



*Educación Inicial
Ciclo de Formación 2016*



Estrategia:

“¿Podemos encontrar monstruos buenos?”

Proceso de revisión realizada por Equipo de Tramas Digitales Inicial 2016

Responsables del equipo:

Profesora en Educación Inicial, Licenciada en Psicopedagogía-Mat83-Fernanda Luzzi

Profesora y Licenciada en Educación Inicial- Ana Sidoni

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

Docentes a cargo: Carla Reginato y Gladis Cettu.

Descripción del propósito de la estrategia.

Esta propuesta surge a partir de una pregunta formulada por un niño en una conversación entre pares, la misma despertó la curiosidad en el grupo y fue abordada colectivamente. En una asamblea grupal se plantea esa pregunta, ¿Existen monstruos buenos? Generando un intercambio rico entre los niños, quienes argumentaban sobre los monstruos malos y otros sobre los buenos, sumándose otras preguntas tales como: cómo son los monstruos, dónde viven, por qué son buenos, por qué son malos, qué hacen, cómo los conocemos.

Se recuperan estos intercambios orales generando una propuesta lúdica que permita a los niños poner en juego los miedos, las distintas emociones, ofreciendo para ello distintas oportunidades de simbolización y creación. Una propuesta lúdica con la inclusión de herramientas digitales e interacción de distintos lenguajes. Habilitar a la elaboración personal y grupal de las emociones, la creación de personajes, narrativas, relatos personales y colectivos dando rienda suelta, sin límites ni ataduras, a toda su imaginación, a sus miedos y sus inquietudes.

Destrezas, habilidades y operaciones cognitivas:

La propuesta permite el desarrollo de habilidades lingüísticas tales como describir, narrar, argumentar; habilidades comunicativas, de expresión en el lenguaje oral, plástico, musical y corporal de emociones, sensaciones, conceptos, ideas, opiniones.

El desarrollo de destrezas motrices de movimiento corporal.



Habilita al desarrollo de operaciones cognitivas como imaginar, simbolizar, comunicar, establecer semejanzas y diferencias, asociar.

Grupo:

La propuesta pedagógica será realizada con los 21 niños y niñas de la sección de 4 años, Sala Naranja, en el turno tarde del Jardín N° 255 “Esteban Maradona”

Descripción de la propuesta:

Objetivos:

Expresar sus estados de ánimo, emociones, sentimientos a través del juego.

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

Promover la comunicación interpersonal, cooperativa y afectiva entre pares.

Utilizar y manejar de forma autónoma los recursos digitales disponibles.

Actividades a realizar con los niños/as:

Se presentará a los niños/as “El cuarto oscuro” Este espacio propondrá a los vivenciar diversas emociones. Un espacio en penumbra, intervenido con diferentes imágenes de esqueleto, fantasmas, árboles con murciélagos, tela de arañas, arañas y diferentes juguetes, telas y objetos blandos. La oscuridad, los personajes presentados son aquellos que los niños vinculan con los miedos y temores, jugarlos con otros, recorrer en compañía poniendo palabras es una manera de conectarse y vivenciar esos miedos, lo que permitirá ponerlos en palabras y lograr nuevas simbolizaciones.

En asamblea, ronda para conversar, los niños/as relatarán sus vivencias a partir del recorrido por espacio propuesto. ¿Tuviste miedo?; ¿Qué cosas te asustan y cuáles no?, pudiendo expresarse en relación a otras situaciones que les provocan miedo, temor, susto, sus manifestaciones.

Participarán de un espacio de música y movimientos. Escuchar y moverse de acuerdo a los ritmos que nos propone la música y las distintas tiempos (lento, rápido, adagio, andante, allegro) percibiendo las emociones que provocan: si genera miedo, alegría, suspenso, tranquilidad, ansiedad, sorpresa, etc.



*Educación Inicial
Ciclo de Formación 2016*



Algunos niños/as serán los encargados de sacar fotos y filmar aportando su mirada de la escena a través de la tablet. Luego se podrán recuperar y evocar los momentos y las emociones.

A partir de los diferentes estados de ánimo manifestados anteriormente (alegría, tristeza, enojo, calma, enfado, sorpresa, temor, vergüenza, valentía, etc) confeccionarán una máscara interviniéndola con diferentes accesorios como bocas, ojos, cejas, pelos y detalles de acuerdo al estado de ánimo elegido y al personaje que deciden confeccionar.

Jugar a ser como monstruos con las caretas confeccionadas ponerle voz a cada uno, como si alguno estuviera enojado; otros sorprendidos; otros provocan miedo y otros tienen miedo y otros son alegres, ir sumando todas las propuestas de los niños. Dichas voces serán grabadas por los propios niños/as desde la aplicación grabador voz de la tablets.

Escucharán relatos de cuentos a cerca de monstruos, brujas, fantasmas. Elegirán un cuento y lo dramatizarán.

Un grupo de niños/as dibujarán monstruos en las Tablet, desde la aplicación Kids Doodle, las intercambiarán y observarán cómo son los monstruos que creó el compañero y qué sensación les causa, también desde esta misma app accederán a la galería de las fotos que ellos mismos obtuvieron con las tablets en actividades anteriores, para intervenirlas.

Otras acciones que enriquecen la propuesta los niños pueden elegir:

Crear monstruos a partir de la utilización de las apps, “Crea tus monstruos” “Mis Criaturas”, “Animal Buing” (huevo sorpresa) Estas aplicaciones permiten seleccionar formas determinadas y componer distintos personajes combinando distintas piezas. Algunas de ellas tienen animación al final de la realización y todas pueden ser guardadas en la galería. Lo que permite la recuperación de las producciones. Se proyectarán con el cañón desde las tablet, el autor o los compañeros, pondrán nombres a los personajes y expresarán sus cualidades, preferencias, lugares que habitan, gustos.

Se elegirán en pequeños grupos algunos de los monstruos creados con las distintas aplicaciones, le pondrán voz a cada uno, inventando una historia entre ellos, imaginando lugares, interacciones y conversaciones posibles. Capturando esos relatos con la aplicación de grabadora de voz de la tablet. Dando forma a un relato audiovisual que será compartido con otras salas.



*Educación Inicial
Ciclo de Formación 2016*



Confeccionar siluetas de monstruos con diferentes materiales, para luego jugar con el proyector con luces y sombras. Invitar a los compañeros a filmar el juego.

Jugar con rompecabezas, loterías de asociación de imágenes, de sonidos e imágenes, juegos de memoria diseñados a través de la herramienta de autor JCLic. Para ello algunos niños realizarán una selección de los monstruos digitales dibujados anteriormente en las tablet, las docentes armarán los rompecabezas y un juego de asociación con el Jcllic, a partir de imágenes y de las voces de los monstruos realizadas, seleccionadas por los niños.

Escuchar y representar con movimientos la canción del “Monstruo de la laguna” del grupo Canticuénticos.

Confeccionar “ Una galería digital de monstruos” o “Un libro digital con todos los monstruos y sus características. Para ello la maestra recuperará imágenes-audios y creará un libro digital virtual, utilizando el programa Calameo. Este podrá visualizarse a través del cañón y con la notebook de la institución y compartido con los niños de todas las salas-También podrá ser disfrutado con las familias en una jornada y al mismo tiempo podrá ser compartido que para ser visto en sus hogares, para ello se requiere de conexión a internet.

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

Se editará un video con el programa Pinnacle con las fotos, imágenes, sonidos, voces de los niños y la música seleccionada en esta propuesta. Será compartido con los niños pudiendo recuperar lo vivido, sentido, jugado y aprendido.

Esta estrategia pedagógica, será realizada en distintos tiempos, reorganizando los espacios, esto permite una gama de actividades lúdicas que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual los niños son protagonistas. Lo son por ejemplo al poner sus voces y los sonidos en un cuento producido entre todos y presentarlo a las otras salas. Son protagonistas al ser escuchadas sus preguntas y tomadas en cuenta para la elaboración de las propuesta pedagógica, al poder profundizar más sobre las



*Educación Inicial
Ciclo de Formación 2016*



emociones, aprender a reconocerlas, representar y comunicar a través de distintos lenguajes sus vivencias.

La actitud de las docentes será de observación, guía y mediación de las actividades a realizar, brindando espacio para la espontaneidad, el juego lúdico, la creación y la confianza.

La propuesta aquí presentada, se registrará en filmaciones y fotos desde celulares, cámaras digitales y tablets.

Espacios:

La sala como espacio alfabetizador, ámbito desde donde se promoverán los aprendizajes. Un espacio que invita a sentir con uno y con el otro, que vincula. Un espacio de disfrute colectivo, el espacio de las emociones y de los afectos, de la escucha, del silencio que habilita la palabra. Espacio de juego, de simbolizaciones y creaciones individuales y colectivas.

Espacio de pantallas, de emociones, sentires. Espacio de narraciones plásticas, gráficas digitales, sonoras, kinésicas.

Tiempo:

Un tiempo de evocación interior, de mirar al otro, de sentir, de esperar.

Esta propuesta está pensada para una duración mínima de entre 3 y 5 días, que podrá ser modificada de acuerdo a las nuevas propuestas del grupo.

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 la organización y las dinámicas serán diferentes y flexibles. Para ello se preverán los tiempos, los modos, los vínculos, el interactuar con el otro, el cuidado por la producción propia y la de los demás.

Materialidades:

Elementos para el “Espacio intervenido”: imágenes de esqueleto, árboles con murciélagos, telas de araña; arañas, fantasmas, caretas de monstruos, juguetes: muñeca, autitos, juegos, telas y muñecos de telas.

Caretas de monstruos y diferentes tipos de bocas, ojos, cejas, pelos.

Disfraces de fantasmas,sábanas.

Recursos digitales:

Tablets, netbook,celulares,cámara digital,radiograbador.

Netbook,tablet, celulares, cañón, pendrive.

Software:

Drive draw y Photoscape.

[JCLIC](#),es un entorno para la creación de actividades educativas multimedia, desarrollado en Java . Lo conforman un conjunto de aplicaciones sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, juegos de memoria, palabras cruzadas, crucigramas, sopas de letras.etc Esta herramienta de autor resulta relevante, porque permite al docente crear un paquete de actividades lúdicas, con recursos visuales-auditivos propios, y a los niños/as poder jugarlos y reconocerse en ellos. Una propuesta con identidad local.

Programa Pinnacle, editor de videos, para la edición por parte de las docentes de un video con los audios, las voces y las imágenes producidas durante la propuesta.

Aplicaciones (APPS)

[Kids Doodle](#), Posibilita utilizar nuevas texturas, jugando con colores e imágenes, como así también desarrollar la creatividad artística facilitandoles expresarse. Así mismo permite entrar a la galería de fotos, seleccionar de acuerdo al criterio de cada niño/a, intervenir, no solo con trazos sino también con formas que presenta esta aplicación.

[Crea tus monstruos. Mis criaturas](#). Estas aplicaciones permites seleccionar formas determinadas y componer distintos personajes combinando distintas piezas. Agregar Ojos- Boca- Cuernos- Orejas- Manos, piernas, colas- Sombreros- Arcos Algunas de ellas tienen animación al final de la realización y todas pueden ser guardadas en la galería.

[Animal Builder](#) permite construir personajes seleccionando formas y eligiendo entre las imágenes, dibujos que se presentan Captura la imagen y la guarda en la galería. Con 6 personajes de distintas personalidades para elegir con cada huevo sorpresa,



añadir partes del cuerpo diferentes - desde tentáculos de pulpo y alas de mariposa a trompas de elefante.

[Grabador de Voz](#) Grabar Reproducir, pausar, detener archivo de audio.

Evaluación:

Indicadores evaluativos del alumno:

¿ Participa de los juegos?¿ Cómo participa?

¿Interactúa con el otro? ¿ Propone, intercambia ideas, acepta idea?

¿Se expresa de manera espontánea? ¿A través de qué lenguaje se expresa con mayor espontaneidad, seguridad?

¿Cómo se vincula con las nuevas tecnologías? ¿Demuestra autonomía en el uso y en la producción?

¿ Muestra preferencia por algún lenguaje utilizado en la propuesta? ¿Cuál? ¿Cómo son sus producciones?

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?

[Presentación Visual.](#)