

## **Estrategia :“Poniendole colores a las emociones”**

Jardín de Infantes N° 330 - Villa Constitución

Docentes: Santori Lorena - Macelloni Beatriz

### **Proceso de evaluación realizada por Tramas Digitales Inicial 2016**

Licenciada en Educación Inicial-Equipo Tramas Digitales Inicial Ana Sidoni

Profesora de Educación Inicial-Equipo Tramas Digitales Inicial Sonia Aguado

### **Propósito:**

Esta estrategia surge a partir de querer mejorar la convivencia en los diferentes espacios del jardín a través de la identificación de las emociones, revalorizando el uso de la palabra, favoreciendo el desarrollo de la capacidad de reconocer, comprender, expresar los propios sentimientos y respetar el de los demás.

Es por ello que la propuesta se basa en propiciar actividades con los múltiples lenguajes, incluido el digital, que les permita expresar emociones en forma creativa y a través del color, encontrar caminos de identificación, empatía y canalización de los sentimientos.

### **Destrezas, habilidades, operaciones mentales y/o cognitivas:**

- Expresión de sentimientos, emociones, ideas y opiniones. A través de las diferentes propuestas pretendemos que los niños/as se expresen en forma oral, gestual, corporal, manifestando estados de ánimo, dándole importancia a los lenguajes comunicacionales que favorecen las alfabetizaciones múltiples.
- Reconocimiento de las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.
- La exploración y observación de diferentes ámbitos, de objetos, espacios y seres que nos rodean que nos emocionan. Mirar desde diferentes subjetividades, comparar posturas, argumentar posiciones y respetar la opinión del otro.
- Expresar a través de los gestos. Identificar en los relatos y las acciones lo implícito y lo explícito, entretejer para potenciar las comunicaciones que activan las emociones.

- Interactuar con diferentes personas del territorio que aporten su mirada emocional sobre sus vivencias.
- Hipotetizar fundamentos sobre los colores y las emociones.
- Imaginar, producir y seleccionar imágenes y sonidos para crear juntos historias.

### **Grupo:**

Esta estrategia se implementa en la sala Violeta de 4 años: 20 alumnos/as con una niña en Proyecto de integración con Esc. especial “Bertha Guzmán” y sala Celeste de 5 años con 24 alumnos del turno mañana del Jardín N° 330

### **Propuestas de acciones pedagógicas:**

#### **Objetivos:**

- Identificar y canalizar las emociones a través de la creatividad.
- Favorecer la convivencia.
- Expresarse creativamente a través de los múltiples lenguajes.
- Familiarizarse con los diferentes dispositivos digitales.
- Registrar las emociones con los distintos recursos tecnológicos con los que se cuenta.

#### **Actividad digital:**

Crear digitalmente una historia que refleje en sus personajes los colores que les pusieron a las emociones.

#### **Actividades pedagógicas : programas y aplicaciones:**

- Dramatización de las docentes utilizando emoticones para sensibilizar. Actividad que se realiza en la Biblioteca Popular “Manuel Belgrano” sita en el edificio que se comparte con la escuela primaria.
- Expresión oral: Me pone feliz... Me pone triste... ¿qué otras emociones podemos sentir? Utilización de los emoticones para invitar a la circulación de la palabra, propiciando la participación de todos. El elemento mediador ayuda

a dar confianza y seguridad, para que cada niño y niña pueda expresar sus sentimientos.

- Presentación del video: “Las emociones en situaciones”... identificación de emociones.
- Narración del cuento: “Qué miedo”. Esta propuesta es aportada para la ocasión por la docente bibliotecaria, puesto que en todas las visitas a la biblioteca ella les narra un cuento y considera que éste invita a vivenciar las emociones.
- Registro fílmico y fotográfico de lo vivenciado. Esto permitirá ir armando apuntes de los decires de los niños/as. Se utilizan las tablets y el cañón para la proyección de un video.
- Recorrer nuestro territorio. Encontrar en estos espacios, lugares, objetos, personas que nos emocionen. Invitar al diálogo, registrar fotográficamente con la cámara de la tablet y grabar audios de voces , sonidos utilizando distintas app: **Cambiador de voz para niños - Grabadora de voz.....** o el grabador de la tablet. En el aula de usos múltiples se proyecta la app **Astral 3D** y se invita a los niños y niñas al juego corporal, recorrer el espacio con distintos , movimientos e intensidades,recorrer con la mirada, encontrarse con otros, saludarse, inventar abrazos.. etc..
- Luego de esta primera propuesta incorporar telas de colores. Cada niño -niña elige un color de tela y argumenta el porqué de la elección. De manera gradual y progresiva con movimientos suaves se los invitara a involucrarse en la tela seleccionada y propiciar un espacio de reflexión y expresión oral que les permita poner en palabras y relacionar colores con emociones. Registro fílmico y fotográfico de la experiencia. Utilización de celular. Luego se realiza un mural donde queda la impronta de color de la experiencia vivenciada. En las paredes del patio colocar papel continuo para la impronta creativa colectiva, utilizando pintura de diferentes colores según la elección de cada uno.

En otro momento en el mismo espacio se propone jugar con cintas de colores. Los colores bailan acompañados de música instrumental. Luego utilizan en las tablet la app **Colores para niños pequeños**, y representan gráficamente los movimientos vivenciados. Por ej. la cinta baila, corre, vuela, entre otras posibilidades. Registrar fotográficamente el momento con tablet y celular.

- Mirar el video de Pocoyo:”El misterio del monstruo”, proyectado desde la tablet al cañón ,conversar grupalmente acerca de los miedos,los monstruos,la oscuridad.

- Utilizando la proyección de la app **Astral3D** jugar con Luces y sombras: Inventar historias y personajes, con las manos, con todo el cuerpo, con el otro.
- Compartir entre todos una ronda de palabras, expresar sentimientos y miedos.
- Jugar con gestos: Mostrar imágenes en la tablet de niños expresando diferentes gestos. Hipotetizar sobre que le estará sucediendo. imitar y reinventar gestos. Tomarse fotografías con la tablet. Hacer foco, utilizar zoom, selfies.
- Buscar en las tablet las fotos tomadas en la galería. Intervenir las mismas. Un grupo utiliza el editor de fotos del dispositivo y otro edita con la tablet conectada al cañón utilizando la app **Cambiador de caras**. Con la misma se pueden sustituir partes de la cara, agregar ojos divertidos, narices, peinados, peinados extravagantes, cicatrices etc.
- Narración del cuento “Monstruo triste Monstruo feliz”. Se realiza en el espacio de la Biblioteca espacio para la reflexión, intercambio de de opiniones, vivencias y emociones. Captura de registro fotográfico y grabación de audios con la tablet.
- Inventar el propio monstruo de las emociones con la app **Colores para niños pequeños**, en grupos reducidos seleccionar colores y crear el personaje ,en ronda se comparte a través de una presentación.
- Sacarle fotos a los monstruos realizados con la tablet. Utilizar el editor de fotos del dispositivo e intervenirlas cambiando el color, poniéndole marco, agregando textos y dibujos, entre otras posibilidades.
- Con los personajes creados inventar una historia emocionante, filmar con la tablet y grabar audios con celular mientras se realiza el proceso creativo.
- Una vez realizada la historia confeccionar colectivamente las diferentes escenografías donde se desarrolle la historia. Cada sala se encargará de una parte de la misma utilizando diferentes materiales y elementos, como por ejemplo bloques, ladrillitos, pintura de murales, y las que fueran necesarias según la historia.
- Tomar fotografías de los personajes en situación, para poder armar digitalmente la historia inventada utilizando app **Powtoon** para la animación. El registro fotográfico se realiza con cámara y utilizando trípode para favorecer la estabilidad. Trabajo colaborativo entre ambas salas.

Sugerencia de app para la construcción de personajes,monstruos.

app **Monki Animal Builder** permite construir personajes seleccionando formas y eligiendo entre las imágenes ,dibujos que se presentan Captura la imagen y la

guarda en la galería.

**Creative Pla.** permite recortar y armar un collage.

Con la cámara fotográfica de la tablet se puede registrar momentos de la construcción del mural colectivo y editar un Gif con la app **Gif Creator**

Jugar con la app **Autimo** -descubriendo emociones, ayuda a los niños a comprender las emociones y expresiones faciales con tres actividades, se puede personalizar y añadir fotos y animaciones propias, de familiares y amigos.

- **Construyendo vínculos con las familias**

- Se realizan diferentes actividades articulando y creando lazos con las familias.
- Se propone a las familias realizar una encuesta : deberán enviar a través de mensaje de voz de whatsapp, donde se las invita a narrar una experiencia que consideren significativa y los haya emocionado de alguna manera, que involucren a los niños, le pongan un color a esa emoción y lo argumenten. Esta actividad promueve la participación dentro del marco de los festejos de la Semana de la Familia, favoreciendo así el acercamiento de las familias, dando lugar a las diferentes voces y a la socialización. Escuchar con los niños estas grabaciones para que ellos identifiquen las voces de sus familiares.
- En una salida compartida con las familias se los invita a grabar audios, contar experiencias personales ¿Qué los asustaba desde pequeños? y ¿cómo fueron superando esos miedos?

Durante el proceso se tendrá en cuenta ...**Indicadores**

- ¿Se habilitaron nuevos espacios tecnológicos?
- ¿Las propuestas son realmente inclusivas?
- ¿Cuál es la reacción de los niños/as ante las propuestas?
- ¿Se propicia la participación de todos/as?
- ¿Qué apps son las que impactan más y de qué manera?
- ¿Los niños/as pudieron expresarse libremente a través de los múltiples lenguajes?
- ¿Se propició la circulación de la palabra?
- ¿De qué manera hablan los niños/as de sus emociones?
- ¿Se posibilitó la diversidad de agrupamientos?
- ¿Se tuvo en cuenta la territorialidad?
- ¿Se incorporaron otros actores institucionales?

- ¿Se flexibilizaron los tiempos y los espacios para favorecer los aprendizajes?

### **Espacio:..**

Se utiliza el aula de usos múltiples de la escuela, ámbito apropiado para la proyección ya que no cuenta con mobiliario y se puede oscurecer. El amplio espacio permite el desplazamiento e invita al movimiento.

Se incorporan telas de colores y se armoniza con música. Se piensa este espacio también para el juego corporal con cintas.

El patio para la construcción del mural y bajo un hermoso árbol la escucha de audios  
La biblioteca un espacio para la narrativa.

Salas de jardín. para construir las distintas escenografías.

Territorio del jardín para transitar.

Espacios que habilita a las sensaciones, a los decires a los sentires, a la creación a las vivencias personales y grupales.

### **Grupalidad**

Individual y en pequeños grupos - Grupo total con la sala y la sala celeste del jardín.

### **Tiempo**

De narraciones y expresiones. Tiempos para el diálogo y sentimientos. Tiempos para el encuentro . Tiempos para crear. Tiempos para escuchar. Tiempos para construir con otros. Tiempos colectivos.

### **Materialidades**

Telas - cintas - papeles y pinturas para mural - pinceles - bloques - ladrillos -

Cuento : “Monstruo triste monstruo feliz”

### **Recursos tecnológicos**

Cámara fotográfica , filmadora, grabador y editor de fotos de la tablet.

Cañón .

Equipo de música.

Celulares, whatsapp (para los adultos).

App de la estrategia y sugeridas

**Colores para niños pequeños.**

**Kids Doodle**

**Astral 3D**

**Powtoon**

**Monki Animal Builder**

### **Creative Play**

#### **Gif Creator**

#### **Cambiador de voz**

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.auticiel.autimo&hl=es>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.baviux.voicechanger&hl=es>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.soompa.facechanger&hl=es>

#### **Editor de Video**

Video "las emociones en situaciones"

Video [Pocoyó: "El misterio del monstruo"](#)

### **Evaluación:**

Indicadores evaluativos del alumno:

¿Manifiesta disfrute durante los juegos y actividades propuestas?

¿Interactúa con el otro? ¿Respetar turnos, en forma cooperativa?

¿Se expresa de manera espontánea?

¿Utiliza todos los espacios que se le ha brindado?

¿Cómo se vincula con las nuevas tecnologías? ¿Demuestra autonomía?

Docente:

Toma de registros en distintos momentos, para luego realizar una coevaluación.