

Colección de actividades Aprender Conectados

Nivel Inicial

Educación Digital

De paseo por el museo



Actividad N° 1

Autoridades

Presidente de la Nación

Mauricio Macri

Jefe de Gabinete de Ministros

Marcos Peña

Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología

Alejandro Finocchiaro

Secretario de Gobierno de Cultura

Pablo Avelluto

Secretario de Gobierno de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva

Lino Barañao

Titular de la Unidad de Coordinación General del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología

Manuel Vidal

Secretaria de Innovación y Calidad Educativa

Mercedes Miguel

Subsecretario de Coordinación Administrativa

Javier Mezzamico

Directora Nacional de Innovación Educativa

María Florencia Ripani

ISBN en trámite

Este material fue producido por el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación.



Imagen de tapa: "El improvisador" de E. Pettoruti. En: <https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/1769>

Introducción

El Plan Aprender Conectados es la primera iniciativa en la historia de la política educativa nacional que se propone implementar un programa integral de alfabetización digital, con una clara definición sobre los contenidos indispensables para toda la Argentina.

En el marco de esta política pública, el Consejo Federal de Educación aprobó, en 2018, los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica (EDPR) para toda la educación obligatoria, es decir, desde la sala de 4 años hasta el fin de la secundaria. Abarcan un campo de saberes interconectados y articulados, orientados a promover el desarrollo de competencias y capacidades necesarias para que los estudiantes puedan integrarse plenamente en la cultura digital, tanto en la socialización, en la continuidad de los estudios y el ejercicio de la ciudadanía, como en el mundo del trabajo.

La incorporación de Aprender Conectados al Nivel Inicial permite poner a disposición estudiantes y docentes, tecnología y contenidos digitales que generan nuevas oportunidades para reconocer y construir la realidad: abre una ventana al mundo, facilita la comunicación y la iniciación a la producción digital. Además, promueve la valoración crítica de las tecnologías de la información y la comunicación desde edades tempranas.

Los primeros años de vida son un período clave en el desarrollo de cada niña y niño, que influyen significativamente en su posterior trayectoria personal y educativa. Por eso, es importante iniciar la alfabetización digital en la educación inicial. Esto implica equiparar los puntos de partida desde el inicio de la experiencia de vida, garantizando mayores oportunidades para todos, especialmente para las niñas y niños en situación de vulnerabilidad.

En este marco, Aprender Conectados presenta actividades, proyectos y una amplia variedad de recursos educativos para orientar la alfabetización digital del Nivel Inicial en todo el país. La actividad que se presenta a continuación y el resto de los recursos del Plan, son un punto de partida sobre el cual cada docente podrá construir propuestas y desafíos que inviten a los niños y niñas a disfrutar y construir la aventura de aprender.

María Florencia Ripani

Directora Nacional de Innovación Educativa

Objetivos generales

Núcleos de Aprendizajes Prioritarios

Educación Digital, Programación y Robótica – Nivel Inicial

Ofrecer situaciones de aprendizaje que promuevan en los estudiantes:

- La utilización con confianza y seguridad de los recursos digitales propios para el nivel.
- La exploración del ciberespacio y la selección de contenidos a partir de una búsqueda guiada, promoviendo la curiosidad, la improvisación y el descubrimiento.

Educación Inicial

- La exploración, observación, interpretación de producciones artísticas de distintos lenguajes.
- El reconocimiento de las diferentes manifestaciones artísticas del contexto cultural.

Objetivos específicos

- Iniciarse en el conocimiento y exploración de las posibilidades que brindan los dispositivos digitales (dibujar, pintar, mirar imágenes, cuadros, etc.).
- Familiarizarse con el entorno de la aplicación TUX PAINT ubicado en el botón DISEÑAR/ESCRIBIR.
- Realizar descripciones sencillas a partir de preguntas realizadas por la docente.
- Intervenir una obra de arte creando una narrativa propia.

Materiales y recursos



Tableta. Botón: DISEÑAR/ESCRIBIR. Aplicación: TUX PAINT.



Proyector.

Breve explicación de la actividad

La actividad propone la exploración, observación e interpretación de producciones artísticas.

Los niños y niñas deberán encontrar, en una pintura de Emilio Pettoruti, detalles que indicará la docente. De esta manera, se incentivará observar con detenimiento la obra y su temática. Luego se intervendrá digitalmente el cuadro, utilizando el graficador TUX PAINT, ubicado en el botón DISEÑAR/ESCRIBIR.

Inicio



Desafío

Luna llamó a Elio para contarle que, con sus compañeros y compañeras de escuela, fueron a visitar el Museo Nacional de Bellas Artes.

Elio le preguntó a Luna si había dinosaurios, como los que habían visto en el Museo de Ciencias Naturales.

- ¡No Elio, en el Museo de Bellas Artes hay cuadros enormes y esculturas! ¡Es regrande y muy lindo! Nos contaron que hay obras de artistas argentinos y de otros lugares del mundo. Algunas las hicieron hace muchos, muchos años.

- ¿Como cuando nació mi abu?- dijo Elio riendo.

- Noooo, más; como cuando nació la abuela de tu abuela- le respondió Luna

A Luna le gustó tanto todo lo que vio que quiso compartirlo con Elio. Pero para hacerlo más divertido, inventó un juego de adivinanzas con la tableta para encontrar objetos escondidos en los cuadros... ¿se animan a jugarlo?

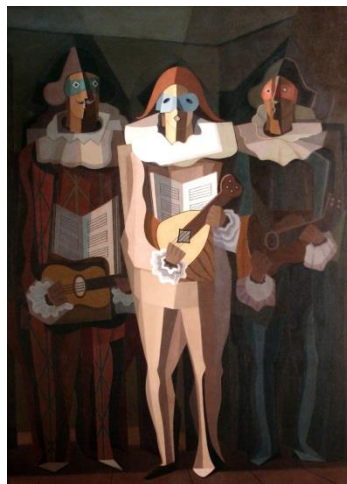
Luego de leer el desafío, se partirá de preguntas orientadoras para indagar acerca de los saberes previos relacionados con los museos, el Arte en general y como medio de expresión.

“¿Qué es un museo? ¿Qué hay en un museo? ¿Por qué es importante conservar lo que hay en ellos?”.

Desarrollo

Primer momento

Con el proyector o en la Pizarra Digital Interactiva (PDI), se exhibirá la imagen de la obra “El improvisador” de Emilio Pettoruti.



Los niños y niñas mirarán atentamente la imagen de la obra, observando cada detalle pues jugarán a las adivinanzas.

Se ocultará la pintura luego de unos segundos y se formularán las siguientes preguntas para conversar en grupo: ¿Qué hay en el cuadro? ¿Cuántas personas aparecen? ¿Cómo están vestidas? ¿Qué tienen en los ojos? ¿Qué tienen en las manos? De ser necesario se volverá a proyectar la imagen.

Posteriormente se invitará a imaginar la historia que cuenta esa imagen. Si no surgieran ideas de manera espontánea, puede apoyarse el relato con preguntas. ¿Quiénes son las personas que aparecen? ¿Cómo se llaman? ¿Qué hacen? ¿Dónde están?. Así, de manera colaborativa se irá generando una narrativa en torno a la obra.



Importante

Hacer una breve reseña sobre la biografía de los artistas y los rasgos distintivos de su obra, adecuando el contenido a las características que expuso el grupo.

Segundo momento

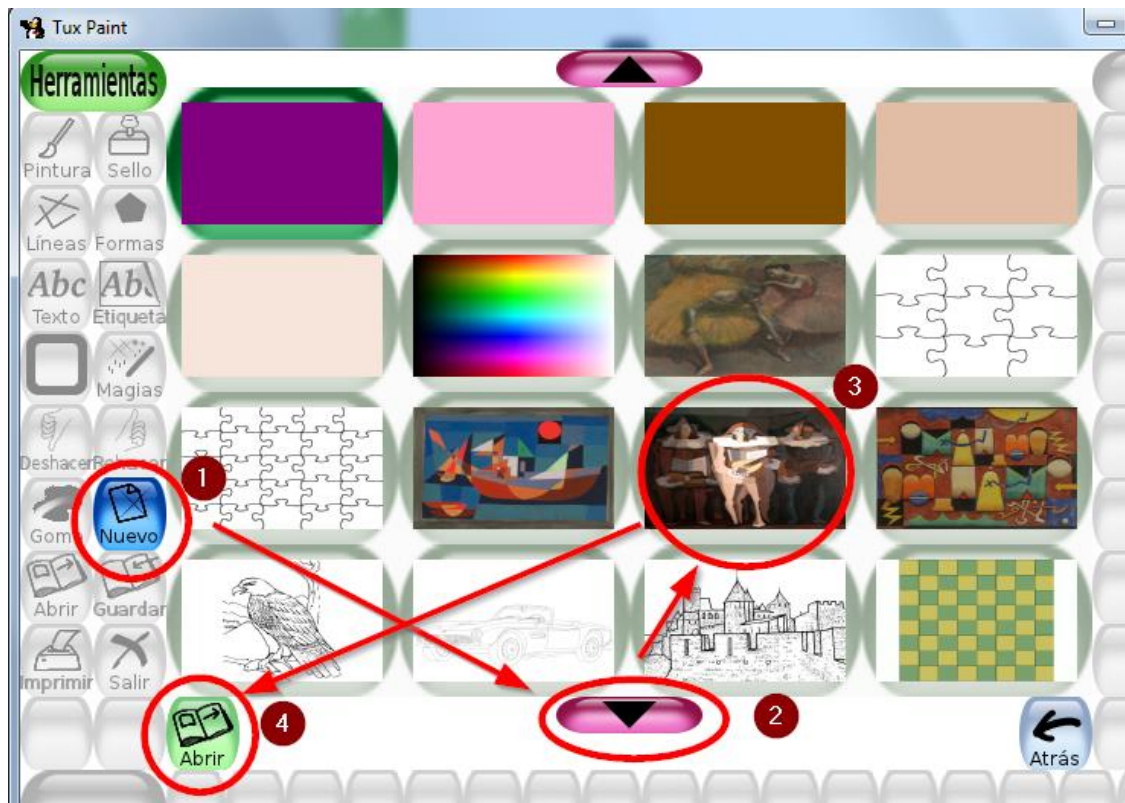
En grupos de a dos, se propone a los niños y niñas que intervengan la obra de Pettoruti, utilizando la aplicación TUX PAINT, instalada en las tabletas y que encontrarán en el botón DISEÑAR/ESCRIBIR. La consigna será agregar en el cuadro un personaje dibujado por ellos o que encuentren en los sellos. Pueden también agregar un efecto con la herramienta “Magias”.

Esta intervención cambiará la historia narrada anteriormente.

Para abrir la aplicación es necesario seguir estos pasos:



1- Seleccionar  >> 2- Presionar  hasta encontrar la obra >> 3- Tocar la obra para seleccionar >> 4 - Presionar 



Una vez abierta la pintura, se mostrarán las herramientas sugeridas para la intervención de la imagen.

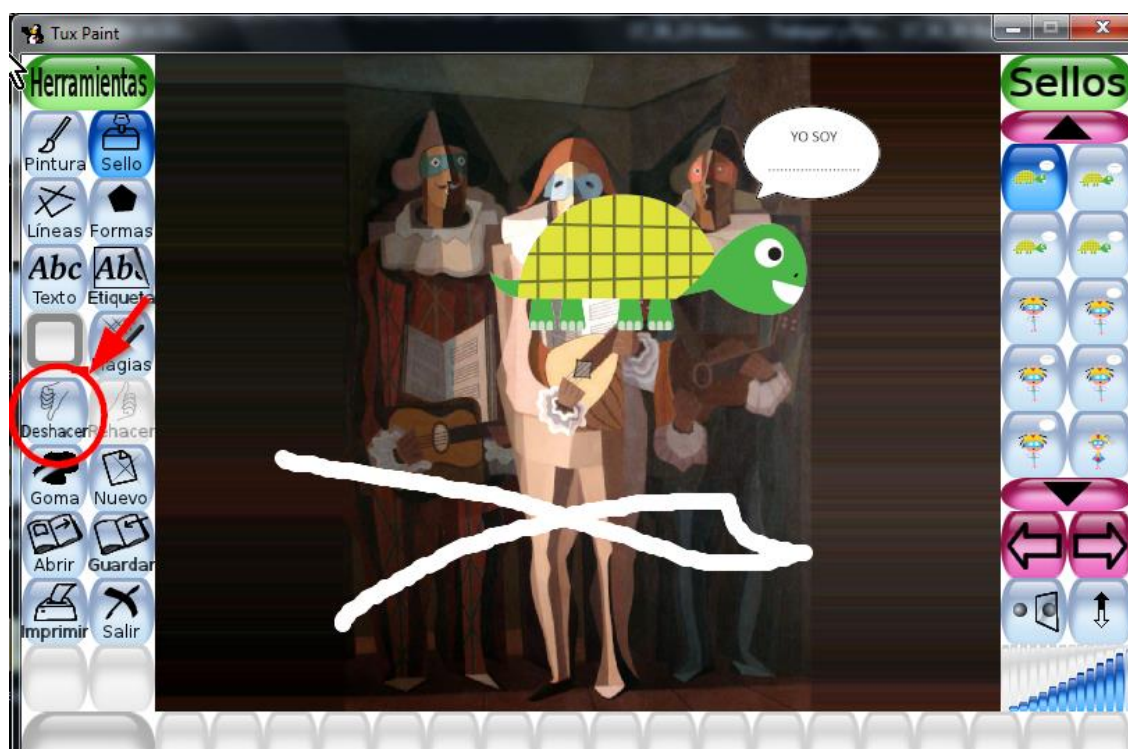
Agregar “**Sellos**”, dibujar con la herramienta “**Pintura**”, colocar efectos con las múltiples opciones de la herramienta “**Magias**” son algunas de las muchas posibilidades que brinda el graficador.



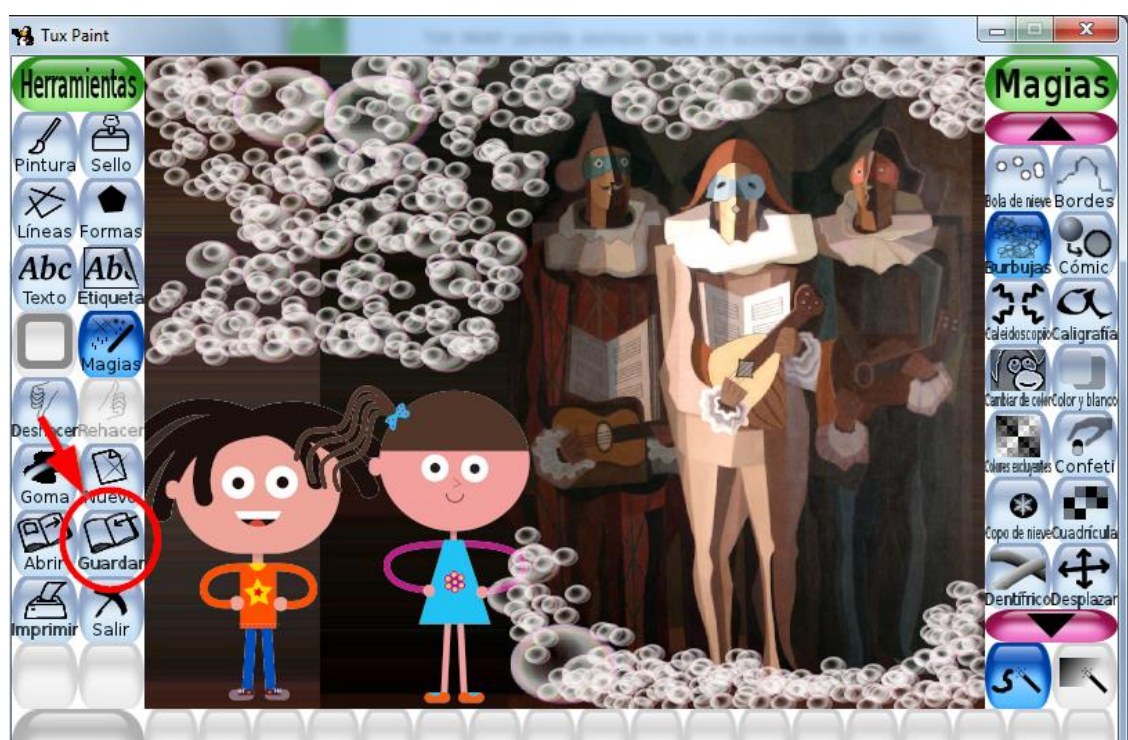
Sugerencias

Invitar a la exploración libre de la aplicación para familiarizarse con las herramientas de edición disponibles.

TUX PAINT permite deshacer hasta 20 acciones desde el botón “Deshacer”



Cuando consideren que su obra está terminada, los chicos deberán presionar el botón “Guardar”



Cierre

Para finalizar, cada grupo contará la historia inventada, a partir de las intervenciones realizadas en la obra, y entre todos elegirán un título.



Importante

Guardar las producciones en una carpeta creada en la *notebook* para tener registros de la evolución del trabajo.

Anexo

Para seguir aprendiendo

Herramienta de TUX PAINT sugerida para esta actividad

Pintura

Al tocar el botón “**Pintura**”, se desplegará la opción “**Pinceles**” que ofrece múltiple variedad de trazos. Los mismos serán continuos si se arrastra el dedo sobre la pantalla o funcionarán como formas individuales, si se realiza de un “toque” a la vez.



Luego de seleccionar el trazo, se sugiere elegir el color en la barra inferior.

Herramienta de TUX PAINT sugerida para esta actividad

Magias

Al seleccionar “**Magias**”, se desplegará a la izquierda la solapa que ofrece una colección de efectos especiales. Los botones fucsias permiten navegar las opciones. Al seleccionar cada una y presionar la zona de trabajo, aparecen increíbles motivos y efectos. En la ilustración se pueden observar algunos ejemplos con los nombres correspondientes.



Todas las opciones pueden ensayarse una gran cantidad de veces.



Sugerencias

¡La herramienta “Deshacer” será de ayuda en estas pruebas de ensayo- error!

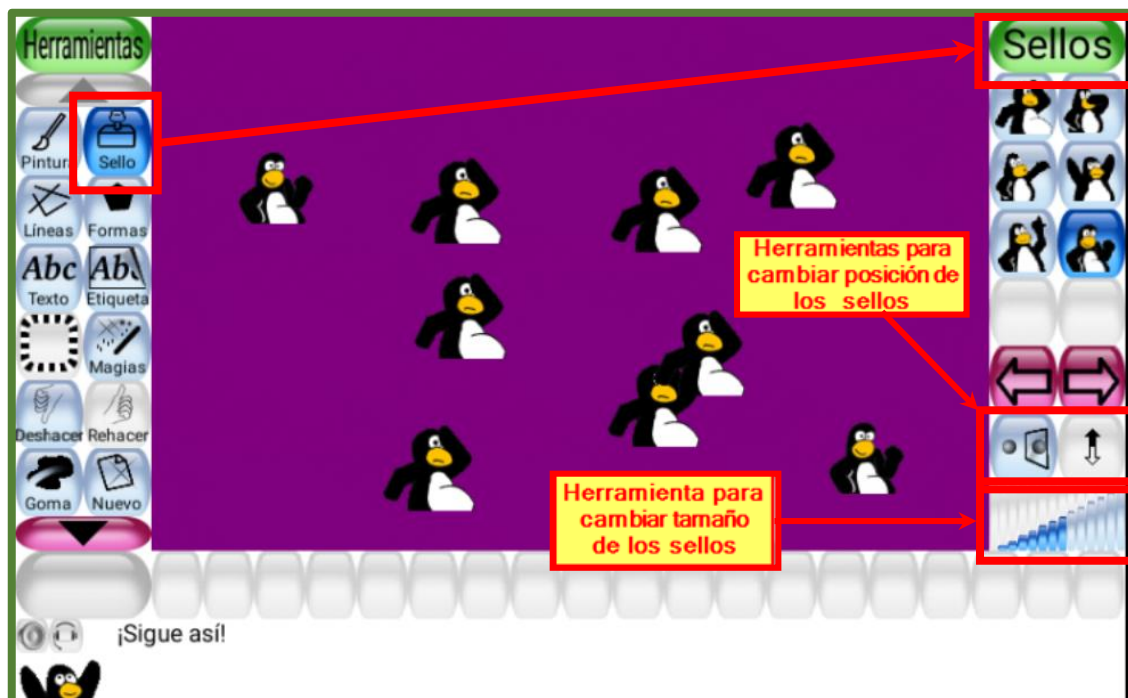


Función/ Herramienta de TUX PAINT sugerida para esta actividad

Sellos

Al seleccionar “**Sellos**”, se desplegará a la izquierda la solapa que ofrece una colección de pegatinas. Al elegir un personaje y tocar la pantalla aparece el contorno del mismo, mostrándonos el tamaño y la posición. Ambas variables pueden cambiarse utilizando las herramientas señaladas en la ilustración.

Una vez posicionado el personaje no puede modificarse.



**APRENDER
CONECTADOS**



Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación