

Estrategia: ¿Quién soy yo, quién sos vos? ¿Quién es el otro?

Jardín de Infantes N° 80 “Río Paraná”, Rosario
Docente: Corina Tabacco

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 Lic. Cirilli, Cecilia

Sentido de la estrategia:

Esta propuesta se plantea a partir de algunas diferencias que surgen entre niños y niñas integrantes de la sección de 4 años. A partir de conversaciones grupales, se evidencia la necesidad de trabajar la aceptación y el respeto por las diferencias, -ya sean gustos, aspecto, características personales o nombres distintos. De qué manera?: reconociéndose, reconociendo al otro, observando, preguntando indagando acerca de sus intereses y preferencias. Incorporando la tecnología digital y su lenguaje a la propuesta, potenciamos la posibilidad de escucharse, de evocar los dichos de los compañeros, y crear otras formas de comunicación que enriquecen la convivencia.

Destrezas, habilidades, operaciones cognitivas:

Crear, observar, imaginar, evocar, representar, escuchar.

Grupo: niñas y niños de sección de 4 años

Objetivos:

Expresar mediante el uso de múltiples lenguajes sentimientos, emociones e intereses.

Reforzar los vínculos favoreciendo el intercambio respetuoso y los afectos.

Respetar y valorar las diferencias para crecer y aprender de ellas.

Propuestas de las acciones pedagógicas:

Se observan en un espejo individualmente, se miran unos a otros, las semejanzas, similitudes y diferencias: el pelo, los ojos, la altura, etc.

Se conversa sobre lo contemplado, y se pregunta: ¿qué les gusta jugar/hacer a cada uno?

Con la tablet y utilizando la app “grabadora de voz”, un/a niño/a por vez, graba a su compañero/a, tratando de indagar acerca de aquello que le gusta hacer (en la sala, en el patio, etc.)

Posteriormente, y con otra tablet, se sacan fotos con el fin de establecer relaciones acordes a sus preferencias. Se asocian las voces con las imágenes.

Durante la propuesta se registran los decires de los/as niños/as, sus incertidumbres, dudas, aportes, propuestas, como así también aquellas ideas/opiniones en las cuales no se establecen acuerdos.

A partir del software *Jclíc author* y con la recopilación de toda la producción digital obtenida, la docente, crea un juego de relaciones entre fotos y audios a partir de los gustos de cada niño, quienes deberán relacionar la foto de cada uno con la grabación que indica su gusto.

Con la notebook en la sala, se les ofrece el juego. Los niños interactúan registrando mediante imágenes fotográficas, la filmación de videos y también mediante la grabación de audios siendo verdaderamente productores, responsables de la actividad que se les encargó realizar. Los niños/as pudieron interactuar respetando turnos, consignas y luego lograron jugar realizando asociaciones, a través de la relación, la atención, la escucha y la observación.

Propuesta desde el equipo de Tramas Digitales Inicial:

A partir de las imágenes tomadas con la tablet, utilizar la aplicación:

Sketch Draw: (permite sacar fotos y esfumar la imagen hasta hacerla desaparecer y al revés). Puede utilizarse con el cañón, de manera que un/a niño/a ejecute la app y los demás, adivinen quién es según vaya “descubriendo” la imagen.

Lupa: (dispone de un zoom en pantalla y controles de iluminación. Permite capturar la imagen y guardarla). Para reconocer a sus compañeros/as a a partir del zoom. Puede emplearse para obtener una cantidad de imágenes y luego hacer un *collage* con parte de cada uno de los rostros.

Recursos:

App:

Grabador de Voz: grabar, reproducir, pausar, detener archivo de audio.

Software:

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.

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.

Indicadores de producción para los niños:

- ¿Logran reconocer diferencias y similitudes?
- ¿Son capaces de tomar una foto respetando una consigna?
- ¿Realizan asociaciones según sus conocimientos?
- ¿Logran mantener la atención durante toda la actividad?
- ¿Se interesan y respetan las producciones de sus compañeros?.
- ¿Manifiestan respeto y tolerancia ante las opiniones de un otro ?
- ¿Se interesan por participar en actividades colaborativas generando opiniones, respetando y valorando la de los demás?
- ¿Se muestran cómodos y motivados al utilizar herramientas digitales?
- ¿Pueden compartirlas y respetar turnos?
- ¿Manifiestan actitudes de cuidado hacia las mismas?
- ¿Precisan apoyo docente para sus manejos?
- ¿Se interesan por ser empáticos con sus pares?

Espacios:

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

Grupalidades:

La propuesta se llevará a cabo en parejas y en pequeños grupos organizados en forma espontánea.

Tiempo:

Tiempo para conocer y conocernos. Tiempo para compartir, para debatir, para aportar, para acordar, para disentir. Tiempo de espera. Tiempo de escucha, tiempo para habilitar la palabra, tiempo para evocar y emocionarse, Tiempos poblados de dudas y de incertidumbre que se abrirán al asombro

Materialidades:

Tablet
Notebook
Pendrive
Cañón

Evaluación:

La estrategia planteada permitió que los niños/as expresaran sus sentimientos, sus emociones, fortaleciendo los lazos de amistad y la empatía. 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 y necesidades personales y/o grupales, vivenciando, registrando e interviniendo. Establecieron y forjaron vínculos colaborativos y solidarios. Fueron respetuosos al momento de la espera de los turnos de intercambio para la utilización del material. Se mostraron 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.

[Fotos / Video/ Link:](#)