



*Educación Inicial
Ciclo de Formación 2016*



Estrategia: “Un mundo de emociones”

Jardín de Infantes N° 281. Santa Fe.

Docentes Milvana Mendoza y Carolina Guillamet Chargué.

Proceso de revisión realizado por el equipo de Tramas Digitales Inicial 2016.

Responsables:

Profesora de Educación Inicial Adriana Gómez.

Profesora de Educación Inicial, Lic. en Psicopedagogía-Mat 83 Fernanda Luzzi.

Propósito de la estrategia:

Nuevas sensaciones nos invaden en el jardín y nos permiten expresar el sentir con el otro, percibir distintas emociones, vivenciando la naturaleza de nuestro entorno.

Identificando, aceptando y reconociendo las propias emociones y las de los demás, en un hacer colectivo registrándolas con los dispositivos digitales disponibles.

Operaciones, destrezas, habilidades:

Desarrollo de habilidades emocionales mostrando actitudes empáticas, solidarias y constructivas con el resto de los compañeros/as, enriqueciendo así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Exploración espacial y perceptiva, descubriendo las propias emociones y la de los compañeros.

Indagación de nuevas maneras de comunicarse y expresarse a partir de los dispositivos digitales móviles.

Creación de relatos utilizando diferentes herramientas digitales (tablets, notebook).

Grupo:

La propuesta se realiza con la sección de 5 años del turno tarde, constituida por 25 niños.



Descripción de la propuesta pedagógica:

Objetivos:

Expresar sus emociones, sentimientos a través de diferentes lenguajes: oral, artístico, dramático, multimedial.

Enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje con herramientas digitales.

Actividades de la propuesta pedagógica

Se propone salir al espacio verde aledaño al Jardín para explorar y descubrir las sensaciones que produce: el caminar descalzo en el pasto, caminar mirando y escuchando los sonidos de la naturaleza, percibir con los ojos cerrados los sonidos del entorno, el viento, las aves que pasan; acostarse en el pasto y mirar el cielo buscando formas en las nubes, observar el movimiento de las ramas. Se invita a los niños a realizar registros fotográficos y filmicos de la experiencia que podrán recuperar para evocar momentos vividos, sensaciones, y crear a partir de las imágenes “historias con arte” a través del editor de fotos de la tablet.

A partir de las sensaciones percibidas en el entorno del espacio verde, en forma conjunta (docentes y niños) se deciden evocar el video cuento: “[El monstruo de los colores](#)”. El mismo es descargado de YouTube y proyectado con el cañón, con anterioridad. Cada uno expresará las emociones manifestadas mediante el lenguaje oral, gestual, corporal. Algunos niños, filmarán y grabarán las voces y sonidos utilizando la app del grabador de voz.

¿Qué sensaciones les transmiten las palabras escuchadas, sentidas, transmitidas por el relato del adulto-narrador, los sentidos percibidos, los colores observados, oídos, imaginados...en un espacio y tiempo imaginado, vivido?

Como en el cuento ¿tus emociones tienen colores? ¿Qué colores tienen cada una?. Preguntas que se abren nuevamente al grupo, produciendo nuevos intercambios orales, argumentaciones.

En otra situación lúdica, todo el grupo utilizará las tablets con una aplicación que permita “Dibujar y Pintar”. En ella expresarán a través del dibujo las emociones que vieron-escucharon, percibieron, sintieron de manera singular y colectiva durante el transcurso de la experiencia. Las producciones serán utilizadas como insumos para armar una historieta con el programa comic life. Para ello, los docentes y los niños/as



*Educación Inicial
Ciclo de Formación 2016*



en forma conjunta realizarán procedimientos de descarga de las tablets a la notebook y a modo de intercambio comunicativo, los pasos para la creación de la historieta. La notebook estará conectada al cañón para que los niños puedan visualizar e intervenir en el proceso.

El equipo de tramas digitales inicial sugiere como otras posibilidades de creación de relatos multimediales por parte de los niños, la utilización de aquellas aplicaciones previamente descargadas en las tablet que permiten intervenir secuenciar imágenes, dar movimiento o animación a las mismas, u otras que posibilitan crear videos con sólo arrastrar imágenes, agregar audios, videos producidos por los alumnos, como por ejemplo las apps: Creador de Gif Animado, Editor de video. Se sugiere la producción en las tablets y el uso de aplicaciones éstas u otras similares que el docente puede indagar dado que ofrecen mayor autonomía, participación, en los niños permitiendo la toma de decisiones y construcción colectiva de saberes. Dando un verdadero protagonismo en el aprender. Estas producciones pueden ser compartidas, proyectadas desde la tablet conectada al cañón.

Para el momento final de la propuesta el docente realizará un video con el programa pinnacle, recuperando lo hecho con los niños en las distintas instancias, tiempos y espacios de desarrollo de la implementación.

Software:

[Audacity](#) permite editar archivos de audio en los formatos más utilizados. Con este programa podrás importar archivos de sonido y música, así como agregar efectos a las pistas de audio y unir, por ejemplo, canciones o podcasts.

[Comic Life](#) se realizará una historieta con las imágenes guardadas en las tablets y descargadas en la notebook.

[Pinnacle](#) Editor de video.

Aplicaciones-App:

[Dibujar: Doodle Kids Paint Toy D.](#) Puede cargar las fotos de la galería y la pintura en la parte superior de ellos. Es muy fácil de dibujar, seleccionar estilo de pincel, elegir



el modo de color, efectos de resplandor de neón, los colores del arco iris y el espejo permite dibujar en simetría.

Grabador de Voz Grabar, reproducir, pausar, detener archivo de audio.

Editor de fotos de la tablet.

Gif Creator crear y compartir animaciones GIF. Se pueden crear animaciones usando la cámara o fotos-imágenes desde la galería. Permite dar tiempo a la animaciones y revertir la animación.

Viva Video Editor Permite la edición de videos, con fotos o filmaciones, agregando pegatinas textos y audios

Espacios:

Espacio para la expresión de emociones, espacio para imaginar y crear.

Espacio para establecer vínculos.

Espacios de exploraciones y exploraciones en el espacio.

Se utilizará el espacio verde aledaño al jardín; sala para la proyección del video del cuento; el patio para utilizar las tablets.

Grupalidades:

Se propone formar grupos reducidos elegidos por los niños y con el grupo total según la demanda de la actividad.

Tiempo:

Se tendrá en cuenta un tiempo abierto, no lineal, flexible, teniendo en cuenta la singularidad de cada niño. Se priorizará el tiempo compartido, vincular, social, el tiempo propio y del otro

La propuesta se llevará a cabo en diferentes momentos de la semana escolar.

Materialidades:

Cámara digital -Tablets - Cañón - pantalla - Notebook.

Evaluación:



*Educación Inicial
Ciclo de Formación 2016*



Se realizará un registro auditivo, que la docente editará con el programa Audacity. Se grabarán las voces de los/as niños/as expresando lo vivido, qué les pareció, si disfrutaron de dichas actividades y por qué.

Se llevará registro escrito y fotográfico de cada momento.

Se conversará con los niños/as sobre lo trabajado y sacando conclusiones en conjunto.

Algunos Indicadores de producción:

Expresión oral y gestual de lo vivenciado

Creación de relatos. Modos de participación y realización.

Vínculos con el otro.

Creatividad e imaginación

Autonomía y libertad de acción en la utilización de las herramientas digitales, programas y apps.

[Imágenes de la propuesta](#)