

Botonera fonológica

Escuela: Jardín de Infantes Común N°2 DE 20

Autoras/es: Romina Analía Ramona Lafaci, Leonarda Corina Romano

Sala/grado/año: Sala de cinco años

Breve descripción

La práctica realizada consistió en generar una secuencia didáctica de Educación Digital y alfabetización (aspecto fonológico) generando desafíos para que alumnos y alumnas crearan su propio juego digital y pudieran compartir sus saberes con otros niños del jardín.

Como producto lograron la “botonera fonológica”, basada en propuestas pedagógicas con las que aprendieron a identificar rimas iniciales y finales. También lograron adquirir habilidades para leer y escribir a través de imágenes y sonidos. Pudieron realizar combinación de lenguaje visual, sonoro y escrito en producciones grupales digitales.

El mayor desafío fue generar instancias de trabajo en pequeños grupos con creciente autonomía para la resolución de problemas. Fue una propuesta interesante que los fortaleció las posibilidades de planificar, lograr acuerdos y concretar ideas.

Situación inicial

A partir de la capacitación situada “Alfabetización en movimiento 2024” se propuso co-crear una secuencia lúdica digital junto a los alumnos y las alumnas. El producto sería una “botonera fonológica”, basada en propuestas pedagógicas con las que se enseñan Lengua que involucran hablar, escuchar, leer y escribir.

Uno de los propósitos fue generar propuestas que promuevan el desarrollo del pensamiento computacional y la introducción a la programación. Otro, que los alumnos y las alumnas fueran protagonistas en la creación de contenido digital interactivo, poniendo en práctica procesos y dinámicas tanto personales como sociales vinculadas a Lengua, ya que observamos escaso uso del lenguaje verbal y dificultades en la dicción.

La botonera contempla los diferentes modos de aprender, ofreciendo actividades

desafiantes. Para que los alumnos y las alumnas socialicen sus aprendizajes y profundicen sus conocimientos, se invitó a las familias, en el transcurso del proyecto, a compartir actividades de pensamiento computacional.

Objetivos

Que los alumnos y las alumnas avancen en sus posibilidades de:

- Aportar ideas y valorar el aporte del grupo en la resolución de problemas cuando se producen textos orales y escritos.
- Escuchar con atención en diferentes situaciones para resolver desafíos fonológicos.
- Manifestar actitudes de interés, entusiasmo y placer por las diversas situaciones de lectura y escritura que se desarrollan.
- Construir una creciente confianza y autonomía en la resolución de problemas.
- Iniciarse en la lectura y en la escritura hipertextual y multimodal para producir, comunicar y colaborar con otros y otras.
- Desarrollar habilidades para leer y escribir a través de imágenes, sonidos, códigos y lenguajes diversos (lectura/escritura hipertextual).

Contenidos

Lengua - Bloque: Precursores y sistema de escritura

Contenidos:

- * Reconocimiento de rimas, sílabas y fonemas en la oralidad (conciencia fonológica) a través de actividades lúdicas, en distintos soportes, dispositivos y formatos.
- * Conocimiento de la relación entre sonidos y letras.
- * Reconocimiento del nombre propio y lectura de palabras de estructura fonológica simple.

Educación digital - Bloque: Alfabetizaciones múltiples (digital, informacional y mediática)

Contenidos:

- * Participación y colaboración para la realización de producciones digitales, utilizando diversas herramientas digitales y combinando diferentes lenguajes (visual, sonoro, texto, audiovisual).
- * Identificación de iconografías comunes. Relaciones entre los íconos y sus funcionalidades en diferentes herramientas y contenidos digitales.

* Exploración y usos de las tecnologías digitales para registro: escritura, dibujos, audios, fotografías.

Destinatarios

Alumnos y alumnas de sala de 5 años.

Secuencia didáctica

PROPUESTAS LÚDICO – PEDAGÓGICAS

1- Se reúne al grupo para presentarles la propuesta. “¿Qué les parece si entre todos nos organizamos, pensamos e inventamos un juego con fotos, letras y palabras, para jugar en la computadora?”

A continuación, se les propone jugar con los sonidos de las vocales para encontrar objetos en la sala que, al nombrarlos, comiencen con la vocal que oyeron.

Se ofrece una tablet para registrar el objeto encontrado. Luego se imprimen las fotos para la próxima propuesta.

2- Se convoca al grupo de alumnos y alumnas para recordar el juego de la clase anterior con los sonidos de las vocales y los objetos cotidianos. A continuación, se les presentan las fotografías impresas que fueron tomadas por ellos y ellas en la propuesta anterior, recordando qué representa cada una (Arcoiris; Estrella; Isla; Oso; Uva). Para dar inicio al siguiente juego, se colocan en el pizarrón las vocales desordenadas y en el piso las fotos boca abajo.

El equipo se conforma por cinco niños y niñas. Cada integrante toma al mismo tiempo una foto del piso y comienza a resolver el desafío de ubicarla debajo del cartel con la vocal de acuerdo a como suena el inicio de la palabra. Al finalizar se evalúan los resultados con los alumnos y las alumnas.

El otro equipo realiza un nuevo desafío. Se colocan las fotos en el pizarrón y en el piso las vocales boca abajo. Este equipo está conformado por otros cinco niños y niñas, cada integrante toma al mismo tiempo una letra del piso y comienza a resolver el desafío de ubicarla debajo de la fotografía de acuerdo a como suena el inicio de la palabra. Al finalizar se evalúan los resultados con los alumnos y las alumnas.

3- Se realizan producciones digitales junto a la facilitadora pedagógica digital. Se propone registrar voces utilizando un dispositivo de entrada de audio (micrófono), conectado a un celular para usar la aplicación “grabadora de voz”. Quienes quieren hacerlo van nombrando las vocales. Luego, las grabaciones son utilizadas

para el juego de la “botonera” junto a las fotos de aquellos objetos seleccionados por los alumnos y las alumnas.

El Nivel 1 de la botonera consiste en oír la vocal y seleccionar la foto correcta para poder continuar el juego.

Exploración y uso del primer nivel de la “Botonera”. Pruebas y ajustes a partir de los comentarios de los chicos y las chicas.

4- Se presenta un juego con material concreto. El mismo está compuesto por tarjetas con nombres y tarjetas con el rostro de cada alumno o alumna. De acuerdo con las posibilidades de chicos y chicas, se propone por ejemplo dar vuelta todas las tarjetas de los rostros para que no se vean, dejando las tarjetas con los nombres visibles. La partida consiste en tomar una tarjeta, mirar el rostro y ubicar el nombre que le corresponda, argumentando por qué es ese y no otro, haciendo hincapié en la primera letra del nombre.

Otra opción es ofrecer tarjetas con los rostros duplicados. Para iniciar la partida tendrán que colocar un grupo de tarjetas boca abajo y los duplicados con los rostros a la vista. Luego, a su turno cada jugador selecciona una tarjeta del sector boca abajo, dice el nombre de quien está en la foto y a continuación tiene que buscar una en el sector de tarjetas con rostro a la vista, cuyo final del nombre rime con el final del anterior (por ejemplo, Samuel - Gael).

5- Se realizan producciones gráficas e individuales proponiendo que cada uno dibuje su rostro (para no publicar fotos de los alumnos no autorizados). Se usan los dibujos para preparar el segundo nivel de la botonera.

En este nivel el desafío es tocar el micrófono ubicado arriba del retrato, escuchar el nombre grabado por el alumno o la alumna para luego seleccionar la imagen del objeto cuyo nombre rime con el escuchado (rima final). Ejemplo: el nombre que se escucha es Gael y las imágenes propuestas en pantalla son pincel, pizarrón.

Se realiza en la sala la búsqueda de objetos cotidianos jugando a las rimas. Luego, los niños y las niñas tomarán las imágenes de los objetos utilizando una tablet.

Exploración y uso del segundo nivel de la “Botonera”. Pruebas y ajustes a partir de los comentarios de los chicos y las chicas.

6- Se convoca al grupo a una ronda para proponer un juego sonoro. A continuación se les presenta una caja con objetos del jardín. En pequeños grupos, tendrán que resolver un nuevo desafío: encontrar objetos que al mencionarlos, suenan igual en el inicio de la palabra como por ejemplo: lana y lápiz.

Una vez que hayan logrado el desafío, se les explica que, para organizar el siguiente nivel de la botonera, ellos y ellas van a tomar fotografías de los materiales presentados y elegirán otros que al nombrarlos no suenen igual en la sílaba inicial.

El tercer nivel consiste en escuchar el nombre de un objeto y luego seleccionar entre las imágenes ofrecidas, aquella con el objeto cuyo nombre empiece con el mismo sonido.

Exploración y uso del tercer nivel de la “botonera”. Pruebas y ajustes a partir de los comentarios de los chicos y las chicas.

Otros actores

Las familias participaron en el cierre de proyectos. Se compartió un código QR para que todas ellas pudieran conocer y usar la botonera fonológica con sus hijos e hijas.

Evaluación

Las propuestas pedagógicas estuvieron pensadas para que secuencialmente los alumnos y las alumnas se apropiaran de los dispositivos tecnológicos, la aplicación Genially y los juegos con material concreto.

Para armar y crear cada nivel de la botonera fonológica, se nucleó al grupo para presentar cada actividad y relacionar la siguiente propuesta con lo ya vivenciado. El registro pedagógico junto con alumnos y alumnas permitió armar la bitácora para luego elegir qué imágenes o audios usar para el juego.

Los dispositivos tecnológicos estuvieron a disposición en la sala para estas propuestas e incluso para otras. El grupo se apropió de los mismos y comenzaron a sugerir tomar fotos como memoria o grabar audios para volver a escucharlos.

Fue fundamental que los chicos y las chicas se sintieran protagonistas y pudieran probar cada nivel del juego, escuchar la consigna y llevarla adelante para luego evaluar junto a las docentes si había que modificar alguna palabra, foto, dibujo o ícono.

Algunos alumnos mantuvieron su atención e interés durante todo el tiempo que duraba cada propuesta mientras que a otros les costó sostenerla, por lo que siempre hubo múltiples actividades dependiendo de los intereses de alumnos y alumnas. Finalizando el proyecto todos y todas se mostraron con deseos de jugar con la botonera y compartirla con otras salas y docentes, orgullosos y orgullosas por el logro en equipo.

Los resultados superaron las expectativas. Se observó en alumnos y alumnas la aplicación cotidiana de los conocimientos adquiridos, la elaboración de rimas, juegos de palabras, búsqueda de coincidencias entre sus nombres y los de aquellos objetos que se encuentran en el jardín.

Lo más gratificante fue ver sus rostros cuando al jugar la versión final de la botonera, se escuchaban, pasaban de nivel y se concentraban para dar respuesta

a cada pregunta.

Finalmente se propuso al grupo presentar el juego de la “Botonera fonológica” a otros niños del jardín. El objetivo fue compartir los aprendizajes con toda la comunidad educativa y para ello cada uno y cada una dio su consentimiento con entusiasmo replicando la experiencia junto a los y las demás.

Los docentes se interiorizaron en el uso de Genially, con aciertos y desaciertos, pero con el entusiasmo de saber que alumnos y alumnas pudieron afrontar el desafío de crear su propio juego.

Bibliografía

Diseño curricular Nivel Inicial. Salas de 4 y 5 años. 1ª edición para el profesor, Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación, 2025.