



Propuesta: “LABERINTO DE SENSACIONES”

Proceso de revisión realizado por Equipo Tramas Digitales Inicial 2016

Responsables:

Profesora de Educación Inicial -Adriana Gómez

Profesora de Educación Inicial -Lic. en Psicopedagogía-Mat 083-Fernanda Luzzi

Jardín de Infantes N° 5 Federico Froebel- Rafaela

Docentes a cargo: Laura Canavese - Adriana Dopazo

Pregunta Inicial: Mi cuerpo siente, cuando...¿qué siente mi cuerpo cuando...?
¿mi cuerpo siente? ¿cuándo siente?

PROPÓSITO DE LA ESTRATEGIA:

Esta experiencia parte del interés de los niños/as por explorar e investigar, cuenta con el placer de actuar característico de la edad y se propone ampliar y enriquecer las vivencias y exploraciones con el propio cuerpo, atendiendo a las sensaciones, percepciones y emociones, sentimientos que las interacciones con los otros y el entorno van generando. Promoviendo el intercambio, la solidaridad, entre niños de distintas edades y secciones.

Las interacciones con los objetos a través de la multiplicidad de los sentidos son una gran fuente de información para los niños por lo cual se propone el recorrido por un laberinto Multisensorial. Experimentar con todo el cuerpo las sensaciones que proporcionan elementos como perfumes, alimentos, objetos cotidianos, etc., estos ofrecen una gran fuente de información, por lo que estos elementos serán incluidos en un laberinto por el que los niños/as deberán atravesar.

Se designó el proyecto “Laberinto de sensaciones” considerando que las sensaciones no son lineales, ni unívocas pueden recorrer un camino de hallazgos permanentes hacia lo nuevo y desconocido, de este modo provocar que los niños/as descubran y enriquezcan el conocimiento de su cuerpo, de los objetos a través de los sentidos explorando toda una serie de actividades manipulativas, sensoriales y experienciales incluyendo recursos tecnológicos digitales, promoviendo el aprendizajes por medio de la experiencia multi sensorial.



Se invitará a los niños a plasmar lo vivido y aprendido en el transitar por el Laberinto de Sensaciones a través una producción visual digital, mediante la realización de distintas tiras cómicas, realizadas con la aplicación Comic Life.

OBJETIVO GENERAL:

Ofrecer a los niños/as diversas experiencias sensoriales incluyendo recursos tecnológicos digitales favoreciendo los aprendizajes multisensoriales.

Ofrecer a los niños diversas acciones para que ellos puedan producir nuevas experiencias sensoriales. Enriquecer el conocimiento de su propio cuerpo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Explorar los sentidos en diferentes situaciones, buscar información a través de los distintos sentidos.

Enriquecer las relaciones interpersonales resaltando el cuidado del otros, la solidaridad.

Manipular y explorar dispositivos móviles y distintas apps que posibilitan la exploración visual, audiovisual, produciendo nuevas imágenes, relatos y registros.

Participar en la producción colectiva, en pequeños grupos, de una tira cómica utilizando las aplicaciones específicas disponibles en las tablet.

Operaciones: Percibir. Observar. Evocar. Narrar. Comunicar.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA CON LOS NIÑOS:

Se invita a los niños a ingresar y recorrer "El laberinto de sensaciones", espacio organizado por las docentes que promueve un andar multisensorial, vivenciando distintas experiencias a través de los cinco sentidos. Descubrir sensaciones, promoviendo diversas percepciones permitiendo el conocimiento de la realidad desde la experiencia sensorial.

Al ingresar al laberinto los niños y niñas dispondrán de los siguientes espacios que conforman el recorrido:

Túnel sonoro: Atravesar un túnel con tiras de totoras entrelazadas, de las cuales penden diversos elementos sonoros como llaves, botellas sonoras y cascabeles, que ponen en juego las percepciones auditivas.

Estación táctil cuenta con alfombras de algodón, de virulana, de piñas dispersas y desarmadas, piedras, hojas secas, alfombra de nylon húmeda. Atravesarlo sintiendo con la piel, descalzados, en distintas posiciones, reptando, en cuadrupedia, de cúbito ventral (de panza) , decúbito dorsal (de espalda) buscando otras maneras para sentir.

Espacio de la oscuridad, de las sensaciones visuales. Espacio con estimulación visual, con luces de colores, linternas; utilizando la aplicación Linterna de la tablet, y caleidoscopio. Atravesar siguiendo los haces de luz y encontrar diversos objetos dispuestos en el espacio, reconocer formas, colores.

Espacio para saborear. Detenerse, sentarse y tomarse un tiempo para probar, saborear-probar sin mirar- Conforman el espacio, vasijas con miel, azúcar, jugos de limón, naranja, sal, gaseosa, agua con pimienta, dulce de leche. Sentir, percibir y descubrir los elementos a través de los sabores.

Rincón de los olores: pequeños frascos con perfumes y aguas con olores. Sentir, percibir y descubrir los aromas a través del olfato. Aromas: frutal, floral, químico como el alcohol, levadura de cerveza, agua de ajo, jugo de cebolla...

A la salida del laberinto, *Espacio de colores y sonidos,* a medida que van llegando, se agrupan de a cuatro y juegan con la aplicación Color Ripple, que permite una exploración digital, visual de movimientos y colores, con la participación de varios niños en simultáneo (multitouch) y acompañamiento auditivo- sonoro suave.

Los alumnos registran el paso por los distintos sectores del laberinto, utilizando la cámara en modo fotografía, de su propio paso o el de su compañero. Para ello cuentan con una tablet en cada uno de los espacios. Registran, seleccionan las fotos que le permitan recuperar las sensaciones vivenciadas.



Al finalizar se comparten en forma oral las experiencias, poniendo en palabras las vivencias en el recorrido atravesado, los descubrimientos, los recuerdos, escuchando a los compañeros, encontrando semejanzas y diferencias, formulando preguntas. Al día siguiente se recuperan las imágenes del recorrido en el Laberinto, capturadas por los niños con las cámaras de las tablet. Se proyectan con el cañón recordando lo vivido, seleccionando imágenes de caras, gestos, movimientos, en cada uno de los espacios. El grupo de 5 años revisa las fotos tomadas eligiendo aquellas que están en foco, descartando las que se repiten, desde la galería de imágenes, para elaborar una historia visual, una tira cómica que luego compartirán con los demás salas participantes. Seleccionan las fotos a utilizar, una por espacio, no más de cinco.

Durante el transcurso de otra jornada se crean dos historietas (historias gráficas) mediante las imágenes registradas y seleccionadas previamente, intervenidas con el editor de fotos y luego con el programa Comic life en forma conjunta docentes y niños/as. La edición se hará con la notebook conectada al cañón, para proyectar el producto al tiempo que se realiza permitiendo la participación y la toma de decisiones de los niños y el establecimiento de acuerdos. Se proponen las siguientes acciones: Secuenciación y ordenamiento de las imágenes que componen el relato. Inserción de globos de textos. Expresión de palabras y/o onomatopeyas a incluir en cada imagen, escritura de las mismas, escritura al dictado por el adulto. Al finalizar la producción y con el acuerdo de todos, el docente termina la edición de las historietas.

Las producciones se compartirán con la comunidad. Cada niño llevará impresa la tira cómica como otro modo de comunicar la experiencia.

El equipo de tramas digitales inicial sugiere como otras posibilidades de creación de relatos visuales por parte de los niños con mayor autonomía, participación, toma de decisiones y construcción colectiva de saberes son las apps que pueden ser descargadas en las tablet, aquellas aplicaciones que permiten intervenir imágenes, dar movimiento o animación u otras que posibilitan crear

videos con solo arrastrar imágenes, agregar audios, videos. Pueden indicarse en este caso las apps Creador de Gif Animado, Editor de video.

Otras posibilidad es seleccionar fotos de rostros con distintas expresiones a partir de la experiencia en el recorrido por cada uno de los espacios del laberinto. Intervenir cada una de las fotos con las apps Pic Art, agregando una pegatina o dibujando el objeto o estímulo que produjo esa percepción. Una misma cara puede admitir más de un elemento, según las experiencias y vivencias. Componer con ello un Ibook podría ser por sentidos, por percepciones. El mismo podrá compartirse con otras salas y con las familias.

Indicadores de producción e interacción:

¿Reconoce las diferentes iconografías para identificar una acción (encender, imprimir, salir, guardar) en el uso de la tablet?

¿Espera a su compañero para accionar con la tablet?

¿Utiliza los diferentes recursos tecnológicos de manera individual y/o grupal?

¿Sabe volver a la aplicación que necesita utilizar si se sale de ella?

¿Identifica, busca y recolecta imágenes sobre lo experimentado y registrado en la Tablet?

¿Edita las imágenes solo o necesita ayuda, acepta las elecciones de sus compañeros?

¿Utiliza de manera independiente herramientas para atender una variedad de tareas y problemas?

¿En la producción de los relatos participan todos los niños? ¿Cómo lo hace cada uno? ¿Cómo crean y narran las historias visuales? ¿Qué procesos llevan adelante?



ESPACIOS:

Espacios que provocan, estimulan los sentidos y ponen en juego la novedad, la sorpresa, el encuentro con lo nuevo o el recuerdo, la evocación y/o la formación de nuevas percepciones.

Espacios corporal, espacio singular, espacios colectivos.

Espacios de producción de nueva información y modos de comunicación.

TIEMPOS:

Tiempo de exploración sensorial, de percepciones, de movimientos. Tiempo de exploración, de recuperación, de reorganización de la información sensorial y kinésica y tiempo de producción de las vivencias. Tiempo de vivencias personales, corporal, vivencias compartidas. Tiempo colectivo de producción.

Tiempo cronológico de dos o tres jornadas escolares, tiempo que se recorta y actualiza para seguir dando lugar a un proceso que se inicia en el nacimiento junto a las experiencias que son ofrecidas por los adultos cuidadores desde ese primer día y tiempo que se prolonga y sostiene aprendizajes multisensoriales.

1º jornada: con preparación previa del espacio por parte de las cinco docentes responsables pertenecientes a la institución de ambos turnos y de las distintas secciones. Recorrido del laberinto por grupos.

2º jornada: se desarrolla al día siguiente con los niños de cinco años de la sala verde junto a las dos docentes encargadas de este proyecto.

GRUPALIDADES:

Se propone la experiencia a 75 niños pertenecientes a las secciones de tres, cuatro y cinco años del establecimiento de jornada completa. La propuesta será realizada por grupos más pequeños en distintos momentos y se reagrupan de acuerdo a las acciones y roles elegidos.

RECURSOS MATERIALES: arco de alambre, tiras de papel, pizarrón, cartel, mesas de la sala, ovillos de totora, botellas con arroz y/o porotos, llaves, cascabeles, alfombras con algodón, otras con virulana, piñas, colchonetas, cortinas, papeles de colores, linternas, secador de pelo, reflector con luz verde, perfumes, alcohol, miel, limón.

Recursos digitales: Cañón, Pantalla, Notebook, Tablet.

Software: Comic Life.

Aplicaciones (apps)

[Kaleidoscope](#) [Doodle Pad](#) crear pinturas/dibujos con efectos de caleidoscopios, para ello cuenta con 8 modos especiales de giro caleidoscopio, pincel con resplandor de neón y crayón cepillo. Permite importar fotos desde la galería y usarlas como fondo.

[Color Ripple para niños pequeños](#) Presenta animaciones llenas de color e interactivas. Cuando se toca la pantalla se mueven y componen nuevas formas. Es multi-touch. Tiene música puede bajarse el volumen.

[Linterna de colores](#)

Linterna de colores con colores nítidos y brillosos que destellan desde la pantalla. Linterna intermitente para jugar con el efecto discontinuo de las luces.

[Creador de Gif Animado](#) Posibilita crear las propias animaciones- gif, permite introducir hasta diez fotos de la galería, añadir adhesivos para fotos con sus imágenes en movimiento, modificar el tiempo, guardarlas en la galería y compartirlas.

[Viva Video Editor](#) Permite la edición de videos, con fotos o filmaciones, agregando pegatinas textos y audios desde la tablet.

EVALUACIÓN: Registro narrativo escrito y fotográfico de las acciones de los niños y registro auditivo de sus expresiones en relación a los sentimientos y emociones, impresiones y aprendizajes al participar de las diversas acciones asumidas.

Se proponen los siguientes indicadores:



Educación Inicial
Ciclo de Formación 2016



¿Enriquece las relaciones interpersonales resaltando el cuidado del otro, la solidaridad?

¿Comparte los diferentes recursos tecnológicos con sus compañeros y compañeras? ¿ De qué maneras?

¿Muestra cuidado en el manejo de los diferentes recursos tecnológicos?

¿Participa en forma activa de la producción de la narración digital?

¿Puede realizar un relato visual? ¿De qué manera lo lleva a cabo?

[Síntesis de la estrategia](#)

[Imágenes de la estrategia](#)