

## Contenidos y capacidades a enseñar

### Lenguajes Expresivos

#### Artes Visuales

La construcción de la mirada.

- Observación como experiencia vital en la expresión visual.
- Exploración visual y táctil de las formas, el color, el espacio y la textura en la naturaleza y en los objetos producidos por el ser humano.

#### Prácticas del Lenguaje

Prácticas de la oralidad.

- Manifestar libremente sentimientos, temores, estados de ánimo.
- Escuchar con atención las consignas dadas para la realización de diferentes tareas.

### Educación Digital

#### Pensamiento computacional

- Pensamiento computacional con y sin tecnologías digitales: uso del cuerpo, materiales concretos y tecnologías digitales.
- Secuencias ordenadas de instrucciones: algoritmos para el logro de un objetivo o para la resolución de un desafío.

#### Alfabetización digital

- Utilización de herramientas digitales como medio o recurso para comunicar.

### Educación Sexual Integral

- Identificación y expresión de emociones, sentimientos y opiniones.

Capacidades	Objetivos de aprendizaje			
	Lenguajes Expresivos		Educación Digital	ESI
	Artes Visuales	Prácticas del Lenguaje		
<b>Comunicación, expresión y apreciación.</b>	Expresar y comunicar ideas, sentimientos, pensamientos y emociones desde el lenguaje visual propio y singular.	Comunicar resultados de observaciones, experiencias, vivencias y opiniones.	Incorporar variados códigos y símbolos vinculados con las prácticas y los entornos digitales.	Expresar emociones, sentimientos, pensamientos e ideas, inquietudes, vivencias, pedidos de ayuda a través de la palabra, el dibujo, el juego, etc.
<b>Curiosidad por aprender.</b>	Experimentar el lenguaje visual como puente a narrativas, historias, juegos.		Participar de manera activa en propuestas lúdicas mediadas por tecnología digital.	
<b>Iniciativa creatividad y autonomía.</b>	Interrogarse acerca de lo que perciben a través del lenguaje visual.	Construir una creciente confianza y autonomía en la resolución de problemas, en sus propias producciones orales y escritas.	Imaginar y crear con tecnologías digitales.	
<b>Trabajo colaborativo.</b>			Producir e intercambiar con otros/as a través de soportes digitales.	Ayudar a resolver situaciones de aprendizaje con el aporte de todos/as.

Capacidades	Objetivos de aprendizaje			
	Lenguajes Expresivos		Educación Digital	ESI
	Artes Visuales	Prácticas del Lenguaje		
<b>Compromiso y responsabilidad.</b>				Aprender a valorar la diversidad en sus múltiples manifestaciones.
<b>Planteo y resolución de problemas.</b>	Proponer desafíos expresivos visuales y explorar posibles soluciones.	Registrar las dificultades que se presentan en la comunicación oral y escrita o en la comprensión de un texto y buscar modos de resolverlas.	Comenzar a resolver desafíos de manera autónoma utilizando recursos digitales.	Escuchar a otros/as e intentar comprender otros puntos de vista diferentes del propio.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

En esta secuencia se proponen diferentes actividades para reflexionar sobre el uso de *emojis*<sup>1</sup> en mensajes digitales y se plantea un desafío que servirá poner en juego estrategias del Pensamiento Computacional.

Para comenzar con las actividades el/la docente puede mostrar diferentes *emojis* y preguntar a los/las alumnos/as si saben qué son o para qué se utilizan.

A partir de lo que dicen se puede armar una explicación entre todos/as que incluya:

- que son imágenes,

<sup>1</sup> *Emoji* es un término japonés para los emoticones (imágenes o caracteres) que se utilizan principalmente en los mensajes electrónicos.

- que pueden representarse como animales, comidas, objetos, caras,
- que los usamos cuando mandamos mensajes en los celulares.

Luego se puede hacer la siguiente pregunta:

- *Un mismo dibujo, ¿transmitirá la misma idea para todos/as?*
- *¿Hay emojis para todo? ¿O se les ocurre alguno nuevo?*

## Actividad 1

El/la docente comparte una plantilla con diferentes *emojis* y con las siguientes consignas:

### 1. ¿Qué querrá decir?

Les proponemos que observen cada uno de estos *emojis* y cuenten qué sentimiento o idea les parece que transmite.

¿Cuándo lo usarían en un mensaje? ¿Todos/as piensan lo mismo?

### 2. ¿Qué *emoji* te representa hoy?

Cada participante contará cuál de los *emojis* en la plantilla lo representa mejor hoy y por qué. Cada docente puede ampliar la plantilla con *emojis* de algún servicio de mensajería virtual que tengan disponible.



## Actividad 2

El/la docente presenta a través de un texto, grabación o video un desafío para resolver:



Les proponemos un nuevo desafío. Nos han pedido ayuda en la creación de *emojis* para el chat. Estos son los *emojis* que ya tiene disponible el chat:

Los/las invitamos a crear un nuevo *emoji*.

Claramente no son suficientes estos *emojis* para un chat. ¿Qué otro *emoji* podríamos sugerirles? Pueden dibujarlo con lápiz y papel o en un graficador. Escriban o cuenten qué transmite su *emoji*.

## Contenidos y capacidades a enseñar

### Lenguajes Expresivos

#### Artes Visuales

La construcción de la mirada.

- Exploración visual y táctil de las formas, el color, el espacio y la textura en la naturaleza y en los objetos producidos por el ser humano.

El arte como laboratorio expresivo.

- Utilización del dibujo y de la pintura como medios para expresar sentimientos e ideas y ampliar narrativas.

### Prácticas del Lenguaje

#### Prácticas de la oralidad

- Escuchar con atención las consignas dadas para la realización de diferentes tareas.

#### Prácticas de la lectura

- Lectura a través de la/el docente y de los/las alumnos/as por sí mismos/as, de textos instruccionales (juegos, recetas).
- Escuchar la lectura pausada y ordenada de los textos instruccionales.
- Leer por sí mismos/as instructivos para buscar información específica en ellos.

#### Prácticas de la escritura

- Escrituras por sí mismos/as de nombres propios, otros nombres y otros textos (listas, rótulos).
- Ensayar otras formas personales de escritura, avanzando hacia escrituras más convencionales.
- Utilizar el repertorio de letras y otras marcas gráficas disponibles.

### Educación Digital

#### Pensamiento computacional

- Pensamiento computacional con y sin tecnologías digitales: uso del cuerpo, materiales concretos y tecnologías digitales.

- Secuencias ordenadas de instrucciones: algoritmos para el logro de un objetivo o para la resolución de un desafío.

**Alfabetización digital**

- Utilización de herramientas digitales como medio o recurso para comunicar.

**Educación Sexual Integral**

- Identificación y expresión de emociones, sentimientos y opiniones.

Capacidades	Objetivos de aprendizaje			
	Lenguajes Expresivos		Educación Digital	ESI
	Artes Visuales	Prácticas del Lenguaje		
<b>Comunicación, expresión y apreciación.</b>	Expresar y comunicar ideas, sentimientos, pensamientos y emociones desde el lenguaje visual propio y singular.	Comunicar resultados de observaciones, experiencias, vivencias y opiniones.	Incorporar variados códigos y símbolos vinculados con las prácticas y los entornos digitales.	
<b>Curiosidad por aprender.</b>	Experimentar el lenguaje visual como puente a narrativas, historias, juegos.		Participar de manera activa en propuestas lúdicas mediadas por tecnología digital.	
<b>Iniciativa creatividad y autonomía.</b>	Interrogarse acerca de lo que perciben a través del lenguaje visual.		Imaginar y crear con tecnologías digitales.	

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum.

Capacidades	Objetivos de aprendizaje			
	Lenguajes Expresivos		Educación Digital	ESI
	Artes Visuales	Prácticas del Lenguaje		
<b>Trabajo colaborativo.</b>			Producir e intercambiar con otros/as a través de soportes digitales.	Ayudar a resolver situaciones de aprendizaje con el aporte de todos/as.
<b>Compromiso y responsabilidad.</b>				Aprender a valorar la diversidad en sus múltiples manifestaciones.
<b>Planteo y resolución de problemas.</b>	Proponer desafíos expresivos visuales y explorar posibles soluciones.	Registrar las dificultades que se presentan en la comunicación oral y escrita o en la comprensión de un texto y buscar modos de resolverlas.	Comenzar a resolver desafíos de manera autónoma utilizando recursos digitales.	Escuchar a otros/as e intentar comprender otros puntos de vista diferentes del propio.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

### Actividad 1

Armar un paso a paso (instructivo) para que otros/as chicos y chicas también puedan crear el *emoji* nuevo que diseñamos la semana pasada. ¿Cómo serían las instrucciones para que otra persona dibuje nuestro *emoji*? Pueden escribir o grabar las instrucciones.



Por ejemplo, si este es el *emoji* nuevo.



Podemos hacer las instrucciones de la siguiente forma:

- Dibujar un círculo amarillo.
- Colocar una sonrisa en la parte de abajo del círculo.
- Arriba de la sonrisa poner unos anteojos negros.

Digan o graben a otro miembro de la familia las instrucciones para crear el *emoji* que diseñaron (no deben mostrarle el dibujo antes).

Junto con la actividad se puede enviar un repositorio de recursos digitales en caso de querer utilizar un graficador para realizarla y querer grabar las instrucciones:

Para hacer su *emoji* de forma digital se proponen algunas herramientas:

Para descargar en la computadora:

- [Paint 3D](#) ([tutorial de Paint 3D](#), en el Campus Virtual de Educación Digital).
- [Tux Paint](#) ([tutorial de Tux Paint](#), en el Campus Virtual de Educación Digital).

En línea:

- [Whiteboard](#).

Grabar las instrucciones:

Para descargar en la computadora:

- [Audacity](#) ([tutorial de Audacity](#), en el Campus Virtual de Educación Digital).

Como cierre de lo realizado se puede ofrecer una instancia de reflexión que servirá para una mayor comprensión de todo lo que fueron trabajando a lo largo de estas dos semanas. Sugerencia:

Para pensar juntos/as...

Luego de resolver la actividad 2 los/las invitamos a pensar:

- ¿Cómo resolvieron el desafío? ¿Qué pasos siguieron?
- ¿Cómo identificaron qué *emojis* faltaban en el catálogo?

- ¿Qué transmite el *emoji* creado?
- ¿Qué tiene en común con los otros *emojis*? ¿Qué tiene de diferente?
- ¿Se entendieron las instrucciones que dieron para que otro/a dibuje su *emoji*?
- ¿El *emoji* que dibujó la otra persona salió igual que el original? ¿Qué diferencias hubo? ¿Por qué?
- ¿No se entendieron bien las instrucciones o faltó algún paso en las instrucciones?

Por último, para concluir la secuencia el/la docente invita a los/las alumnos/as a reflexionar sobre los pasos que siguieron:

1. **Entender cuál es el problema** que tenemos que solucionar y concentrarnos solamente en lo que necesitamos para resolverlo. En nuestro caso, nos focalizamos en crear un nuevo *emoji*.
2. Para solucionar el problema y crear el *emoji*, tuvimos que **dividir el problema en tareas más pequeñas**. Por ejemplo, observar los *emojis* que ya teníamos, pensar qué transmite cada uno, pensar un sentimiento o idea que no esté en la lista, imaginar cómo dibujaríamos el *emoji* y dibujarlo.
3. En el momento de dibujar nuestro *emoji*, seguramente hayamos seguido el mismo estilo que usan los otros *emojis*. Encontramos que todos los *emojis* tienen un estilo particular, **siguen un patrón**. No sería apropiado crear un nuevo *emoji* haciendo un dibujo muy complejo y detallado.
4. Por último, hicimos una **lista de instrucciones** de cómo dibujar nuestro *emoji*. Estas instrucciones debían ser precisas y ordenadas para que otra persona pueda hacer nuestro *emoji* aún sin haberlo visto antes.