

Leyendas: relatos del tiempo... en la era digital

Escuela: JII N°6 DE 7 "Luis Perlotti"

Autora: Gisela Paula Arias

Sala/grado/año: Sala de 5 años

Breve descripción

Continuando con la idea de reconocer variedad de manifestaciones culturales y presentar a los niños diversos textos narrativos, se recurre a la leyenda como subgénero literario que ofrece una primera aproximación al repertorio folclórico de una región.

En la búsqueda por reconocer alternativas en la presentación de estas historias de tradición oral, se experimenta la realización en sala de una historieta que combine el reconocimiento de sus características distintivas con las potencialidades que ofrecen las tecnologías digitales en la producción de contenidos.

Situación inicial

Como parte del itinerario didáctico desarrollado durante el año, la propuesta "Leyendas" se plantea en articulación con otras secuencias y proyectos que promueven la indagación sobre el ambiente, a través de la búsqueda, en diversas fuentes, de información acerca del pasado, con incidencia directa en la actualidad.

En el proceso de facilitar la alfabetización cultural de los niños de la sala, se presenta el libro "Yaci" de Mariana Ruiz Johnson, que recrea una leyenda tradicional, asumiendo la modalidad de historieta.

Luego de la lectura y el análisis de los componentes del género y el formato, se plantea el desafío de elaborar grupalmente una continuación para la historia, que pudiera (en su proceso de conformación) ser plasmada y enriquecida tecnológicamente.

Objetivos

Educar en pleno siglo XXI implica diseñar experiencias formativas que permitan a los niños (...) entender las tecnologías digitales con potencialidad para enriquecer y ampliar los modos de conocer, aprender, jugar, crear, comunicarse y colaborar, entre otros. (...) De esta forma, es a través de la interacción con diversas tecnologías y entornos digitales que se los invita a expresarse creativamente y compartir sus ideas, fortaleciendo su capacidad de comunicación y autoexpresión. El desarrollo de esta capacidad requiere del abordaje planificado, la exploración acompañada y la experimentación con diversos lenguajes digitales (Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, 2025, p. 242).

Relativas al área de la Educación Digital:

Facilitar el acceso progresivo a lenguajes y entornos digitales y diferentes modos de comunicación, expresión y creación, propios de la cultura digital, incentivando la curiosidad, la imaginación y fortaleciendo las interrelaciones sociales en distintos contextos.

Impulsar las alfabetizaciones múltiples adecuando el uso de las tecnologías a las experiencias cotidianas de los niños y a las transformaciones sociales, culturales y tecnológicas.

Que los niños avancen en sus posibilidades de:

EJE Lenguajes expresivos: Literatura

- Elegir entre diferentes opciones las obras literarias que se desean leer: manifestar gustos personales y fundamentarlos.
- Reconocer la riqueza literaria de la comunidad.

EJE TRANSVERSAL: Educación Digital

- Explorar diferentes dispositivos, aplicaciones y entornos digitales, con diversos propósitos; así como experimentar nuevas formas de comunicarse, socializar y compartir lo aprendido.
- Expresarse a través de la participación en producciones multimedia, socializando lo aprendido en contextos digitales, utilizando medios y lenguajes apropiados a la edad.
- Participar activamente en propuestas lúdicas y de exploración del entorno

mediadas por tecnología digital, descubriendo nuevas posibilidades de observación y creación.

Contenidos

EJE: Lenguajes Expresivos. Literatura

Bloque: Lectura y construcción de sentidos (apreciación)

- Escucha atenta de narraciones de cuentos y otras obras literarias que circulan en formato papel o digital; para reconocer, progresivamente, lo que tienen en común.

Bloque: Manifestaciones literarias en contexto (contextualización)

- Valoración y disfrute de las expresiones poéticas y musicales de la región: rimas, leyendas, cuentos, relatos musicales, canciones tradicionales y repertorio folclórico.
- Apreciación de producciones literarias vinculadas con diversos géneros literarios de distintas culturas. Los autores y el entorno cercano y lejano.

EJE: Educación Digital

Bloque: Alfabetizaciones múltiples

- Participación en actividades de apreciación y creación de relatos digitales simples; y colaboración en la realización de producciones digitales, utilizando diversas herramientas y combinando diferentes lenguajes, para expresar ideas.
- Creación de dibujos, pinturas o collages digitales utilizando aplicaciones adecuadas a la edad para fomentar la creatividad y la expresión.

Destinatarios

Sala roja - 5 años (26 niños y niñas).

Secuencia didáctica

LECTURA Y COMPRENSIÓN DEL SUBGÉNERO Y LA HISTORIETA

Anexado a la Unidad Didáctica “Los primeros en llegar”, se inicia el trabajo con el proyecto “Leyendas: relatos en el tiempo”. A través del mismo, se realizan múltiples aproximaciones al género literario en cuestión, entre las cuales aparece la sugerencia (de la facilitadora digital) de compartir el libro: “Yaci” de Mariana Ruíz Johnson.

El libro es traído y compartido por una de las niñas de la sala (que lo conoce previamente) cuando se anticipa al grupo la futura presentación.

Se comparte la lectura y se lo utiliza como disparador para apreciar otros ejemplos de historieta y aprender sobre algunas de las características específicas del portador.

Se desarrollan diversas propuestas para analizar y comprender el tipo de lectura propuesto por la historieta. Se atiende específicamente a los elementos que se asemejan y diferencian de otros posibles portadores (se relatan, dibujan y construyen progresiones; se ejercita el uso de las variantes de los cuadros de diálogo característicos).

INTERCAMBIO CON LA AUTORA

En articulación con otra propuesta donde se trabaja la importancia de plantear interrogantes y analizar las posibilidades de encontrar respuestas (“Preguntas que cambian al mundo”), se registran posibles preguntas para realizar a la autora de “Yaci”.

La capacitadora digital se contacta con la autora y colabora en la transcripción de los audios que enumeran las preguntas.

Se trabaja con el grupo la comunicación a través de algunas redes sociales (y se aborda transversalmente lo relativo a la ciudadanía digital). Se presentan los videos que la autora envía (respondiendo a lo consultado) por medio de Instagram.

Cobra relevancia la idea de realizar una “segunda parte” para la historia de “Yaci”, de manera colaborativa, utilizando Canva.

DESARROLLO DE LA HISTORIA

A través de la grabación de audios se registran las ideas de los niños para la historia.

Se vota la selección de personajes y las propuestas.

Mediante múltiples intercambios, se le otorga estructura al relato.

Se confecciona un guión a través de reiteradas instancias de relectura.

Se vota para definir si va a implementarse un mismo dibujo protagónico para toda la historieta, al igual que para acordar cuál es el dibujo (y dibujante) elegido.

Se establecen acuerdos de trabajo para incluir la participación de todos (ofreciendo variedad de las formas de intervención), en la composición final.

Se proponen títulos alternativos y se vota para definir el definitivo.

UTILIZACIÓN DE IA

Frente al planteo de la elaboración digital de la historieta, se presentan (al grupo) ejemplos de composiciones.

De manera espontánea, un niño propone utilizar IA.

Se realiza un intercambio para conocer los conocimientos previos.

- Se utiliza la IA grupalmente, para generar posibles imágenes que ilustren la historieta a componer.

En pequeños grupos y con diversas técnicas, se utilizan los diseños elaborados (con IA) para inspirar la realización de ilustraciones propias.

ELABORACIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Se convoca, a los niños y las niñas a realizar múltiples intervenciones:

- Fotografiar con tablets dibujos propios y de sus pares, para luego digitalizarlos.

- Seleccionar tipos de “globos” para incorporar diálogos.
- Proponer, explicitar lo que dicen los personajes.
- Escribir, con ayuda del docente, frases y palabras utilizando un procesador de texto.
- Elegir elementos para incorporar.

Otros actores

- Facilitadora pedagógica digital de Nivel Inicial. Formador de formadores: sugirió trabajar con la historieta. Contribuyó en la adecuación de lo planificado y al desarrollo de las múltiples instancias del proceso (acompañó el trabajo en la sala). Se puso en contacto y estableció la comunicación con la autora del texto. Compaginó las preguntas registradas y, de manera conjunta con la docente, elaboró la documentación pedagógica (que se adjunta) y será compartida con la comunidad.
- Mariana Ruiz Johnson, autora de “Yací”: respondió detalladamente las preguntas elaboradas por la sala, a través de una serie de videos que compartió. Habilitó ser referenciada e incluida en la documentación.
- Comunidad: toda la escuela participó de la presentación de la historieta.
- Familias de la sala: las familias son informadas y partícipes del proceso.

Evaluación

CRITERIOS

- Progresos en la comprensión de géneros y subgéneros literarios: Diferenciación de las características distintivas de la leyenda y la historieta.
- Manifestación de gustos personales y fundamentación. Reconocimiento de la riqueza literaria de la comunidad.
- Capacidad para expresar ideas, proponer y explicitar los diálogos de los personajes. Colaboración en la estructuración y confección del guión del relato.
- Intervención y exploración de dispositivos (y entornos digitales) con diversos propósitos.

- Participación en producciones multimedia compartidas.
- Intervención en la toma de decisiones (como la selección de personajes, los dibujos, etc.) y la planificación de la tarea.

INSTRUMENTOS

- Observación atenta y detallada.
- Registro en distintos formatos (gráfico, escrito, a través del dictado a la docente, audios).
- Recopilación de producciones.
- Conformación del guión: múltiples relecturas. Funciona como evidencia de la estructuración adecuada del relato.
- Composiciones digitales: dan cuenta del manejo de los lenguajes, los recursos y la expresión creativa.
- Documentación pedagógica: socialización y registro del proceso.

LOGROS DE APRENDIZAJE

- El avance en la expresión de gustos personales y la toma de decisiones colectivas.
- Reconocimiento de géneros y portadores. Establecimiento de similitudes y diferencias.
- Expresión y participación en producciones multimedia, a través de diversas formas de intervención.
- Exploración de dispositivos, lenguajes digitales y redes sociales (implicancias pedagógicas en el aprendizaje).

HALLAZGOS DESTACABLES

- El uso de la Inteligencia Artificial (IA): permitió abordar la ciudadanía digital y las alfabetizaciones múltiples, de forma concreta. Se posicionó como un recurso inspirador de nuevos modos de conocer, crear y comunicar.

- Intercambio con la autora: la respuesta mediante la red social Instagram, posibilitó a los niños conectar la obra con su autora y su entorno. Se abordó la comunicación, a través de redes sociales, desde una perspectiva pedagógica.
- Establecimiento de acuerdos para incluir la participación de todos, ofreciendo variedad (de formas) en las intervenciones; para que la propuesta sea inclusiva.

IMPREVISTOS

La gestión del protagonismo en lo relativo al dibujo (la definición de un mismo personaje protagónico, durante toda la historieta) fue sometido a votación.

La inclusión de la IA: resultó espontánea y determinó detenerse a realizar una primera aproximación al recurso. Aparecen instancias de pensamiento reflexivo sobre autoría de la imagen en el entorno digital.

APORTES DE LA EXPERIENCIA

- Habilita la elección democrática en procesos de producción grupal y colaborativa.
- Ofrece un primer acercamiento a las redes sociales y a la IA como recurso educativo significativo, que facilita la resolución de las problemáticas que se plantean, en instancias de producción.
- Constituye una experiencia de aprendizaje motivadora que promueve diversas formas de intervención, acordes a las posibilidades de cada uno.
- Atiende al propósito de la inclusión de las tecnologías digitales con sentido pedagógico.