



INSTANCIA PROVINCIAL

TÍTULO DEL TRABAJO: Con solo mirarte

NIVEL: Inicial

CAMPO DE CONOCIMIENTO/ÁREA O ESPACIO CURRICULAR: ESI, Ciencia y Tecnología, Arte y Educación Digital.

TURNO: Tarde

SALA: Sala H – 4 Años

CANTIDAD DE ESTUDIANTES PARTICIPANTES: 11

EJE TEMÁTICO:

- Conocimiento y cuidados del cuerpo
- La convivencia, el ejercicio de los derechos y la construcción ciudadana en los niños.
- Producción
- Educación digital, programación y robótica

SABERES:

- La Identificación y valoración de las diferencias físicas de las personas como aspectos inherentes del ser humano que lo hacen único e irrepetible, permitiéndoles comprender la importancia de la diversidad.
- El conocimiento de sí mismo y de los otros a partir de que todos somos iguales pero diferentes.
- La composición de imágenes plásticas que impliquen el uso de variados soportes, herramientas y materiales y tomen como punto de partida diferentes disparadores.
- La identificación y utilización básica de los recursos digitales para la producción, recuperación, transformación y representación de información, en un marco de creatividad y juego.

DATOS DE LA INSTITUCIÓN

NOMBRE: JIN N°24 -Escuela 35

LOCALIDAD: Lonquimay

DOCENTE

Valeria del Arco

XXXIII FERIA DE CIENCIAS, ARTE Y TECNOLOGÍA 2022

Ciudadanías en la cultura democrática

La propuesta fue llevada a cabo en Sala de 4 años del JIN N° 24 de Lonquimay Turno Tarde, la misma está conformada por 11 niños y niñas.

Desde inicio del ciclo lectivo se observa en el grupo que los niños y niñas no se miran a los ojos cuando se hablan; muchos de ellos esconden su mirada o agachan su cabeza con vergüenza o timidez cuando la docente les habla. También he notado que a pesar del tiempo que ya llevamos compartiendo juntos, no se reconocen y se refieren a los demás compañeros como “ese nene” o “esa nena”, sin recordar su nombre. Además, en la sala tenemos 2 niñas gemelas a las cuales se les dificulta reconocer.

Por estos motivos, la propuesta es abordada desde los ejes de ESI, Ciencia y Tecnología, Arte y Educación Digital. Desde diferentes actividades para puedan acercarse al compañero/a, se tomen un tiempo para observar su rostro y el de los demás, se conecten entre sí a través de miradas y gestos, pudiendo expresar sensaciones y emociones que sintieron al ponerse en contacto con sus compañeros/as, reconociendo las diferencias físicas de las personas como aspectos inherentes del ser humano que lo hacen único e irreplicable, permitiéndoles comprender la importancia de la diversidad.

También ofreciendo momentos de juego, exploración, manipulación y composición que impliquen el uso de variados soportes, herramientas y materiales, para realizar imágenes plásticas resolviendo el desafío que a cada uno de ellos y ellas se les presente, considerando el uso pedagógico de las tecnologías y empleándolas con una diversidad de dispositivos para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

A raíz de lo mencionado me propuse presentar a los niños y niñas oportunidades para el conocimiento y el respeto de sí mismos/as y de su propio cuerpo y el de los demás, con sus cambios y continuidades tanto en su aspecto físico como en sus necesidades, sus emociones, sensaciones y modos de expresarse. El conocimiento de sí mismo y de los otros a partir de que todos somos iguales pero diferentes, favoreciendo el desarrollo del pensamiento en relación con la construcción de la subjetividad a través del lenguaje. Para dar inicio a esta actividad nos sentamos frente a un compañero para observarlo, para conectarse con él. Fue una exploración libre por momentos, en otros los iba guiando con preguntas: ¿Cómo es la carita de mi amigo/a? ¿Cómo son los ojos de mi compañero/a? ¿Quiero decirle algo lindo a mi amigo/a? ¿alguna parte de su cuerpo que les haya gustado?

A medida que íbamos abordando la propuesta fui ofreciendo oportunidades de desarrollo de su capacidad creativa, estimulando la exploración, imitación, interpretación, improvisación y composición como procedimientos del hacer artístico.

Por último, utilizamos juegos en las tabletas y computadora para que los niños y niñas logren una identificación y utilización básica de los recursos digitales para la producción, recuperación, transformación y representación de información, en un marco de creatividad y juego, considerando el reconocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como elementos distintivos e integrados en la realidad de la vida cotidiana —hogar, escuela y comunidad— y la identificación de cómo pueden ser usadas para resolver problemas sencillos y adecuados al nivel.

Se espera que los niños y las niñas puedan apropiarse de conocimientos sobre el conocer y cuidar su propio cuerpo como el de los demás, pudiendo manifestar y expresar sentimientos, necesidades y emociones al momento de las actividades y acercamientos con los demás compañeros/as.

También que logren explorar diferentes materiales que se les presentan para poder interpretar, imaginar y crear nuevas imágenes plásticas. Estas actividades fuimos trabajándolas en reiteradas oportunidades, a través de diferentes escenarios lúdicos; por ejemplo, cuando los niños ingresaban a la sala se encontraban con los materiales dispuestos sobre una tela en el piso dónde la consigna era explorar libremente para arribar a la construcción de rostros. Al principio observaba caras de asombro, ¿Seño y no vamos a armar nada con los ladrillitos?, ¿Y acá qué hacemos Seño? fueron algunas de sus expresiones porque no están acostumbrados a utilizar algunos materiales como globos, piedras, rúleros, hisopos, hilos, botones, caracoles y maderitas con perfume para jugar o crear. Cada vez que descubrían un nuevo



material les llamaba la atención y se mostraban interesados en explorar e imaginar acercándose a sus compañeros/as, interactuando por medio del diálogo, compartiendo acciones y elementos.

También los atrapé muchísimo cuando les presenté “las pizarras mágicas”, fue toda una aventura dibujar la cara del niño o niña en algo transparente y sin ensuciarlo con los marcadores. Primero tuvimos momentos de juego, exploración y manipulación libremente de los materiales y poco a poco fuimos trabajando dibujar la cara de sus compañeros. En sus expresiones orales y faciales se observaba cómo iban disfrutando de realizar cada detalle, contándome qué parte del rostro iban realizando y cuál les faltaba. Y al finalizar el dibujo compartían con ese niño o niña cómo había quedado esa producción.

En las propuestas con el uso de las tecnologías se manifestaron alegremente, con curiosidad y ganas de jugar. Cada juego los invitaba a estimular la creatividad pudiendo experimentar y manipular por sí mismos cada recurso. Pudieron participar activamente de un espacio de reflexión sobre la inclusión de la tecnología y su impacto en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Pudieron valorar el uso de los diferentes dispositivos, herramientas y contenidos digitales vinculadas al juego.

Concluyendo, la evaluación es una instancia por medio de la cual cada docente recoge información en forma continua y permanente de los procesos de aprendizaje de los niños. Habilita el análisis, la reflexión y valoración para tomar decisiones oportunas y pertinentes que enriquezcan tanto la enseñanza como el proceso de aprendizaje de los niños y niñas. Para esta propuesta se han utilizado como instrumentos de evaluación la observación directa, cómo los niños han logrado acercarse a sus compañeros/as, si lograron adquirir seguridad y confianza dentro del grupo, teniendo en cuenta sus expresiones, emociones, manifestaciones y modos de participación. También el interés y la motivación por conocer, explorar y jugar con nuevos materiales.

Con el pasar de los días y en cada propuesta, iba observando como los niños y niñas ponían en juego sus conocimientos previos, reconociendo y comparando las partes de cada rostro. Se iban acercando a sus compañeros/as para poder dialogar y compartir acciones y sobre todo cómo los empezaban a reconocer llamándolos por su nombre. Lo cual hizo que la propuesta fuera muy enriquecedora y se expresaran contentos y motivados/as a seguir jugando con los demás. Además, se observó un gran avance en ellos, han adquirido mayor confianza y seguridad ante el grupo, teniendo mejores posibilidades de interactuar en forma positiva y aprovechar al máximo las oportunidades.

Para finalizar, la propuesta presentada se enmarcó en el Diseño Curricular 2012, Lineamientos Curriculares para la Educación Sexual Integral, Aportes para la Reorganización y Priorización Curricular-2020 y NAP de Educación Digital, programación y Robótica.