

Plan de estrategia:

¿A QUE PODEMOS JUGAR JUNTOS EN ESTE ESPACIO?

Jardín de infantes N° 55 "Gustavo Cochet"

Docente: Laura Cicaré

Sentido de la estrategia

Propuesta: ***Jugar en el espacio intervenido con proyecciones digitales.***

Lograr la participación activa del grupo, practicando normas de convivencia mediante juegos en clave digital.

Explorar y crear colectivamente nuevas propuestas lúdicas donde el movimiento de las luces de los cuerpos dan origen a nuevas acciones grupales.

Las apps posibilitan junto a la proyección del cañón diversas intervenciones e interacciones de los niños en distintos espacios creando un nuevo espacio de juego.

Operaciones cognitivas

- Identificar/ comparar.
- Diferenciar.
- Distinguir.

Objetivos pedagógicos

- Construir paulatinamente valores de convivencia en las relaciones interpersonales.
- Compartir y jugar con otros.

Objetivos digitales

- Brindar situaciones de juego en clave digital donde los niños amplíen, profundicen y enriquezcan sus destrezas motrices y cognitivas a través del uso de tablets.
- Explorar distintas apps, conocer las posibilidades de producción que ofrecen y elegir la más adecuada para llevar adelante la propuesta.

Grupo

Una sala de 4 años, con 14 niños/as y la participación de una sala de 5 años, cuya docente colaborará en la estrategia.

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, etc
- Preguntar: ¿a qué podemos jugar juntos, acá en este espacio? ¿Qué otra cosa podemos hacer juntos? Grabar sus voces. Atender esas propuestas.
- Conectar la tablet con las aplicaciones magic fluid, color ripple, que permitan jugar con colores y texturas; dos niños accionaran sobre la aplicación color ripple y otros jugarán con la imagen proyectada mientras otro niños filmará con la cámara de una de las tablet en modo video.
- Poner en juego las propuestas de los niños/as. Registro de los decires a través de la grabadora de voz de la tablet o del celular.
- Volver a jugar, con la proyección de luces del cañón (sobre una tela blanca colgada a la altura de los niños) y el cuerpo. Jugar y registrar las distintas posiciones. Hacer formas y figuras de a uno de a dos, de un lado y del otro de la tela unos hacen y otros miran y expresan lo que ven. Proponer hacer registro de de las posiciones, fotografías de las sombras, siluetas y posturas. Algunos niños sacan fotos a las sombras y otros a los compañeros haciendo las sombras. Filmar usando tablet para tener un registro del juego. Registro de los decires.
- En los siguientes encuentros, intervenir las fotos y armar un gif. Creación de animaciones breves con las fotos capturadas en los distintos momentos de juego de proyecciones. Los niños seleccionarán las fotos y realizarán la animación mediante al apps Gif Creator.

Herramientas digitales/ recursos

- Cañón.
- Tablets.
- El propio cuerpo.
- Telas.

Producciones digitales

- Fotografías intervenidas con editor de fotos: Paint, Picsart.
- Creación de animaciones breves con las fotos capturadas en los distintos momentos de juego de proyecciones. Los niños seleccionarán las fotos y realizarán la animación mediante al apps Gif Creator.

-

Espacio

- Sala despojada en penumbras, iluminada con la proyección desde el cañón. El espacio adquiere distintos colores, movimientos a partir de la proyección de haces de luces de la tablet con la apps color ripple.

Tiempo

- 5 días, aprox. 20 min. cada propuesta lúdica.

Recursos/ materialidades

- Cañón, notebook, tablets, tela blanca, teléfono celular.