



Título de la estrategia: “S.O.S. DISPOSITIVOS LÚDICOS”

Jardín de Infantes N°147 “Ma. Ester Boaretti de Santángelo”. Esperanza
Responsables de la propuesta docentes Andrea Hessel y Carla Vera

Proceso de evaluación realizada por Tramas Digitales Inicial 2016

Responsables:

Profesora de Educación Inicial- Equipo Tramas Digitales Inicial Raquel Galli.

Profesora de Educación Inicial- Equipo Tramas Digitales Inicial Verónica Tempesta.

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 digitales 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 de Dispositivos Lúdicos, implementados a partir del mes de Agosto, una vez por semana. Como cierre de este proyecto participamos en él.

Operaciones cognitivas:

Reconocer - Participar - Expresar - Registrar

Grupo:

Una sala de 4 años y una sala de 5 años del turno mañana del Jardín Sede, con 20 y 22 alumnos/as respectivamente, incluidos una alumna con Mielomeningocele 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.
- Incorporar las tecnologías digitales a la enseñanza-aprendizaje.
- Promover distintos recursos artísticos: expresiones creadoras, corporales, dramáticos.

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:

Se dispondrá de tres sectores, distribuidos estratégicamente en la institución:

PROPUESTA 1: “Descubriendo el objeto intruso”

Contará con 6 sectores, cada uno de ellos tendrá expuesto un cuadro de pinturas, que tendrá un objeto intruso, editado previamente por el docente. En grupos de a cuatro, con una tablet y parados en un lugar establecido por la docente, utilizando el sum de la

cámara, deberán descubrir dicho objeto y hacer captura del mismo. Se suman binoculares de cartulina, para la observación.

Cada grupo realizará una rotación delante de cada cuadro, debiendo ceder la tablet a otro integrante del equipo. Luego se recrean las fotos, editando con las apps [Magic kaleido](#) y [Sketch Me](#). Esas imágenes finales, el docente las recopila para crear un video, sumandole música.

PROPUESTA 2: “Poesía cantada”

En este sector se dispondrá de un micrófono y elementos para caracterizarse, la propuesta será cantar y dramatizar. Desde el cañón se proyectarán videos de canciones infantiles tradicionales de Maria Elena Walsh, previamente seleccionados y bajados por la docente utilizando el programa Atube catcher.

(Otra posibilidad es descargar los videos, on line).

PROPUESTA 3: “Construcción con diferentes elementos”

En el playón se dispondrán variados elementos que servirán para construir: cajas grandes de cartón, material de educación física, cuerpos geométricos gigantes. Un grupo de niños construye mientras que otros niños serán encargados de fotografiar con la cámara de la 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 la app [Gif creator](#).

Tarea del docente: Se pasará por Bluetooth y se armará video con el editor de video Pinnacle Videospin, además se lo musicalizará (canción de nuestro jardín con voces de los niños; como fondo de las mismas). También se utilizará la herramienta de autor JCLlc para crear juegos de ingenio, a partir de las fotos capturadas.

Tiempo

Cada jornada de juego y espacio lúdico se desarrollará en la semana del 31/10 al 04/11 estimativamente, con una duración de 45 minutos aprox.

Tiempo de experimentación paulatina, de recorrido libre, de intereses y gustos.

Espacio

Se utilizarán las salas, el sum, el playón del jardín intervenidos con dispositivos lúdicos diferentes.

Grupalidades

Cada propuesta permite diferentes agrupamientos, algunos numerosos y otros pequeños grupos.

Materialidades:

Para el desarrollo de esta estrategia se utilizarán:

- Notebook:
- Cañón
- Equipo de sonido
- Micrófono
- App: Sketch Me, Magic kaleido, Gif creator.
- Editor de video Pinnacle.
- Programa Atube catcher
- Herramienta de autor Jclie

Y otros que sean necesarios para la puesta en marcha de la presente estrategia.

Indicadores de evaluación:

- ¿Brinda explicaciones sencillas sobre su propia producción y la de otros?
- ¿Intercambia ideas, opina y comenta con sentido crítico acerca del tema tratado?
- ¿Participa con interés de las diversas propuestas y actividades?
- ¿Evidencia 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?