

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

Jardín de Infantes N° 28_Santa Fe
Responsable de la propuesta docentes Susana Edith Rojas y Marcela
Mortarino - Milagros Del Prette (profesora de música, colaboradora en la estrategia)

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

Propósito de la estrategia

Los cuentos fantásticos ofrecen a niñas y niños, multiplicidad de posibilidades para desarrollar la creatividad, poniendo en juego la imaginación y el juego de roles.

La literatura infantil como transmisora de cultura y de valores, habilita a conocer y también resignificar, aquellas historias que son parte de nuestro acervo.

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

Operaciones

Percibir, descubrir.

Habilidades:

Desarrollar habilidades para crear, probar, rehacer, intentar.

Grupo:

La propuesta se realiza en la sección de 4 años del turno mañana, con una cantidad de 21 niños/as quienes se agruparán de a 5.

Descripción de la propuesta:

Se propone pensar y organizar un escenario lúdico para la representación de escenas que potencien la interpretación de roles, donde cada niño/niña pueda elegir libremente a quién/qué quiere interpretar, a través de acciones que realicen, representando diversos personajes que el mundo de la literatura ofrece: animales,

gigantes, personajes fantásticos, princesas, príncipes, monstruos. Se ofrecen espacios mediatizados por las TIC a modo de enriquecer la propuesta y potenciar las escenas de juego.

Objetivos:

- Demostrar confianza en sí mismo participando de juegos y asumiendo roles elegidos
- Expresarse a través de diferentes lenguajes.
- Explorar otros espacios alfabetizadores a través del uso de herramientas digitales.

Propuestas de las acciones pedagógicas

Al proponer jugar a “hacer como” (juego de roles) sobre los personajes de los cuentos, surge en el grupo conversar sobre 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?. Los niños seleccionan la película. junto a ellos se ambienta la sala para la proyección.

Se propone a niñas y niños observar los elementos de vestuario. ¿quiénes utilizan capas?, ¿sólo los príncipes?, (¿los superhéroes también las usan?, ¿hay superheroínas?), ¿quiénes utilizan coronas? (¿los monstruos no pueden ponerse una? ¿existen las “monstruas”?),

Luego se los invita a seleccionar y confeccionar algunos elementos para jugar y caracterizarse: coronas, capa, máscaras, pelucas, vestimenta, accesorios, pinturas, trozos de género...para jugar y asumir diferentes roles según la elección de cada uno. ¿Vamos a probarnos todo esto que tenemos aquí?. Alentar a que cada uno/a elija y pruebe cualquier elemento con el que quiera caracterizarse, invitarlos a mirarse en el espejo, a tomar fotos con la cámara de la tablet.

Se propone el juego dramático, para esta instancia se seleccionan sonidos, voces (grabados por ellos con la “grabadora de voz” de la tablet) o música seleccionada que favorezca a la construcción del espacio, el juego y la imaginación.

Con las fotos tomadas y elegidas por los niños se propone jugar con la aplicación *Pencil sketch* y *Kids glow* que permiten intervenirlas y crear con ellas nuevas historias.

Con las imágenes capturadas durante la dramatización la docente confecciona rompecabezas utilizando la herramienta de autor JCLic. y un video que comparte con todo el grupo a través de la proyección con el cañón.

App:

[Pencil Sketch](#) crear bocetos a lápiz de las fotografías. Se puede elegir una fotografía de la galería o capturar una con la cámara para generar el boceto. Los resultados de bocetos en blanco y negro o color pueden ser creados fácilmente con el clic de un botón. Hay tres estilos incluidos en la app: "Boceto", "Garabato", "Trama".

[Kids Glow](#) para intervenir fotos del juego tomadas por los niños y niñas

[Grabador de Voz](#) grabar, reproducir, pausar, detener archivo de audio.

[Cambiador de voz](#) grabar y modificar la voz con diversos efectos.

Programas y herramientas de autor:

[Pinnacle](#), combina la facilidad de uso característica de las aplicaciones Studio con una mayor potencia de trabajo y un control optimizado de todas las funciones del programa, a fin de obtener un resultado óptimo.

[Audacity](#) editor de audio gratis y compatible con muchos formatos permite editar archivos de audio en todos los formatos más conocidos. 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 podcasts.

[ATube Catcher](#) permite descargar vídeos de páginas web (YouTube, Dailymotion, Vimeo, etcétera...) y convertirlos a otros formatos. aTube es ideal para convertir de Youtube a MP3 o para realizar tareas de vídeo complejas.

[Paint.NET](#) es un editor de imágenes gratuito que ofrece una gran cantidad de herramientas para retocar y optimizar fotos. Gracias a su simplicidad y a su amplio abanico de posibilidades, el programa es tanto para usuarios menos expertos como para los que buscan opciones de edición complejas.

[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.

Espacios:

Físico donde se desarrollaran las actividades previstas. Se utiliza el SUM y otras salas como la de música y la sala verde.

Espacios que habilitan la imaginación, el juego y la creación.

Espacios de relatos corporales, visuales, audiovisuales.

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, personales y también grupales 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 utilizarán 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, accesorios, pinturas, iluminación (oscurecimiento de la sala, luz natural) almohadones.

Evaluación:

Se evaluará a través de lo observado, de los registros fotográficos y auditivos de las expresiones de los niños. Se realiza también un registro narrativo a partir de los siguientes indicadores:

- ¿Se expresa en los juegos dramáticos asumiendo roles?
- ¿Escucha con atención los diferentes relatos y narraciones?
- ¿Participa en la selección de música, sonidos para el juego dramático?
- ¿Demuestra confianza en sí mismo participando de juegos e identificándose con los distintos personajes de canciones y cuentos?
- ¿Logra expresarse a través de los diferentes lenguajes?
- ¿Cómo utiliza los dispositivos tecnológicos ofrecidos?
- ¿Logra participar cooperativamente en equipo respetando los tiempos de los otros?

Indicadores de los docentes:

- ¿Las propuestas pedagógicas seleccionadas despertaron el interés de los niños, fueron innovadoras, aportándoles nuevos conocimientos.?
- ¿Las aplicaciones seleccionadas fueron adecuadas al proyecto?
- ¿La organización de los grupos permitió el aprovechamiento de las actividades?
- ¿Los tiempos destinados a cada actividad fueron acordes a las necesidades de los niños y niñas?



*Educación Inicial
Ciclo de Formación 2016*



¿Los materiales propuestos permitieron llevar adelante el proyecto para arribar a un producto final?

¹ [Ministerio de Educación, 2010, pág. 18. Programa Nacional de Educación Sexual Integral, Educación Sexual Integral para la Educación Inicial, Contenidos y propuestas para las salas, Serie, Cuadernos de ESI](#)

[Entrada Blog Jardín 28](#)