

## **Título de la Estrategia: “S.O.S. DISPOSITIVOS LÚDICOS”**

Tramas digitales inicial 2016

Jardín de infantes N°147\_ sección de 4 años y 5 años Turno mañana. Esperanza.

Docentes a cargo Andrea Hessel y Carla Vera.

### Fundamentación:

Un dispositivo lúdico en educación implica generar espacios de aprendizaje en el que la confianza y la seguridad permiten que el maestro cree con los alumnos/as conocimiento y dirija el aprendizaje hacia una producción propia constante (competencia aprender a aprender). Una buena estrategia es brindar entonces, espacios de aprendizaje donde los niños/as puedan incluir sus propias voces, incorporando la propia emoción y la potencialidad creativa de todos/as. El uso de herramientas tecnológicas nos permite habilitar el conocimiento desde otro lugar, reformulando e intensificando aquellos formatos que frecuentemente utilizamos.

La propuesta fue tomada como continuidad del Proyecto Institucional “Dispositivos Lúdicos”, implementados a partir del mes de Agosto, una vez por semana. Como cierre de este proyecto participamos en él, dos salas de 5 años y una sala de 4 años del turno mañana del Jardín Sede, con 20, 21 y 22 alumnos/as respectivamente y cuyas docentes participan del plan de formación Tramas Digitales. Mencionamos que, en la sala de 4 y una de 5 años, incluimos niños/as con NEE, una alumna con Mielomelinocele que concurre a este Jardín desde sala de 3 años con la misma docente, dos alumnos con dificultades fonoaudiológicas, de atención y de motricidad sin diagnóstico preciso aún pero con tratamientos ambulatorios ambos y una alumna con retraso madurativo.

Objetivos:

- Propiciar la actividad grupal como espacio socio-personal para la relación consigo mismo y con los demás.
- Fomentar la autoestima y autonomía como medios para el equilibrio personal.
- Promover valores como la responsabilidad, el respeto y la tolerancia para contribuir al fomento de una convivencia pacífica.
- Utilizar las nuevas tecnologías en su aprendizaje.
- Emplear distintos recursos artísticos: expresiones creadoras, corporales, dramáticos.

Habilidades:

- Expresión de sentimientos, emociones, ideas y opiniones.
- Reconocimiento de las posibilidades expresivas de la voz, del juego y de las producciones plástico-visuales.
- Participación en juegos grupales y colectivos.
- Reconocimiento de algunos productos tecnológicos.

Propuesta de actividades a realizar con los niños:

Actividades previas:

Desde el mes de Agosto se desarrollaron diferentes propuestas de dispositivos lúdicos, incorporando, jornada a jornada, variedad de elementos y materiales, organizando la tarea en nuevos escenarios donde los contenidos de enseñanza se pusieron al servicio del “proyecto lúdico de los niños/as”.

Actividades propias de la estrategia a implementar:

**SECTOR 1:**

En la galería de ingreso se dispondrán representaciones de cuadros de artistas famosos suspendidas de las ventanas de la misma; cada alumno/a que circule por este espacio observará las imágenes utilizando catalejos y deberá descubrir el objeto intruso en ellas; una vez descubierto tomará una foto con las tablet, acercando o alejando con el zoom para hacer foco. Una vez capturado el objeto el niño/a deberá ceder la tablet a otro/a para que puedan cumplir con la consigna dada: observar, buscar, capturar la imagen, ceder la tablet. Luego de terminada esta actividad a esas fotos se le editarán detalles, colores, etc utilizando la app llamada **kids doodle**, colaborativamente y en pequeños grupos de no más de cuatro alumnos/as.

**SECTOR 2:**

En el SUM del Jardín jugarán con poesías cantadas; las docentes previamente seleccionarán y bajarán un video de canciones infantiles tradicionales conocidas por los niños/as de Maria Elena Walsh utilizando el programa **atube catcher**. Durante el tiempo que dure este juego se emplea un cañón y un micrófono y además se dispondrá de elementos variados para dramatizar la canción que interpretarán: sombreros, ropa, zapatos, maquillajes, antifaces, accesorios en general. El uso del micrófono dependerá de la duración del tema a interpretar y podrán sostenerlo hasta dos o tres "cantantes".

**SECTOR 3:**

En el playón se dispondrán variados elementos que servirán para construir: cajas grandes de cartón, material de educación física, cuerpos geométricos gigantes. Los alumnos/as que circulen por este espacio se transformarán en fotógrafos capturando con las tablet todo aquello que vaya aconteciendo durante el tiempo que dure el juego. Al finalizar la actividad y con las fotos tomadas se armará una animación utilizando el programa **gif creator**.

Tarea del docente:

Se pasará por Bluetooth y se armará video con el programa **Pinnacle VideoSpin**, además se lo musicalizará (canción de nuestro jardín con voces de los niños; como fondo de las mismas). También se utilizará el programa **JCLic** para crear juegos de ingenio, a partir de las fotos capturadas.

Tiempo, espacios y agrupamientos:

La implementación se desarrollará dentro del Jardín, en galería principal o de ingreso, SUM y playón con sesenta y tres alumnos/as de cuatro y cinco años, durante la Jornada del día **JUEVES 3 DE NOVIEMBRE** con una duración de 45 minutos aprox., permitiendo la rotación y la circulación por los diferentes espacios de todos/as, bajo la mirada de las docentes participantes (tres, dos de ellas capacitándose en Tramas).

La elección de los sectores será libre, previo acordar maneras y formas de permanecer en ellos, construyendo normas, escuchando atentamente las indicaciones y compartiendo las herramientas tecnológicas brindándoles así las mismas oportunidades de participar a todos/as.

Finalizado el tiempo acordado previamente para las actividades, se habilitará la palabra y se intercambiarán opiniones con respecto a lo vivido: ¿cómo se sintieron?, si en alguna actividad tuvieron dificultades, si solicitaron o tuvieron ayuda para resolverlas, si respetaron los espacios y los tiempos de permanencia en cada uno, otras que surjan. Se registrarán todas las voces para luego, conjuntamente con el registro fotográfico logrado a través de la captura que hicieron los mismos protagonistas de la jornada, el equipo docente participante editará y proyectará el producto final en futuras jornadas docentes y familiares (plenarias e informativas).

Materialidades:

Para el desarrollo de esta estrategia se utilizarán: notebook, Tablet, cañón, equipo de música, micrófonos, alfombras, percheros, sombreros, capas, vestidos, antifaces, varitas, porras, zapatos, mesas, sillitas, broches, sogas, copias de cuadros de artistas famosos, catalejos, material de psicomotricidad, cajas de cartón, telas, cuerpos geométricos.

App: **Kids Doodle** (Esta app nos permite editar fotos, realizar dibujos, agregarle colores y por último reproducir), **gif creator**

Programas: **Atube catcher/JClic/Pinnacle VideoSpin/ Movie maker.**

Indicadores de evaluación:

- ¿Expresa explicaciones sencillas sobre su propia producción y la de otros?
- ¿Intercambia ideas, opina y comenta con sentido crítico acerca del tema tratado?
- ¿Cómo participa de las diversas propuestas y actividades?
- ¿Desarrolla habilidades y destrezas en la coordinación viso-motora; y para intervenir imágenes fijas y móviles?
- ¿Manifiesta actitudes de respeto, tolerancia, solidaridad y cooperación con pares y adultos?
- ¿La propuesta fue significativa para los niños, en qué aspectos?

Tiempo de implementación:

Jueves 3 de Noviembre

[Link](#)