

**ESCUELA JARDÍN N° 46**

***NUESTRAS MASCOTAS***

**PROFESORAS:**

- Alonso, Indiana
- Morra, Lilia
- Papini, Iris
- Ramirez, Francisca

***ABRIL- MAYO 2017***

## 1) Marco Institucional:

- a) Escuela Jardín N° 46
- b) Salitas de 4 y 5 años
- c) Docentes responsables: Alfonso Indiana; Morra Lilia: Papini Iris; Ramirez, Francisca
- d) Cantidad de Niños: 25 por sala.

## 2) Marco Pedagógico:

### a) **Contenidos Trabajados:**

#### *Ciencias Naturales y sociales:*

Los seres vivos: animales

- ✓ Indagación de características comunes en distintos animales.
- ✓ Comparación de las mismas partes en distintos animales (patas, alas, aletas).
- ✓ Relación entre las características de las distintas formas de desplazamiento (los que nadan, vuelan, caminan).
- ✓ Reconocimiento de los diferentes destinos que dan las personas a los animales (mascotas).
- ✓ Respeto y cuidado hacia los seres vivos.

#### *Educación Artística*

Plástica

- ✓ Representación en el espacio Bidimensional: pintura.
- ✓ Representación en el espacio Tridimensional: modelado.
- ✓ Análisis de distintos modos de expresión de artistas

Expresión corporal:

Creatividad

- ✓ Respuestas motrices propias a diferentes estímulos con el auxilio de: imágenes visuales diversas.

Música:

- ✓ El sonido en el entorno natural y social: discriminación, reconocimiento y selección de sonidos de animales.

*Matemática:*

- ✓ Determinación de la cantidad de dibujos de una colección, utilizando como recurso los dibujos.

*Lengua:*

Oral:

- ✓ Exploración y progresiva apropiación de nuevas palabras y construcciones para la expresión de conceptos, características y acciones.

Escrita:

- ✓ Funciones y usos sociales de la lectura de distintos portadores de textos como fuente de información. Producción de textos, organizada por los niños y dictadas al docente.

*Educación Tecnológica*

- ✓ Conocimiento y exploración del nuevo dispositivo tecnológico (Tabi).
- ✓ Incorporación del dispositivo Tabi en la propuesta didáctica.
- ✓ Curiosidad por el recurso tecnológico Tabi y sus aplicaciones como una herramienta valiosa para el desarrollo del ingenio, imaginación y creatividad.

b) **Tiempo de ejecución** (Total de clases): 20 clases aprox.

c) **Objetivos:** Que los niños/as

- ✓ Vivencien experiencias de sensibilidad y contacto con los animales desde el cuidado y el respeto hacia ellos.
- ✓ Expresen a través del juego simbólico sentimientos sensaciones y acciones vinculadas con el conocimiento y cuidado de las mascotas.
- ✓ Participen activamente de experiencias para conocer algunas características de animales significativos para ellos.
- ✓ Enriquezcan su juego a través de la incorporación de la herramienta tecnológica (tabis), para fortalecer sus pensamientos y aprendan jugando.
- ✓ Escuchen con interés información, cuentos, adivinanzas y canciones de animales, disfrutando de los mismos.
- ✓ Continúen explorando materiales para expresarse artísticamente.

d) **Fundamentación:**

El tema de los animales, es uno de los más llamativos para los niños en esta edad, puesto que ellos lo manifiestan gran curiosidad la cual es importante aprovechar para generar situaciones de aprendizaje como las que se proponen en este proyecto.

Las mascotas pueden ser un complemento importante para el desarrollo de los niños, tanto desde el punto de vista físico como afectivo. Los niños que aprenden a cuidar a sus mascotas, llegan a conocer la importancia del cariño y el respeto hacia los animales, aprenden a dar para recibir. Este proyecto se enmarca dentro de los festejos del día de la animal para trabajar en la sala en relación con las mascotas. Poner atención en ellas, conocer más sobre sus características, los cuidados que necesitan, su alimentación, el respeto que merecen y el valor afectivo que pueden tener para sus dueños, será muy valioso y significativo para los niños. Pretendemos asimismo, generar actitudes de respeto y protección hacia los animales y el medio en el que viven, dándole la gran importancia que son los animales en la vida del hombre.

Por otro lado creemos que es oportuno incluir en este proyecto el trabajo con las tabis, aprovechando todas sus posibilidades como una herramienta cognitiva para ayudar a los niños a desarrollar su colaboración, pensamiento y capacidades creativas. Promoviendo así que desarrollen otras formas de aprendizajes a través del juego creativo, la imaginación, el ingenio y la curiosidad para ampliar y afianzar sus conocimientos.

### **3) Metodología de Trabajo**

Iniciamos el trabajo llevando a cabo las actividades programadas en el proyecto: "Nuestras mascotas", indagando, investigando, seleccionando, conversando, dialogando y registrando sobre los animales y nuestras mascotas.

Fortalecimos y ampliamos los conocimientos con el recurso Tabi: Mundo Leni: *Baby bus, animales, Animal Paradise – Little Angel, animales de la granja y mascotas, Naipes.*

Recorrimos los distintos escenarios que presenta el juego e identificamos a los animales, conversar sobre como son, que tienen, donde viven, como se adaptan etc. Pintamos los animales que elegimos en la tabi

Jugamos a hacer como los distintos animales que aparecen en la escena.

Recordamos luego, los distintos animales que aparecen en el juego, escuchamos los sonidos de animales y marcamos en la hoja los animales que reconocemos en la tabi.



**Mundo Leni: Baby Bus, reconocemos animales de la granja y mascota. Salita de 5 años**



**Mundo Leni: Baby Bus, pintamos al animal que elegimos. Salita de 4 años**



**Baby bus, animales. Reconocemos a los distintos animales que aparecen en la escena. Salita de 5 años**

#### **4) Conclusión:**

Arribamos que la experiencia tabi es un desafío posible y muy alentador que nos moviliza a todos. Desde que introducimos las tabis a nuestros proyectos, unidades y secuencias didácticas, etc. como una herramienta cognitiva más para aprender jugando y a través del juego ir descubriendo y entusiasmándose para seguir aprendiendo, promoviendo de esta manera, mejores procesos de pensamientos en ellos.

Pensamos que desde el punto de vista de la enseñanza, toda innovación es una oportunidad para volver a pensar la práctica, mirarla con ojos renovados y comprometerse así en su mejora creativa. Específicamente las innovaciones ligadas a las tecnologías, abren la puerta al abordaje renovado de contenidos lejanos en el tiempo o el espacio, a la posibilidad de adoptar un nuevo punto de vista de las situaciones habituales, a visualizar procesos complejos o peligrosos, a crear propuestas de un nuevo tipo impensadas hasta entonces. Bien aplicada, la tecnología permite construir un puente entre los niños de hoy, nativos digitales, y nosotros los adultos que aspiramos a enseñarles los primeros pasos en este mundo en constante cambio.

#### **Proyecto a futuro:**

Continuar incorporando la tabi en nuestras propuestas didácticas abarcando más áreas del conocimiento. Avanzar en nuevas aplicaciones educativas, por ejemplo: la aplicación Quiver, Dino 3, etc. Y capacitarnos