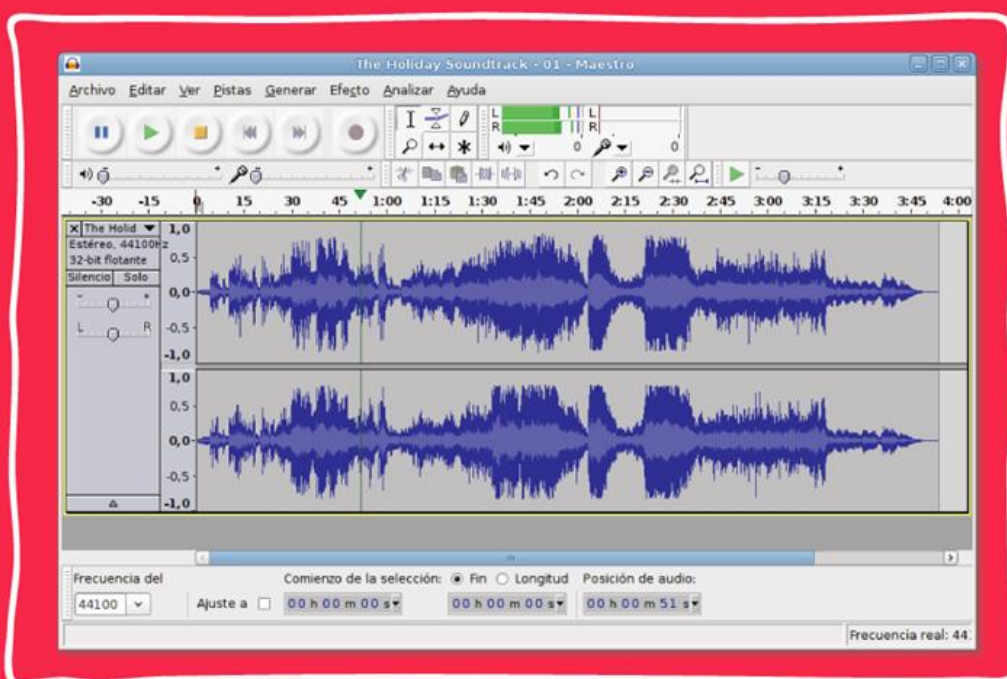


Colección de actividades Aprender Conectados

Nivel Inicial

Educación Digital

Contando cuentos



Actividad N° 5

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 contenido fue producido por el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación en el marco del Plan Aprender Conectados

Imagen de tapa: <https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Pantallazo-Audacity.png>

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 identificación y utilización básica de los recursos digitales para la producción, recuperación, transformación y representación de información, en un marco de creatividad y juego.
- La habilidad de compartir experiencias y la elaboración de estrategias mediadas por entornos digitales para la resolución de problemas en colaboración con sus pares, en un marco de respeto y valoración de la diversidad.

Educación Inicial

- El reconocimiento de las posibilidades expresivas de la voz, del juego dramático (asumiendo diversos roles).
- La exploración de las diferentes tipologías textuales: explicativas, narrativas, argumentativas, etc.
- La escucha y el disfrute de las narraciones orales o lecturas (cuentos, poesías y otros textos) realizadas por el docente.

Objetivos específicos


- Familiarizarse con el registro y reproducción de sonido en la tableta.
- Narrar cuentos o relatos con la mayor expresividad posible para lograr los efectos deseados sobre el destinatario.
- Identificar y describir sonidos.
- Participar en la producción conjunta de sonidos para un audiocuento.

Materiales y recursos



Micrófono y parlantes.



Tabletas. Botón AUDIO. Sonidos para reproducir /Grabadora de sonido. Botón CUENTOS/ “Me han dicho que has dicho un dicho”. Botón micrófono 



Notebook. Aplicación Audacity.



Objetos y materiales para producir sonidos.

Breve explicación de la actividad

Se propondrá a los niños y niñas que recreen, en un archivo de audio, la poesía “Bañar un elefante” de Elsa Bornemann, ubicada en el botón CUENTOS, como parte del documento: “Me han dicho que has dicho un dicho”.

Realizar un audiocuento implica despojarse de todos los recursos que brinda la imagen para dar relevancia al relato. Las entonaciones, las voces de los distintos personajes y los sonidos del entorno toman un rol protagonista.

Se trabajará en una primera instancia con el micrófono y el parlante para realizar ejercicios con los tonos de voz.

Se investigará también cómo producir efectos de sonido con objetos o materiales que estén a mano.

Inicio



Desafío

Margarita es la hermana menor de Juampi. Para dormirse, todas las noches, su papá tiene que contarle cuentos o leerle poesías.

Pero muchas noches, el papá está tan cansado ¡que se queda dormido antes que ella!

A Juanpi se le ocurrió una idea genial: ¡grabarle una de sus poesías favoritas en la tableta!

Un día vio en la tele cómo se hacían antes las películas. Los actores hablaban mientras, para hacer ruido de lluvia, sacudían una radiografía; o, para hacer pasos de un caballo, golpeaban vasitos sobre la mesa...

¿Y si lo ayudamos a Juampi a armar un audiocuento para Margarita?

¡Inventen una historia! Grábenla con sus voces e investiguen con la seño cómo hacer efectos de sonido.

Luego de leer el desafío, se propondrá un juego: 3 alumnos le darán sentido a los sonidos que escuchen y que produzcan sus compañeros. Se les taparán los ojos con un pañuelo para que no vean y puedan escuchar con mayor atención.

La docente ofrecerá al resto del grupo, de a uno por vez, diferentes elementos para que produzcan sonidos. Una lata y un palito, instrumentos musicales de la sala, un vasito de plástico, una placa radiográfica para sacudir, llaves, papeles metálicos para arrugar, campanas o cascabeles, monedas en un recipiente.

La intención no será adivinar cuál es la fuente sonora, sino contextualizar o interpretar lo que están escuchando. Será tarea de la docente acompañar y enriquecer los aportes que surjan.

“Si escucho el ruido de llaves... ¿quién puede estar abriendo la puerta? Si se oye a un perro ladrar, ¿qué puede estar pasando? Y si siento la risa fuerte de alguien ¿por qué será? Juguemos a escuchar e imaginar”.



Sugerencias

Para sumar material al juego, las tabletas cuentan con archivos de **AUDIOS** que reproducen sonidos de animales.



Es importante organizar la clase para que todo el grupo participe de la experiencia de oír e interpretar los sonidos con los ojos tapados.

Desarrollo

Primer momento

Se invitará a jugar con la voz para reconocer sus posibilidades expresivas. Para ello se sugiere, de ser posible, trabajar con el micrófono y el parlante provisto en el ecosistema.

Se les pedirá a los niños y niñas que generen conversaciones a partir de las siguientes propuestas:

- ✓ Viene a jugar a tu casa una amiga y estás muy contenta. Tu abuela llama por teléfono y le contás.
- ✓ Estás con mucho sueño y justo llama tu tío para saludarte.
- ✓ El fin de semana querés que tu madrina te lleve al cine. Llamala para decirle.
- ✓ Querés contarle un secreto a un compañero del jardín. Pedile a tu mamá que marque el número y hablale bajito para que nadie se entere.

La docente explicará que, cuando hablamos por teléfono, nuestro interlocutor no ve nuestros gestos, sino que interpreta nuestro tono de voz.



Sugerencias

Otra manera de llevar a cabo esta actividad es grabando los mensajes en las tabletas. Pueden usar la grabadora de sonidos (Ver Anexo 1 ¿Cómo grabar con la tableta?).



Segundo momento

Se invitará a los niños y niñas a aplicar lo aprendido en la creación de un audiocuento.

Se leerá la poesía “Bañar un elefante” de Elsa Bornemann, que se encuentra en la sección CUENTOS de las tabletas (“Crecer en poesía: Me han dicho que has dicho un dicho” Página 1).



Se planificará qué sonidos pueden acompañar cada estrofa. Por ejemplo, en la primera, el sonido que hace el elefante; en la segunda, el ruido de una canilla abierta; en la tercera, un golpe puede representar la pisada del elefante; agitar una hoja asemejará a las orejas moviéndose.

Acordados los efectos de sonidos a utilizar, habrá que preparar los elementos necesarios para producirlos y ensayar con ellos.

Tercer momento

¡Llegó el momento de grabar! Si bien las tabletas cuentan con una grabadora de sonido, es posible usar para grabar el software Audacity de la *notebook*. A diferencia de la tableta, este programa permite pausar y retomar la grabación (ver Anexo 2, “Para seguir aprendiendo”).

Cada niño y niña dirá una línea y, terminada la estrofa, se grabará a continuación el efecto de sonido. Se sugiere grabar cada estrofa en una pista diferente.

Terminada la poesía, se cerrará y guardará el proyecto como un archivo .mp3 o .wav

Cierre

Se escuchará el audiocuento terminado para apreciar el trabajo realizado. Es posible compartir las producciones con el resto del jardín.

Si en Biblioteca hubiera una computadora, se puede crear una carpeta con los audiocuentos que se produzcan, para ofrecer a los niños y niñas como un soporte alternativo a los libros.

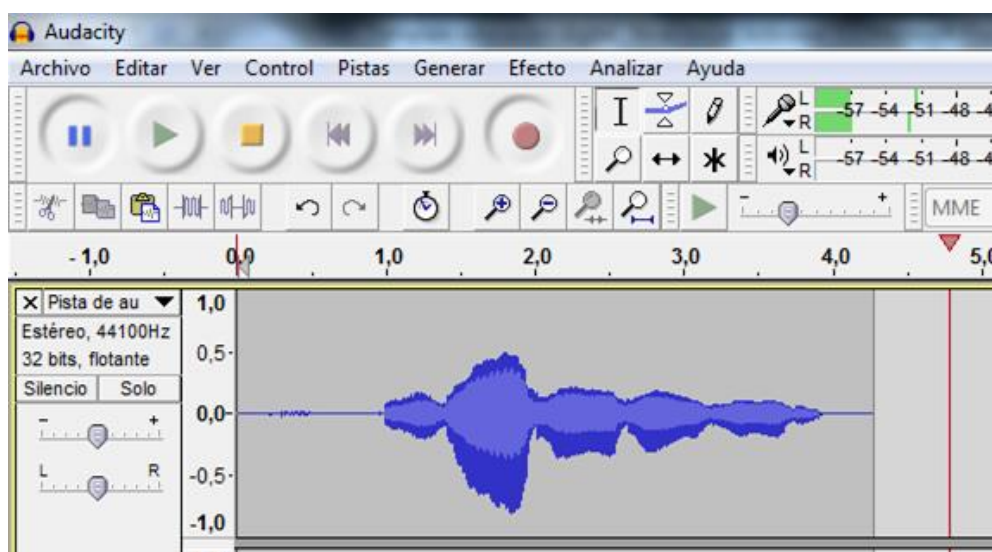
Anexo 2

Para seguir aprendiendo

¿Cómo grabar en Audacity?

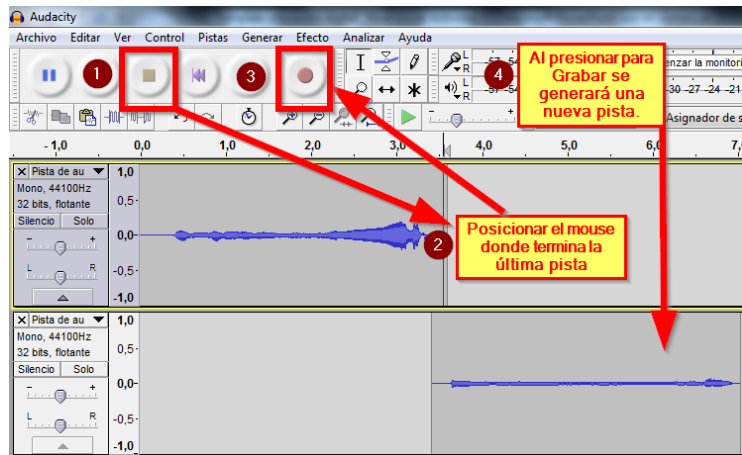


Para comenzar, hacer clic en el botón **Grabar**. Se generará una pista y el programa comenzará a tomar registro de audio. Para detener, presionar **Pausa**. Para retomar la grabación volver a hacer clic en **Pausa**. La grabación seguirá registrándose en la misma pista.

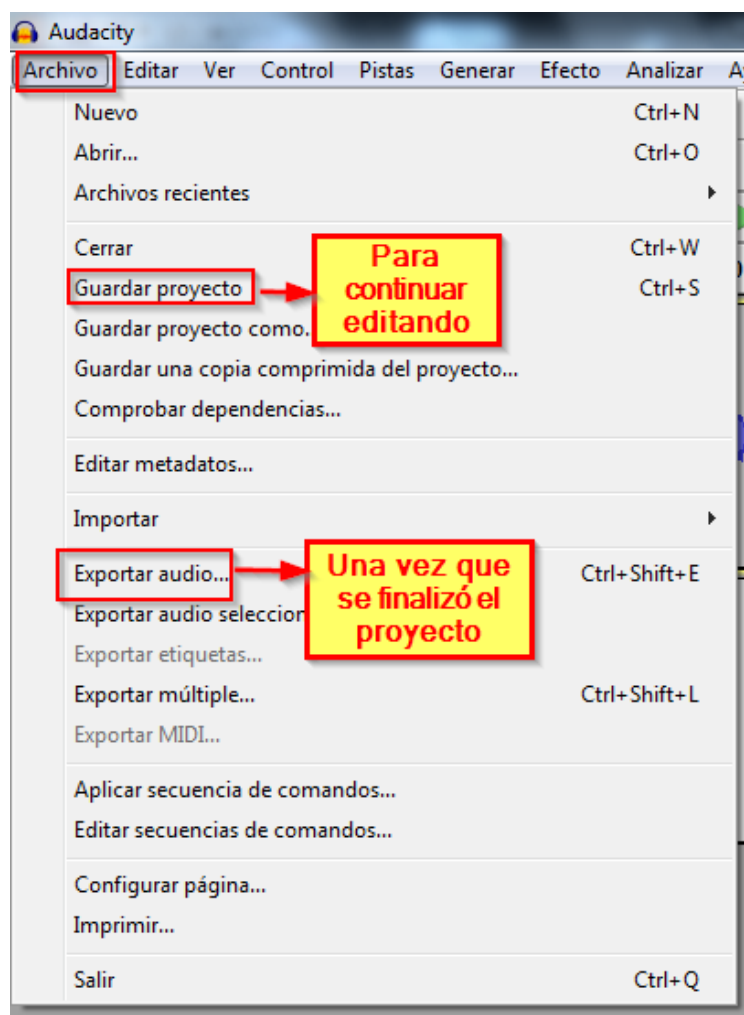


Una vez terminada la estrofa, hacer clic en **Detener**. En esta instancia se puede escuchar lo grabado haciendo clic en **Reproducir**.

Para ampliar la grabación, colocar el cursor al final del último registro y hacer clic en **Grabar**.



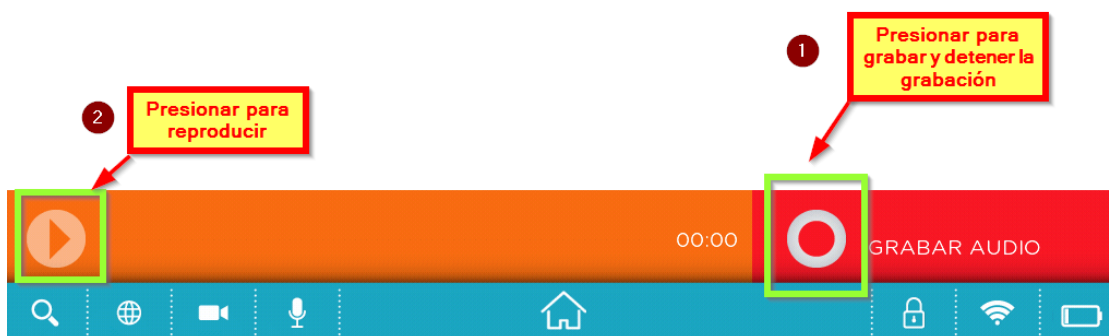
Terminada la grabación, se debe guardar como proyecto si se quiere continuar editando y, por otro lado, exportarlo como archivo de audio (mp3 o wav). Como siempre, se debe direccionar dónde se quiere guardar y colocarle un nombre al archivo.

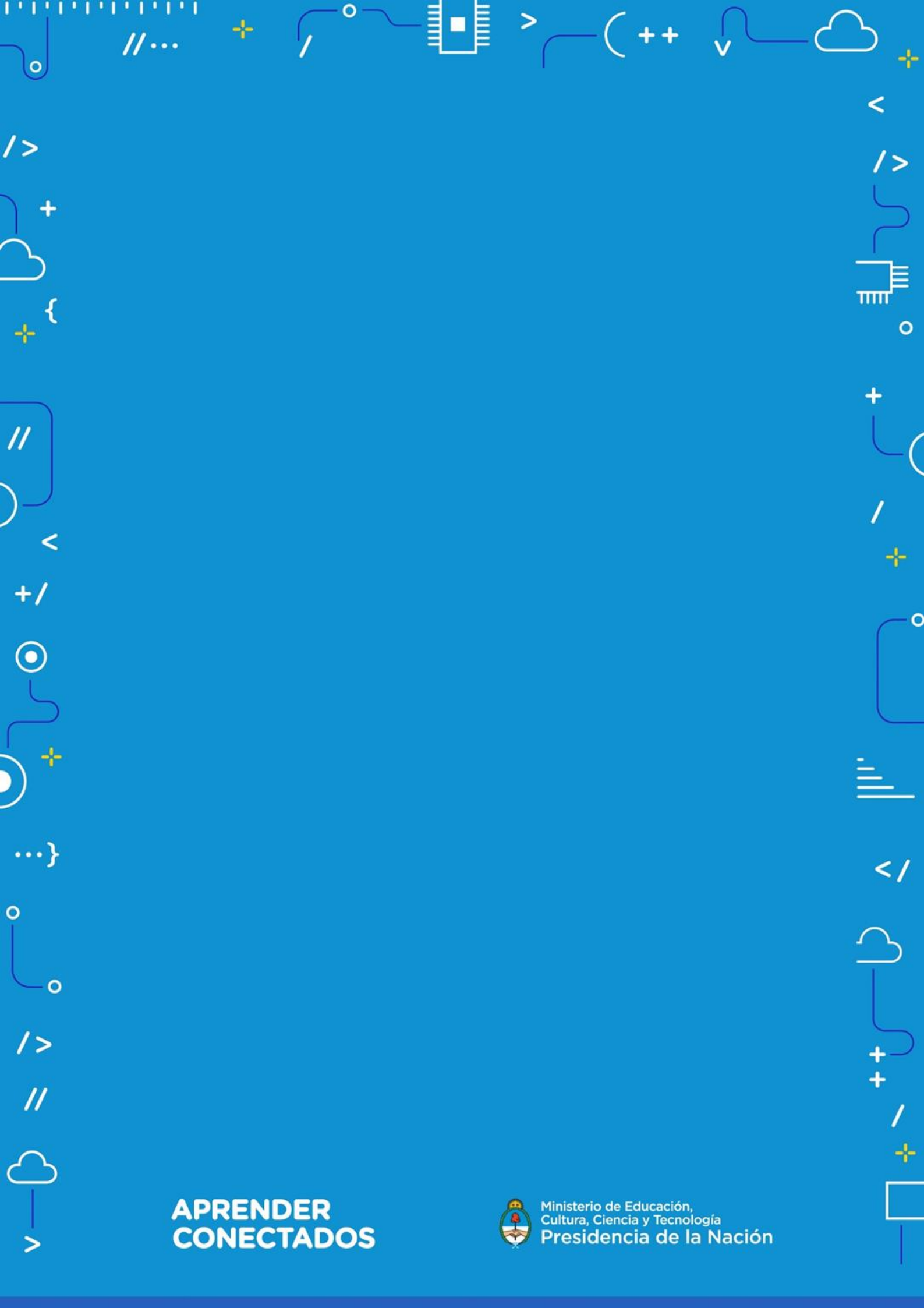


Anexo 1

¿Cómo grabar con la tableta?

¡Grabar y reproducir los audios en la tableta es muy sencillo!





APRENDER CONECTADOS



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