

Patrones textiles digitales

Escuela: N°11 DE 2 "Provincia de Jujuy"

Autoras/es: Luciana Ortega

Sala/grado/año: Tercer grado

Breve descripción

Se propone a los estudiantes la observación de patrones textiles de la cultura wichi. Se pondrá de manifiesto el sentido de los diseños, ya que la mayoría de ellos no son meramente decorativos, sino que representan su entorno, la flora y fauna, su alimentación, sus creencias, incluso caminos o formas de habitar el espacio.

Además se pondrá en valor la importancia de preguntarse por el significado de los mismos, dado que a través de ellos es posible acercarse a la historia de estos pueblos.

Se introducirá el concepto de patrón y la repetición de las formas como una herramienta para reafirmar lo que se quiere mostrar. A partir del análisis de la geometrización de las formas representadas por estas sociedades se invita a los estudiantes a pensar en un diseño propio, que tenga un significado personal, donde en lugar de tejer con hilos, los niños y las niñas deberán construir con píxeles. Para esto comenzarán bocetando en una hoja cuadrículada una guarda, a partir de un primer diseño que se va a repetir a lo largo de la hoja.

Para finalizar, alumnos y alumnas reproducirán un sector del patrón en la aplicación Piskel. Esta aplicación permite que los estudiantes puedan dibujar siguiendo la misma rutina de pasos que eligieron para dibujar sobre la hoja cuadrículada. Para lograr el movimiento de un GIF (Graphics Interchange Format), cada uno de los colores elegidos deberá representarse en diferentes capas. Todos los bocetos se guardarán en formato analógico para ser exhibidos.

Situación inicial

Al inicio del año escolar se planifica junto con las docentes de grado actividades que involucren a las áreas curriculares, en torno a la figura del patrono de la escuela. En esta oportunidad la docente de tercer grado propone abordar la temática "arte de los pueblos originarios de la provincia de Jujuy" (este es el

nombre del patrono) y desde el área de Artes Visuales se toma la propuesta orientada hacia el diseño textil del Wichi.

Con la intención de que los estudiantes reconozcan en las tecnologías un medio para representar las artes visuales, se consideró la realización de un gif, una propuesta atractiva dado que combina el lenguaje de las redes sociales con el de las artes visuales. Teniendo en cuenta que niños y niñas se encuentran inmersos en el mundo digital, muchas veces sin la gestión de una utilización responsable mediada por adultos, es importante que desde la escuela se muestren alternativas de uso. Por otro lado, es interesante la observación crítica de una técnica tradicional como el tejido de los pueblos originarios, con el fin de abordarla y transformarla desde una disciplina completamente distinta como ser el audiovisual. Se encontró muy enriquecedor este intercambio de saberes, de lo tradicional a lo nuevo.

Por último se cree necesario ampliar los espacios escolares de uso de tecnologías aplicadas al impulso de la creatividad y la comunicación.

Objetivos

En línea con los propósitos establecidos en el nuevo diseño curricular para las artes visuales de primer ciclo:

- Crear situaciones didácticas que favorezcan la producción de imágenes efímeras y permanentes, enmarcadas en experiencias estético-lúdicas en las que pueden variar las composiciones y los significados.
- Facilitar la apropiación de las características y posibilidades que brindan los elementos del lenguaje visual y sus relaciones.
- Estimular la expansión de la observación, la imaginación, la fantasía, el azar y el juego como puertas de entrada para la creación visual y para la apreciación de distintas imágenes.
- Propiciar instancias de exploración de procedimientos y materiales ligados a las distintas disciplinas y prácticas tradicionales y contemporáneas.
- Estimular la percepción polisensorial y la mirada atenta hacia las propias producciones, las obras de arte creadas en diferentes contextos y las visualidades de diversos entornos.
- Reconocer en los diseños textiles de pueblos originarios patrones que reflejen usos y costumbres de las sociedades que los producen.
- Producir en forma analógica un diseño individual que concentre parte de la identidad de quien lo crea y que pueda transformarse en un patrón textil digitalizado.

- Construir una presentación grupal para ser proyectada en una actividad con las familias.
- Tomar decisiones en pos de generar imágenes que reflejen la identidad individual y grupal de los estudiantes y de la escuela.
- Estimular el uso de las tecnologías digitales con fines creativos, respetando tiempos de generación de proyectos.
- Promover la exploración con recursos digitales disponibles en distintos dispositivos tecnológicos o en línea, aplicables al área de Arte.

Contenidos

ARTES VISUALES

Eje práctica y producción visual

- Ritmo visual: relaciones entre las formas y el espacio que las contiene.
- Generación de ritmos por repetición y variación de formas y líneas: muchas/pocas, grandes/pequeñas, juntas/separadas, superpuestas/yuxtapuestas.
- Noción de ritmo visual.
- Construcción de paletas (reducidas, amplias, monocromáticas, policromáticas).
- Creación de collages digitales mediante el uso de recursos disponibles en distintos dispositivos tecnológicos o en línea (eje Alfabetizaciones múltiples).

Eje apreciación y construcción de sentidos (ESI)

- Construcción de significados personales ante distintos tipos de creaciones visuales. Manifestación y aceptación de diversas inquietudes ante una misma imagen (en articulación con Educación Sexual Integral). Identificación de los elementos visuales en producciones propias, de pares y de diversos creadores. Relación entre procesos y resultados estéticos.

Eje arte y sociedad

- Contextos de conservación, circulación y exhibición de la cultura visual: museos y galerías de arte. La exhibición de imágenes en la galería de arte escolar.

EDUCACIÓN AMBIENTAL

Eje relaciones entre sociedades y naturaleza

- Modos en que las sociedades se han vinculado con el mundo natural en el pasado y en el presente (por ejemplo, cosmovisiones y culturas de pueblos originarios, sociedades en la época colonial y en la actualidad).

Destinatarios

La actividad fue realizada con niños y niñas de tercer grado.

Secuencia didáctica

CLASE 1:

La docente presenta a los estudiantes el tema central de la muestra del patrono escolar, el arte de los pueblos originarios de Jujuy, y les explica que desde Artes Visuales se hará un recorte en torno a los diseños textiles de wichis.

A continuación se les muestra a los alumnos imágenes y videos de dichas piezas. Se muestran piezas actuales e históricas. La docente pregunta “¿algunas vez vieron diseños como estos?, ¿dónde?, ¿a qué les recuerdan las formas representadas?, ¿estas formas aparecen una vez en cada diseño o se repiten en toda la superficie de la pieza?, ¿pueden identificar plantas o animales?

La docente explica que dichos diseños responden al entorno en donde fueron creados y es por eso que encontramos plantas, animales, caminos, etc. La decoración de sus prendas de vestir expone también la cultura en la que están inmersas estas poblaciones. Sus diseños nos ayudan a conocer la historia y la forma de vivir de las comunidades. También refuerza el concepto de patrón y la importancia de la repetición de una imagen para fijar los conceptos que queremos manifestar.

Se abren discusiones sobre el sentido de estos diseños, con el fin de identificar en las formas tejidas señales de la vida cotidiana, las creencias, las costumbres o el hábitat de esta comunidad. Los estudiantes intervienen con ejemplos de imágenes propias que podrían convertirse en un diseño que además de decorar podrían servir para conocerlos mejor, proponen diseños en torno a los deportes que practican, sus comidas preferidas o sus gustos musicales.

Se pone de manifiesto la importancia de sostener estas tradiciones a lo largo del tiempo. Se invita a proponer ideas para replicar un diseño textil sin tejer.

CLASES 2 Y 3:

La docente selecciona algunos diseños que trae impresos y los reparte en mesas de grupos reducidos.

Se habla de la forma que caracteriza a los diseños y se estimula a llegar a la conclusión de que el cuadrado puede servir para imitar o componer un tejido.

Los estudiantes intercambian las imágenes para poder observarlas a todas.

Se instala la pregunta: ¿Qué diseño textil haría para representar mi identidad?

Con respecto a la identidad, se considera que un nombre, un deporte, una canción, un color o cualquier cosa que nos guste mostrar de nosotros mismos

forma parte de nuestra identidad.

¡Manos a la obra! A partir de una hoja cuadriculada los estudiantes tendrán que diseñar un patrón. Harán un formato de guarda dividido en cuatro partes iguales; cada una de esas partes deberá contener el mismo diseño que se repetirá uno a continuación del otro.

Para dibujarlo y pintarlo usarán lápices de colores; cada niño y cada niña deberá usar cuatro colores diferentes. Este diseño servirá de boceto a la hora de diseñar el gif y cada color será una capa que aparecerá con movimiento animado.

CLASE 4:

A partir de esta clase se trabaja con el diseño digital. Cada estudiante tendrá su propia computadora. Ingresarán al sistema usando su usuario y contraseña.

La docente estará conectada a su computadora con un proyector y en paralelo a sus estudiantes recorrerá la aplicación PISKEL.

Esta es una primera instancia de acercamiento, por lo tanto los estudiantes tienen permitida la experimentación libre con el fin de familiarizarse con la herramienta.

CLASES 5 y 6:

Diseño del gif en la app Piskel. Cada estudiante retomará su boceto en papel y seleccionará una parte de la guarda dividida originalmente en cuatro. Este recorte será su gif animado.

En esta instancia de producción nos encontramos con estudiantes que resuelven más rápido la actividad. Estos niños y niñas serán nombrados parte del equipo técnico y tendrán dos tareas. La primera es guardar en una carpeta de drive, previamente creada por la docente, cada una de las animaciones poniendo el nombre del estudiante. La explicación de esta tarea será en forma personalizada con aquellos estudiantes que hayan terminado la tarea en menor tiempo. La segunda tarea será acercarse a sus compañeros con dudas y dificultades para guiarlos en el diseño de su gif.

La docente recorrerá las mesas continuamente con el fin de ir resolviendo problemas técnicos, ver la evolución del trabajo y despejar dudas.

CLASE 7:

En esta clase se presenta a todos los alumnos y alumnas el trabajo de sus compañeros. Para esto se trabaja en el aula con el proyector y se van pasando uno a uno los diseños.

A medida que los estudiantes van reconociendo su trabajo en la proyección se hace una pausa para que socialicen entre pares el sentido de su diseño, con la finalidad de que quede de manifiesto la identidad de cada uno en el trabajo propuesto.

CLASE 8:

Grabación de sonido. Junto a la proyección se reproducirá un audio en *loop* que exprese en pocas palabras el contenido de la actividad. Esta grabación la hará un grupo reducido de estudiantes seleccionado por la docente y cada uno grabará una parte del audio. Los estudiantes que no pongan sus voces en el audio estarán a cargo del texto que deberán decir sus compañeros. Todo esto se realizará en forma oral y controlada por la docente. Se deberá hacer un ejercicio de silencio para que la grabación del audio no se vea alterada. La edición final del video estará a cargo de la docente.

Como cierre se proyectará de modo continuo el video terminado durante el festejo del día del patrono. Junto al video podrán verse los bocetos y las imágenes de los textiles wichis que usamos como disparadores.

Otros actores

Fue destinataria de la experiencia toda la comunidad educativa, ya que al finalizar los momentos de producción se socializó el resultado por medio de una proyección audiovisual en el marco de la celebración del patrono. Por lo tanto, familias, conducción, docentes y estudiantes de otras áreas y grados pudieron acceder al trabajo terminado.

Evaluación

La evaluación por parte de la docente se realizó en base a lo que los estudiantes manifestaron en forma oral durante los momentos de apreciación. En los momentos de producción se evaluó por medio de la observación y la intervención personalizada. Se reconocen las siguientes instancias:

Apreciación:

- Identificación de señales que reflejen la cultura y los modos de vida de los wichis a través de los textiles.
- Participación en la discusión oral, intervención con significantes propios.
- Socialización del sentido asignado a la imagen propia
- Respeto por los tiempos de trabajo ajeno y por las descripción del significado de cada representación.

Producción:

- Resolución de un boceto que cumpla con las consignas: cuatro colores, uso de lápiz, una guarda dividida en cuatro partes iguales, repetición de un diseño

representativo. En forma individual, al pasar por las mesas, se pregunta acerca de por qué están haciendo determinado diseño.

- Uso responsable de la tecnología.
- Autonomía en la toma de decisiones.
- Correcta transposición del boceto al espacio digital.

Bibliografía

- Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2024) Diseño curricular Nivel Primario, documento de planificación docente - 1a edición para el profesor. Buenos Aires: Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (versión digital).
- Montani, Rodrigo (2018) "Imágenes indígenas del bosque chaqueño: Animales y plantas en el universo visual wichi", en revista *Caravelle* [online], n° 110. URL: <http://journals.openedition.org/caravelle/2897>

Webs consultadas:

- <https://laescuela.art/es/campus/classrooms/los-ojos-del-tejido-wichi-grupo-silat>
- <https://www.cultura.gob.ar/lucia-cardini-hay-que-mirar-donde-estan-los-menos-mirados-es-hora-de-a-9557>