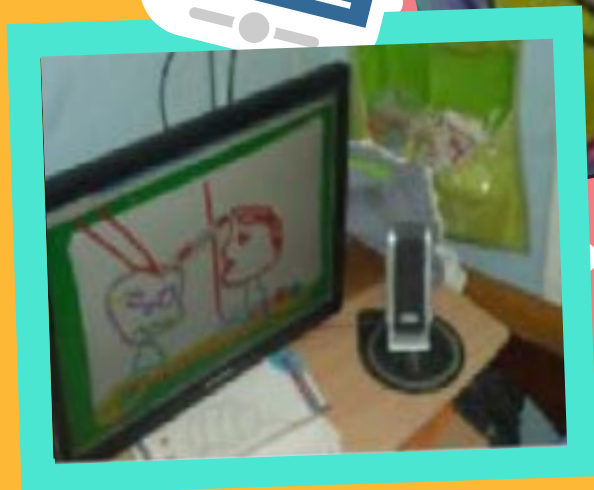


La tecnología y la educación digital en la planificación de la enseñanza para las salas de 4 y 5 años



Proyecto:
“Descubriendo y jugando con retratos”





Jefe de Gobierno

Horacio Rodríguez Larreta

Ministra de Educación

María Soledad Acuña

Subsecretario de Carrera Docente

Jorge Javier Tarulla

Subsecretaria de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

Subsecretario de Gestión Económica Financiera y Administración de Recursos

Alberto Gowland

Subsecretaria de Planeamiento e Innovación Educativa

Gabriela Azar

Directora General de Planeamiento Educativo

María Constanza Ortiz

Gerente Operativa de Currículum

Viviana Dalla Zorza

Gerente Intec

Mercedes Werner

La tecnología y la educación digital en la planificación de la enseñanza para las salas de 4 y 5 años

Proyecto: “Descubriendo y jugando con retratos”

Equipo de Nivel Inicial – GOC

Rosa Windler, Diana Jarvis, Verónica Espínola, María Laura Inda

Equipo de Nivel Inicial – INTEC

Roxana Analía Barbeito, Marina González Etkin, Natalia Fandiño, Lucila Fogiel, Ana Carolina Wojtun.

Se agradece a las escuelas que participaron y trabajaron junto al equipo de INTEC.

JIN C (Escuela N° 16) D.E. 17. Docentes: Elsa Prati y Elizabeth Ramazzotti- Salas 5 años- Turno Tarde

Ministerio de Educación



Buenos Aires Ciudad



Fundamentación

La propuesta surge a partir de un Proyecto Institucional relacionado con el desarrollo del arte en todas sus manifestaciones.

En un primer momento, se plantea recorrer la historia del surgimiento de los retratos (explicando que los primeros fueron realizados en esculturas, monedas...) hasta la actualidad, donde algunos de ellos se mantienen vigentes y conviven con nuevos formatos.

Luego, se continúa con la [apreciación y exploración](#) de diferentes obras de arte donde los niños se pondrán en contacto con variados tipos de retratos y formas de manifestación artística.

Por último, se promueve que los alumnos se expresen a través de diferentes producciones y lenguajes (tales como el plástico, musical, corporal, fotográfico y digital).





Propósitos

- Propiciar el acercamiento a la historia de los retratos para que los niños organicen y enriquezcan sus conocimientos.
- Brindar oportunidades para que aprecien diversas manifestaciones artísticas a través de: libros, revistas, reproducciones, diferentes músicas, visitas a los museos incluyendo recorridos virtuales y otras posibles.
- Promover experiencias ofreciendo oportunidades [para producir](#) desde los diferentes lenguajes expresivos: musical, corporal, plástico, fotográfico y digital.

Objetivos

Que los alumnos:

- Imaginen y se expresen a través de diversos lenguajes: plástico, musical, corporal, fotográfico y audiovisual.
- Aprendan a observar las características del otro y de sí mismo para la elaboración de retratos y autorretratos.
- Produzcan autorretratos a través del lenguaje plástico: dibujo, pintura, escultura.
- Utilicen recursos y aplicaciones que respondan a las ideas del proyecto.
- Desarrollen su creatividad a través del arte digital, por medio de la pintura, el dibujo, la producción fotográfica y audiovisual y la edición de imágenes.



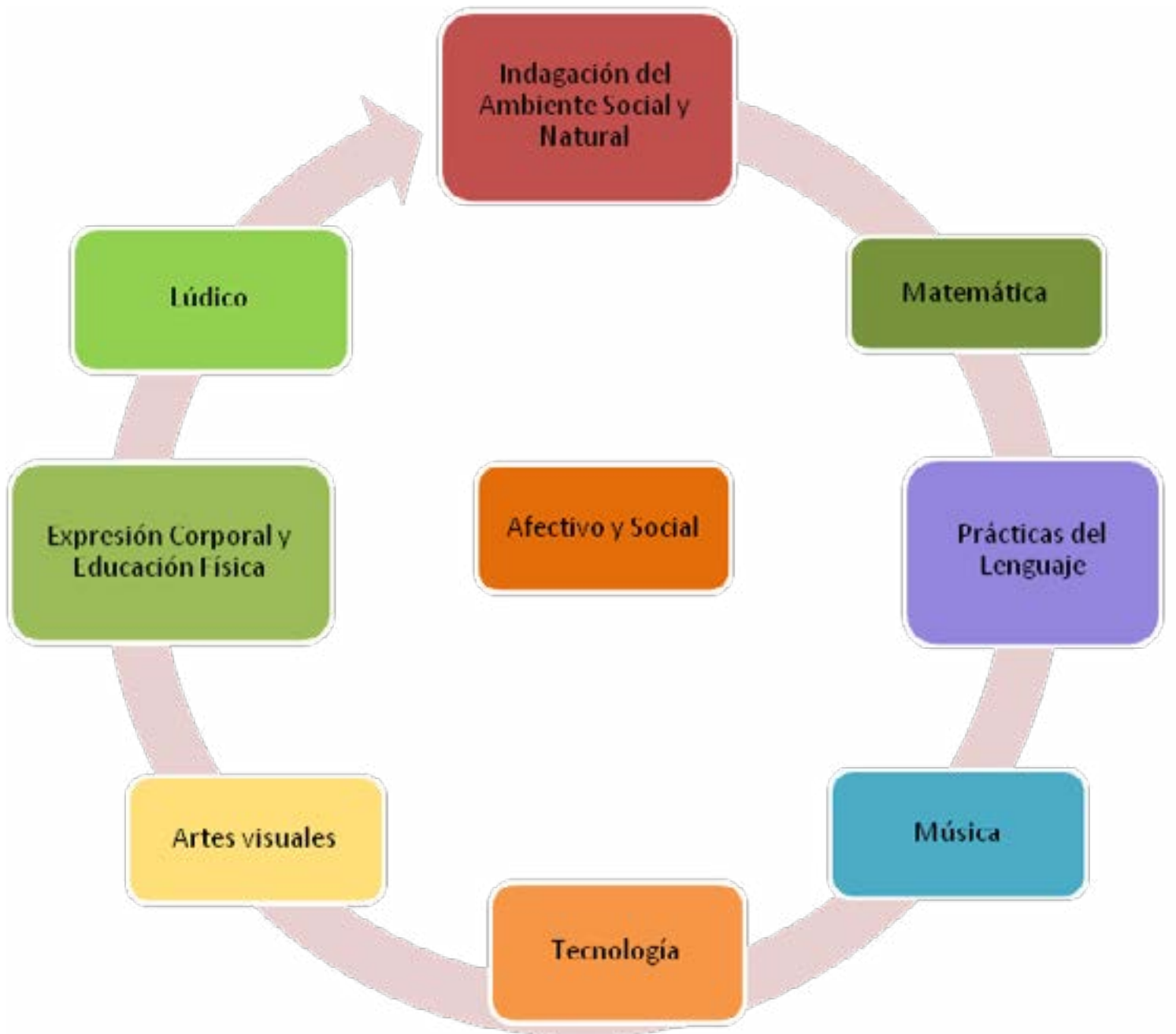


- Se inicien en el uso de los planos para recorrer los museos -real-físico y virtual-.
- [Trabajen cooperativamente](#) a través de múltiples lenguajes de representación.
- Desarrollen su capacidad lúdica e imaginativa.
- Se inicien en la reflexión sobre su participación en las actividades realizadas, procurando señalar los aspectos logrados y los obstáculos presentados.
- Se inicien en el reconocimiento de algunas de sus emociones y puedan expresarlas a través de diferentes lenguajes: gráfico, verbal, gestual, corporal.





Contenidos





Indagación del Ambiente Social y Natural

- Establecimiento de relaciones entre la función de la institución museo y los intereses de las personas.
- Obtención de información a partir de imágenes y fotografías.
- Comparación de fotografías de personas en diferentes edades para registrar cambios.
- Reconocimiento de algunas formas en que el pasado se manifiesta en el presente (esculturas, cuadros, fotografías, monedas).

Artes visuales

- Percepción y sensibilización ante distintos tipos de imágenes.
- Observación y apreciación de objetos estéticos visuales -cuadros- presentes en el museo.
- Apreciación de producciones plásticas de diferentes artistas.
- Producción de retratos en diferentes formatos.
- Características del retrato: composición, uso del color, texturas.
- Exploración en tridimensión a través de diversos materiales y herramientas.
- Uso del color en diferentes situaciones expresivas, imaginativas, descriptivas y decorativas.
- Exploración y reconocimiento de diferentes texturas en el espacio bidimensional, tridimensional y digital.

Música

- Exploración de sonidos con diferentes fuentes sonoras.
- Sonorización de retratos.
- Elección de músicas para musicalizar los retratos.

Tecnología

- Uso de distintos dispositivos para registrar información audiovisual y fotográfica: tablet, cámara de fotos, etc.
- Exploración de diversas aplicaciones online y plataformas virtuales que enriquezcan las producciones.

Matemática

- Conocimiento espacial. Descripción e interpretación de la posición de los objetos y las personas.

Prácticas del Lenguaje

- Exploración de diversos portadores de textos formulando ideas sobre el contenido que surge a partir del título y de las ilustraciones.
- Intercambio de relatos y experiencias propias motivadas por las fotografías e imágenes observadas.
- Escucha atenta.
- Escritura del nombre propio en los autorretratos.
- Descripción de los retratos.
- Búsquedas en navegadores, uso de palabras clave.

Expresión Corporal y Educación Física

- Exploración de algunos movimientos y posturas del cuerpo en quietud y de expresiones faciales.
- Registro de sensaciones y percepciones corporales que se obtienen desde diferentes posturas y posiciones (parado, sentado acostado, extendido).
- Apreciación de algunos cambios relacionados con el propio crecimiento y disponibilidad motriz.

Lúdico

- Participación y adopción de diferentes roles (expresiones verbales, posturas, etc.) en función de personajes que se elijan para el juego ficcional.
- Elección de vestimentas y elementos para caracterizar el rol asumido.



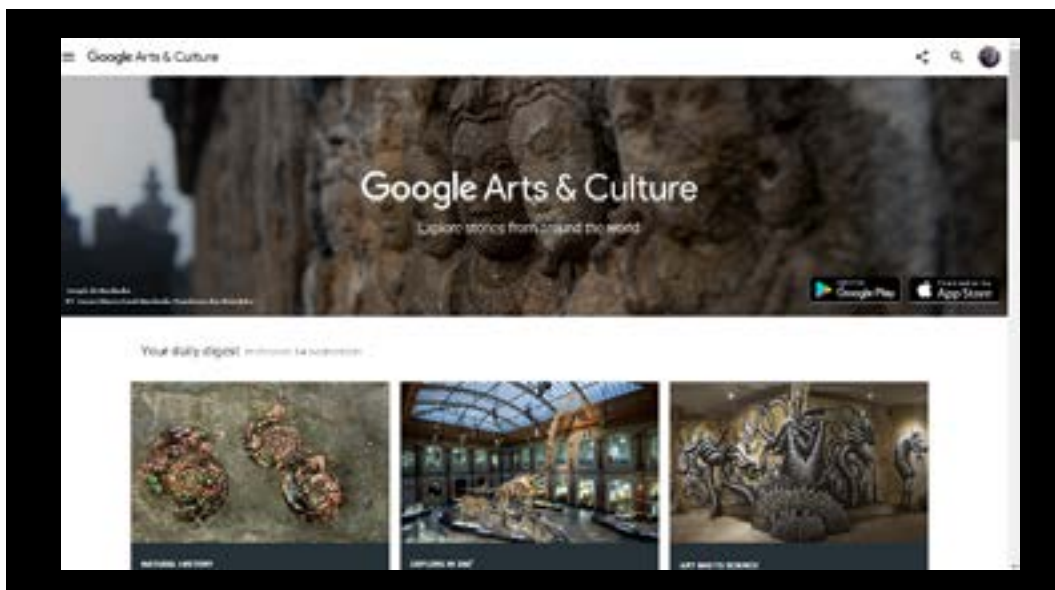
Actividades

Las actividades planteadas durante todo el proyecto se podrán llevar a cabo a partir de diferentes modalidades de agrupación de los alumnos: individual, en pequeños grupos y/o con el grupo total. Por otra parte, las propuestas podrán ser iniciadas tanto por el docente como por los niños o también surgir del intercambio entre ellos.



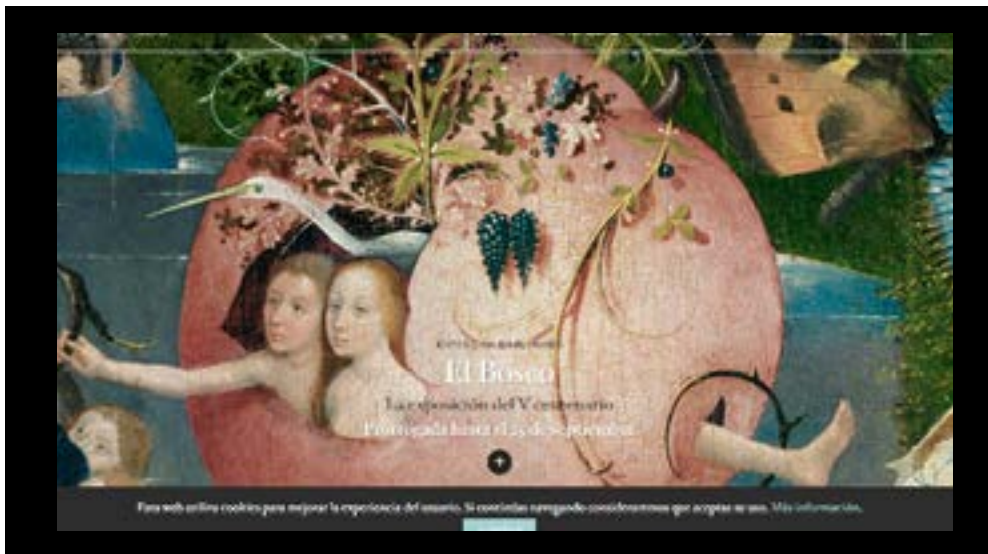
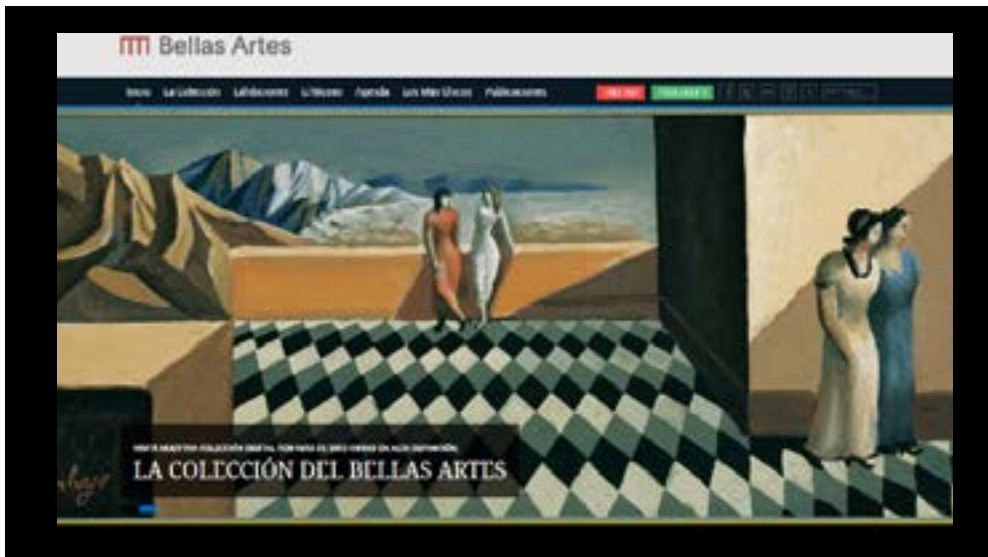
Inicio

- Apreciación e intercambio sobre las características de retratos y autorretratos seleccionados en libros de arte y en soporte digital. A partir de este intercambio se presentará el género retrato y su historia a lo largo del tiempo. Para acompañar este relato se puede generar una galería de obras organizadas cronológicamente a través del siguiente sitio: www.googleartproject.com





- Búsqueda de retratos. Se propondrá a los niños buscar e identificar obras del género retrato en una recorrida virtual a un museo de nuestro país y del mundo. Por ejemplo, la Sala Hirsch en el recorrido virtual del [Museo Nacional de Bellas Artes](#), o del Museo del Prado en Madrid, España.



- Visita a un museo seleccionado, por ejemplo el Museo de Bellas Artes posee una importante colección de retratos (Google art Project). Durante su





recorrido se sugiere realizar algunas de las siguientes propuestas: lectura de planos del museo, registro fotográfico, audiovisual, oral, escrito y gráfico (dibujos y planos), observación de obras y apreciación de los retratos y autorretratos.

- [Intercambio para hacerse preguntas y plantear inquietudes](#) sobre lo investigado que dé inicio a diferentes líneas de acción; por ejemplo: entrevista a un artista plástico, enumeración de las condiciones necesarias para realizar retratos y autorretratos, confección de una lista con los diferentes materiales utilizados para su elaboración, etcétera.
- Registro de los pasos a seguir, a modo de agenda o calendario.





Desarrollo

- [Se propondrá a los niños](#) realizar un registro a modo de mural digital o presentación de diapositivas donde se organizará lo investigado. En él se pondrán en relación imágenes, videos o grabaciones, observaciones, reflexiones y comentarios de los niños.
- [Se ofrecerá en los diferentes sectores](#) de la sala una variedad de actividades:
 - ♦ Mirarse en el espejo para hacer diferentes gestos con la cara, recorrer con el dedo cada una de sus partes, hacer como si se maquillara o pintara. También se podrá realizar con cámaras web.



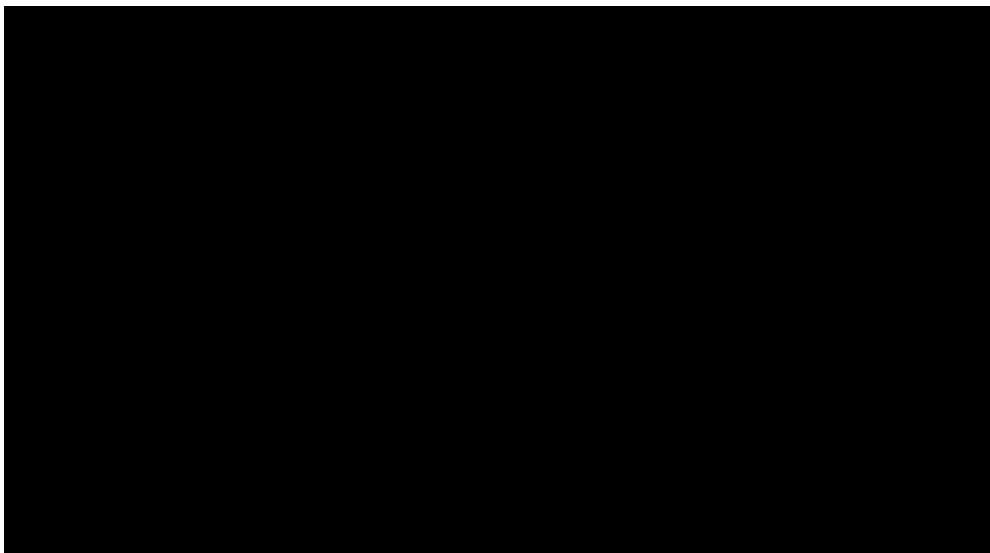


- ♦ Observar y comparar fotografías en diferentes etapas, desde su nacimiento. Describir los cambios que observan: en tamaño, vestimenta, detalles como el pelo, los dientes, etcétera.



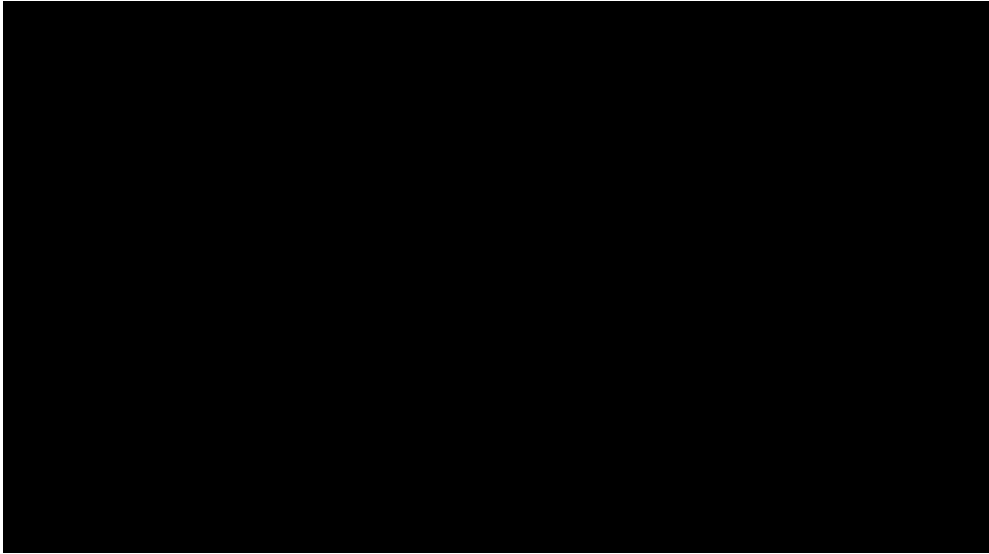
- ♦ Buscar información sobre pintores y sus retratos a través de diferentes portadores de texto. Por ejemplo, en diarios, revistas, libros, buscadores, etcétera. Por ejemplo,

[Museo Quinquela Martin](#)





Henri Matisse...



- ♦ Crear una carpeta en la computadora de la sala para guardar la información y poder volver a verla ya sea en el momento en que los niños acceden al espacio TIC o para futuras actividades.



- Observación de retratos de rostros que representen diferentes gestos.



- Dibujar el propio retrato a través de diferentes técnicas plásticas y utilizando diversos materiales para graficar y pintar. También podrán emplear espejos que los ayudarán a representarse.





- Crear retratos a partir de esculturas con cerámica.



- Realizar retratos sobre la imagen digital con material concreto. Para tal fin se necesita una computadora portátil con cámara web y un proyector. La cámara web debe apuntar al niño o niña a retratar y la proyección se debe dirigir a un soporte de papel de gran tamaño que los niños y niñas intervendrán con distintos materiales. Al ser una producción efímera se debe fotografiar una vez finalizada.
- Intervenir fotografías a través de la edición de imágenes digitales, por ejemplo con la aplicación www.pizap.com
- Crear rompecabezas a partir de sus propios retratos en el sitio www.jigsawplanet.com





- Registrar fotográficamente, de manera audiovisual y con grabaciones los distintos momentos significativos o de sus obras cuando lo deseen.



- Juegos corporales: juego de las estatuas, manchas, etcétera.
- Exploración de sonido con la voz. Sonorización de los retratos observados y su grabación.
- Elección individual de la canción que más les guste para sonorizar los retratos y escucha compartida.

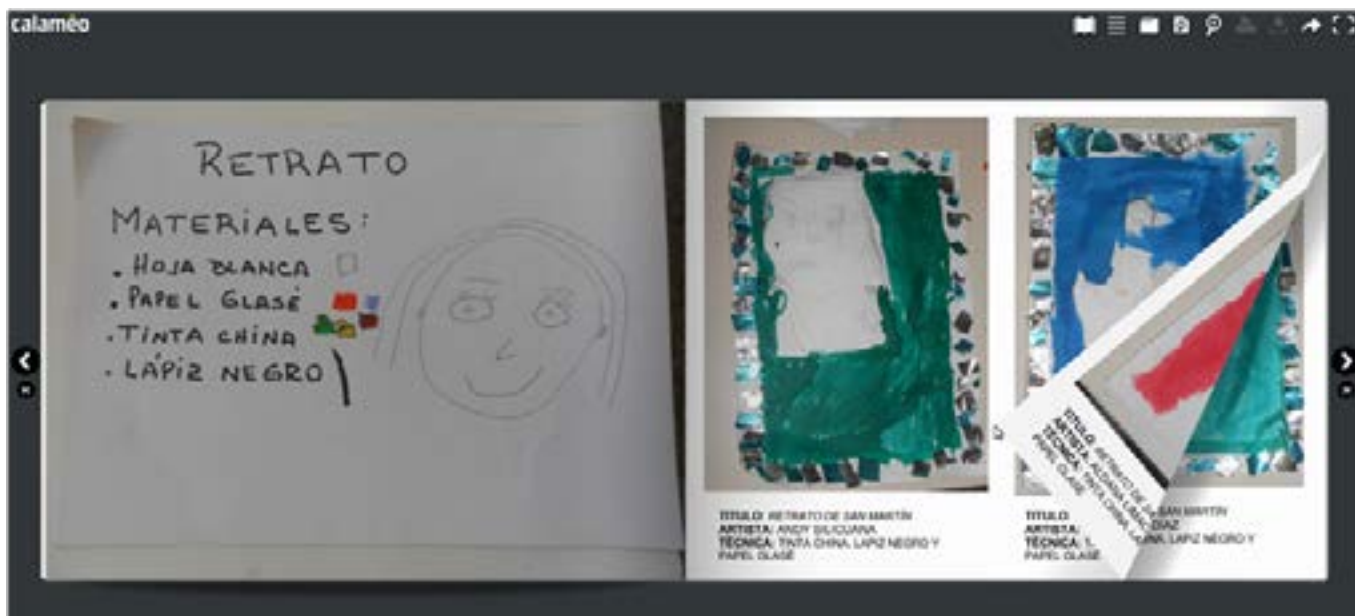
Cierre

- Realización de un taller de retratos. Invitación a las familias para ser retratadas por sus hijos. Trabajo en pequeños grupos donde se utilizarán diferentes materiales y recursos: caballetes, pizarrones, hojas enmarcadas en mesas, dispositivos con aplicaciones.
- Organización de un mural digital y presentación a modo de cartelera donde se muestren los retratos elaborados por los



niños en un lugar que permita su visualización de todos los que acceden a la institución (por ejemplo, el hall de entrada). También podrá ser compartido con las familias en las reuniones de padres. Por ejemplo www.padlet.com

- Elaboración de un libro digital que incluya fotografías y videos de las actividades y producciones realizadas para ser compartido con la comunidad escolar como cierre del proyecto.
- Organización de una muestra con las producciones elaboradas, las cuales podrán exponerse en las carteleras de la institución así como también en la plataforma virtual institucional, en el caso de contar con ella, o en una galería virtual. Por ejemplo la aplicación para galerías virtuales www.artsteps.com



Recursos y dispositivos

- Cabe destacar la importancia que tienen la disposición de los materiales y la organización del espacio al momento de presentar y llevar adelante las diferentes actividades. Para



fomentar la autonomía de los alumnos y respetar sus propias iniciativas e intereses proponemos ubicar los materiales y dispositivos al alcance de los niños, de tal manera que puedan acceder a ellos y realizar las diferentes actividades.

- Con respecto a los recursos digitales es importante contar con variedad de dispositivos que permitan realizar acciones diversas y trabajar en pequeños grupos. Los mismos podrán tener aplicaciones instaladas tanto en el dispositivo como utilizar algunas otras en línea.

Evaluación

A continuación se consignan algunos aspectos para tener en cuenta en la evaluación de los alumnos:

- Participación e interés de los niños a lo largo del proyecto.
- Selección de los retratos o trabajos realizados a lo largo del proyecto para la inclusión en el portafolio o mural digital/cartelera de la institución.
- Uso de los diferentes materiales y de los dispositivos digitales para enriquecer sus exploraciones y producciones.
- Pertinencia de la búsqueda en función de la temática abordada. Selección de la información.
- Descripción grabada explicando cómo realizaron sus retratos.
- Formulación de preguntas que dan lugar a nuevas observaciones y búsqueda de explicaciones.



ANEXO

Diseño Curricular para la Educación Inicial





Las actividades de exploración

Cuando se propicia la exploración en el nivel inicial “la finalidad que se persigue es potenciar la actividad del alumno como medio privilegiado para adquirir un saber”(Coll, 1990).

La exploración es un fin en sí misma, ya que a través de ella los alumnos adquieren distintos tipos de conocimientos, por lo tanto no constituye un paso o etapa previa ineludible para realizar luego otra actividad. Las actividades exploratorias son fundamentales a lo largo de la vida del hombre y aún más en el nivel inicial.

El hecho de que los alumnos tengan autonomía para organizar sus actuaciones no implica necesariamente que sean ellos quienes deciden el objetivo de la actividad. Este puede ser propuesto por el docente. Los alumnos organizan sus propias acciones con el fin de alcanzar el objetivo propuesto. Esta afirmación, no desconoce aquellas situaciones en las cuales los niños exploran sin que haya un objetivo prefijado por el docente.

En ambos casos vale la pena reflexionar sobre las condiciones que crea la institución en general y cada docente en particular para favorecer y potenciar la exploración

(Diseño Curricular para la Educación Inicial. Marco General, 2000, p. 122)



Intervención docente en el proceso de producción

La creatividad que se pone en juego durante la producción se reafirma y consolida cuando es propiciada y alentada por el docente. Su apertura a considerar que no hay respuestas únicas en las búsquedas y resoluciones de los niños, su valoración de la diversidad en las expresiones, su actitud para propiciar el gusto y placer por la producción, resultarán fundamentales.

Para el logro de sus propósitos el docente deberá tener en cuenta un repertorio variado de previsiones y acciones:

- ◆ un plan de trabajo en relación con la edad de los alumnos, considerando sus experiencias previas
- ◆ la adecuada selección de materiales y herramientas,
- ◆ la disposición del espacio físico y del mobiliario,
- ◆ la dinámica más propicia para el trabajo grupal (por subgrupos, en parejas o individualmente), entre otras.
- ◆ La evaluación conjunta con los alumnos el proceso y los productos logrados.

De este modo la intervención del docente facilitará un proceso que crece, se modifica y se reitera con diferentes modalidades; su acompañamiento y seguimiento, su aporte y reorientación –si fuera necesaria- incidirán en los resultados y en las metas a lograr.

No todo producto que se quiera realizar requiere de igual grado de creatividad. Pero al encarar una propuesta productiva, el maestro que desee alentar resoluciones creativas también dará importancia a la consigna que organice el trabajo a fin de evitar la reproducción de estereotipos.

Es importante que las propuestas del docente tengan en cuenta diferentes momentos del proceso de producción. Estos no son necesariamente lineales, sino que implican etapas sobre las que puede volverse y que es necesario revisar constantemente. Al solo efecto de propiciar la reflexión necesaria para orientar su participación, el docente podrá:

La intensa actividad que implica la resolución de los diferentes problemas que plantea el logro del producto deseado, determinan múltiples aprendizajes. La intervención del docente resulta fundamental y decisiva para que éstos se logren. Es él quien puede hacer observables problemas que se presentan, quien puede alentar la observación reflexiva de los niños, brindar información y guiar en la búsqueda de resoluciones. Es importante que tenga en cuenta el proceso de construcción que los niños están haciendo para no direccionalizar en forma excesiva ni propiciar estereotipos muy arraigados. Su mirada atenta y su propia escucha reflexiva e interpretativa serán fundamentales para acompañar y guiar una extensa gama de acciones, pensamientos y sensaciones que, el grupo y cada uno de sus alumnos está poniendo en juego.

(Diseño Curricular para la Educación Inicial. Marco General, p. 126)



La evaluación del producto realizado

Frente al producto “producido” es importante tener en cuenta el valor que éste tiene en tanto “saber aprendido”. Es decir, el logro del producto propuesto permite a los chicos “ver” concretamente y “mostrar” a los otros ampliando también el campo de sus posibilidades de comunicación, reflexionando acerca de su propio desempeño, relacionando sus procesos de trabajo con los resultados obtenidos. Esto permite construir nuevos aprendizajes en relación a la apreciación de la propia producción y la de los pares. En las dos últimas secciones, realizar una evaluación conjunta revisando, recuperando el proceso realizado, analizando, aceptando y haciendo críticas en el marco del respeto por la propia producción y la ajena, puede convertirse en un valioso “cierre” de la actividad que deja, a su vez, un punto de inicio ahora enriquecido para nuevas producciones.

Es importante recalcar que cuando se habla de evaluación se hace referencia a la adquisición y aplicación de conocimientos, a la actitud creativa e imaginativa, a la posibilidad de hacer y comprender desde un punto de vista personal, no estereotipado, aspectos muy difíciles de evaluar y no a juicios de valor del tipo “lindo/feo”, “me gusta/no me gusta”. Hay múltiples oportunidades y espacios en el Jardín para el desarrollo de producciones espontáneas y autónomas de los chicos. Tal es el caso de muchas de las propuestas del juego-trabajo en rincones, por ejemplo. La mirada del docente podrá ver en ellas tanto la puesta en acción de lo ya aprendido o su reafirmación como así también nuevas búsquedas. Es de suma importancia que pueda alentar una creciente autonomía en estas experiencias sin dejar por ello de intervenir, según el caso, relacionando o recuperando el sentido de estas producciones si fuera necesario o expresando su propia apreciación valorativa. Esto puede hacerse particularmente necesario en producciones que podrían denominarse efímeras¹ –como ocurre en el ámbito de la expresión corporal o la educación física-. Su intervención permitirá hacer consciente aquello que los chicos pueden haber producido espontáneamente permitiéndoles apropiarse de los resultados obtenidos.

La evaluación de la tarea y del producto, le permitirá al docente reflexionar acerca de sus propios desempeños en la implementación de las distintas propuestas. Esta evaluación junto con su autoevaluación le servirá para realizar las modificaciones necesarias para la planificación de las futuras actividades.

(Diseño Curricular para la Educación Inicial. Marco General, p.128)



Las actividades

Para favorecer la construcción de nuevos aprendizajes las actividades deben abordar los contenidos seleccionados, y en este sentido el docente debe asegurarse que las actividades posibiliten un efectivo trabajo sobre ellos. Aun cuando una misma actividad pueda ser útil para trabajar varios contenidos, difícilmente éstos podrán encararse de manera simultánea. En consecuencia, se procurará que la actividad enfatice sobre él o los contenidos que se priorizaron. (*Diseño Curricular para la Educación Inicial. Marco General*, p. 115)

Las actividades deben otorgar un rol activo a los niños como constructores de su propio aprendizaje y es fundamental imprimirles carácter lúdico. Algunas de las actividades del jardín son permanentes, pese a que no se desarrollen diariamente; por ejemplo, el juego-trabajo, y en algunas instituciones, tal vez, los talleres. Son actividades permanentes la narración o lectura de cuentos, el cantar canciones y el escuchar música, dibujar, pintar, modelar, construir, correr, saltar, trepar, bailar, hacer rondas, conversar con los compañeros y con el docente, jugar con otros, mirar libros, escribir, realizar diferentes tipo de salidas, etcétera.

La mayoría de las actividades estará organizada en secuencias. Sin embargo, algunas actividades no podrán cumplir este requisito puesto que su desarrollo depende fundamentalmente del libre accionar del niño; tal es el caso de la mayor parte de las actividades que realizan los alumnos en el juego-trabajo.

Otras actividades no se efectúan con la misma frecuencia a lo largo del año escolar. Estas actividades esporádicas son propuestas por el docente específicamente para trabajar ciertos contenidos.

Las actividades se deben presentar organizadas y articuladas en el tiempo de manera coherente, para lo cual deben formar parte de una secuencia o de un itinerario didáctico con el fin de concretar una propuesta de aprendizaje. La mayoría de las actividades planteadas de manera aislada y sin conexión entre sí son superficiales y no permiten que los alumnos construyan nuevos conocimientos, ya que este proceso requiere de tiempo y multiplicidad de acciones, algunas de ellas realizadas en forma reiterada, para estructurarse

Una secuencia conforma un itinerario que el docente irá organizando, algunas veces anticipando la totalidad de las actividades que la conforman, y en otras ocasiones estructurando y reestructurando como respuesta a las acciones realizadas por los alumnos, a través de ciertas modificaciones en los materiales o en las consignas, o en la organización grupal, o en la distribución del espacio.

(*Diseño Curricular para la Educación Inicial. Niños de 4 y 5 años*, p. 33)



La producción de los niños - la creatividad

Hablar de producción implica considerar tanto las acciones que buscan la realización de un resultado como a éste mismo. Es decir que tanto el proceso como el producto son fundamentales. La producción requiere de una finalidad, una meta a alcanzar, que encamina las acciones destinadas a ello. Al partir de una idea que organiza las acciones, el proceso de producción implica tomar decisiones y seleccionar medios en la búsqueda de una resolución.

Los diferentes tipos de producción que pueden realizarse en el Nivel Inicial permitirán a los niños poner en juego sus saberes previos resignificados en función de nuevos objetivos y de sus intereses personales y grupales. Todo proceso de producción plantea la posibilidad de probar, improvisar, expresar ideas, explorar, revisar, repetir, adaptándose a distintas situaciones y nuevos desafíos. Además implica un proceso de búsqueda, realización e interpretación que compromete la sensibilidad, la percepción, la capacidad intelectual y las habilidades que se integran durante el proceso de realización.

Según Bertolini-Frabboni (1990)... “La práctica creativa se define como comportamiento combinatorio, que requiere poseer modelos y conocimientos disponibles para su utilización y reelaboración, a fin de poder expresarse creativamente”.

Un niño pone en juego su creatividad cuando puede hacer algo diferente de lo que ha venido haciendo anteriormente y logra apreciarlo espontáneamente o con ayuda. Esto supone soluciones distintas, pero también habilita a utilizar la modalidad de la repetición sobre una misma idea, ya que en ésta se originan pequeños matices que desembocan en aspectos creativos de la producción. Tal vez lo alcanzado no resulte novedoso para otros compañeros, pero sí puede serlo para él en su propio recorrido individual.

(Diseño Curricular para la Educación Inicial. Marco General, p.125)



Organización de las actividades

La planificación docente de las diferentes actividades, así como su intervención a través de las consignas que establece, la observación atenta de la actividad de sus alumnos, su participación activa en el proceso de aprendizaje aclarando dudas, brindando o sistematizando la información, planteando preguntas, evaluando las actividades propuestas, las respuestas de los niños y su propia actuación, encuadrarán la tarea de la sala en un hacer reflexivo que compromete a todos con el aprendizaje.

(Diseño Curricular para la Educación Inicial. Marco General, p. 133)



La producción de los niños - la creatividad

Hablar de producción implica considerar tanto las acciones que buscan la realización de un resultado como a éste mismo. Es decir que tanto el proceso como el producto son fundamentales. La producción requiere de una finalidad, una meta a alcanzar, que encamina las acciones destinadas a ello. Al partir de una idea que organiza las acciones, el proceso de producción implica tomar decisiones y seleccionar medios en la búsqueda de una resolución.

Los diferentes tipos de producción que pueden realizarse en el Nivel Inicial permitirán a los niños poner en juego sus saberes previos resignificados en función de nuevos objetivos y de sus intereses personales y grupales. Todo proceso de producción plantea la posibilidad de probar, improvisar, expresar ideas, explorar, revisar, repetir, adaptándose a distintas situaciones y nuevos desafíos. Además implica un proceso de búsqueda, realización e interpretación que compromete la sensibilidad, la percepción, la capacidad intelectual y las habilidades que se integran durante el proceso de realización.

Según Bertolini-Frabboni (1990)... “La práctica creativa se define como comportamiento combinatorio, que requiere poseer modelos y conocimientos disponibles para su utilización y reelaboración, a fin de poder expresarse creativamente”.

Un niño pone en juego su creatividad cuando puede hacer algo diferente de lo que ha venido haciendo anteriormente y logra apreciarlo espontáneamente o con ayuda. Esto supone soluciones distintas, pero también habilita a utilizar la modalidad de la repetición sobre una misma idea, ya que en ésta se originan pequeños matices que desembocan en aspectos creativos de la producción. Tal vez lo alcanzado no resulte novedoso para otros compañeros, pero sí puede serlo para él en su propio recorrido individual.

(Diseño Curricular para la Educación Inicial. Marco General, p. 125)



Organización de las actividades

La planificación docente de las diferentes actividades, así como su intervención a través de las consignas que establece, la observación atenta de la actividad de sus alumnos, su participación activa en el proceso de aprendizaje aclarando dudas, brindando o sistematizando la información, planteando preguntas, evaluando las actividades propuestas, las respuestas de los niños y su propia actuación, encuadrarán la tarea de la sala en un hacer reflexivo que compromete a todos con el aprendizaje.

(Diseño Curricular para la Educación Inicial. Marco General, p. 133)



Trabajo en pequeño grupo

Aprender a trabajar con otros es un contenido que atraviesa toda la tarea del jardín. Por lo tanto, requiere de la intención de enseñanza por parte del docente. Es necesario que el docente ponga especial interés durante todo el año para que un grupo se conforme, partiendo de las individualidades de cada niño pero en función de objetivos comunes, respetando lo diverso en lo común.

Es importante considerar que no hay un momento específico para hacer actividades de integración. Un grupo consolida sus vínculos a partir del sentido que tiene ese encuentro entre las personas que lo integran; en el caso de un grupo de jardín los niños se reúnen para jugar, para hablar de temas cuyo interés es compartido, para aprender con otros, para hacer cosas diferentes a las que se pueden hacer en casa o solos.

Es decir, son las acciones conjuntas entre los alumnos y en el contexto escolar, las que van a generar la integración de los niños: la necesidad de cooperación para la resolución de un problema, la necesidad de compartir un juego, los materiales de ciencias, de Educación Física o Plástica, y para construir o cantar con otros.

La conformación de los grupos para la realización de actividades es una de las condiciones esenciales para que el grupo en su totalidad se constituya como tal a partir de interactuar con todos los compañeros. Esta modalidad de trabajo es un factor principal para que se concreten los objetivos de aprendizaje propuestos.

Los niños, al igual que los adultos, se sienten más comprometidos con la resolución de una tarea en actividades cuya organización ha sido planificada en pequeños grupos (de 2 a 4 niños) que en grupos grandes (toda la sala o más de 4 niños). El grupo pequeño genera una participación más activa de cada uno de los alumnos: necesitan comunicarse con otros para la concreción conjunta de la tarea, aprenden a resolver conflictos por sí mismos, aprenden a discernir cuándo es conveniente acudir al docente ante un problema del grupo, aprenden a esperar dicha intervención.

El trabajo en grupos de pocos integrantes permite conocer y conocerse. Se conocen los niños entre sí, aprenden a vincularse, a quererse, a tolerarse. También posibilita conocer las propias limitaciones, a desenvolverse con autonomía en relación a los vínculos afectivos. Permite, además el intercambio de conocimientos y la posibilidad de construir nuevos, con los pares, ya sea por creación o por imitación.

(Diseño Curricular para la Educación Inicial. Marco General, pp. 110-112)