

## **Estrategia: “Mi lugar, mi mundo”**

Escuela N° 1112\_Villa Constitución

Responsables de propuesta: Lucía Dowhuszko - Carolina Gómez

### **Proceso de evaluación realizado por Tramas Digitales Inicial 2016**

Responsables:

Profesora de Educación Inicial - Equipo Tramas Digitales Inicial Lic. Cecilia Cirilli

Profesora de Educación Inicial - Equipo Tramas Digitales Inicial Adriana Gómez

### **Sentido de la Estrategia**

Inauguramos en la sala una zona fantástica, donde niños y niñas pongan en juego la imaginación, con propuestas que expandan el mundo conocido y lleven, a descubrir e inventar lugares inexplorados.

A través de las palabras, la creación plástica, el cuento y el lenguaje teatral y digital es posible generar un espacio integrado en el que se potencie una experiencia compartida y enriquecedora. Niños y niñas construirán un espacio en el que podrán expresar ideas. Y serán esas ideas las que despertarán las ganas de crear, de inventar sus propias formas y de pintar sus propios cielos, esos cielos serán los que tendrán relevancia en la sala.

### **Operaciones cognitivas, habilidades y destrezas:**

Imaginar, crear, escuchar, comunicar, producir.

### **Objetivos:**

- Desarrollar la creatividad y la imaginación a través de la expresión gráfica y la expresión oral.
- Expresar sentimientos, emociones y pensamientos a partir de lo imaginado.
- Ofrecer a los niños/as experiencias que les permitan desarrollar habilidades creativas.
- Favorecer la construcción de conocimiento a través del uso de tecnología digital.

**Grupo:**

Sección de 4 años (16 alumnos)

Sección de 5 años (21 alumnos)

**Propuestas de las acciones pedagógicas**

En la sala, se crea una “zona fantástica”, un espacio para imaginar ese nuevo mundo intervenido con elementos que inviten a escuchar y disfrutar de la música, los silencios, los aromas.

Se propone pensar y conversar a partir de las siguientes preguntas: ¿si tuviéramos que crear un mundo, nuestro mundo cómo sería?, ¿qué colores tendría?, ¿qué aromas?, ¿a qué olería?, ¿quiénes habitarían ese lugar?, ¿qué cosas estarían en ese mundo? Se invita a cada niño a contar su historia, se prevé filmar con tablet cada narración. La docente recupera esos relatos filmados y con el programa Audacity los edita para rescatar solo los audios. Esos audios se podrán descargar en las tablets para dar mayor autonomía y participación a los niños en la construcción colectiva de nuevos saberes.

Se propone pensar cómo sería ese lugar propio, imaginarlo y darle forma en cartulina. Buscar en revistas las imágenes que podrían componer ese mundo. Agregar materiales que permitan la construcción en tridimensión.

En otra jornada se les pide que traigan un elemento de la casa o un juguete para incorporarlo al juego, en el mundo que juntos están materializando.

Luego, se propone fotografiar con la tablet un objeto, lugar, persona o cosa que les guste para incluirlo en ese *mundo*, ese lugar soñado, pensado, construido por cada uno. Esta acción se realiza desplazándose por todo el espacio que el jardín y la escuela ofrece. Buscar entre las imágenes capturadas un elemento, una persona, un color, cortar con el “editor de fotos” de la tablet e intervenir con este la foto de su producción.

Las producciones finales se comparten en una muestra plástico-digital, una exposición del mundo creado que al mismo tiempo conjuga la proyección de las fotos tomadas por los niños y sus narraciones. Para esta instancia también se prevé filmar, para obtener el registro de lo que expresa cada niño sobre su creación, y sacar fotos (acciones que realizan tanto el docente como algunos niños).

**Espacio:**

Es valorado como un escenario de interacción. El espacio que se utiliza con frecuencia es el de la sala. Se incluyen también otros de la institución para que los niños exploren y lleven a cabo actividades relacionadas con el juego corporal y con actividades plásticas y digitales.

**Tiempo:**

Los tiempos de la creación personal y grupal.

Los tiempos de imaginar otros mundos y materializarlos con otros

**Grupalidades:**

Hacer con otros, todos juntos en la sala, en pequeños grupos para tomar fotografías, en parejas para intervenir las imágenes.

**Recursos:**

Papeles de colores, hojas blancas, fibras, fibrones, tijeras, revistas, cartulinas, pinceles. Cuentos y relatos.

**Recursos Digitales:**

Reproductor de c.d. Cañón. Cámara fotográfica de la Tablet.

**Software:**

[Audacity](#) permite editar archivos de audio en los formatos más utilizados. Con este programa podrás importar archivos de sonido y música, así como agregar efectos a las pistas de audio y unir, por ejemplo, canciones o podcast.

**App:**

Editor de imágenes de la tablet.

**Observación del proceso**

Se expondrán continuamente en la sala sus producciones.

En relación al uso de tablet tendrán acceso a observar lo que grabaron y/o fotografiaron.

Podrán transformarlo: regrabarlo, utilizar el editor de imágenes, explorar herramientas de tecnológicas que ayuden a satisfacer lo que el niño quiera expresar.

## **Reflexión final**

### **Evaluación:**

Será continua durante todos los encuentros. Se basará en la observación directa y a través de los registros fotográficos y auditivos.

Se realizará una narrativa a partir de los siguientes indicadores: participación, autonomía, vínculos con los otros o modos de relacionarse.

Se llevará a cabo una coevaluación: niñas, niños y docentes. En ella estimaremos el recorrido por las experiencias, las personales y las grupales, valiéndonos de los dispositivos digitales que potencian el registro de lo realizado.

[Blog](#)