



Estrategia: “Huellas del pasado.”
Somos nosotros, somos familias, somos Jardín.

Proceso de revisión realizada por el equipo de Tramas Digitales Inicial 2016

Responsables:

Profesora de Educación Inicial- Adriana Gómez.

Profesora de Educación Inicial- Licenciada en psicopedagogía-Mat 83-Fernanda Luzzi

Jardín de Infantes N°223 “Purana Huasi”-Santa Fe.

Docentes Responsables: Gabriela Pérez- Soledad Stodola.

Propósito de la estrategia:

La estrategia pensada se relaciona con el proyecto institucional “vínculos que traen riquezas: soñando con otros/as en el espacio público” y tiene como propósito ofrecer a los niños experiencias que le permitan conocer la cultura de los pueblos originarios. Huellas que aún persisten a través del tiempo. “Huellas que permiten un recorrido hacia las raíces del pasado para conocer, descubrir y revalorizar la cultura étnica. Posibilitando a las primeras infancias con los que hoy nos encontramos, a iniciarse en ese recorrido de historias pasadas y presentes.”

Habilidades y Operaciones Cognitivas.

Percibir- Reconocer-Identificar (colores, sonidos, ritmos).

Crear (sonidos, texturas, colores, relatos).

Escuchar-Observar-Indagar

Conversar- Narrar.

Grupo:

Se realiza la propuesta con los alumnos de dos secciones, 4 y 5 años del turno tarde.

Propuestas de acciones pedagógicas:

Objetivos:

Favorecer la curiosidad por conocer la cultura de comunidades originarias de nuestra tierra.

Propiciar espacios de acciones colectivas mediatizados por las herramientas digitales, produciendo relatos multimediales.

Acciones Pedagógicas

Momentos y acciones para encontrarnos con huellas de pueblos y comunidades originarios, que vivieron y viven en donde nosotros también vivimos. Compartimos la tierra, qué más compartimos, que nos legaron, qué nos enseñan. A través de distintas huellas conocemos a las comunidades originarias de nuestra tierra.

1. Huellas en las expresiones plásticas:

- a. Emblema Wiphala.
- b. Expresiones artísticas a desarrollar en la Convivencia Barrial en la plaza.
- c. Presentación del Libro: Hacer.

2. Huellas de modos de vida, costumbres, idiomas:

- a. A través de imágenes de Florián Paucke investigar sobre los modos de vida, costumbres, de los pueblos originarios de nuestra zona.
- b. Observación de videos para conocer más sobre las comunidades que habitaron el mismo lugar que nosotros.

3. Huellas de sus producciones. Trabajo en la tierra.

- a. Preparación de almácigos en hueveras, cajones realizando el cultivo tradicional. (de tomate, aromáticas, otras)

1. Huellas en el lenguaje plástico y del lenguaje artístico de los pueblos originarios de Santa Fe.

a. Explicar a los niños el significado de los siete colores del emblema representativo de los pueblos originarios Wiphala. Invitarlos a realizar expresiones artísticas con témperas con esos colores.

Proponer confeccionar el emblema wiphala con recortes de papel 7 cuadrados de cada color, de 10x10cm aproximadamente. Se invita a los niños a hacer una animación digital de la confección del emblema, para ello deberán tomar decisiones y ponerse de acuerdo para empezar el armado del mismo en papel y registrar con la cámara fotográfica cada paso, pensar cuántas y en qué momento hacer las tomas. Para ello disponen de una tablet con cámara de foto y las apps de animación.

b. Participar de la Convivencia Barrial en la plaza Amalia Rebeck, como parte de esta propuesta y en el marco del proyecto institucional, compartir una jornada de experiencias pedagógicas y artísticas desde múltiples lenguajes como estrategia para fortalecer vínculos barriales que profundicen redes de contención para las infancias y adolescencias. Confeccionar atrapasueños (móviles), expresar sueños como deseos y proyectos a seguir. Proponer a los participantes de este espacio escribir esos sueños y proyectos. Intervención de los árboles con las producciones, dejando la huella de nuestra convivencia, los atrapasueños con los sueños colectivos quedarán en la plaza aún cuando ya no estemos.

Se realizará un video con los registros fotográficos de la convivencia desarrollada en Plaza Amalia Rebeck, para ello se utiliza el programa de edición Pinnacle, se comparte con los niños recuperando, recordando y poniendo en palabras los vividos en otro espacio de aprendizaje y con otros.

c. Presentación a los niños del libro: “Hacer “ Autora Gira Wolf, Ilustradores: Ramesh Han Gadi y Shantaran Dhadpe.

Presentar el libro “Hacer “ autor Gira Wolf, a partir de la observación, exploración y lectura del mismo crear nuevas historias para ser vista en las pantallas, a inventar historias sobre la vida de aquellas figuras que observamos.

Mirar detenidamente cada una de las imágenes, describirlas, aventurar qué estarán haciendo, qué les gusta hacer, dónde vivirán esos personajes, qué puede pasar.

Se invita a los alumnos a crear historias sobre la vida de aquellas figuras que observaron. Se les propone hacer unas historias con imágenes animadas y otras con filmaciones. En pequeños grupos los niños eligen diferentes acciones: unos de grabación de vídeo con el celular, otros tomar fotos con tablet a las dibujos que más les gusto para armar la historia. Se dispondrá a filmar mientras otros comenzarán a narrar y describir los diferentes momentos que se viven en la historia. Otro grupo de niños captará la historia con fotos usando las tablets, mientras se realiza la actividad.

Seleccionar, capturar imágenes, seleccionar y recortar esas fotos (editor de imágenes Paint), guardar en galería. Utilizar las diferentes imágenes para armar el gif , video o cómic. Los niños elegirán la aplicación correspondiente. En caso de la aplicación cómic se grabará audios con el celular (grabadora de voz) lo que los niños quieran que los personajes expresen. Para realizar el vídeo se utilizarán vídeos en crudo que realicen los niños/as, sonidos, audios, música seleccionada, etc. Edición del docente con el programa Pinnacle.

Una vez obtenido todo el material la docente socializará con los niños todo el material y les comunicará que todo eso servirá para hacer una historieta digital. Se Los niños podrán editar las fotos, recortar y guardar en tablet las imágenes. Con ellas a través de la proyección desde la notebook conectada a el cañón la docente irá dando el orden que el grupo decida y escribiendo los diálogos que los alumnos van dictando. Una vez realizado se compartirá con todo el grupo la historia digital lograda.

2. Huellas de costumbres, idiomas.

a. A través de imágenes de Florián Paucke investigar sobre los modos de vida, costumbres, de los pueblos originarios de nuestra zona; visibilizando y reivindicando sus derechos. (Rescatar que si bien se trasladaban de un lugar a otro cuando ya que

no había alimento no dañaban el lugar, el cuidado a la naturaleza, utilización de los recursos naturales para la vestimenta, el cultivo para la alimentación, otros).

Ilustraciones

1-Bajando miel.

2-Aves.

3-Ceremonia tradicional de los mocovíes.

4-Juego de niños en el agua.



Florián Paucke fue un misionero jesuita, quien trabajó con los pueblos mocovíes de San Javier, a pesar que colaboró con la reducción, evangelización de los pueblos originarios, sus pinturas retratan los modos de vida, sus costumbres, sus ceremonias, otros. Ellas nos permiten conocer acerca de este pueblo.

Observar, editar fotografías-realizar recortes o ampliaciones para observar más detenidamente las pinturas. Describir, anticipar lo que nos cuenta cada una de esas imágenes, hacer foco para ver un poco más, utilizar zoom y lupa para ver detalles en las pinturas.

b. Observación de videos para conocer más sobre las comunidades que habitaron el mismo lugar que nosotros. Proyección de una compilación a partir de estos videos.

-Video: Palabra Árbol (distintos idiomas) <https://youtu.be/kB621uOnPoI>

-Video Palabra Tierra: (distintos idiomas) <https://youtu.be/RX8CAyo-bFg>

-Video: La historia contada a partir de lo que está bajo la superficie - Memoria del suelo. <https://www.youtube.com/watch?v=QNaZ2eaNjEM>

-Video: Comunidad Com-Caia de Recreo. https://www.youtube.com/watch?v=DZtHEm_tJjE-

-Video: Florian Paucke. <https://www.youtube.com/watch?v=3-n3mUIFQOs>

3. Huellas de sus producciones. Trabajo en la tierra.

Preparación de almácigos en hueveras, cajones realizando el cultivo tradicional, como lo hacían los pueblos originarios. Sembrado de tomates, semillas de plantas aromáticas, entre otras.

Propuesta sumativa del equipo de tramas digitales en educación inicial, y en un lapso de tiempo más prolongado: Observar de manera directa el crecimiento de las plantas, realizar las acciones de cuidado, como el riego diario, eliminación de malezas. Registrar esas observaciones, para ello las imágenes captadas con la cámara de fotos de las tablet permiten documentar el crecimiento de cada una de las plantas, y observar el proceso completo de crecimiento, desde la semilla a la obtención del fruto. La realización de la secuencia de crecimiento habilita a mirar el paso del tiempo en un sólo tiempo en la pantalla. Los niños pueden tomar fotos diariamente, archivarlas en la tablet, recuperarlas y armar un gif donde puede verse con un leve movimiento el proceso. Proyectar con el cañón cada una de las secuencias armadas.

Espacios:

Sala, patio, galería del jardín y espacio público.

Espacios alfabetizadores que permita enriquecernos niños y adultos.

Espacio colaborativo que se comparten experiencias entre todos.

Un espacio donde las experiencias y actividades transforman lo cotidiano y permiten redescubrir la capacidad de soñar y pensar en nuevas propuestas.

Espacio de la memoria colectiva.

Grupalidades:

Esta propuesta posibilitará la interacción con compañeros de otras secciones donde se tendrá la oportunidad de realizar las actividades y participar de acuerdo a las preferencias, y a la elección de roles.

Se combinan propuestas con todo el grupo, acciones individuales y en talleres por pequeños grupos.

Tiempo:

Tiempo del relato en escena, antes-durante-después. Tiempo personal.

Tiempo de un hacer que cambia con la historia.

Tiempo de pensar, de emocionarse, de compartir.

Tiempo para escuchar y expresar/se.

Materialidades:

Expresiones artísticas: Témperas, pinceles, rodillos, papeles grandes blancos y de distintos colores. Cuadrados de papeles con los colores del emblema.

Telas, totoras, lanas para confeccionar los atrapasueños.

Recursos Tecnológicos:

- Tablets.
- Smart.
- Notebook.
- Cañón.Micrófono
- Pendrive con la selección de música que hagan los niños.
- Equipo de música -amplificador.
- Cámara de fotos
- Celulares.

Apps:

[Grabadora de voz](#). Grabar Reproducir, pausar, detener archivo de audio.

[Creador de gif animados](#) Crear las propias animaciones- gif, permite introducir hasta diez fotos de la galería, añadir adhesivos para fotos con sus imágenes en movimiento, guardarlas en la galería y compartirlas.

gif libre creador de vídeo, fácil de usar!

[Editor de Video](#) Editor de Video y de fotos! Permite recortar video - Mover vídeo / foto dentro de la plaza. Añade tu propia música al vídeo, al igual que los archivos mp3 y otros formatos.Fácil de sincronizar el sonido y vídeo, con las características de línea de tiempo. Añadir texto en vídeo y foto.

Software:



Photoscape.



Audacity. **Editor de audio:**

https://drive.google.com/file/d/oBokjt_LD_V4LTXhFMzdDWHBrWGc/view?usp=sharing



Atube c tcher.

https://drive.google.com/file/d/oBokjt_LD_V4LUjg3aDN4TWxzRjg/view?usp=sharing



Pinacclle: Editor de video:

https://drive.google.com/file/d/oBokjt_LD_V4LdUNqNE8tZFczMkE/view?usp=sharing



Comic life: Editor de historieta:

https://drive.google.com/drive/folders/oBokjt_LD_V4Ld2N2RldNR2hkZok

Evaluaci n :

La evaluaci n se har  a trav s de la observaci n de los ni os frente a las diferentes propuestas, teniendo en cuenta:

/ La participaci n en las distintas acciones, la capacidad de elecci n, la autonom a para la resoluci n de los desaf os.

/ La vinculaci n con los pares y adultos participantes.

/ Los modos de producci n en el lenguaje pl stico, oral, visual, audiovisual.

/ Construcci n de narrativas orales y visuales.

Las docentes realizar n una narrativa de los aprendizajes, en los diferentes momentos de la propuesta pedag gica, con el agregado de un registro audiovisual de la misma.