

Video juego



Núcleo:
LENGUAJE ARTÍSTICO

Nivel:
SEGUNDO CICLO

Duración:
9 MINUTOS

P
Educación
Parvularia

Serie: Horacio y los plasticines

DESCRIPCIÓN:

Horacio, al llegar todos los días del jardín, entra a su habitación donde lo esperan sus mágicos amigos Los Plasticines, cuatro barras de plastilina que viven sobre una mesa de manualidades. El niño conversa con sus amigos, quienes siempre lo escuchan, aconsejan y lo ayudan a través de entretenidas canciones. En este capítulo Horacio se pone de muy mal humor porque se le han agotado las pilas de su videojuego y no sabe cómo divertirse. Los Plasticines lo ayudarán a divertirse usando su imaginación y a comprender que en su mente están los ingredientes necesarios para una sana diversión.

ENLACES:

<http://www.kidsemotion.com.mx/index.php/component/k2/item/802-desarrolloimaginacion.html>

<http://www.volveraeducar.com/creatividad/imaginacion/capacidad/juego/inventar/6.htm>

ANEXOS:

1. Imágenes video juego
2. Letra de la canción
3. Obras de arte
4. Narración
5. Carta y artículo

RELACIÓN ENTRE EL PROGRAMA Y BCEP

AMBITO: FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL
 NUCLEO DE APRENDIZAJE: IDENTIDAD
 APRENDIZAJES ESPERADOS:

Reconocer progresivamente sus principales fortalezas: conocimientos, temáticas, capacidades y actitudes, expresándolas y aplicándolas en sus actividades diarias..
 N°2 (Reconocerse y apreciarse)

AMBITO: COMUNICACIÓN
 NUCLEO DE APRENDIZAJE: LENGUAJE ARTÍSTICO
 APRENDIZAJES ESPERADOS:

Expresar su imaginación y fantasía, diferenciando los aspectos estéticos de algún elemento inspirador, para enriquecer la actividad creativa. N°2

AMBITO: COMUNICACIÓN
 NUCLEO DE APRENDIZAJE: LENGUAJE VERBAL
 APRENDIZAJES ESPERADOS:

Expandir progresivamente su vocabulario explorando los fonemas (sonidos) y significados de nuevas palabras que son parte de sus experiencias. N°2 (lenguaje oral)

Diferenciar el sonido de las sílabas que conforman las palabras habladas avanzando en el desarrollo de la conciencia fonológica. N°11 (Lenguaje oral)

VOCABULARIO

Para una mejor comprensión del programa es recomendable comentar previamente los siguientes conceptos:
 Imaginación, mente, emoción, creatividad, aburrimiento.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

A través del programa podrá promover en los niños el uso de la imaginación, el juego saludable. El capítulo invita a los niños a salir de la rutina del video juego y del aparente aburrimiento utilizando recursos que potencian su pensamiento y creatividad.

Antes de ver el programa:

1. Invite a niños y niñas a ubicarse en un lugar cómodo para poder ver el programa. Presente el título del programa y del capítulo que están por ver, permitiendo a los niños realizar comentarios acerca de qué se tratará. Pida a los niños a imaginar qué son los plasticines y cómo son. Entregue a cada niño/a un trozo de plastilina e invítelos a imaginar y modelar uno de los plasticines. Utilice los colores que tienen los personajes.



Núcleo:
LENGUAJE ARTÍSTICO

Nivel:
SEGUNDO CICLO

Duración:
9 MINUTOS

P
Educación
Parvularia

Serie: Horacio y los plasticines

2. Invite a niños y niñas a observar objetos relacionados a los video juego, por ejemplo: consolas, cd de juegos, palancas de juego, etc., y pídale que comenten lo que se les viene a la mente cuando ven los objetos. Guiar la experiencia con preguntas como: ¿conoces estos artefactos?, ¿qué son?, ¿los utilizas?, ¿cuánto juegan? ¿qué tipo de juegos conocen?, ¿con quién juegan?, entre otras. Previamente se sugiere conseguir artefactos de video juego para presentar a los niños, cómo segunda opción se pueden utilizar imágenes que encontrarán en el anexo 1.

Mientras ven el programa:

Es recomendable que, para una mejor comprensión de los contenidos del programa audiovisual, se haga un primer visionado sin interrupciones ni detenciones del mismo. Esto permitirá a niños y niñas disfrutar del uso del recurso audiovisual y comprender globalmente los mensajes que transmite.

Después de ver el programa:

3. Invite a niños y niñas a recordar y comentar lo visto con preguntas como: ¿recuerdan cómo se llamaba el programa?, ¿de qué se trataba?, ¿quiénes eran los personajes?, ¿cómo se llamaban?, ¿qué estaba haciendo Horacio en la casa?, ¿qué sucedió?, ¿cuál fue la actitud de Horacio cuando no podía jugar?, ¿por qué?, ¿reaccionó bien?, ¿por qué se aburría Horacio?, ¿les ha pasado?, ¿se han enojado como Horacio?, ¿cuándo?, ¿qué hacen ustedes para entretenerse?, ¿qué le comentaron los plasticines?, ¿de qué se trataba la canción de los plasticines?, ¿cambió la forma de pensar de Horacio?, ¿por qué?. Converse con los niños las preguntas anteriores, guiando la conversación en favor de la comprensión del programa.
4. Converse con los niños y niñas acerca de la canción que aparece en el programa, si es necesario volver a colocar, para luego comentar las ideas fuertes que aparecen en ella. Se sugiere tener la letra de la canción para apoyar la actividad, la cual encontrarán en el anexo 2. Invite a los niños a elegir aquellas frases que más se repiten o las que le llaman la atención y anótelas en un papelógrafo o pizarra. Una vez que ya anotaron las frases motive a niños y niñas a comentar lo que anotaron, dando su opinión y conectándolo con experiencias personales. La educadora puede guiar la actividad dando ejemplos propios, por ejemplo de momentos de aburrimiento, o del uso de la imaginación. Finalice la experiencia realizando una reflexión en torno a la última estrofa de la canción, resaltando la importancia y los beneficios de utilizar la imaginación en el juego.
5. Presente a los niños imágenes de tres obras de arte famosas, cuya inspiración fue la imaginación del artista (surrealismo), y dos canciones, puede ser una de música clásica y otra de música contemporánea. Muestre una a una las obras e invite a los niños a comentar y pensar qué estaba imaginando el artista al realizar su creación. Realice preguntas como: ¿qué crees que pensaba el artista?, ¿qué se habrá imaginado?, ¿se habrá sentido aburrido alguna vez?, ¿por qué?, ¿usaba su mente?, ¿qué hubiera pasado si sólo hubiera jugado video juegos?, ¿y si las personas no usaran su imaginación qué pasaría?. Comente a los niños que el mundo que existe en la mente de las personas es tan amplio que permite realizar muchas cosas, entre ellas obras artísticas, inventos científicos, entre otros, y que si los artistas, músicos, científicos, no hubieran usado la imaginación no existirían sus obras. Permita a los niños crear sus propias obras de arte, utilizando variados materiales para su realización. En el anexo 3 encontrará 3 imágenes de obras plásticas para apoyar esta experiencia. Esta experiencia permitirá evaluar el aprendizaje N° 2 del núcleo Lenguaje Artístico.
6. Invite a los niños a usar su imaginación, comente que realizarán una actividad en que sólo tendrán que imaginar y así se divertirán. Despeje la sala o si es posible realice la actividad en el patio. La educadora deberá pedir a los niños que se ubiquen detrás de ella, pues ella irá narrando una historia y que juntos se moverán a medida que avanza la narración. Esta narración tendrá aventuras, recorrerán distintos lugares y se encontrarán con diferentes cosas, la educadora y los niños deberá, recrear sonidos y movimientos mientras transcurre la historia. Permita a los niños inventar el final de la historia. En el anexo 4 encontrarán una historia para narrar.

Video juego

Serie: Horacio y los plasticines

7. Se sugiere utilizar palabras que aparecen en la canción de los plasticines para realizar segmentación silábica. Anote las palabras en tarjetas de cartulina y preséntelas una a una, léalas y motive a los niños y niñas a segmentar. Apoye esta actividad utilizando las palmas o algún instrumento musical que ayude distinguir cada sílaba. Dependiendo de las veces que los niños hayan segmentado anteriormente, pueden anotar la cantidad de sílabas que tiene cada palabra, en cantidad y en número, por ejemplo: i-ma-gi-na-ción = 5 sílabas.
8. Para la incrementación de vocabulario, escoger cinco palabras utilizadas en el programa, conversar con los niños acerca de su significado, pues varias son conocidas para ellos. Presente los sinónimos de las palabras trabajadas y explique a los niños lo que significa que sean palabras sinónimas. Realice ejemplos de oraciones con los sinónimos presentados y pida a los niños que identifiquen cuando se utilizan. Por ejemplo: la palabra aburrimiento: “Cada vez que estoy solo es un fastidio”, los niños deberían reconocer la palabra fastidio como un sinónimo de aburrimiento. Si ya trabajaron anteriormente los sinónimos, puede incluir en esta experiencia los antónimos de al menos tres palabras y dar ejemplos de esta.
9. Comparta con la familia información sobre desarrollo y la creatividad en la infancia. “Los niños necesitan aburrirse”, es el nombre del artículo sugerido, y refiere a la importancia de permitir a los niños tener momentos sin actividad o estímulo tecnológico para así potenciar su imaginación y creatividad. En el anexo 5 encontrarán una carta para la familia y el artículo mencionado.

EDUCACIÓN EN MEDIOS:

La educación de medios tiene por objetivo despertar el sentido crítico y el visionado activo de los televidentes. Las actividades que se proponen a continuación formaran en niños y niñas las bases para desarrollar estas habilidades más complejas:

1. **Narrador:** Realizar preguntas a los niños que los ayuden a descubrir si existe un narrador en el programa, quién cuenta la historia: ¿cómo sabemos lo que está pasando en la historia?, ¿hay un narrador?, ¿Los personajes conversan?, ¿cómo entendemos lo que pasa?, ¿qué significa la nube que aparece en el programa?, ¿cuál es la función de los plasticines?, ¿por qué cantan?, ¿para qué es la canción?, ¿y si no hubiera canción, qué pasa?.
2. **Aprendizaje del lenguaje audiovisual:** Invite a los niños a pensar en los recursos que utiliza el programa para comunicar y expresar, realizando preguntas como: ¿de qué manera sabemos lo que sucede en el programa?, ¿dónde sucede la historia?, ¿cambian de lugares?, ¿cuáles?, ¿qué sienten cuando cambian las escenas?, ¿y si todo fuera en el mismo lugar qué pasaría?

Video juego

Serie: Horacio y los plasticines

Anexo 1: Imágenes video juego



Video juego

Serie: Horacio y los plasticines

Anexo 2: Canción del programa

Video Juego

Si aburrido estas en casa, y, no sabes que jugar
En la tele sólo hay series, que le gustan a mamá.
Los amigos de la plaza, se tuvieron que entrar
Y no tienes muchas ganas de estudiar.

Entonces imagina un mundo de colores tus cosas
Y que tu camita es una nave espacial
O bien, dibuja en tu cuaderno una mantis religiosa
Con la que te pongas a bailar.

Coro: Porque en tu mente tienes
Todos los ingredientes
Para volar muy lejos
Es tu imaginación

Imagina imaginando a todo el mundo cosas bellas
Ya nadie tendría que ponerse a pelear
Imagina que todo el mundo fuera de plasticina
Para que pudiéramos cambiar.

Coro: Porque en tu mente tienes
Todos los ingredientes
Para volar muy lejos
Y sentir la emoción
Que linda sensación
Tremenda diversión
Sólo con tu imaginación

Si aburrido estas en casa, y, no sabes que jugar
En la tele sólo hay series, que le gustan a mamá.
Los amigos de la plaza, se tuvieron que entrar
Y no tienes muchas ganas de estudiar.

Pero tú ya sabes cómo disfrutar
Porque tienes en tu mente el secreto ingrediente
Sólo tienes que ponerte a imaginar
Imaginar, imaginar, imaginar.



Video juego

Serie: Horacio y los plasticines

Anexo 3: Obras de arte



“La persistencia de la memoria”, Salvador Dalí

Video juego

Serie: Horacio y los plasticines



“Los tres músicos”, Pablo Picasso



“El cazador”, Joan Miró

Anexo 4: Narración

Un día de aventura

Había una vez un elefante muy tragón y cansado de comer plantas en el zoológico decidió irse.

El elefante llamó a la tortuga dormilona, al León triste y les contó que se iba a ir del zoológico. Ellos decidieron acompañar al elefante en su loca aventura.

Salieron del zoológico por un túnel del alcantarillado, se arrastraron por la tierra para que no los vieran y luego llegaron a la calle.

Subieron a un camión y se aventuraron por la ciudad en busca de un mejor lugar para vivir.

En el camión se quedaron dormidos y no se dieron cuenta que llegaron a el campo, ahí decidieron bajarse y comenzaron a caminar entre los árboles y los prado

Encontraron un enorme árbol al cual se subieron y pudieron ver el maravilloso paisaje. Se colgaron de las ramas, pues era un sauce llorón.

Al caminar llegaron a un río que venía de la montaña y decidieron tomar un baño, se divirtieron mucho, se lanzaban agua y jugaron toda la mañana.

Cuando comenzaron a sentir hambre salieron a buscar comida, pero sólo encontraron plantas y frutas, y era muy difícil de encontrar, así que decidieron volver al zoológico, pero no sabían que llegar allá sería muy difícil....(Los niños deberán continuar la historia)

Anexo 5: Carta y artículo

Queridas familias:



Hoy vivimos una significativa experiencia acerca de la imaginación. Los niños y niñas vieron el programa “Horacio y los plasticines”, el capítulo trataba acerca de los video juegos y el uso de la imaginación, pues Horacio no sabía qué hacer luego de que se le acabaron las baterías de su juego.

Junto a los niños descubrimos la importancia de usar nuestra mente para divertirnos, pues ahí encontramos todos los ingredientes necesarios para entretenernos.

Adjuntamos un artículo para la familia que complementará la experiencia vivida en el aula.

Saludos Las Tías

Queridas familias:



Hoy vivimos una significativa experiencia acerca de la imaginación. Los niños y niñas vieron el programa “Horacio y los plasticines”, el capítulo trataba acerca de los video juegos y el uso de la imaginación, pues Horacio no sabía qué hacer luego de que se le acabaron las baterías de su juego.

Junto a los niños descubrimos la importancia de usar nuestra mente para divertirnos, pues ahí encontramos todos los ingredientes necesarios para entretenernos.

Adjuntamos un artículo para la familia que complementará la experiencia vivida en el aula.

Saludos Las Tías

Queridas familias:



Hoy vivimos una significativa experiencia acerca de la imaginación. Los niños y niñas vieron el programa “Horacio y los plasticines”, el capítulo trataba acerca de los video juegos y el uso de la imaginación, pues Horacio no sabía qué hacer luego de que se le acabaron las baterías de su juego.

Junto a los niños descubrimos la importancia de usar nuestra mente para divertirnos, pues ahí encontramos todos los ingredientes necesarios para entretenernos.

Adjuntamos un artículo para la familia que complementará la experiencia vivida en el aula.

Saludos Las Tías

Los niños necesitan aburrirse

Es normal que los niños de hoy en día vayan a la escuela, hagan ballet, fútbol, básquet, que toquen el piano, la flauta, la guitarra, que hagan inglés, además de hacer los deberes y jugar a los videojuegos, ver la televisión, navegar por internet o leer. Si nos fijamos podremos observar que nuestros hijos tienen una verdadera programación, una agenda diaria de tareas para realizar, igual que los adultos. Este hecho dificulta mucho el poder potenciar una gran habilidad: la creatividad.

La creatividad es la capacidad de crear, inventar, innovar, entre otros, es la capacidad de generar ideas alternativas ante situaciones, o de pensar en respuestas para solucionar problemas. El niño creativo explora su entorno, siente curiosidad, busca alternativas, es receptivo con todo lo que le envuelve, y toma iniciativas. Los seres humanos nacemos con esta capacidad, que es necesaria para la adaptación al mundo en el que vivimos. La creatividad es un potencial de gran valor y un recurso útil que conviene estimular desde bebés.

Diversos autores coinciden en identificar al juego como la forma más evidente de expresión en los niños, pues se trata de una producción espontánea del niño y al mismo tiempo una copia de la vida humana en todas sus etapas y en todas sus relaciones. El juego es la mejor manera que tienen los niños para desarrollar la creatividad que a su vez sirve para desarrollar el juego de una manera original.

Crear deseos, ideas y posibilidades infinitas les lleva a aprender, a desarrollarse intelectualmente, al tiempo que les permite expresar sus sentimientos y sus inquietudes. Por eso, es tan importante potenciar la creatividad de los más pequeños desde que son bebés y seguirla estimulando cuando van creciendo.

Como comentábamos antes, en la actualidad los niños no tienen espacios para desarrollar la creatividad, no hay ningún momento del día que puedan aburrirse y pensar: ¿y ahora qué hago? Es importante que les demos esta opción, que puedan encontrarse en ese punto y que desarrollen la capacidad para adaptarse a todos los momentos y encuentren soluciones a estas situaciones de aburrimiento del que ahora no disponen. Entonces la creatividad y la imaginación serán sus grandes aliados.

Nosotros, padres y educadores, tenemos en nuestras manos el poder ayudar a que los niños potencien estas habilidades, a que puedan desarrollarlas libremente, sin decirles que es lo que han de hacer o a que han de jugar. Podemos:

- Jugar a inventar, que inventen juegos que se salgan de lo habitual, la imaginación es un gran aliado y la invención es vital.
- Jugar al aire libre para que se interrelacionen con los diversos elementos que se encuentran en el exterior, hacer excursiones y que se encuentren con ellos mismos fuera del hogar les irá muy bien para ser creativos e imaginativos.
- Buscar variación en lo cotidiano, salirse de lo común y hacer cosas diferentes e innovadoras para ellos.
- Imaginar lo imposible, la imaginación es libre y los niños obtienen mucho de ella, es importante que puedan desarrollarla sin tapujos y sin límites.

Así, es importante que los niños tengan esos momentos, que se encuentren en situaciones no programadas y que tengan la oportunidad de potenciar la creatividad. Eso les ayudará en el presente y en el futuro.

Escrito por: Patricia de la Sierra Diez