

Estrategia: “Entre canciones y cuentos en distintos personajes nos vamos convirtiendo”

Jardín de Infantes N° 28_Santa Fe

Responsables de la propuesta docentes Susana Edith Rojas y Marcela Mortarino

1-Descripción del propósito de la estrategia

Los niños se acercan a la literatura pretendiendo descubrir un mundo mágico. En esta sección irán apareciendo una serie de actividades que acercarán a los niños al mundo de los valores, sentimientos, imaginación a través de cuentos fantásticos. Se van a enfrentar con cuentos para luego trabajar en base a ellos, con la elaboración de situaciones, en relación a su propia imaginación, comprensión y fundamentalmente con su propia creación.

El uso integrado de las TIC posibilitará, con los recursos audiovisuales, digitales y multimediales abrir el camino a múltiples alfabetizaciones.

2-Operaciones

Explorar un mundo de fantasía.

Percibir y descubrir un mundo mágico de personajes e historias de ficción

Habilidades:

Desarrollar habilidades para crear, probar, rehacer, intentar.

3-Grupo:

El proyecto se implementará en la sección de 4 años del turno mañana, con una cantidad de 21 niños/as quienes se agruparán de a 5. Organizándose las actividades en la sala, en el SUM, en la sala de música. El grupo con el que se realizará la estrategia se encuentra a cargo de la docente Marcela Mortarino; en conjunto con la docente Susana Rojas del turno tarde de la misma institución ; la docente Milagros Del Prette profesora de música también acompaña en esta estrategia,

4-Descripción de la propuesta:

A través del mundo de la literatura, se propone pensar y organizar un escenario lúdico para la representación de escenas a través de acciones que realizan los alumnos caracterizados de princesas, príncipes y monstruos. Implementaremos las TIC con una propuesta; donde pueda investigar, recrear, el mundo fantástico de los cuentos de princesas, príncipes y monstruos.

Objetivos:

*Demostrar confianza en sí mismo participando de juegos identificándose con los distintos personajes de canciones y cuentos.

*Disfrutar y expresar las historias de cuentos y canciones a partir de diferentes lenguajes.

*Implementar nuevas formas de aprendizajes, a través del uso de herramientas digitales.

Actividades de la propuesta:

* Proponer jugar a los príncipes, princesas y monstruos. Preguntas previas a los niños:¿están en todos los cuentos? ¿En qué cuentos están estos personajes? ¿Alguien sabe donde podemos buscar? ¿Miran cuentos o películas en la computadora? ¿Qué les parece si armamos una función de cine?. Ellos seleccionarán qué film se verá. Ambientar la sala y organizar la proyección de la película a través del cañón.

* Confeccionar algunos elementos para jugar a caracterizarnos coronas , capa, máscaras, para asumir diferentes roles a elección de cada uno..

* Escuchar y seleccionar audios desde un equipo de música con un CD, canciones que identificarán el momento en el que deben actuar cada personaje. Cuando suena la música que caracteriza a las princesas salen todas a bailar, luego suena la música que fue seleccionada para los monstruos y salen todos juntos a tomar prisioneras a las mismas; y por último cuando suena la música que identifica a los príncipes salen los príncipes al rescate de las princesas. Al finalizar dicho juego todos los personajes bailan y festejan juntos el momento. Todo esto será registrado por los niños/as con las tablets, cámara fotográfica y celular en opción fotografías y filmacion.

* De acuerdo a las fotos tomadas y seleccionadas por los niños realizar intervenciones con la aplicación de Pencil sketch y Kids glow para intervenirlas; seleccionar imágenes de la dramatización, luego con la herramienta de autor JCLic armar rompecabezas. Con el programa pinnacle, audacity y aTube catcher realizar un video para luego proyectarlos con el cañón.

Apps: Pencil Sketch - Kids Glowly para intervenir fotos del juego tomadas por los niños y niñas - Grabadora de voz - Cambiador de voz que identificarán a las princesas, príncipes y monstruos.

Programas y herramientas de autor: Pinnacle - Audacity - ATube Catcher - Paint - JClic.

Indicadores de producción del proceso de aprendizaje:

Hacia los niños

- 1- ¿ Se expresó en los juegos dramáticos asumiendo roles?
- 2-¿ Escuchó con atención los diferentes relatos y narraciones?
- 3-¿ Participó en la selección de música para el juego dramático?
- 4- ¿Demostró confianza en sí mismo participando de juegos e identificándose con los distintos personajes de canciones y cuentos?
- 5- ¿Logra expresarse a través de los diferentes lenguajes?
- 6- ¿Cómo utilizar los dispositivos tecnológicos ofrecidos?
- 7-¿Logró participar cooperativamente en equipo respetando los tiempos de los otros?

Indicadores de los docentes:

- 1-¿ Las propuestas pedagógicas seleccionadas despertaron el interés de los niños, fueron innovadoras, aportandoles nuevos conocimientos?
- 2- ¿Las aplicaciones seleccionadas fueron adecuadas al proyecto?
- 3-¿ La organización de los grupos permitió el aprovechamiento de las actividades?
- 4-¿ Los tiempos destinados a cada actividad fueron acordes a las necesidades de los niños y niñas?
- 5- ¿ Los materiales propuestos permitieron llevar adelante el proyecto para arribar a un producto final?

Espacios:

Físico donde se desarrollaran las actividades prevista. SUM sala de música y sala verde.

Espacios que habilitan la imaginación, la intimidad, interpersonal y personal.

Grupalidades:

Se conformarán grupos de 5 niños, también en forma individual; y los agrupamientos de las representaciones escénicas se harán de acuerdo a la elección de los personajes en el momento de la puesta en escena.

Tiempo: de la estrategia, personal para disfrutar el momento, el dedicado a cada juego, a la dramatización y disfrute de cada rol, durante 5 días aproximadamente para el desarrollo de las acciones previstas.

Materialidades: para esta estrategia se utilizaran cañón, notebook, pantalla, cámara fotográfica, tablet, celulares, para la ambientación de la puesta en escena telas, árboles de goma espuma, alfombra, sillas, mesas, flores, bloques plásticos, vestimenta para caracterizarse, iluminación (oscurecimiento de la sala, luz natural), almohadones.

Evaluación:

A la hora de implementar la estrategia se tendrá en cuenta la facilidad de instalación y uso de los programas deben resultar agradables, fáciles de usar y autoexplicativos de manera que puedan utilizarse inmediatamente.

Otras de las consideraciones que tendremos en cuenta es la posible utilización de diversas habilidades y características de los estudiantes.

Informe de los niños/as, itinerarios recorridos, errores y aciertos.

Evaluación de la estrategia:

Los niños/as disfrutaron de la propuesta, tuvieron contacto a través de una selección de cuentos y videos de historias de Príncipes, princesas y monstruos cada uno eligió el personaje que quería representar, participaron en la elección de la música que personifica a cada personaje, en su gran mayoría, les agrada el juego de persecución.

Se observó que muchos tienen manejo de tablet, celulares, computadoras; utilizando una terminología tecnológica. Lo cual les permitió que ante las propuestas didácticas de los insumos les resulte fácil y atractivo.

Los agrupamientos se dieron espontáneamente, se observó el trabajo colaborativo, algunos son impacientes, pero el trabajo con el otro permitió resolver las dificultades que se les presentaron, o trataron en algunos casos de volver a rehacer.

Participaron en la filmación, fotografías y tomaron decisiones en la selección de las imágenes que querían intervenir, como también en el armado del video.