



Plan de estrategia

**¿A QUÉ PODEMOS JUGAR JUNTOS EN ESTE ESPACIO?**

Jardín de infantes N° 55 "Gustavo Cochet"

Docente: Laura Cicaré

**Proceso de evaluación realizada por Tramas Digitales Inicial 2016**

Profesora de Educación Inicial-Equipo Tramas Digitales Inicial Alicia Redero

Licenciada en Educación Inicial-Equipo Tramas Digitales Inicial Ana Sidoni

Profesora/Referente Tic - Equipo Tramas Digitales Inicial M. Eva González.

**Sentido de la estrategia**

Jugar en el espacio intervenido con proyecciones digitales.

**Propósito:**

Las apps posibilitan junto a la proyección de luces y efectos con el cañón diversas intervenciones e interacciones de los niños en distintos espacios. Por eso, nos proponemos innovar los escenarios de juego, creando colectivamente situaciones lúdicas donde el movimiento de las luces y el desplazamiento de los cuerpos genere acciones grupales activas y participativas en el marco de un espacio lúdico-digital.

**Operaciones cognitivas**

- Identificar.
- comparar.
- Diferenciar.
- Distinguir.

**Grupos:**

- Sección de 4 años. 14 niños/as.
- Participación de una sección de 5 años
- Docentes a cargo de ambas secciones.

### **Propuesta pedagógica:**

#### **Objetivos.**

- ❑ Construir paulatinamente valores de convivencia en las relaciones interpersonales.
- ❑ Compartir y jugar con otros.
- ❑ Brindar situaciones de juego en clave digital donde los niños amplíen, profundicen y enriquezcan sus destrezas motrices y habilidades cognitivas a través del uso de tablets y otros dispositivos tecnológicos.
- ❑ Explorar distintas aplicaciones, conocer sus posibilidades de creación, de movimiento y la estética que ofrecen.

### **Acciones pedagógicas**

- ❖ Invitar a los niños a jugar con la luz blanca del cañón proponiendo realizar movimientos corporales, gestos, posturas, la atravesamos, la saltamos, pasamos por debajo, entre otros movimientos y desplazamientos.
- ❖ Preguntar: ¿a qué podemos jugar en el espacio observado, explorado y creado? ¿Qué otra cosa podemos hacer juntos? Grabar sus decires.
- ❖ Facilitar las tablets con las aplicaciones magic fluid y color ripple; las mismas les permiten a los niños/as jugar con colores y texturas; dos niños explorarán la aplicación color ripple; otros jugarán con la imagen proyectada, al mismo tiempo, algunos niños/as filmarán con la tablet las acciones, los movimientos, las expresiones. Registro de los decires a través de la grabadora de voz de la tablet o del celular.
- ❖ Poner en juego las propuestas que surjan de los niños/as.
- ❖ Volver a jugar a través de movimientos con el cuerpo y la proyección de luces del cañón sobre una tela blanca colgada a la altura de los niños. Crear formas y figuras con sombras en forma individual, en parejas, en pequeños grupos, de un lado y del otro de la tela. Proponer capturar fotografías de las posiciones, los desplazamientos, las siluetas, las sombras y las luces. Filmar usando la tablet. Registro de los decires, sentires, de lo vivido, explorado.
- ❖ En los siguientes encuentros, intervenir las fotos y armar un gif. Creación de animaciones breves con las fotografías capturadas en los distintos momentos de juego. Los niños seleccionarán las mismas y realizarán la animación mediante la app Gif Creator.

- ❖ Sugerencia: Utilizar la aplicación Diario para crear el diario de registro, agregando las fotografías capturadas durante la estrategia permitiendo etiquetarlas y guardarlas en diferentes carpetas para mantenerlas organizadas.

### **Indicadores de producción:**

¿El espacio lúdico creado posibilitó la creación, la participación, el disfrute? ¿de qué manera?

¿Qué valores interpersonales se establecieron entre los pares? ¿y entre niños/as y adultos?

¿Qué posibilidades y/o limitaciones les brindaron las herramientas tecnológicas y los dispositivos móviles que utilizaron?

¿Las apps y software utilizados fueron adecuados para las situaciones de juego y el aprendizaje individual y colaborativo?

### **Espacio**

Sala despojada en penumbras, iluminada con la proyección del cañón. El espacio adquiere distintos colores y movimientos a partir de la proyección de haces de luces de la tablet con la app color ripple.

Un espacio de Juego, de disfrute, de sensaciones, de vincularidad, de movimiento con el otro para un encontrarse.

Espacio de luces y sombras, de colores, de diálogo y encuentro con el otro/a.

Espacio de la imaginación, de escucha de voces.

Espacio de exploración de texturas visuales potenciando los sentidos, de descubrimiento.

Espacio de observación y asombro.

Espacio de creación y producción individual y colectiva.

### **Grupalidades:**

Todo el grupo.

Ambas secciones.

Grupos parciales.

Entre pares.

De manera individual.

### **Tiempo**

La implementación de la estrategia se realizará durante 5 días, aproximadamente, con una duración de 20 minutos, cada propuesta lúdica.

Tiempo de juego, de exploración, de vínculos, de sentires, de vivencias compartidas.

Tiempo de soñar, imaginar, disfrutar.

Tiempo de la inmediatez y la espontaneidad.

Tiempo de la animación y producción.

Tiempo de la participación y colaboración.

Tiempo de la creación entre luces, sombras, colores, objetos.

Tiempo del decir y el hacer con otros y junto a otros.

Tiempo del protagonismo.

### **Materialidades:**

- Cañón.
- Tablets.
- Notebook
- Celulares
- Telas.
- Apps: gif creator, Picsart, color ripple, magic fluid, Diario, grabadora de voz. Paint.