



*Educación Inicial
Ciclo de Formación 2016*



Título de la Estrategia: “Patio digital”

Tramas digitales inicial 2016.

Jardín de infantes N°137_sección de 4 años _Rosario

Docente a cargo Carina Sebastiani.

Plan de Estrategia

Pautas y normas de convivencia, teniendo en cuenta que aprenden jugando, compartiendo, interactuando y aprendiendo con el otro. Donde el niño y la niña pueda simbolizar, escuchar, imaginar, crear, descubrir.

Grupo:

Se trabajó en la sala de 4 años turno mañana, aproximadamente 24 niños.

Propuestas de acciones pedagógicas:

¿Que les gustaría hacer todos juntos?A partir de la propuesta disparadora, los niños y las niñas nombraron diferentes acciones como: jugar con los bloques, en el mar, con los animales que son iguales (tigres) la mayoría de ellos prefirieron salir a jugar en el patio (con la calesita, tobogán, casita, arenero y construir con bloques gigantes). Se utilizó el espacio de la sala, colocando una alfombra, donde sentados en ronda los niños lograron expresarse libremente, imaginando, hipotetizando y evocando. Algunos utilizaron las tablets para realizar el registro fotográfico y grabar a los compañeros en la charla. La actividad duró aproximadamente ½ hs. Con el grupo total de los niños. Las APP que se utilizaron en esta instancia fueron: Cámara, Smart Voice Recorder.

2ºMomento:

Los niños deciden ir a jugar al patio libremente,organizándose en pequeños grupos con los juegos que siempre tienen (arenero, casita, bloques gigantes, tobogan y calesita). Luego de un período corto transcurrido, descubrieron otro lugar de juegos.



*Educación Inicial
Ciclo de Formación 2016*



En una parte del patio se colocó una alfombra con varias tablets, en las cuales había diferentes APP de asociación, memoria e identificación (Animal Matching - Fin Same Animal - Puzzles 4años Animales - Kids Doodle - Learn Piano - Vehicles Puzzles).

Otros niños fueron haciendo un registro, con las tablets filmando y sacando fotos. El tiempo en este momento fue de 1/2 hs. Siendo los primeros 15 minutos de juego libre. Se observó el disfrute de lo diferente en el patio, que fue la manipulación e investigación de las tablets

3º Momento: “Patio virtual”

Se prepara la sala, adecuándola con diferentes espacios digitales:

1º rincón “almohadones sensoriales”, el mismo se formó por dos niños, sentados sobre almohadones, utilizando auriculares, con lenguaje sonoro, grabaciones en las tablets previamente realizadas por ellos y la docente

2º rincón “alfombra lúdica digital” en la misma se encuentran varias tablets con diferentes juegos (de memoria, asociación e identificación). Donde se encuentra un grupo reducido, compartiendo diferentes opiniones de juegos y reglas.

3º rincón “proyección de imagen” se utilizó la notebook para proyectar con el cañón sobre la pared, una imagen del patio fotografiada por los niños. Utilizando el lenguaje plástico sobre un afiche, dibujan objetos, personas o elementos que a ellos les parecía que le faltaba a la imagen.

Durante esta experiencia, una tercera persona (portera) fue registrando con la tablet mediante la APP filmadora todo los momentos.

[Blog Link](#)