



HERRAMIENTA #5: DISPOSITIVOS DE AUDIO

NOMBRE HERRAMIENTA: DISPOSITIVOS DE AUDIO

EDAD SUGERIDA: Niños y niñas de 0 a 5 años

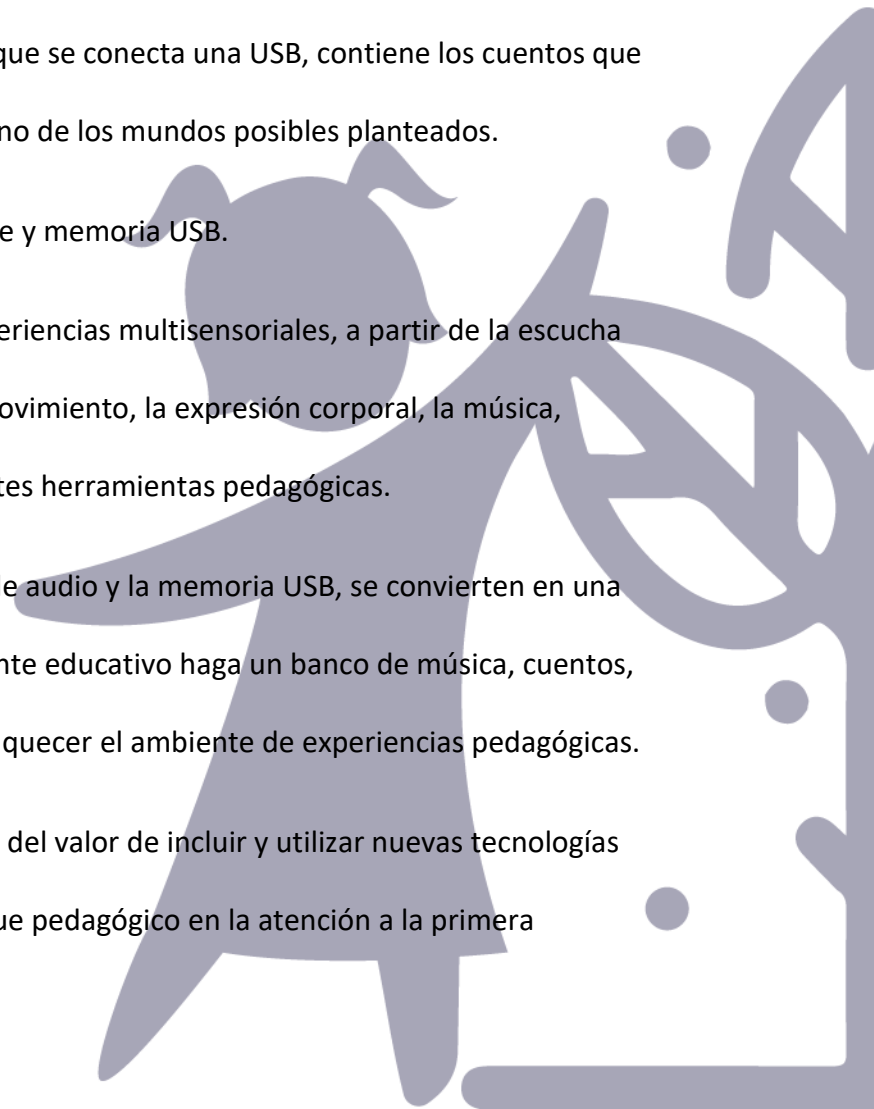
DESCRIPCIÓN: Es un parlante portátil al que se conecta una USB, contiene los cuentos que dinamizan el juego y responden a cada uno de los mundos posibles planteados.

HERRAMIENTAS O MATERIALES: Parlante y memoria USB.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS: Generar experiencias multisensoriales, a partir de la escucha de cuentos, el baile, la dramaturgia, el movimiento, la expresión corporal, la música, potenciando el despliegue de las diferentes herramientas pedagógicas.

INSTRUCCIONES DE USO: El dispositivo de audio y la memoria USB, se convierten en una herramienta tecnológica para que el agente educativo haga un banco de música, cuentos, sonidos entre otros, que le permitan enriquecer el ambiente de experiencias pedagógicas.

MOMENTO REFLEXIVO: Reconocimiento del valor de incluir y utilizar nuevas tecnologías para potenciar los contenidos y despliegue pedagógico en la atención a la primera Infancia.





AGENDA TALLERES DE FORMACIÓN

En el marco del desarrollo del presente proyecto formativo, se estructura una serie de talleres que buscan potenciar los procesos de acercamiento con los principios de formación ambiental en el público objetivo; es por esto que, a continuación, se presenta la estructura que se desarrollará cada uno de los encuentros presenciales en las trece biodiverciudades de Colombia.

MOMENTO 1. “AGENTE EDUCATIVO(A): EMPODERADO(A), COMPROMETIDO(A) E INSPIRADOR(A)”

DURACIÓN: Dos horas

OBJETIVO: Reconocer la importancia de la labor desarrollada y brindar un espacio de reflexión y práctica para la afirmación de un liderazgo individual empoderado, comprometido e inspirador.

MOMENTO 2. “CREATIVIDAD PARA LA FORMACIÓN AMBIENTAL”

Taller de aplicación del **Ciclo Creativo Ambiental / Nativos Ambientales**

DURACIÓN: Dos horas

OBJETIVO: El taller se enfoca en activar y expandir el pensamiento creativo de los agentes educativos que actúan como facilitadoras ambientales de niños y jóvenes en diferentes regiones del país, logrando que apropien de manera creativa el juego **VIDAViva**, esto es, que, a partir de la comprensión de cada una de las partes y dispositivos modulares del juego, puedan comprender las experiencias propuestas y construir nuevas prácticas de



enseñanza-aprendizaje en cada una de las sesiones o clases. Estas posibilidades lúdicas les permiten a agentes educativos, ampliar las narrativas y crear, cada vez, nuevas reflexiones en torno a cuidado y recuperación del ambiente.

En este momento se incluye la entrega del kit lúdico pedagógico, socialización del seguimiento refuerzo y acompañamiento de la propuesta formativa, se desarrolla la evaluación del taller y se brinda el refrigerio a los participantes.

