



1º Ciclo



[buenosaires.edu.ar](http://buenosaires.edu.ar)  [/educacionGCBA](https://www.facebook.com/educacionGCBA)  [educGCBA](mailto:educGCBA)

Educación

## Taller de Integración de TIC al Área de Matemática y Prácticas del Lenguaje. 1º Ciclo.



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

## SUMARIO

- **La cultura digital y el ciberespacio:** sus prácticas y dinámicas de participación en entornos digitales.
- Recursos para el desarrollo de proyectos innovadores.
- **Actividades con las siguientes aplicaciones:**

### Matemáticas

Tux-Paint  
Glogster.  
Greenshot



Glogster



### Prácticas del Lenguaje

OpenOffice.  
Greenshot.  
Audacity/  
Grabador de sonido



## OBJETIVOS GENERALES

- Comprender las nuevas dinámicas de trabajo en el actual paradigma educativo que propone la Cultura digital.
- Aprender y jugar en entornos digitales.
- Propiciar la autonomía y el protagonismo del alumno, fomentando en ellos el desarrollo de una mirada crítica y creativa de las TIC en relación a las nuevas narrativas.



## OBJETIVOS GENERALES

- Promover un rol docente en tanto mediador y orientador en la construcción del conocimiento.
- Incentivar, en la creación de propuestas pedagógicas innovadoras y significativas, el uso de los aplicativos instalados de las netbooks y notebooks, y los recursos en línea sugeridos en los marcadores.
- Favorecer el trabajo colaborativo y en red como práctica participativa propia de la cultura digital.
- Conocer la plataforma Integrar como espacio que posibilita el intercambio y apropiación de diversos recursos educativos para enriquecer las experiencias áulicas.



## CONTENIDOS DEL TALLER

- Cultura Digital: cultura participativa, producción colaborativa, inteligencia colectiva, cultura remix.
- Recursos para el desarrollo de proyectos áulicos innovadores para la enseñanza de contenidos del Primer Ciclo del Área de Matemáticas y Prácticas del lenguaje.
- Resolución de problemas conforme a la dinámica de los nuevos medios.
- Modos emergentes de entender y producir saberes: nuevas narrativas, construcciones en red.



Primer  
momento

Aproximación a la cultura digital

Nuevos escenarios

Compartiendo experiencias



## OBJETIVOS DEL PRIMER MOMENTO



- Promover el debate y la reflexión sobre los desafíos y oportunidades que propone la Cultura digital.
- Reflexionar, en el marco del Plan Integral de Educación Digital, sobre los conceptos de Cultura digital, Producción colaborativa, Inteligencia colectiva, Cultura remix.
- Fomentar el intercambio de opiniones y experiencia sobre los retos educativos que sugieren la participación creativa y colaborativa en los nuevos escenarios de la cultura digital.



## OBJETIVOS DEL PRIMER MOMENTO



- Incentivar el uso de los recursos disponibles en las *notebooks* y *netbooks*.
- Socializar experiencias articuladas con las TIC, propias de cada campo disciplinar.

[buenosaires.edu.ar](http://buenosaires.edu.ar)  [/educacionGCBA](https://www.facebook.com/educacionGCBA)  [/educGCBA](https://twitter.com/educGCBA)

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS



# Aproximación a la cultura digital y el ciberespacio



## Cultura digital

"Es el conjunto de técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio."



LÉVY, P. *Cibercultura, La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos Editorial. 2007.



## Producción colaborativa

---

"La producción colaborativa consiste en un conjunto de tareas que implica un trabajo grupal, donde cada integrante desarrolla un rol determinado para el logro de objetivos comunes. (...) Ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades."



JENKINS, H. *La Cultura de la Convergencia*, Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A., 2008.

## Inteligencia colectiva

---

" Surge del intercambio de experiencias de los internautas en el ciberespacio, de la sinergia de sus conocimientos, sus competencias, sus imaginaciones y energías intelectuales. Producto de esta gran interacción, surge la inteligencia colectiva, que genera nuevos modos de construcción del conocimiento. "

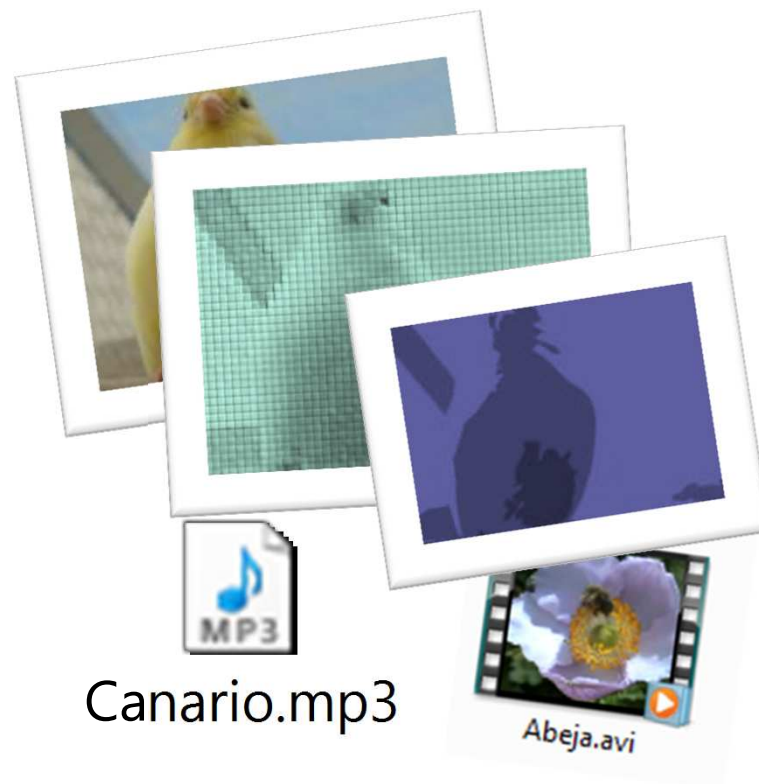


LÉVY, P. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Barcelona: Editorial Anthropos, 2007 (1ed. 1997).

## Cultura remix

" El proceso de volver a crear algo a partir de una producción ya realizada, que puede ser un texto, una canción o una imagen. De esta manera se le otorga una nueva forma y sentido y se genera un nuevo producto que está en relación a las necesidades particulares del autor. "

Fuente: " *Aproximación a la Cultura Digital*", Taller avanzado de Educación Digital, PIED, Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2011).



# Entornos virtuales de aprendizaje del Ministerio de Educación de la CABA

Integrar: <http://integrar.bue.edu.ar/>



The screenshot shows the Integrar website interface with several key components highlighted:

- Portada**: The main header area.
- Buscador**: A search bar in the top right corner.
- Categorías**: A sidebar menu on the left listing various educational levels and topics.
- Participá (Para publicar una actividad)**: A section for users to submit their content.
- Sugerencias**: A form for sending suggestions.
- Mesa de Ayuda Pedagógico Digital**: A section for digital pedagogical support.
- Etiquetas**: A list of tags for content categorization.
- Para registrarse o ingresar con el usuario**: A login and registration form on the right side.

Es una plataforma digital creada por el Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires, que invita a toda la comunidad a participar en la construcción de recursos educativos en línea.

[buenosaires.edu.ar](http://buenosaires.edu.ar) /educacionGCBA /educGCBA

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

# Entornos virtuales de aprendizaje del Ministerio de Educación de la CABA

Campus virtual: <http://campusvirtualintec.buenosaires.gov.ar/>  
<http://integrar.bue.edu.ar/formacion>



The screenshot shows the website interface for the virtual campus. It includes a header with the Buenos Aires City logo and 'Educación' label. The main content area is titled 'Campus virtual de educación digital' and 'Plan Integral de Educación Digital'. A sidebar on the left lists 'Objetivos', 'Lineamientos Pedagógicos', and 'Plan Sermiento BA'. The main text describes the PIED as a pedagogical proposal. A central image shows a student using a tablet. A right sidebar lists various training materials. Callout boxes with red arrows point to specific elements: 'Documentos sobre el PIED.' points to the sidebar, 'Portada' points to the main title, and 'Materiales de talleres y acciones de formación.' points to the right sidebar.

El "Campus virtual" es un espacio en línea en donde los docentes de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires pueden acceder a los recursos de los talleres de formación y acompañamiento pedagógico. Para acceder a estos recursos es necesario registrarse y crear una cuenta de usuario.

buenosaires.edu.ar /educacionGCBA /educGCBA

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

# Aproximación a la cultura digital y al ciberespacio



## Algunas preguntas para reflexionar:

¿Qué desafíos pedagógicos se generan a partir de la llegada de las *notebooks* y *netbooks* a la escuela?

¿Cuáles son las oportunidades en este nuevo contexto?

¿Qué experiencias pueden socializar con respecto al uso de las TIC en el aula?



Segundo  
momento

Presentación de distintas  
propuestas y recursos del  
Área de Matemática y  
Prácticas del Lenguaje.





# Matemática

Propuesta: Geometría con ARTE, parte por parte.

Objetivos de la secuencia didáctica.



- . Identificar las figuras geométricas utilizando recursos TIC conforme el lenguaje de los nuevos medios.
- . Representar las diversas figuras geométricas a partir de los recursos de las *notebooks* y las *netbooks*.
- . Indagar y reflexionar de manera grupal sobre la composición generada con las figuras geométricas.



# Matemática

Propuesta: Geometría con ARTE, parte por parte.

Algunos contenidos abordados.



- Espacios, formas y medidas.
- Formas: Figuras y cuerpos geométricos.
- Orientación y localización en el espacio.

[buenosaires.edu.ar](http://buenosaires.edu.ar)  [/educacionGCBA](https://www.facebook.com/educacionGCBA)  [/educGCBA](https://twitter.com/educGCBA)

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

# Matemática

Propuesta: Geometría con ARTE, parte por parte.



## Secuencia didáctica:

**Actividad 1:** Figuras que forman arte.

**Actividad 2:** Formas: figuras y cuerpos geométricos.

**Actividad 3:** Cubrimos el plano. Figuras que forman figuras.

**Actividad 4:** Mi cuadro como Mondrian.

**Actividad 5:** Socializamos las producciones.



buenosaires.edu.ar  /educacionGCBA  /educGCBA

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

# Matemática

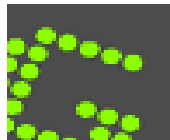


## Propuesta: Geometría con ARTE, parte por parte.

### Secuencia para capturar y guardar la imagen con Greenshot.

Antes de comenzar a trabajar con Tux Paint se sugiere abrir el Greenshot.

1. Ir a **Inicio < Todos los programas < Graficación y diseño < Greenshot.**
2. Luego hacer clic en **Impr. Pant.**
3. Se abrirá una ventana del **Greenshot** que ofrecerá la opción de guardar la imagen capturada.



www.greenshot-project.com



# Matemática

## Propuesta: Geometría con ARTE, parte por parte.



1

### Figuras que forman arte.

Visualizar el siguiente video e identificar las diferentes figuras geométricas que aparecen en la obra de Piet Mondrian. (Se busca fomentar la reflexión de acuerdo con la cantidad de lados de cada figura generada). Luego socializar verbalmente lo observado.



buenosaires.edu.ar  /educacionGCBA  /educGCBA

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

# Matemática

## Propuesta: Geometría con ARTE, parte por parte.

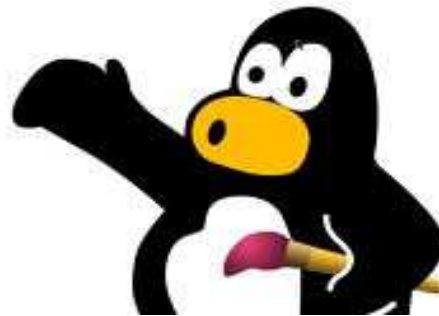


### Formas: figuras y cuerpos geométricos.

2

En esta actividad dibujarán las figuras socializadas luego del análisis del video. Se les propone a los participantes la resolución de distintas situaciones problemáticas sobre las formas –figuras y cuerpos geométricos- identificándolas y realizando una primera aproximación a su clasificación y propiedades.

**Tux  
Paint**  
© 2002-2005 Bill Kendrick, et al.  
Version: 0.9.15b - 2005-12-04



[buenosaires.edu.ar](http://buenosaires.edu.ar)  [/educacionGCBA](https://www.facebook.com/educacionGCBA)  [/educGCBA](https://twitter.com/educGCBA)

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

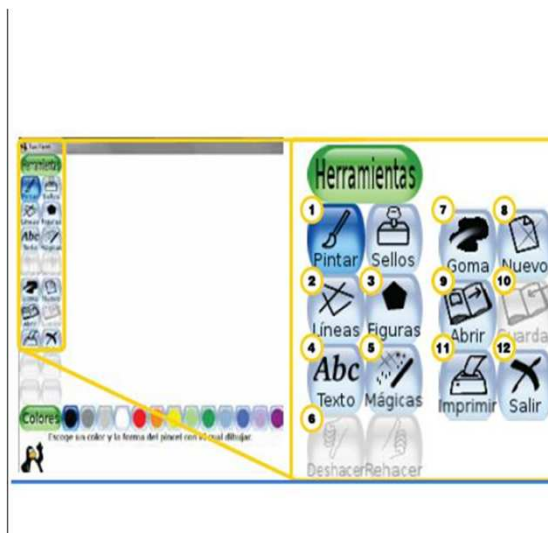
# Matemática

## Propuesta: Geometría con ARTE, parte por parte.

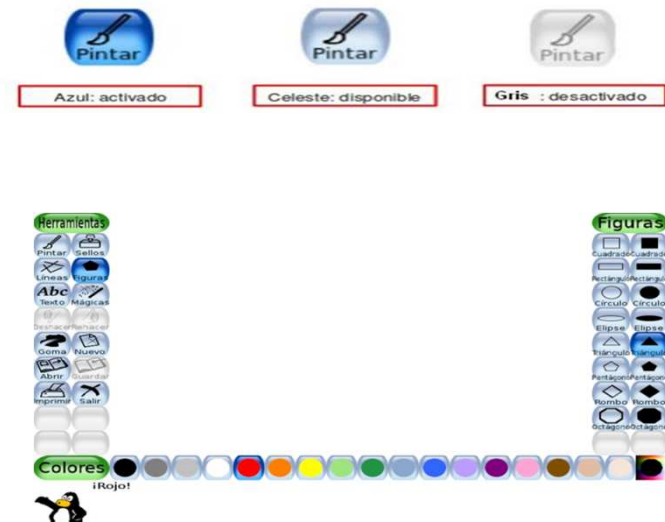


### Secuencia para explorar Tux Paint:

- **Abrir Tux Paint desde Menú inicio - Todos los programas - Graficación y Diseño - Graficadores Infantiles - Tux Paint.**
- **Recorrer las herramientas Tux Paint.**



1. Pintar.
2. Líneas.
3. Figuras.
4. Texto.
5. Mágicas.
6. Deshacer y Rehacer.
7. Goma.
8. Nuevo.
9. Abrir.
10. Guardar.
11. Imprimir.
12. Salir.

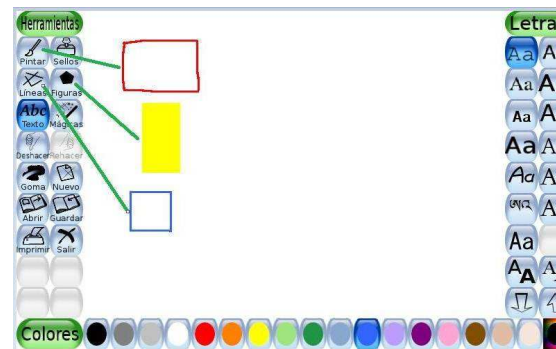


# Matemática

## Propuesta: Geometría con ARTE, parte por parte.



- **Dibujar** las figuras geométricas que aparecen en el cuadro analizado. **Herramientas: Pintar, Líneas o Figuras.**
- Mediante las preguntas disparadoras se los invita a reflexionar sobre las figuras geométricas dibujadas:
  - ¿Hay figuras que no tengan lados? ¿Existen figuras con menos de tres lados? ¿Cómo se llama la figura de tres lados?
- Luego escribirán las conclusiones a través de la **Herramienta Abc Texto.**





# Matemática

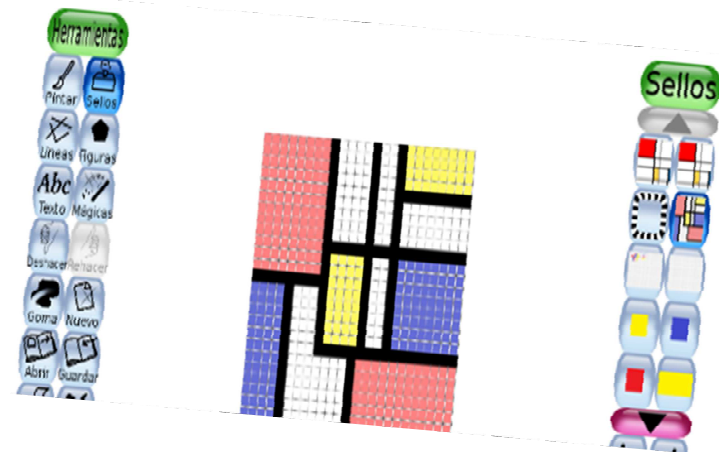
Propuesta: Geometría con ARTE, parte por parte.



3

## Cubrimos el plano. Figuras que forman figuras.

A partir de una imagen similar al cuadro de Mondrian se invita a los participantes a cubrir el plano que conforma el cuadro al estilo de Piet Mondrian. Se trabajará con los *sellos* y *fondos* de la aplicación Tux Paint.



[buenosaires.edu.ar](http://buenosaires.edu.ar) [/educacionGCBA](https://www.facebook.com/educacionGCBA) [/educGCBA](https://twitter.com/educGCBA)

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

# Matemática



## Propuesta: Geometría con ARTE, parte por parte.

Una vez que se tiene la carpeta con los sellos se debe ubicar el contenido de la misma en la aplicación **Tux Paint**.

- a) Ir al **Inicio-Equipo**.
- b) Hacer **doble clic** en **Disco C**.
- c) Elegir **Archivos de Programas**.
- d) Seleccionar **la carpeta Tux Paint/ Data/ Stamps**
- e) Presionar el **botón derecho del mouse** y elegir la opción **Pegar**.



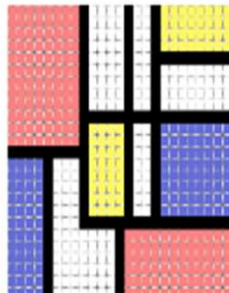
# Matemática

## Propuesta: Geometría con ARTE, parte por parte.



### Secuencia para trabajar con Tux Paint figuras geométricas

- Seleccionar la herramienta **Sellos**. Buscar el sello generado.
- Seleccionar y arrastrar con el mouse el sello que corresponde al cuadro de Mondrian hasta el área de trabajo.



# Matemática

## Propuesta: Geometría con ARTE, parte por parte.



### Cubrir una zona de la representación con las piezas del mismo color.

Plantear distintas situaciones problemáticas a través de las siguientes preguntas orientadoras:

¿Cuántos cuadrados amarillos considera que puede pegar para cubrir una de las zonas amarillas?

¿Y para cubrir otra zona del mismo color?

Un grupo de chicos usa 12 piezas triangulares, 6 rectangulares y 6 cuadradas. ¿De qué color será la figura que se logra cubrir del cuadro?

Socializar lo que cada uno pensó y comparar con la opinión de otros.



# Matemática

Propuesta: Geometría con ARTE, parte por parte.



## Mi cuadro como Mondrian.

4

Cada alumno recreará su propio cuadro al estilo de Piet Mondrian utilizando las figuras que han observado en el video.

Se trabajará con los sellos, fondos, líneas y figuras de la aplicación Tux Paint .



[buenosaires.edu.ar](http://buenosaires.edu.ar)  /educacionGCBA  /educGCBA

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

# Matemática

Propuesta: Geometría con ARTE, parte por parte.



## Socializamos las producciones .

- 4 Mediante Greenshot los niños capturarán la recreación finalizada y la guardarán para que el docente pueda socializarlas a través de la aplicación Glogster, Blog, Google Site, Edmodo.



buenosaires.edu.ar  /educacionGCBA  /educGCBA

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

# Matemática

Propuesta: Geometría con ARTE, parte por parte.



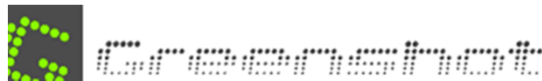
## Socialización de la recreación del cuadro de Mondrian.

Una vez finalizada la recreación del cuadro se guarda la imagen en **Tux-Paint**.

Luego con la utilización de la herramienta **Greenshot** se captura la imagen para ser socializada en la aplicación **Glogster**.

Usuario:

Contraseña:



[buenosaires.edu.ar](http://buenosaires.edu.ar)  [/educacionGCBA](https://www.facebook.com/educacionGCBA)  [/educGCBA](https://twitter.com/educGCBA)

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

# Matemática

## Propuesta: Geometría con ARTE, parte por parte.



Se invitará a los participantes a ingresar a la plataforma Integrar de manera que pueda recorrer el tutorial de **Tux Paint**, **Greenshot** y el tutorial de **Glogster** para profundizar sobre las herramientas de la aplicación en los siguiente links:

<http://integrar.bue.edu.ar/wp-content/uploads/2011/05/Tutorial-Tux-Paint.pdf>

[http://integrar.bue.edu.ar/wp-content/uploads/2011/11/Tutorial\\_Glogster.pdf](http://integrar.bue.edu.ar/wp-content/uploads/2011/11/Tutorial_Glogster.pdf)

<http://integrar.bue.edu.ar/tutorial-greenshot>



buenosaires.edu.ar  /educacionGCBA  /educGCBA

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

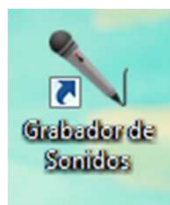


# Prácticas del lenguaje

## Propuesta: Producción multimedia.



Realización de una producción multimedia a partir de la observación, análisis, registro y recreación de una imagen de “Las Meninas” de Diego Velázquez.



Open Office para niños



# Prácticas del lenguaje

## Propuesta: Producción multimedia.



- Propiciar espacios de aprendizaje que fomenten el acercamiento del alumno al trabajo colaborativo desde la producción de narrativas multimediales (lenguaje audiovisual, hipertextual, en red, etc.)
- Reflexionar y registrar las particularidades del relato visual que propone la obra de Velázquez.
- Potenciar el desarrollo de los quehaceres del escritor en los procesos de reescritura.
- Realizar una producción multimedia.



# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.

Algunos contenidos abordados.



- Quehaceres generales del lector y del escritor.
- Hablar y escuchar en la escuela.
- Búsqueda de imágenes en un buscador.
- Producción multimedia.
- Trabajo colaborativo: escritura colaborativa.

[buenosaires.edu.ar](http://buenosaires.edu.ar)  [/educacionGCBA](https://www.facebook.com/educacionGCBA)  [/educGCBA](https://twitter.com/educGCBA)

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.

Secuencia para la práctica recreativa.



## 1. Búsqueda de imágenes.



1. Ingresar a [www.google.com.ar](http://www.google.com.ar)
2. Se seleccionará de la barra de herramientas la opción **Imágenes** y se escribirá: “Las Meninas”. Presionar el ícono **Buscar** (lupa).
3. Al elegir la imagen con la que se trabajará, se guardará en la carpeta **“Prácticas\_del\_Lenguaje\_01”**.

- Se sugiere explorar la plataforma Integrar para profundizar sobre la descarga de imágenes de Internet en el siguiente link:

<http://integrar.bue.edu.ar/wp-content/uploads/2011/05/Tutorial-descargar-imagenes-de-Internet.pdf>

buenosaires.edu.ar  /educacionGCBA  /educGCBA

Educación



Buenos Aires Ciudad

EN TODO ESTÁS VOS

# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.

Secuencia para la práctica recreativa.



## 1. Búsqueda de imágenes.



Seleccionar tamaño adecuado

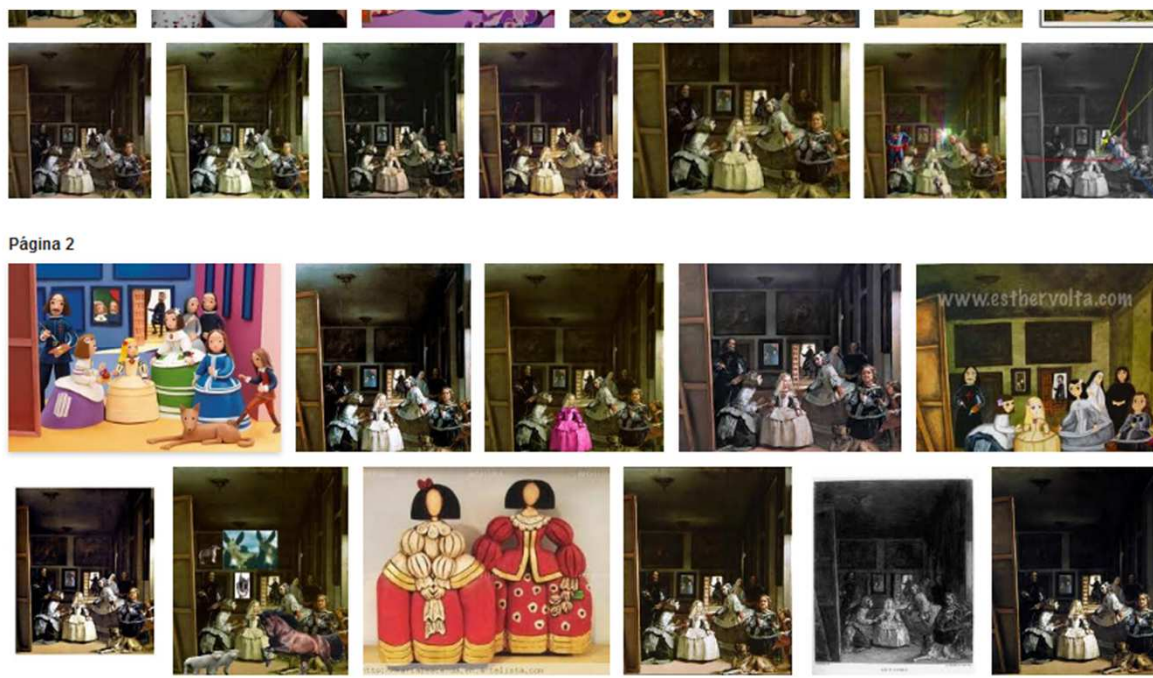


- Cualquier tamaño
- Grande
- Mediano
- Icono
- Mayor que...
- Tamaño exacto...

- Cualquier color
- A todo color
- Blanco y negro
- 

- Cualquier tipo
- Cara
- Fotografía
- Imagen prediseñada
- Dibujo lineal

- Vista estándar
- Mostrar tamaños



# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.

Secuencia para la práctica recreativa.



## 2. Observación de la imagen y planteo de hipótesis.

1. Se accederá a la imagen a través del directorio correspondiente: **Inicio > Documentos > Prácticas\_del\_lenguaje\_01.**
2. Se abrirá con el Visualizador de fotos: Clic derecho sobre la imagen. Seleccionar “Visualizador de fotos de Windows”.
3. Con la herramienta **ZOOM** ubicada abajo, en la barra de herramientas, simbolizada con el icono de una lupa, se observará los detalles de la imagen.



# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.

Secuencia para la práctica recreativa.

## 2. Observación de la imagen y planteo de hipótesis.



Se sugiere promover la reflexión sobre estas preguntas y compartir las respuestas.

- ✓ ¿Hay algún elemento de la pintura que les llame particularmente la atención?
- ✓ ¿Cuántos personajes hay? ¿Quiénes son ?
- ✓ ¿Qué sensaciones les producen los personajes?
- ✓ ¿Qué estarán haciendo o pensando?
- ✓ ¿De quién consideran que es el perro?
- ✓ ¿Qué tipo de vestimenta tienen los personajes? ¿La misma se usa hoy en la vida cotidiana?
- ✓ A partir de lo observado: ¿Podemos pensar que esta pintura es de nuestra época o de otra?



# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.

Secuencia para la práctica recreativa.

## 3. Búsqueda de información, análisis de la imagen y conclusiones.



1. Se buscará y seleccionará información de distintas fuentes disponibles en Internet sobre la obra de arte “ Las meninas”.
2. Se observará nuevamente la imagen con el “Visualizador de fotos de Windows”.
3. Se realizará un debate grupal sobre el VER y el SABER. Preguntas sugeridas:

- ✓ ¿Qué detalles pueden agregar?
- ✓ ¿Qué detalles “cambiaron”?
- ✓ ¿Qué sienten al mirar la imagen nuevamente?
- ✓ ¿Sería más fácil o más difícil escribir un cuento ahora que conocemos la composición del cuadro? ¿Por qué? ¿Se animan a hacerlo?
- ✓ ¿Necesitan incluir toda la información recopilada en él? ¿Por qué?





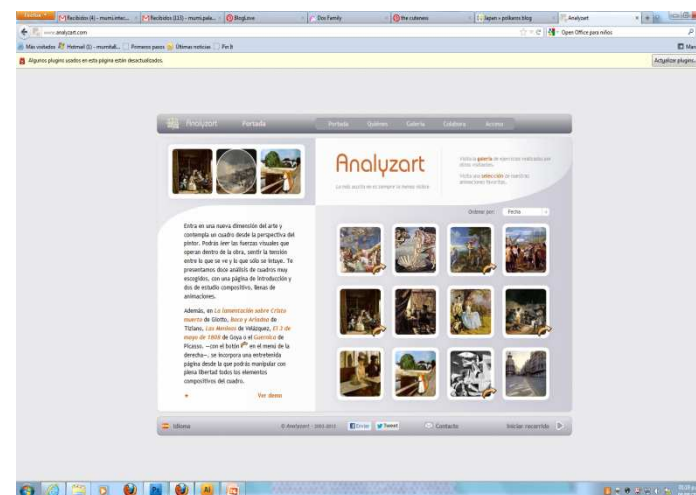
# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.

Secuencia para la práctica recreativa.



1. Acceder al sitio: [www.analyzart.com](http://www.analyzart.com)
2. Observar el video sobre la aplicación interactiva de este sitio. Marcar **Ver demo** y presionar la opción: **Pulsar el botón para comenzar el demo.**
3. Seleccionar el botón **Ejercicios** que se encuentra en el margen inferior derecho y elegir al pintor Velázquez.
4. Interactuar con las herramientas de la aplicación.
5. Seleccionar con el botón izquierdo del *mouse* la aplicación requerida y luego elegir al personaje que queremos que produzca la acción.



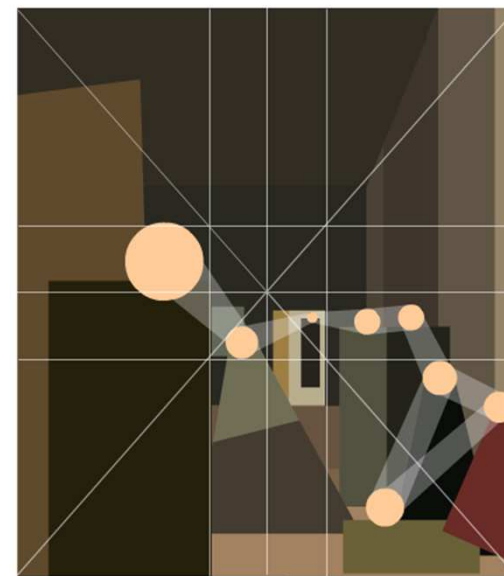
# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.

Secuencia para la práctica recreativa.

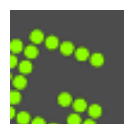


El objetivo es que cada alumno recree la obra según su criterio, moviendo a los personajes en el campo plástico, modificando su tamaño, aplicando diferentes efectos, de modo de resignificar el relato propuesto originalmente.



# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.  
Secuencia para trabajar con Greenshot.



greenshot

Capturar la/las imagen/es mediante Greenshot y guardar el/los documento/s dirigiéndose al menú **File < Save as < Práctica\_del\_Lenguaje\_01**. Escribir el/los nombre/s del/los archivo/s **Imagen\_01**.



# Prácticas del lenguaje

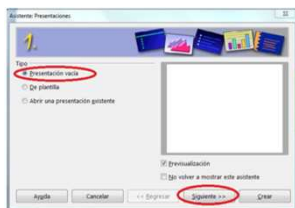
Propuesta: Producción multimedia.

Sugerencias de actividades.



## Posibles ideas:

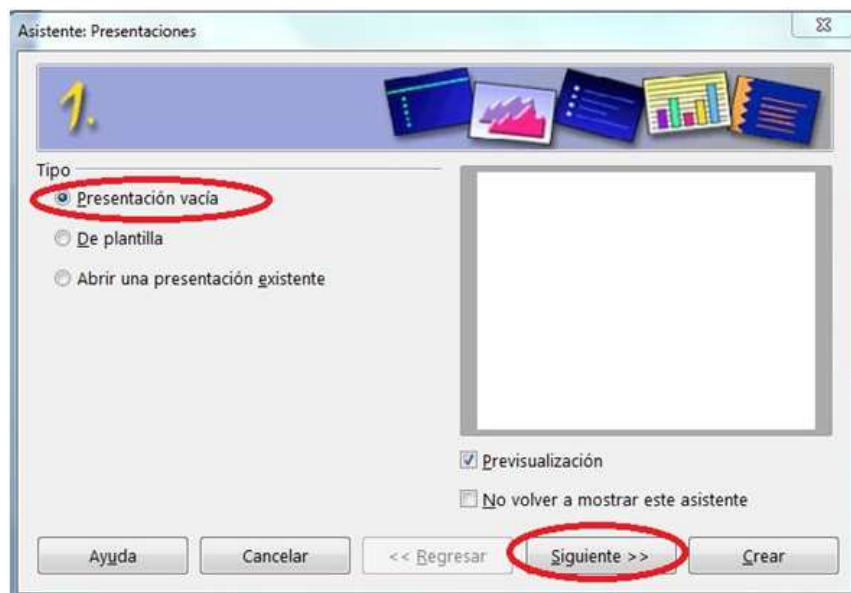
- 1) Descripción de un personaje multimedia.
- 2) Diálogos entre personajes multimedia.
- 3) Cuento multimedia.
- 4) Animación de personajes.



# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.

Secuencia con un editor de presentaciones.



1- Ir a Inicio > Todos los programas > Ofimática y publicaciones > OpenOffice para niños.

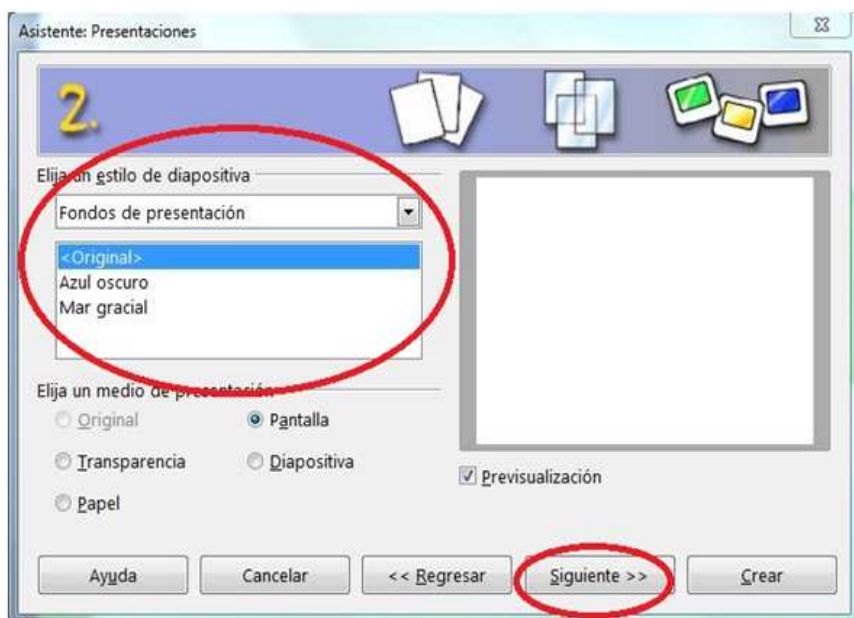
2- En la pantalla de bienvenida, seleccionar el tercer dibujo **Crea una presentación con Impress**.

3- Elegir **Presentación Vacía** en la barra de Tipos y **Siguiete** en la solapa inferior para llegar a elegir el fondo para la presentación.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.  
Secuencia con un editor de presentaciones.



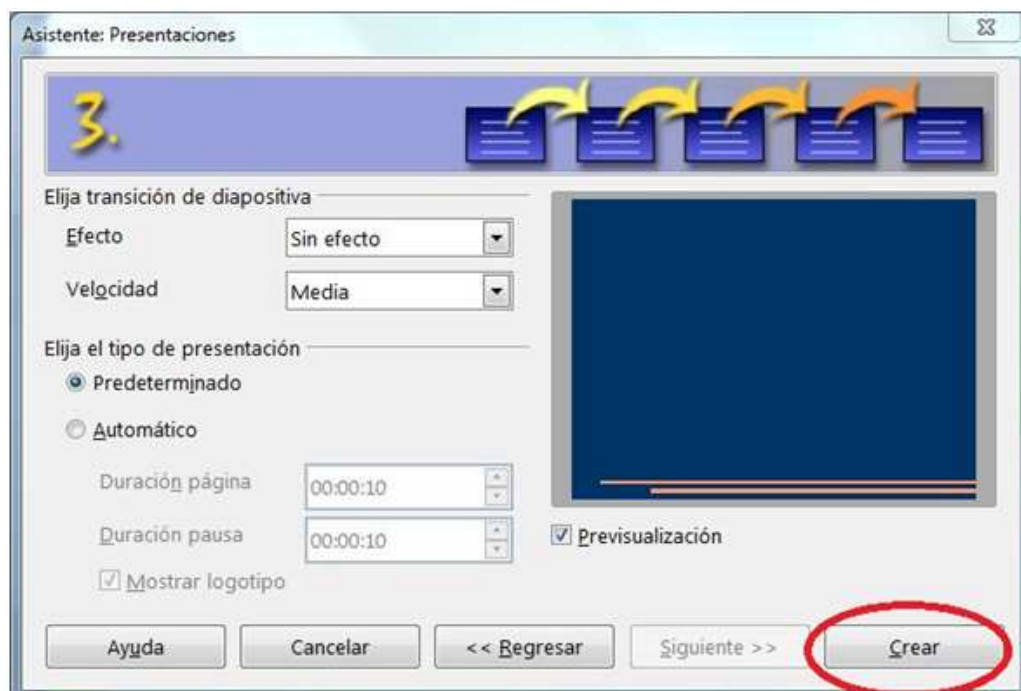
4- Escoger de los **Fondos de presentación** del menú **Estilo de diapositiva** la opción **Original**. A continuación seleccionar de la solapa inferior la aplicación **Siguiente**.

5- A continuación seleccionar de la solapa inferior la opción **Siguiente**.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.  
Secuencia con un editor de presentaciones.

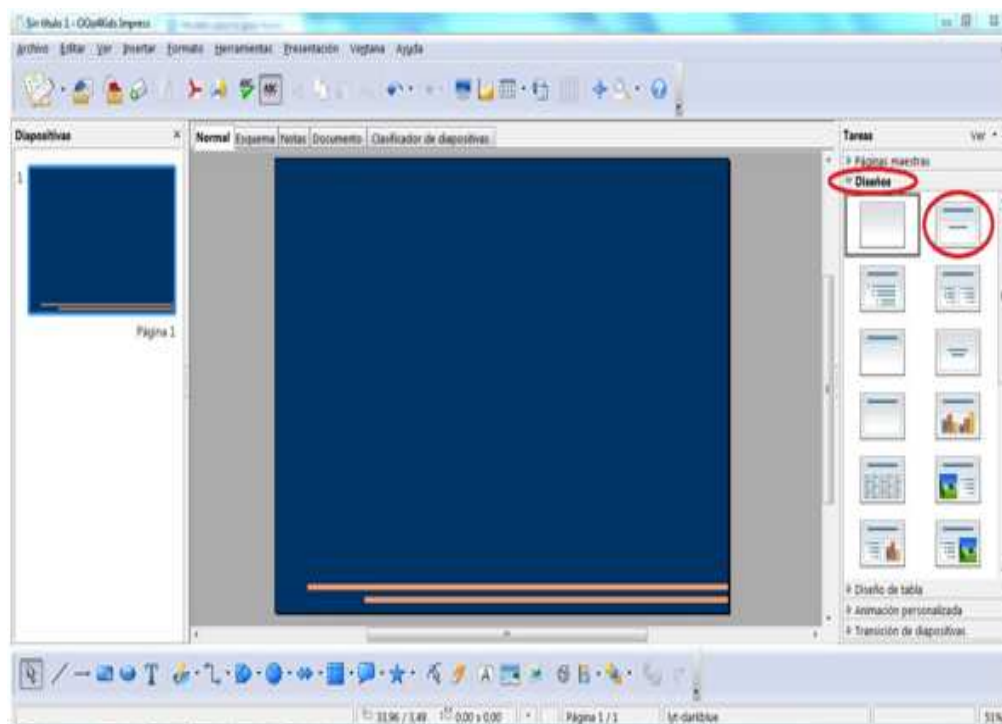


6- Para el armado del cuento escoger en el panel derecho la opción **Crear**.



# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.  
Secuencia con un editor de presentaciones.



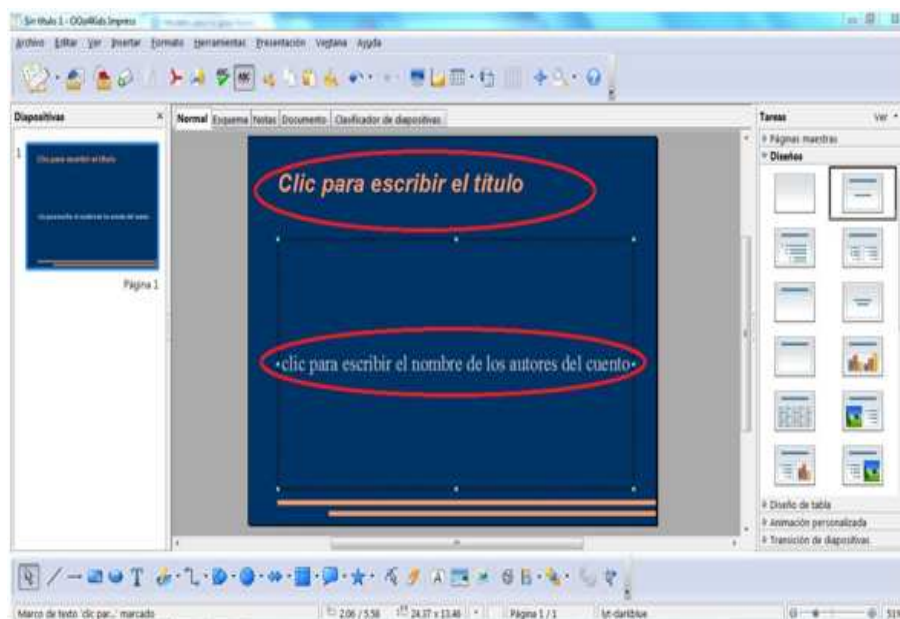
7- Luego seleccionar de la barra de menú derecha la opción Diseño, eligiendo la diapositiva que permita escribir: **Página de título.**





# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.  
Secuencia con un editor de presentaciones.



8- Editar el cuento y el nombre de los autores en los correspondientes casilleros.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.

Secuencia con un editor de presentaciones.



9- Insertar una nueva diapositiva a través del menú principal eligiendo la aplicación **Insertar > Diapositiva**. La misma aparecerá en el panel de Diapositivas, ubicado en el margen izquierdo de la pantalla. Dado que al insertar una nueva diapositiva, ésta toma el formato de la anterior, dirigirse nuevamente a **Diseño** y seleccionar **Diapositiva vacía**.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.

Secuencia con un editor de presentaciones.



10- Insertar la primera imagen en la diapositiva. Para ello dirigirse a la aplicación del menú **Insertar> A partir de archivo**. En la ventana emergente, seleccionar **Documentos> Prácticas\_del\_Lenguaje\_01** y escoger **Imagen\_01**. Pulsar sobre la opción **Abrir** para insertar la imagen en la diapositiva.

11- Ajustar el tamaño de la imagen al de la diapositiva arrastrando el puntero del mouse desde los puntos verdes hasta los bordes de la diapositiva.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.

Secuencia con un editor de presentaciones.



12- Insertar el audio de la diapositiva. Para ello seleccionar de la barra de menú **Insertar> Video y sonido**. En la ventana emergente, ir a **Documentos> Prácticas\_del\_Lenguaje\_01** y seleccionar **Sonido\_01** previamente grabado por los niños. Elegir la opción **Abrir** para insertar el sonido en la diapositiva.



## Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.

Secuencia con un editor de presentaciones.



13- Reducir el tamaño del ícono de sonido a través de los puntos verdes que lo enmarcan. Se lo arrastra con el mouse hasta el borde inferior izquierdo para reubicarlo.

14- Guardar el archivo de trabajo en la carpeta **Prácticas\_del\_Lenguaje\_01**, con el nombre: **“Imagen\_sonido”**.



# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.  
Secuencia con un editor de presentaciones.



## Secuencia para insertar sonidos pregrabados

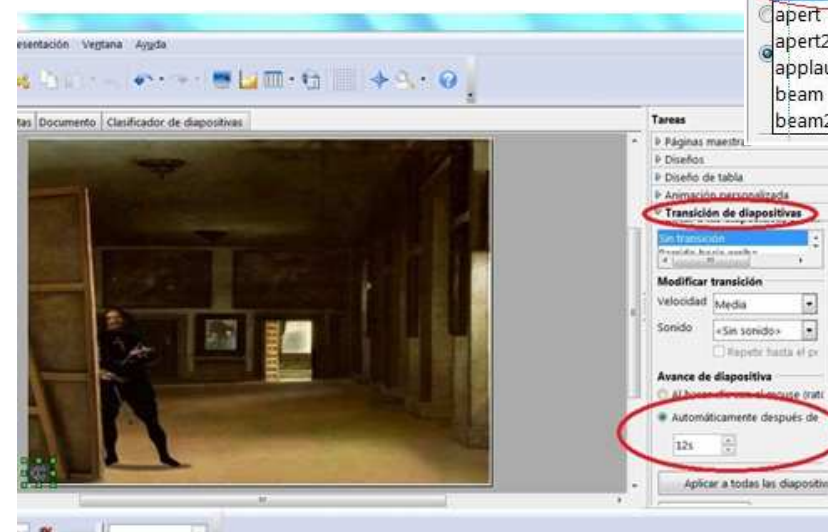
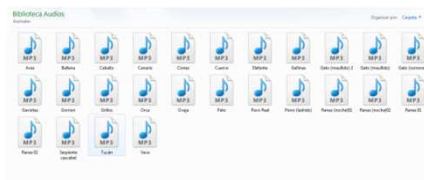
1- Escoger del panel de la derecha la opción **Transición de diapositivas**.

2- Elegir en la lista desplegable **Sonido** la opción «**Otro sonido**»...

3- De la ventana emergente seleccionar

**Audios>Sonidos>Animales>Canario**. Hacer clic en la opción **Abrir**.

Una vez insertado el sonido, activar la opción **Repetir hasta el próximo sonido**.



# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.

Secuencia con un editor de presentaciones.



En esta etapa, los niños graban sus voces leyendo el cuento producido en **Impress**.

1. Ir a **Inicio > Todos los programas > Edición de audio > Audacity**.
2. Seleccionar el ícono **Grabar** para comenzar la grabación.
3. Una vez terminada la grabación, presionar el ícono **Parar** para finalizar de grabar.
4. Abrir el menú **Archivo > Exportar como WAV**.
5. Buscar la carpeta previamente creada para almacenar el audio: **Menú Bibliotecas > Documentos > Práctica\_del\_Lenguaje\_01**.
6. Escribir **Sonido\_01** y elegir la opción **Guardar**.

- Se sugiere explorar el tutorial de Audacity, disponible en la plataforma Integrar <http://integrar.bue.edu.ar/tutorial-audacity-2> para visualizar más opciones.



# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.  
Secuencia con un editor de presentaciones.



En esta etapa, los niños graban sus voces leyendo el cuento producido en **Impress**

1. Ir a **escritorio**> Seleccionar el ícono **Grabador de Sonido**.
2. Seleccionar **comenzar grabación**. Una vez terminada la grabación, presionar el **detener grabación** para finalizar de grabar.
3. Automáticamente se abre la ventana de guardar **Archivo de Audio>Práctica\_del\_Lenguaje\_01**.





# Prácticas del lenguaje

Propuesta: Producción multimedia.

Secuencia optativa para recrear movimiento del personaje.



1. Escoger una diapositiva.
2. En el panel de tareas del margen derecho aplicar Transición de diapositivas> Automáticamente después de completar con el tiempo de 1 segundo.
3. Repetir este procedimiento en todas las diapositivas nuevas para producir el efecto de movimiento del personaje.
4. Guardar el cuento terminado y mostrar a modo de presentación.



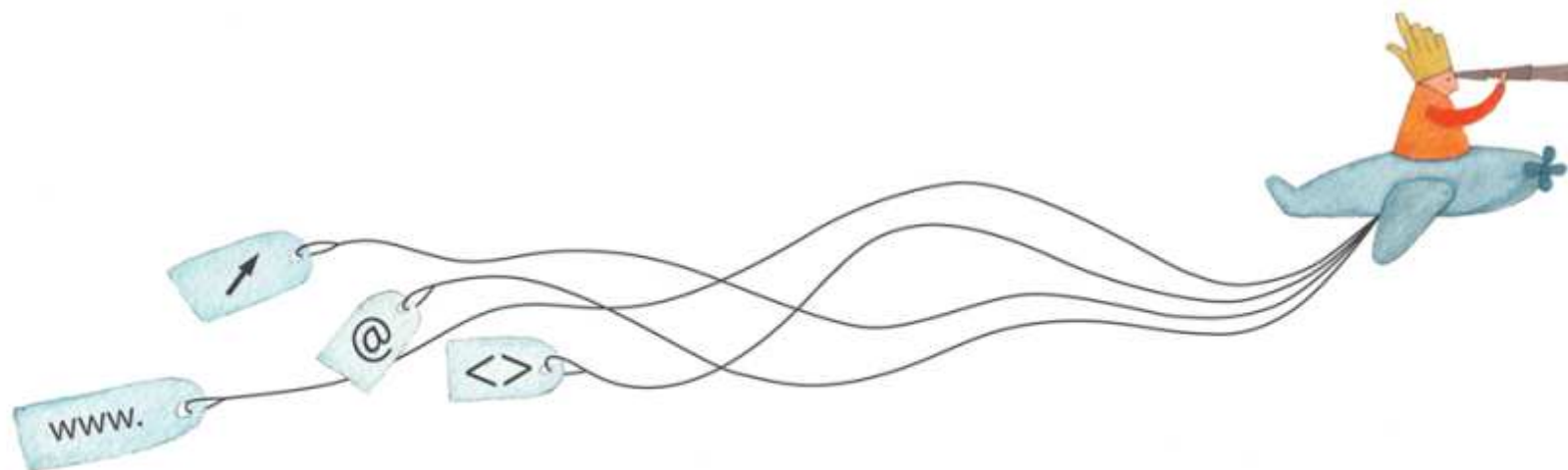
## Cierre del taller

Integrar la cultura digital desde la innovación pedagógica supone “explorar nuevos modos de entender y de construir la realidad” conforme otros paradigmas de comunicación, enseñanza, aprendizaje y decodificación del entorno social.

Fuente: Lineamientos pedagógicos. Plan integral de Educación Digital, 1ra Ed., Buenos Aires. Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 1ra Ed., 2011, pág. 5.



¡Muchas  
gracias!





Esta obra se encuentra bajo una Licencia Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 Argentina de Creative Commons. Para más información visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/>

