



“Podemos encontrar monstruos buenos”

Tramas digitales inicial 2016

Jardín de Infantes N° 255 “Esteban L. Maradona”-Santa Fe

Docentes a cargo: Carla Reginato y Gladis Cettu.

1-Descripción del propósito de la estrategia.

Del grupo de niños/as surgió la siguiente pregunta ¿Existen monstruos buenos?, la cual fue tomada por casi todos los niños de la sala para entablar en forma colectiva un mini debate. Muchos de los niños comenzaron a dialogar entre sí, asegurando unos, que sí existen “monstruos buenos” y otros en cambio decían que los “monstruos”, son siempre malos.

A partir de lo sucedido las docentes recuperan este interés propio de los niños para hacer una estrategia de trabajo, donde los niños puedan ampliar y canalizar sus dudas.

2-Destrezas y habilidades:

Se ponen de manifiesto las siguientes destrezas:

Motoras (multitouch) movimiento, manipulación.

Habilidades lingüísticas, comunicativas, artísticas (plástica), auditiva

De asociación, selección, evocación.

3- Grupo:

El grupo para realizar la propuesta pedagógica es del Jardín N° 255 “Esteban L. Maradona” (Sede). Sala Naranja, turno tarde, Sección 4 años, 21 alumnos.

4-Descripción de la propuesta:

Previo a la implementación de la estrategia “Podemos encontrar monstruos buenos”, fue relevante trabajar desde un tiempo y espacio diferido, la web fue un recurso al cual accedimos, desde google, buscando imágenes para la ambientación de los espacios alfabetizadores, y en youtube para seleccionar la música; elegimos tres melodías que nos parecía relevante para las actividades a realizar; música de suspenso, de alegría y lenta. Los dispositivos utilizados fueron netbook y tablets.



La actividad inicial “El cuarto oscuro” propone que los niños/as vivencien situaciones que puedan causar temor como así también otras que no provoquen el mismo efecto. Dentro del mismo cuarto estarán presentes temporalmente imágenes de fantasmas, arañas, murciélagos y juguetes por ellos conocidos como: camioncitos, muñecas y juegos de encastre. Con el material seleccionado, ambientamos la sala y comenzamos con la implementación de la propuesta.

Una vez que todos los niños recorrieron el espacio de la sala ambientada como un “cuarto oscuro” observando los diferentes elementos que en ella encontraron, se prenderá la luz y se los invita a sentarse para dialogar en asamblea, sobre lo que han visto y cuáles fueron sus sensaciones.

Objetivos:

Expresar sus estados de ánimo ,temores a través del juego.

Interactuar con los diferentes lenguajes: literario, corporal, plástico, musical y multimedial.

Favorecer el vínculo social con los diferentes actores de la institución.

Promover la comunicación interpersonal, cooperativa y afectiva entre pares.

Utilizar y manejar de forma autónoma los recursos tecnológicos.

Aplicaciones y software para la implementación de la propuesta

1. Aplicación del Jclíc para crear asociaciones y rompecabezas.
2. Con la tablets intervenir las fotos utilizando aplicaciones Kids Doodle.
3. Usar la Tablet, celulares como recurso para grabar voces, filmar o sacar fotos
4. Con el editor de video: Pinnacle, las docentes elaboran un video para compartirlo entre todos, utilizando sonidos, voces e imágenes.

La aplicación elegida es Kids Doodle, esta posibilita crear nuevas texturas, jugando con colores e imágenes, como así también desarrollar la creatividad artística, por la gama de colores que presenta y la facilidad con la que se puede acceder a los diferentes trazos. Así mismo permite entrar a la galería de fotos, seleccionar e intervenir de acuerdo al criterio de cada niño/a, no sólo con trazos sino también con detalles que presenta esta aplicación.

Jcllic: Esta herramienta de generación de recursos de autor resulta relevante, porque permite que los niños/as tengan acceso desde una computadora a actividades lúdicas con sentido educativo. En el mismo se realizaron rompecabezas, juego de asociaciones entre otros, permitiendo al niño poner en juego su habilidades y destrezas.

Actividades a realizar con los niños/as:

- Presentamos a los niños/as un espacio intervenido con diferentes imágenes de esqueleto, fantasmas, árboles con murciélagos, tela de arañas, arañas y diferentes juguetes es una manera de conectarse y vivenciar sus miedos, para luego conversar sobre la experiencia. ¿Tuviste miedo? ¿Qué cosas te asustan y que no?.

- En asamblea los niños/as relatan sus vivencias a partir de la presentación del espacio transitado.

- Escuchamos y nos movemos de acuerdo a los ritmos que nos propone la música; miedo, alegría, - suspenso. Algunos niños/as serán los encargados de sacar fotos y filmar.

- Según los diferentes estados de ánimo que manifiestan (alegría, tristeza, enojo, otros) confeccionarán una máscara agregando diferentes elementos de acuerdo al estado de ánimo que elijan..

- Jugar con caretas a que son monstruos y pedirle que imiten las voces de monstruos enojados; otros sorprendidos; otros que provoquen miedo y otros que sean alegres. Dichas voces serán captada por los propios niños/as desde el grabador de audio de la tablets.

- Dramatizamos un cuento sobre fantasmas y bailaremos la canción del “Monstruo de la laguna”

- Un grupo de niños/as dibujarán monstruos en las Tablet, desde la aplicación Kids Doodle, también desde esta misma app accederán a la galería de fotos que ellos mismos obtuvieron con las tablets en actividades anteriores, para intervenirlas. Otros realizarán una selección para que luego las docentes armen un rompecabezas y un juego de asociación con el Jcllic, a partir de imágenes recuperadas desde los diferentes espacios alfabetizadores de la propuesta a implementar. Al momento de usar las tablets, se tendrá en cuenta el lenguaje del cuerpo, el movimiento y los desplazamientos.



- Una vez reunido todo el material digital de las actividades que se implementaron con los niños, las docentes procederán a realizar una presentación en Corel Draw, utilizando también el photoscape, como modo para mostrar las actividades a las familia y a las otras sala de nuestra institución.

- Esta estrategia pedagógica, será retomada en distintos tiempos y espacios, porque permite una gama de actividades lúdicas que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, y en los cuales ellos son protagonistas; como ser con las voces y sonidos obtenidos para armar un cuento entre todos y presentarlo a las otras salas. Profundizar más sobre las emociones, aprender a reconocerlas, observar un video desde el programa Pinnacle con sus fotos, imágenes, sonidos, voces y música.

La actitud de las docentes será de observación, guía y mediación de las actividades a realizar, brindando espacio para la espontaneidad y el juego lúdico. La propuesta aquí presentada, se registrará en filmaciones y fotos desde celulares, cámaras digitales y tablets.

5-Espacios:

El espacio alfabetizador, será la propia sala, desde donde se promoverán los aprendizajes como así también se considerarán el espacio de las emociones, de la escucha, de la espera que habilita la palabra.

6-Grupalidades:

Los niños y niñas se distribuirán de acuerdo a sus intereses, en grupos pequeños elegirán quienes dramatizarán el cuento, quienes sacaran fotos o filmaran, de acuerdo a los diferentes espacios previstos para las actividades. Para ello se preverán los tiempos, los modos, los vínculos, el interactuar con el otro, esperar turno, el respeto por la producción propia y la de los demás. De esta manera, los modos de organización y las dinámicas serán diferentes y flexibles de acuerdo a las actividades y juegos propuestos como por ejemplo en momentos de una asamblea, explorando los espacios, desplazándose por los mismos, expresando movimientos y sensaciones a través de la expresión corporal.



7-Tiempo:

Un tiempo de evocación interior, de mirar al otro, de sentir, de esperar... Esta propuesta está pensada para una duración estimada de 3 días.

8-Materialidades:

- Elementos para el “Espacio intervenido”: esqueleto, árboles con murciélagos, tela de araña; arañas, fantasmas, caretas de monstruos, Juguetes: muñeca, audífonos, juegos.
- Caretas de monstruos y diferentes tipos de bocas
- Tablets, netbook, celulares, cámara digital, radiograbador.
- Disfraces de fantasmas, sábanas.
- Hardware: netbook, tablet, celulares, cañón, pendrive.
- Tecnologías digitales utilizadas: Jclíc, aplicaciones KidsDoodle, Comicstrip, Drive draw y photoscape.

9-Evaluación:

Indicadores evaluativos del alumno

- ¿Demuestra interés por el tema desarrollado?
- ¿Manifiesta disfrute durante los juegos y actividades propuestas?
- ¿Interactúa con el otro? ¿Respeto turnos, en forma cooperativa?
- ¿Se expresa de manera espontánea?
- ¿Cómo se vincula con las nuevas tecnologías? ¿Demuestra autonomía?

Indicadores evaluativos docente:

- ¿Se flexibilizaron los espacios para dar sentido pedagógico a la propuesta?
- ¿El tiempo y el espacio fueron adecuados al momento de proponer las actividades?
- ¿La propuesta favoreció la comunicación interpersonal, cooperativa entre docentes?
- ¿Los software seleccionados fueron los adecuados? ¿Se enmarca en el sentido pedagógico de la estrategia?
- ¿Los alumnos se desarrollaron de forma autónoma en el uso de las TICs?
- ¿Desde nuestra institución se brindó el respaldo y acompañamiento necesario, para implementar la propuesta?

[Imágenes que acompañan la propuesta](#)