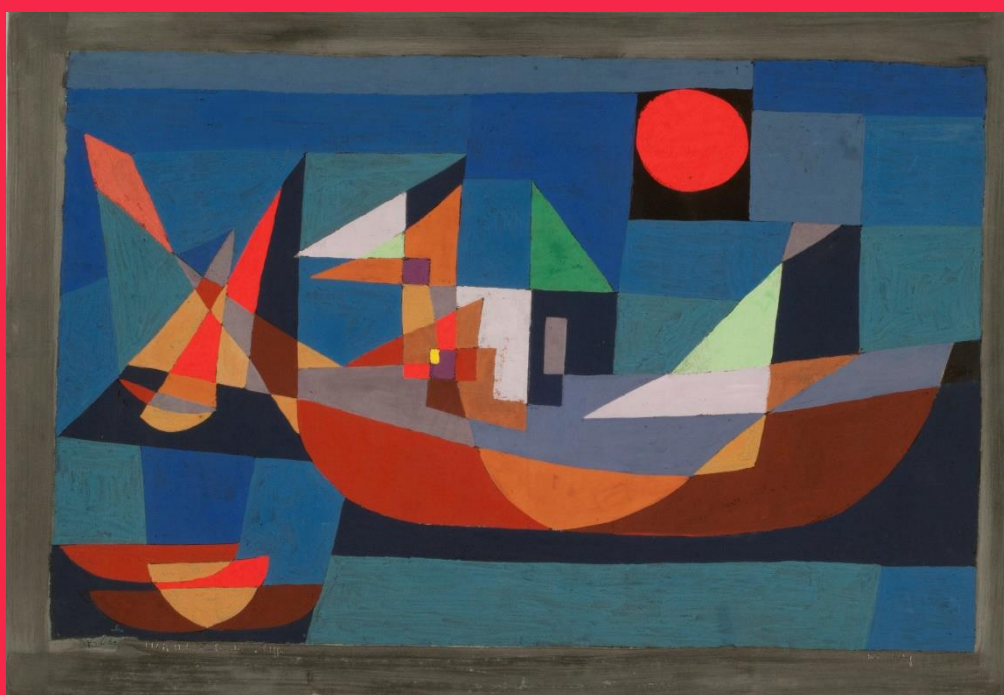


Colección de actividades Aprender Conectados

Nivel Inicial

Educación Digital

Dibujando con los maestros



Actividad N° 2

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: "Barcos en reposo", P. Klee. En:
<https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7966>

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 identificación y utilización básica de los recursos digitales para la producción, recuperación, transformación y representación de información, en un marco de creatividad y juego.

Educación Inicial

- La exploración, observación, interpretación de producciones artísticas de distintos lenguajes.
- El reconocimiento de las diferentes manifestaciones artísticas del contexto cultural.
- El uso, comunicación y representación de relaciones espaciales describiendo posiciones relativas entre los objetos, desplazamientos, formas geométricas.

Objetivos específicos

- Iniciarse en el conocimiento y exploración de las posibilidades que brindan los dispositivos digitales (escribir, dibujar, pintar, mirar y editar imágenes, etc.).
- Conocer o repasar el nombre de algunas figuras geométricas y sus características (lados rectos, líneas curvas, cantidad de lados).

Materiales y recursos



Tableta. Botón DISEÑAR/ESCRIBIR. Aplicación TUX PAINT.



Proyector/ Pizarra digital interactiva (PDI).



Tubos de cartón (catalejos).

Breve explicación de la actividad

La propuesta será intervenir obras de pintores famosos utilizando TUX PAINT, aplicación ubicada en el botón DISEÑAR/ESCRIBIR.

Se seleccionarán obras abstractas con figuras geométricas. Se hará una breve referencia a la biografía de los autores y se propondrá a los niños agregar figuras, dar texturas, cubrir con color zonas blancas, completar con puntos o continuar líneas.

Inicio



Desafío

Luna se paró frente a uno de los cuadros del museo y solo veía cuadrados, triángulos y círculos de colores. En cambio, una de sus amigas dijo que el pintor había dibujado un barco que navegaba en el mar.

¿Quién tenía razón? La seño les prometió que investigarían sobre qué quiso contar ese artista con su pintura. Les explicó que algunos artistas pintan personas, otros, paisajes, otros, formas... pero todos quieren, a través de sus obras, decirnos algo.

Anotó el nombre del pintor en un papelito y, cuando llegaron al jardín, buscaron su historia en internet.

¡Veamos algunas de las obras que vio Luna en el museo!

La observación en esta instancia será sobre la obra de Paul Klee "Barcos en reposo", expuesta en la PDI o con el proyector.



"Este es el cuadro que vio Luna en el museo. ¿Ustedes que ven?"

Se propone que la docente convoque a los niños y niñas a expresar sus ideas. Posteriormente se les contará el nombre de la obra y una breve biografía de Paul Klee, adaptada al nivel del grupo.

Desarrollo

Primer momento

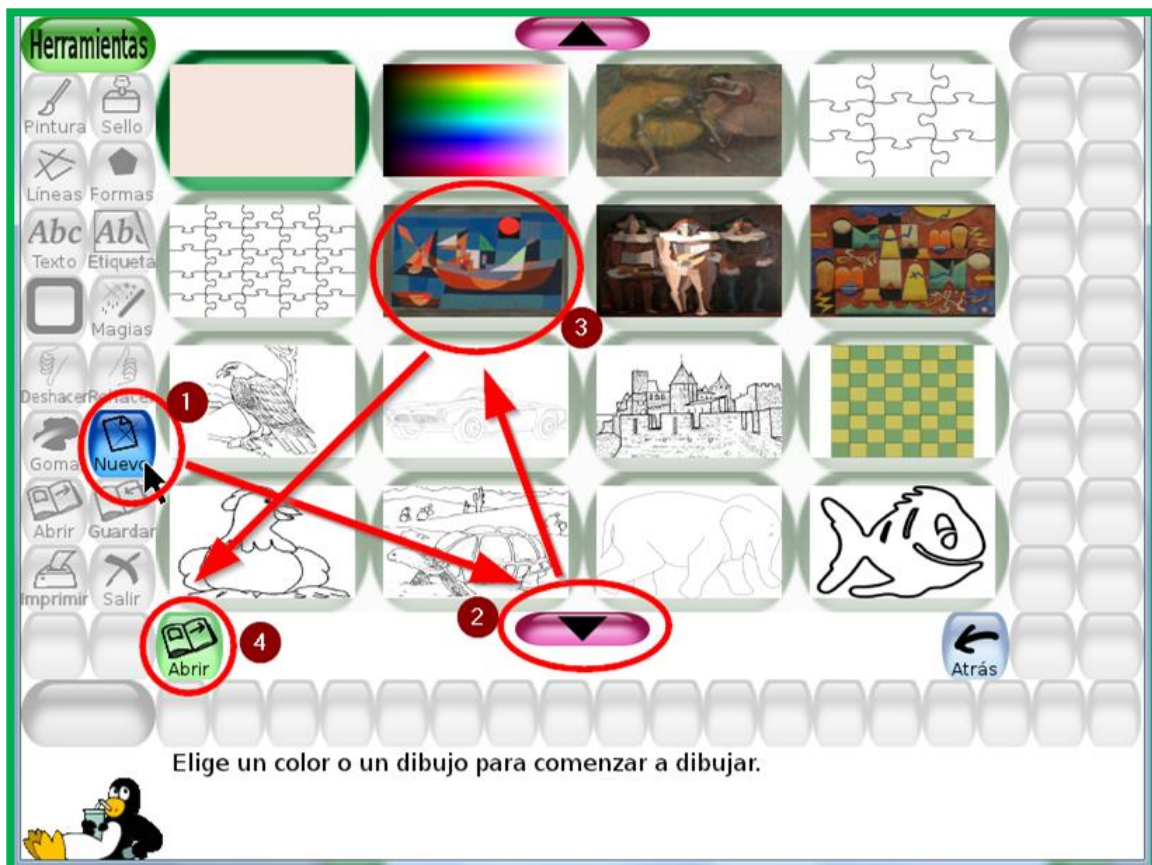
Se entregarán tubos de cartón (a modo de catalejo) y se los invitará a “hacer foco” sobre la obra, a través de consignas como: ¿cuántos círculos hay? ¿Cuántos triángulos verdes? ¿Cuántos cuadrados amarillos pueden encontrar? ¿y violetas?

Pueden sumarse numerosas preguntas sobre las posiciones relativas de algunas figuras o de los colores presentes en la pintura.

Segundo momento

Luego de realizar la observación del cuadro, se entregará a los niños y niñas, de a pares, una tableta en la que se propone abrir la aplicación TUX PAINT (ubicada en el botón DISEÑAR/ESCRIBIR) y seleccionar, como escenario de fondo, la imagen de la obra “Barcos en reposo”.

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



Se propondrá intervenir la obra, usando las herramientas “**Pintura**” y “**Formas**” (ver Anexo).

Los desafíos deberán graduarse o modificarse, teniendo en cuenta las características del grupo. A modo de ejemplo, les proponemos los siguientes:

- Hacer puntitos arriba de la parte azul.
- Agregar un cuadrado.
- Agregar tres triángulos.
- Agregar un círculo verde adentro del rojo.
- Agregar un triángulo amarillo debajo del cuadrado violeta.
- Dibujar un barco en la parte azul.

Tercer momento

Cumplidos algunos de los desafíos, cada grupo mostrará la imagen intervenida al resto de los niños y niñas, para que exploren y señalen los elementos agregados.



Sugerencias

Se recomienda recurrir y ampliar con el anexo de la Actividad 2: “Para seguir aprendiendo”. No dar más de dos o tres consignas por vez, ya que dificultará la actividad.

Cierre

Se propondrá a los niños y niñas buscar, en el botón MUSEO de la tableta, obras con formas geométricas como la utilizada en esta actividad.



Luego, tomándolas como inspiración, se propone que en grupos de 2 integrantes, creen su propia obra de arte geométrico a partir de realizar formas en TUX PAINT.



Sugerencias

Una alternativa interesante es realizar esta actividad de manera colaborativa, usando el TUX PAINT en la PDI. Cada niño y niña aportará un detalle para crear una pintura de manera colaborativa.

Anexo

Para seguir aprendiendo

Herramientas de TUX PAINT sugeridas para esta actividad

Pintura

Esta herramienta permite realizar trazos a mano alzada.

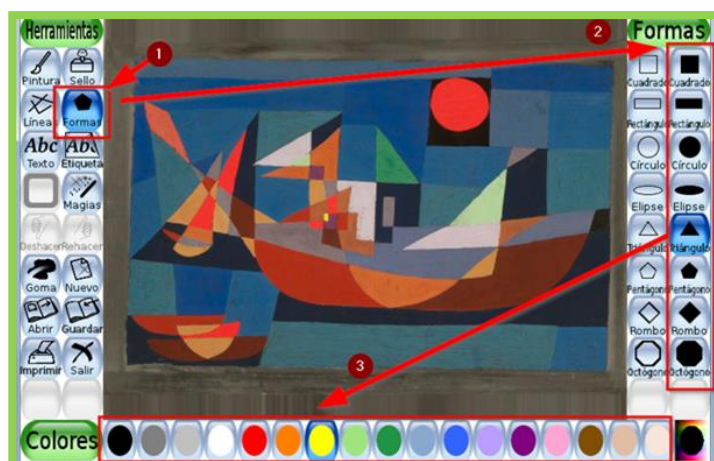
Para ello, hay que seleccionar el botón  , luego **Pinceles** y elegir el grosor y tipo de trazo. En la barra inferior se podrá adjudicar al pincel el color deseado.



Formas

Esta herramienta permite dibujar una figura llena o vacía (solo con contorno). En el siguiente ejemplo, se especifica el paso a paso para desarrollar una forma llena.

Seleccionar  , luego elegir la forma y el color de relleno. Designar el lugar de la pantalla donde se va a insertar y arrastrar hasta lograr el tamaño deseado. Se puede rotar girando el dedo alrededor de la misma. Una vez ubicada la forma, no podrá moverse.



**APRENDER
CONECTADOS**



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