

Plan de Estrategia a Implementar:

“Los pájaros que viven cerca del Jardín...”

Jardín N° 118 “Myriam Hayquel de Andrés” Sunchales

Docentes: *Susana Marque y Natalia Depetrini*

Proceso de Evaluación realizado por Tramas Digitales Inicial 2016

Responsables:

Profesora de Educación Inicial - Equipo Tramas Digitales Inicial Combes, Silvia
Profesora de Educación Inicial - Equipo Tramas Digitales Inicial Galli, Raquel

Propósito:

El juego en la naturaleza estimula y ofrece oportunidades para que los niños y niñas construyan su propio entorno, diseñen sus herramientas y materiales, desarrollen vínculos afectivos, se escuchen, discutan y resuelvan problemas como miembros de un equipo.

A partir del descubrimiento de un nido de paloma en la enredadera del patio del jardín y aprovechando la curiosidad de todos, nos propusimos e invitamos a los niños y niñas a explorar, experimentar, preguntar, a realizar actividades grupales y a comunicar lo que saben y aprenden en el jardín, con otros y otras.

A través de actividades lúdicas, inclusivas, pensadas y diseñadas, inventando ambientes y escenarios, atractivos, divertidos, utilizando las tecnologías móviles digitales, con aplicaciones, programas y herramientas de autor, los niños irán adquiriendo aprendizajes para crecer e interactuar en su comunidad con responsabilidad, compromiso y solidaridad.

Destrezas, habilidades, operaciones mentales y/o cognitivas:

Percibir, reconocer, crear, escuchar, observar, investigar experimentar, intervenir, interactuar, opinar, comunicar, conversar y proponer.

Grupos:

Se implementará en dos grupos:

Sección 4 años, turno mañana, 24 niños/as, docente: Susana Marque.

Sección 4 años, turno tarde, 24 niños/as, docente: Natalia Depetrini.

Objetivos:

- Conocer algunas características morfológicas y funcionales de los pájaros.
- Iniciarse como agentes multiplicadores en la protección de las aves del entorno.
- Utilizar múltiples lenguajes para comunicar información, para expresar sus propias experiencias, sus ideas, sentimientos, opiniones, emociones, gustos y necesidades.
- Investigar, observar, comparar, discutir, sacar conclusiones.

- Explorar la naturaleza que los rodea, cuidar, reutilizar materiales.
- Construir aprendizajes, establecer reglas, buscar soluciones, comunicar.
- Desarrollar la curiosidad, la inventiva, la confianza en sí mismos,

Propuestas pedagógicas con los niños/as

. Descubren en la enredadera del patio del jardín un nido con una paloma. Utilizando una tablet la registran fotográficamente. Recorren la institución con la misma buscando más nidos y aves.

. Conversan grupalmente exponiendo los conocimientos previos e ideas que poseen acerca de las aves que conocen y las que viven cerca del Jardín, luego las dibujan. Preguntas disparadoras: ¿Cómo se llaman? ¿Cómo son? ¿Qué comen? ¿Dónde viven? ¿Cómo construyen sus nidos? ¿De dónde nacen? ¿Qué hacen cuando nos acercamos?

. Consultan bibliografía y webgrafía, para conocer más sobre las palomas y aves en general, el color de su plumaje, sus picos, sus patas, su alimentación, sus nidos, sus crías.

. Observan videos varios - descargados con el programa ATube Catcher- que muestran: el nacimiento de un ave a partir de un huevo (<https://www.youtube.com/watch?v=IIXYkljt1XI>), aves autóctonas y sus nidos (<https://www.youtube.com/watch?v=1Sxlp6TVTpE>) la construcción de la casa del hornero (<https://www.youtube.com/watch?v=twLEEHorcXw>),

. Utilizando una tablet con la aplicación “Expressions eCards” y el Cañón registran la información organizando una tarjeta con imágenes y palabras, La docente la imprime, fotocopia y pega en los cuadernos de los niños motivándolos a compartir con sus familias lo aprendido.

. Observan en las tablets las obras del autor Pablo Picasso, Seleccionando las referidas a las palomas: : “Paloma de la Paz”, “Paloma de la paz azul”, “Paloma del futuro”, “Niña con paloma”. Conversan sobre las características de cada una de las obras ¿Qué le agregarían o sacarían? Expresan sus opiniones, ideas y sentimientos. Intervienen las fotografías utilizando la función editar.

. Realizan un marco para la carpeta estampando con plumas y t mpera. Dibujan dentro del mismo recreando las palomas de Picasso.

. Utilizando una notebook, el ca n y el programa jcllic “LOS P JAROS”, juegan a resolver actividades de memoria visual, asociaciones y rompecabezas relacionados con la tem tica de las aves. Juegan de manera individual o de a dos. Al resolver los juegos cambian de turno.

. Escuchan cuentos: Piupiripiu de M. E. Walsh, Pajarito remendado, de C. Rold n.

. Juegan con las tablets utilizando las aplicaciones:

1. Animal Morphing (combina diferentes animales para obtener otros divertidos).
2. Canto de aves (asocia im genes de aves y sus cantos o sonidos).
3. Birds memory (juego de memoria visual con dibujos de aves)

Se utilizar n ocho dispositivos, dos por mesa y deber n cambiar de turno cuando forman un nuevo animal (1), cada tres sonidos de p jaros escuchados (2), cuando resuelven la actividad y escuchan los aplausos (3).

. Descubren en el pizarr n 3 fotograf as alineadas del lado del rev s. De a una las van girando y asociando armando una historia (Foto 1: Piquito-pelucho p jaro (mascota de la sala) junto a otros mu ecos. Foto 2: Piquito en la huerta del jard n. Foto 3: Piquito cerca del nido de la paloma de la enredadera).

. Reciben la propuesta de armar una pel cula del cuento anteriormente inventado. Opci n 1: Junto a la docente arman las distintas escenas, las fotograf an y confeccionan un stop motion utilizando la aplicaci n gif creator. Opci n 2: se caracterizan y dramatizan la historia mientras se van turnando para tomar fotograf as, filmar y registrar la experiencia . Con los insumos obtenidos se realiza la pel cula utilizando el programa Pinnacle.

. Observan con el ca n im genes de aves en libertad y otras encerradas en jaulas. Las describen y expresan sus sentimientos. Conversan  C mo podemos hacer para contemplar la belleza y comportamientos de las aves sin encerrarlas en jaulas?

- . Confeccionan comederos, bebederos y casitas para pájaros. Los colocan en el patio.
- . Elaboran una cartelera dictando a la docente consejos para el cuidado de los pájaros que viven cerca del jardín. La completan con pájaros dibujados, recortados y pegados.
- . Invitar a sus familias a participar de una muestra especial en el SUM donde:
 - se ambientará con música de fondo con canto de pájaros.
 - se expondrán los trabajos plásticos realizados.
 - se mostrarán las obras de Picasso y sus intervenciones.
 - se visualizarán en las tablets los videos sobre aves.
 - se colocarán jaulas abiertas con mensajes de los niños.
- . Para finalizar el recorrido por la muestra se invitará a los presentes a observar la película anteriormente realizada.
- . Durante toda la ejecución del plan se grabarán y se filmarán las voces, gestos, expresiones, movimientos corporales e interacciones entre los niños/as, producidos al momento de desarrollar las propuestas, para luego incorporarlas al trabajo final como insumos sin editar.

Software Alternativo/Complementario y/o de generación de recursos y/o de autoría:

JClic

ATube Catcher

Pinnacle

Audacity

Stop Motion

App:

Expressions eCards

Animal Morphing

Canto de Aves

Birds Memory

Gif Creator

Indicadores de Evaluación:

¿Manifiestan curiosidad por conocer características y comportamientos de las aves? ¿Se interesan por participar en actividades colaborativas brindando sus opiniones y respetando la de los demás? ¿Muestran agrado y motivación al utilizar herramientas tecnológicas? ¿Pueden compartirlas y respetar turnos? ¿Manifiestan actitudes y comportamientos de cuidado hacia las mismas? ¿Necesitan apoyo docente para sus manejos? ¿Se interesan por la protección de las aves del entorno?

Espacios:

Espacio para compartir con el otro, un espacio de intimidad, un espacio para conversar, para disentir y aportar. Espacio para acordar para construir colectivamente. Espacio para la escucha, espacio para la observación, para indagar, para recuperar saberes, para habilitar la circulación de la palabra. Un espacio que propicie desplazamientos y que invite a volar.

Grupalidades:

Elegir y conformar en la sala y en otros espacios, agrupamientos de los niños y niñas, los mismos se irán agrupando de diferentes maneras, de a dos, de a cuatro, sentados en las mesas o en el piso sobre alfombras de goma.

Tiempos de desarrollo de la propuesta:

Tiempo de elegir, de compartir, tiempo de disfrutar, tiempo de escucha para debatir, tiempo para conocer, conocernos. y reconocernos. Tiempo, para debatir, para aportar, para acordar, para disentir. Tiempo de espera, tiempo para propiciar la palabra, tiempo para evocar y sentir. Tiempos de creatividad. Tiempo para abrirse al asombro

Materialidades:

Láminas y fotografías de aves.
Libros y revistas,
Nidos y aves que visitan el jardín,
Smart TV,
Láminas de obras de Pablo Picasso,
Hojas, fibrones, plumas, cuentos, cartulinas, material descartable, semillas .
Tablets.
Cañón
Notebook

Celular
Pendrive
Equipo de audio

Evaluación:

La estrategia desarrollada permitió que los niños/as expresaran sus sentimientos, emociones y se fortalecieron los lazos de amor a la naturaleza. En una primera instancia se manifestaron desde la oralidad, y posteriormente interviniendo en los diferentes espacios lúdico-digitales. Se expresaron de manera creativa durante el desarrollo de los mismos, explorando todas las posibilidades que ellas les brindaban, modificándolas de acuerdo a sus intereses personales y/o grupales, vivenciando, registrando, e interviniendo de un modo positivo.

Establecieron y forjaron vínculos colaborativos y solidarios. Fueron respetuosos al momento de compartir los turnos de intercambio para la utilización del material, acordados con anterioridad.

Fueron autónomos al momento de la utilización del lenguaje multimedial, aunque en algunos casos se requirió de la guía de la docente o de sus propios pares.

Al socializar la propuesta frente al resto de la comunidad de aprendizajes de la institución, recibimos una respuesta positiva y alentadora. Nuestras compañeras aceptaron, se asombraron, probaron, se divirtieron y descubrieron al igual que nosotras, después de participar de cada encuentro con las capacitadoras, otra manera de incorporar las tecnologías móviles a las planificaciones áulicas y/o proyectos institucionales. Lo que a futuro les permitirá acceder a un acercamiento con las tablets, crear escenarios cuidados, preparados y ambientados intencionalmente para explorar, descubrir y conocer nuevas apps.

Al momento de implementar la estrategia, la convocatoria, participación y disfrute de las familias a la muestra preparada en el SUM del jardín fue exitosa, rica en intercambios, cálida y los protagonistas esta vez fueron los propios niños y niñas, invitando a sus familiares y mostrándoles lo investigado, observado, inventado y construido grupalmente utilizando diferentes dispositivos.

Lograron expresarse utilizando distintos lenguajes y durante el recorrido por la muestra explicaron a todos como lo hicieron.

La estrategia fue pensada e implementada en un ambiente lúdico digital, armado y cuidado, participaron los diferentes actores de la comunidad de aprendizajes.