docentes: Marisa Cerutti y Sandra Cometto

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

Preguntas:

¿Existen los príncipes azules?

¿Fueron felices y comieron perdices?

Fundamentación:

Las TICs están propiciando nuevos escenarios y formas de enseñanza y el Nivel Inicial no debe quedar al margen de ello. Las propuestas didácticas requieren flexibilidad, apertura a la creatividad, al juego y al movimiento, a la expresión en variados lenguajes y a la producción colectiva. Es necesario incorporarlas de manera habitual en cada secuencia y/o unidad didáctica que se aborde, es por ello que pensamos implementar esta estrategia en el marco de una propuesta relacionada con Educación Sexual Integral, haciendo hincapié en la desnaturalización de estereotipos de género.

Propósitos:

Las posibilidades que brindan las Tics ayudan a repensar la relación entre los juguetes, los roles estereotipados asumidos en el juego y el género. Por eso es importante habilitar y/o resignificar los usos de los espacios y tiempos para que los niños/as tengan otras oportunidades de elección al respecto.

Esto implica establecer y construir nuevos vínculos entre pares; entre niños/adultos; Jardín/familias mediante el diálogo y modos de participación democráticos para desnaturalizar prejuicios y estereotipos y estimular el uso de distintos juguetes sin distinción de sexo en las situaciones lúdicas propuestas.

Generar una estrategia para deconstruir, construir y/o recrear roles genéricos basados en una integración social equitativa.

Promover la realización plena de niños y niñas, brindando orientaciones para el desarrollo de subjetividades genéricas, respetuosas de las diferencias, como forma de enriquecimiento y complementariedad desde un plano de igualdad de derechos.

Destrezas, habilidades, operaciones mentales y/o cognitivas:

- Construcción de relaciones y vínculos.
- Exploración.
- Reflexión.
- Selección de objetos de acuerdo a los usos, significados y sentidos atribuidos.
- Destrezas y habilidades motoras y acerca del uso y funcionamiento de algunas herramientas tecnológicas.

Grupos:

- Sección 4 "C" T.M -26 alumnos/as.
- Sección 5 "E" T.T -22 alumnos/as.
- Familias.
- Docentes.
- Equipo Directivo.

Objetivos:

- 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.
- Crear espontáneamente en forma colaborativa, breves historias o situaciones lúdicas.
- Participar creativamente de la recreación de un cuento, deconstruir, construir y/o recrear roles.
- Propiciar la participación de los actores de la Institución y de las familias.
- Familiarizarse con el uso de algunas herramientas tecnológicas y software de autor para la producción de recursos multimediales (imágenes-videos-audios).
- Intervenir dibujos, imágenes, obras de arte, utilizando la App Sketch Me.

Actividades.

- ❖ *Disparador:* La docente leerá en la sala la adaptación del cuento “*La princesa Carlota y su dragón mascota*”, extraído de la selección de cuentos “Siete rompecuentos para siete noches” utilizando tanto el libro en soporte analógico (papel) como en formato digital (con notebook y proyector).
- ❖ Recrear el mismo cambiando fragmentos del texto, agregando personajes, creando distintos escenarios lúdicos con telas, disfraces, accesorios, objetos antiguos y recursos multimediales.
- ❖ Realizar expresiones plásticas referidas al mismo. Fotografiarlas, recrearlas, Intervenirlas con la app sketch me utilizando las tablets.
- ❖ Solicitar la colaboración de las familias en la creación de la escenografía, los disfraces o muñecos, la confección de accesorios tales como: varitas, diadema, coronas, collares, elementos para los juegos.
- ❖ Escuchar música palaciega, bailar danzas sencillas.
- ❖ Indagar saberes previos acerca de Príncipes y Princesas: ¿donde viven? ¿cómo son? ¿cómo viven? ¿existen príncipes azules?, entre otros interrogantes.
- ❖ Investigar en Internet para recabar más información sobre los Príncipes y las Princesas.
- ❖ Utilizar la herramienta de autor JClic, para producir rompecabezas, juegos de la memoria.
- ❖ Crear de manera colectiva algunos videos con distintas herramientas digitales: para audio: Cambiador de voz, Grabadora de voz y Audacity; para fotografías artísticas: Sketch Me; para video: Pinnacle.
- ❖ Inventar efectos especiales: Efectos sonoros: con la grabadora de voz de la tablet.
- ❖ Elaborar hipótesis acerca de los procedimientos a realizar en la captura de fotografías, en la intervención de las mismas con la aplicación sugerida, en la grabación de audios, en la filmación de videos, en la edición de las narrativas multimediales.
- ❖ Crear mediante el juego y la imaginación, guiones breves de manera espontánea, de acuerdo a los intereses de los grupos.
- ❖ Otras variantes: Algunos/as niños/as pueden filmar a otros/as caracterizados de distintos personajes de ficción preguntándoles: “-*Si fueras príncipe o princesa: -¿Cómo te gustaría ser? ¿qué harías?*”

- ❖ *Disparadores para juegos y acciones: “nos vestimos (...)”, “nos peinamos (...)”, “nos preparamos para realizar un paseo a caballo hasta llegar al Castillo”, “desfilamos sobre alfombras de colores al ritmo de la música”.*
- ❖ Invitar a las familias 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:

Espacio físico: las Salas, la Biblioteca del jardín y el salón de usos múltiples.

Un escenario lúdico atractivo, contenedor, que albergue y abrace, pensado para estimular el juego, asumir roles y dejar fluir las emociones y la fantasía, que despierte los sentidos, los deseos, el disfrute.

Un espacio para hablar, tener y dar la palabra, abrirse al encuentro con la alteridad.

Un espacio para el vínculo y la participación colectiva.

Un espacio para la escucha, el disfrute y la sensibilidad musical: se seleccionarán obras de autores clásicos y contemporáneos, como Mozart, Chopin y Strauss y Kitaro, Enya , Gregorian, Sarah Brightman, Enigma.

Un espacio agradablemente aromatizado para descubrir sensaciones.

Grupalidades:

Se trabajará por parejas, en pequeños grupos y grupo completo.

Tiempos, modalidades de implementación:

Al mismo tiempo, de manera aleatoria, una acción por vez, varias acciones al mismo tiempo.

Tiempo para jugar y dejar el fluir las emociones y la fantasía.

Tiempo para hablar, tener y dar la palabra.

Tiempo para el vínculo y la participación colectiva.

Materialidades (Insumos y recursos).

En el espacio se incluirá:

- Un perchero para colgar los disfraces.
- Cestos plásticos y cajones de colores.
- Accesorios, telas de distintos colores y texturas.
- Almohadones coloridos, con formas geométricas y de corazones.
- Colchonetas.
- Muñecos y muñecas.
- Artículos de maquillaje y tocador.
- Juguetes diversos, no sexistas.

Recursos tecnológicos:

- Notebook
- Cañón
- Pantalla
- Tablets
- Software: Herramienta de autor Jelic, Pinnacle, Audacity.
- Aplicaciones: Cambiador de voz, Grabadora de voz, Sketch Me.

Evaluación:

Auto y Coevaluación entre pares y adultos.

Indicadores:

- Disfrute durante el proceso ¿Cómo reacciona? ¿se ríe?, ¿lo busca?, ¿se asusta?, ¿vuelve al dispositivo de manera independiente?, ¿produce verbalizaciones o sonidos vocales?, ¿nos mira a nosotros y al dispositivo?
- ¿Su uso es muy motivante y genera entusiasmo?
- Manejo de las herramientas tecnológicas: Percibir la sensibilidad del dispositivo, en cuanto a su tiempo de reacción. Manipulación (touch, multitouch)
- ¿Qué actitudes manifiesta en relación al trabajo colaborativo?
- Predisposición de los niños para compartir el material y esperar turnos.
- Interacción entre niños/as y adultos.
- ¿Qué acciones realizaron en cada momento y cómo utilizaron el tiempo?

- 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 frente a las herramientas digitales.
- Expresiones y sensaciones de los niños/as con respecto a la propuesta presentada por las docentes.

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/actua/educacion-infantil/siete-rompecuentos.pdf>