

Arte y Educación Digital

Experiencia desarrollada en EJI Rayito de Sol - Instituto Superior de Curuzú Cuatiá Curuzú Cuatiá- Corrientes

Introducción:

La propuesta que aquí se plantea, articula los objetivos generales estipulados tanto por el NAP de Educación Digital, Programación y Robótica como el Diseño Curricular para el Nivel Inicial, apostando a la interdisciplinariedad en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Así mismo se propuso la articulación de estos contenidos con los propios del nivel inicial, como en este caso la apreciación de imágenes y artefactos artísticos del entorno inmediato de los estudiantes. En esta oportunidad el disparador fue la figura del músico chamamecero Antonio Tarrago Ros (1923-1978), arraigada figura entre las tradiciones y costumbres de Curuzú Cuatiá, se evidencia en monumentos y murales alusivos en la ciudad, como así también en un Museo.

Objetivos Generales

Núcleos de Aprendizajes prioritarios

NAP: 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.
- La exploración del ciberespacio y la selección de contenidos a partir de una búsqueda guiada, promoviendo la curiosidad, la improvisación y el descubrimiento.



CORRIENTES

Ministerio de
Educación

Núcleos de Aprendizajes prioritarios

NAP de Nivel Inicial

- El reconocimiento de las posibilidades expresivas de las producciones
- Plástico-visuales.
- La producción plástica, por parte de los niños.
- La exploración, observación, interpretación de producciones artísticas de distintos lenguajes.
- El reconocimiento de las diferentes manifestaciones artísticas del contexto cultural.
- La iniciación en la producción de textos escritos dictados al maestro.

Comunicación, lenguaje y expresión:

Eje: Competencias para la oralidad: lingüísticas, comunicativas y discursivas.

Habilidades comunicativas:

- Formulación de preguntas pertinentes y adecuación del lenguaje oral al destinatario en las entrevistas.

Artes visuales:

Eje: Apreciación de Imágenes

- Apreciación de imágenes y artefactos artísticos del entorno y de las culturas regionales, nacionales, y universales.
- Prácticas Artísticas contemporáneas de diferentes culturas, épocas y contextos sociohistóricos.

Diseño Curricular de Nivel Inicial

Ambiente, juego y lenguaje:

Eje: Las historias de los niños, de sus familias y de la comunidad.

- Conocimiento y valoración de hechos históricos, personas significativas en la historia provincial y nacional, fiestas populares, costumbres y tradiciones culturales.

Educación digital, programación y robótica:

Eje: Educación Digital:

- Uso progresivamente autónomo y responsable de los recursos digitales disponibles en la institución, creando, acordando y aplicando pautas de cuidado.
- Exploración de dispositivos, aplicaciones y entornos digitales, para descubrir las posibilidades y limitaciones que ofrece su uso.
- Comunicación de ideas y mensajes por medio de imágenes digitales fijas: fotografías, imágenes dibujadas, imágenes intervenidas.
- Exploración y apropiación de herramientas digitales sencillas para la edición de imágenes fijas.



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 el / la docente.
- Intervenir una obra de arte (mural) creando una narrativa propia.

Materiales y Recursos:

- Libro: Primer Cuento: Kalo: Un primer día.
- Tableta. Botón: DISEÑAR/ESCRIBIR. Aplicación: TUX PAINT.
- Proyector o TV
- Fotografías, posters, imágenes
- Hojas, lápices de colores, témperas

Actividades

La actividad propuesta se desarrolló en tres momentos:

- **Primer Momento:**

Luego de la lectura del cuento de Kalo, Un Primer Día. Se presentó el siguiente desafío:

Itatí contó a Kalo que viajó con sus padres a la ciudad de Curuzú Cuatiá a visitar a su familia.
Kalo preguntó: *¿Qué lugares visitaste? ¿Qué hiciste?*
Itatí contó que vio varios murales.
Kalo preguntó *¿Qué son los murales?*
Itatí comentó que son cuadros enormes pintados en la pared. *¡Son re grandes y están por toda la ciudad!*
Kalo quedó tan entusiasmado y con tantas ganas de conocer los murales que a Itatí se le ocurrió un juego.... *¿Te animas a conocerlo?*





Una vez leído el desafío se presentaron las siguientes preguntas orientadoras con el objeto de indagar acerca de los saberes previos de los niños, relacionados con el Arte en general, como medio de expresión y en particular sobre los murales.

“¿Qué es un mural? ¿Dónde se pintan? ¿Hay murales en nuestra ciudad? ¿Dónde? ¿Qué materiales se utilizan para pintar un mural? ¿Por qué están en la ciudad?”

Se expuso la imagen de un mural de la ciudad, situando al niño donde se encuentra el mural.



Los niños miraron atentamente la imagen de la obra, observando cada detalle. Luego se ocultó el mural para jugaron a las adivinanzas a través de las siguientes preguntas:

¿Qué hay en el mural? ¿Cuántas personas aparecen? ¿Cómo están vestidos? ¿Qué otros objetos aparecen? ¿Hay una bandera? ¿Qué bandera es? ¿De qué colores? ¿Hay algún instrumento musical? ¿Cuál?

Posteriormente se invitó a los niños a imaginar la historia que cuenta la imagen presentada. Apoyándose en el relato con las siguientes preguntas. *¿Quién es la persona que aparece? ¿Cómo se llama? ¿Qué hace? ¿Dónde está?* Así, de manera colaborativa se irá generando una narrativa en torno a la obra.





Se hizo una breve reseña sobre la biografía de Tarragó Ros y los rasgos distintivos del mural, adecuando el contenido a las características que del grupo de estudiantes con el que se trabajó.

- **Segundo Momento:**

El grupo recibió la visita del Pintor Jorge Gamarra y se realizaron preguntas, a modo de entrevista. "¿Qué elementos utilizaste para realizar el mural?, ¿Cómo lo hiciste?, ¿Cuánto tiempo te llevó?, ¿Alguien te ayudó?". Seguidamente el pintor mostró a los niños algunas herramientas y materiales que se utilizaron para realizar el mural, como así también las técnicas utilizadas.

Luego se retomó la imagen del mural a través de preguntas como: *¿Qué hay en el mural?, ¿Qué otros objetos aparecen?, etc.*

Seguidamente se propuso a los niños, realizar sus propias obras de arte, en pequeños grupos, con ayuda del artista invitado.



Para finalizar se avanzó en una puesta en común de las obras realizadas por los niños de manera individual. Respondiendo interrogantes como: *¿Cómo realizaron sus obras? ¿Qué materiales y herramientas se utilizaron? ¿Cómo se sintieron realizando las mismas?*





- **Tercer momento:**

Por cada clic en las flechas direccionales de pantalla, se sumará un movimiento en el espacio "recorrido" (arriba, abajo, derecha, izquierda).

Al darle clic al "botón check" el personaje inicia el recorrido que se programó previamente.

El "botón check" se despliega al costado derecho de los botones direccionales en pantalla; al realizar el primer clic sobre una de las flechas direccionales.



- **Cuarto momento: Cierre**

Para finalizar, cada grupo contó la historia construida, a partir de las intervenciones realizadas en la obra. Y al concluir, la docente invitó a todo el grupo a elegir el nombre para dichas Obras.

