

Viva la Frida digital

Escuela: JIC N°5 DE 8 "Martha Salotti"

Autoras: Romina Torres y Carolina Castro

Sala/grado/año: Sala de cinco

Asignatura/Materia/Proyecto/Áreas: Educación Digital

Durante el primer cuatrimestre del 2025 (Junio-Julio)

Breve descripción

En una sala de cinco años, luego de la realización de un itinerario de actividades artísticas basado en la obra de Frida Kahlo, se llevó a cabo una propuesta de cierre destinada a compartir con las familias los aprendizajes y producciones realizadas por los niños y niñas, así como también aspectos significativos de la vida y obra de la artista. Para ello, se elaboró un video utilizando las aplicaciones ChatterPix Kids y Animated Drawings.

En una primera instancia, los niños y niñas fotografiaron, mediante el uso de tablets, los retratos de Frida pintados por ellos. Posteriormente, a través de ChatterPix, realizaron una intervención digital sobre las imágenes, incorporando movimiento en la boca y grabando sus voces, logrando así "hacer hablar a Frida" para narrar distintos aspectos de su historia.

Asimismo, mediante la herramienta Animated Drawings, los niños y niñas pudieron animar sus producciones gráficas, generando movimientos como bailar, saltar o correr. Estas animaciones fueron luego incorporadas al video final utilizando imágenes de la Casa Azul de Frida como fondo, integrando de manera creativa las producciones digitales realizadas durante la propuesta.

Durante el proceso de la secuencia de actividades, se realizó junto a los niños y las niñas, un gran rompecabezas digital del retrato de Frida, que luego se imprimió para que cada familia pinte una pieza y luego lo arme colectivamente.

Para la elaboración del video del cierre se hizo un recorrido virtual por la Casa Azul con los chicos y las chicas, a través del sitio oficial y de Google Maps.

Situación inicial

La presente práctica pedagógica se originó tras la implementación y conclusión de un itinerario de actividades artísticas centrado en la vida y la obra de la artista mexicana Frida Kahlo en una sala de 5 años compuesta por veinte niños y niñas. Si bien el grupo había alcanzado un nivel óptimo de apreciación y producción visual analógica en torno a las producciones de la artista, el diagnóstico de cierre del itinerario evidenció una oportunidad pedagógica clave: la necesidad de enriquecer, expandir y complejizar sus

modos de expresión mediante la diversificación de soportes. Surgió entonces el desafío de transformarlos en productores de contenidos y creadores multimedia. El verdadero motor de la experiencia fue la pregunta sobre cómo comunicar y expresar de manera original los saberes adquiridos sobre Frida Kahlo, potenciando la autonomía, el juego y la alfabetización multimodal.

En consonancia con los lineamientos del Diseño Curricular 2025 para Salas de 4 y 5 años del Nivel Inicial (GCABA), las decisiones didácticas se fundamentaron en el eje transversal de Educación Digital. Se planificó un escenario de experimentación que puso en juego capacidades diversas: comunicación y expresión multimodal, resolución de problemas, autonomía para aprender, trabajo colaborativo, vínculo con las familias y apertura cultural. La práctica se implementó para demostrar que el jardín de infantes es el espacio propicio para que las infancias construyan una mirada ética, crítica y creativa de las tecnologías, haciendo de la cultura digital un entorno para jugar, imaginar y aprender significativamente.

Propósitos

- Facilitar el acceso progresivo a lenguajes y entornos digitales y diferentes modos de comunicación, expresión y creación propios de la cultura digital, incentivando la curiosidad, la imaginación y las interrelaciones sociales en distintos contextos.
- Impulsar las alfabetizaciones múltiples (digital, informacional y mediática) adecuando el uso de las tecnologías a las experiencias cotidianas de los niños y niñas y a las transformaciones sociales, culturales y tecnológicas.
- Favorecer la participación de los niños en experiencias de aprendizaje que permitan explorar y utilizar tecnologías digitales con creciente autonomía, promoviendo el descubrimiento y la experimentación a través del juego y la interacción con su entorno.

Objetivos

Que los niños y niñas logren:

Utilizar dispositivos digitales (tablets) de manera autónoma para capturar imágenes de sus propias producciones artísticas, reconociendo las funciones básicas de la cámara fotográfica.

Expresarse y comunicarse de forma multimodal mediante la combinación de lenguajes analógicos y digitales, interviniendo imágenes estáticas con grabaciones de voz (ChatterPix Kids) para construir un relato colectivo sobre la vida de la artista.

Experimentar con entornos de animación digital (Animated Drawings) para otorgar movimiento a sus creaciones gráficas, comprendiendo de forma práctica secuencias simples de causa y efecto en soportes virtuales.

Explorar de forma guiada espacios culturales y geográficos distantes, a través de herramientas de geolocalización y visitas virtuales (Google Maps y sitio oficial de la Casa Azul), desarrollando estrategias básicas de búsqueda y observación crítica de la información.

Participar en instancias de producción colaborativa y cooperativa, compartiendo el uso de recursos tecnológicos, respetando pautas de convivencia digital y vinculando sus saberes con el entorno familiar a través del diseño de recursos artísticos integradores.

Capacidades

Autonomía para aprender: se evidenció claramente cuando los niños y las niñas interactuaron de manera directa con los dispositivos táctiles (tablets). Pasaron de ser espectadores a usuarios autónomos que tomaron decisiones para fotografiar sus propias producciones artísticas, seleccionar sus dibujos para animar y explorar de forma guiada el entorno de Google Maps o el recorrido por la Casa Azul, regulando sus propias acciones con confianza.

Comunicación: fue uno de los ejes centrales de la práctica. Se potenció una comunicación multimodal, donde los chicos y chicas articularon el lenguaje plástico-visual (sus autorretratos analógicos), el lenguaje oral (las grabaciones de voz) y el lenguaje digital (animación y entornos virtuales) para transmitir un mensaje con sentido a una audiencia real: sus propias familias.

Trabajo colaborativo: el trabajo en equipo fue fundamental, ya que fue necesario establecer acuerdos, resolver dificultades, y tomar decisiones en conjunto.

Vínculo con las familias: el producto final fue orientado a las familias con el fin de comunicarles a las mismas lo aprendido.

Apertura cultural: dar a conocer la vida y obra de una artista de otro país fue importante para ampliar los conocimientos tanto de los niños y niñas como de las familias. Permitió a los niños valorar la diversidad, comprender distintas formas de vida y construir su propia identidad. El proyecto de Frida Kahlo amplió su acervo visual y les enseñó a reconocerse a través del arte y las emociones.

Destinatarios

Los destinatarios de la experiencia fueron veinte niños y niñas de la sala de 5 Jornada Completa del jardín. Fue una experiencia realizada en el turno tarde.

Contenidos

Eje transversal: Educación Digital

- Exploración lúdica e interacción con dispositivos digitales: reconocimiento de las funciones básicas de la tablet (interfaz táctil y uso de la cámara fotográfica) para la captura y registro de producciones propias en formato digital.
- Producción y expresión multimedia: iniciación en la combinación de lenguajes (plástico-visual, oral y digital) mediante el uso de aplicaciones específicas (ChatterPix Kids) para intervenir imágenes fijas, incorporar voz y construir relatos significativos.
- Experimentación con entornos de animación digital: exploración de herramientas virtuales (Animated Drawings) para otorgar secuenciación, movimiento y dinamismo a las creaciones gráficas, comprendiendo relaciones sencillas de causa y efecto en entornos tecnológicos.

Lenguajes expresivos: artes visuales

Dado que la propuesta digital se llevó adelante a modo de cierre y resignificación de un itinerario de artes visuales previo, se integraron los siguientes contenidos:

- El autorretrato y la representación de la figura humana: observación y apreciación de las producciones artísticas de Frida Kahlo y elaboración de producciones propias analógicas respetando la singularidad expresiva.
- Apreciación de manifestaciones artísticas y culturales: desarrollo de la alfabetización cultural a través del reconocimiento de aspectos significativos de la vida, obra y entorno de un artista plástico (recorrido por la Casa Azul).
- Intervención y transformación de la imagen: experimentación con las posibilidades expresivas que ofrece la articulación entre soportes tradicionales (pintura/dibujo en papel) y los nuevos formatos multimedia (imagen digitalizada y animada).

Otros actores

Esta experiencia (el cierre digital del itinerario artístico) fue llevado a cabo por la maestra de sección y la maestra celadora realizando un trabajo en equipo. Las familias fueron invitadas a la sala a observar el video del producto final.

Secuencia didáctica

La secuencia didáctica se estructuró en una progresión de cuatro etapas articuladas, diseñadas bajo un criterio de complejización: desde el registro fotográfico básico, pasando por la producción multimedia individual, hasta la toma de decisiones colectivas de edición y contextualización socio-cultural.

Actividad 1: del plano analógico al soporte digital (registro fotográfico)

- Agrupamiento: pequeños grupos (dinámica de multitarea).
- Se les propuso a los niños y niñas seleccionar los retratos de Frida Kahlo que habían intervenido y pintado durante el itinerario artístico previo, con el desafío de transformarlos en formato digital. La consigna fue capturar la imagen utilizando la cámara de las tablets del jardín.
- Manipularon de forma autónoma los dispositivos táctiles, enfocaron sus producciones físicas y realizaron las capturas fotográficas guardándolas en la galería de imágenes.
- Intervención y rol docente: la docente organizó el espacio bajo la modalidad de multitarea para poder realizar un andamiaje directo con el pequeño grupo que manipulaba las tablets, mientras el resto de la sala trabajaba de manera independiente en otras mesas. Guió la exploración técnica del dispositivo (cómo sostenerlo, dónde presionar para capturar) y alentó la autoevaluación de la imagen obtenida.

Actividad 2: exploración y utilización de la app ChatterPix kids

Agrupamiento: alternancia entre grupo total y pequeños grupos.

En grupo total se inició una conversación para evocar los saberes adquiridos sobre la artista y se realizaron algunas preguntas como: “¿Cómo podemos hacer para que Frida les cuente a sus familias su propia historia a través de nuestras fotos?”. Luego de escuchar a niños y niñas, las docentes (celadora y de sección) mostraron y explicaron el funcionamiento de la aplicación. Luego de la exploración se dio la consigna “Vamos a marcar la línea de la boca en la pantalla y a grabar los datos de Frida hablando en primera persona”. Se les pidió a niños y niñas reunirse en pequeños grupos en las mesas para realizar esta actividad.

Antes de reunirse en los pequeños grupos, la docente escribió registrando en un afiche las ideas de los chicos para el guión del video. Intervino mediando la pauta lingüística clave: recordarles que el relato debía ser en primera persona (“Yo soy Frida...”)

En pequeños grupos y por turnos, interactuaron con la aplicación ChatterPix Kids. Realizaron el trazo digital sobre la boca de la fotografía y grabaron sus voces con los

relatos planificados.

Actividad 3: animación digital de producciones gráficas (Animated Drawings)

Agrupamiento: alternancia entre grupo total y pequeños grupos.

En grupo total se inició una conversación: "Ayer hicimos hablar a Frida, hoy vamos a darle movimiento al cuerpo de nuestros dibujos para que puedan bailar, saltar o correr". La docente celadora introdujo el concepto de animación digital a través de una demostración en grupo total para explicar el funcionamiento de la herramienta.

Reunidos en pequeños grupos en las mesas donde tenían una tablet por grupo, fotografiaron sus dibujos de la figura completa de Frida. Posteriormente, en la interfaz de Animated Drawings, seleccionaron de manera personalizada el patrón de movimiento que querían otorgarle a su personaje a partir de las opciones interactivas de la aplicación. Las docentes estuvieron presentes en los grupos rotando por los mismos, coordinando las acciones y planteando preguntas problematizadoras que promovieron el pensamiento lógico y computacional: ¿qué pasa si elegimos este movimiento?, ¿hacia dónde se desplaza el dibujo?

Actividad 4: apertura comunitaria

Agrupamiento: grupo total y participación del entorno familiar.

En grupo total se inició conversación bajo consignas como: "Vamos a viajar digitalmente a México para buscar la Casa Azul donde vivió Frida y elegir qué rincón usaremos como escenario de nuestro video". Los chicos y chicas observaron críticamente y exploraron de forma guiada el espacio del museo. Debatieron y consensuaron grupalmente qué imágenes de la Casa Azul se descargarían para usar de fondo o escenario donde "caminarían y pasearían" sus producciones animadas en el video final.

La docente asumió el rol de mediadora cultural y tecnológica, utilizando las herramientas de Google Maps y el sitio web oficial del museo de Frida Kahlo. Orientó las miradas de los niños hacia los detalles arquitectónicos y estéticos de la casa.

Participación de otros actores

Para estrechar el vínculo socio-comunitario que impulsa el Diseño Curricular, de forma transversal a estas etapas, la docente diseñó un rompecabezas digital de gran tamaño basado en un retrato de Frida que fue mostrado a los niños y las niñas. Luego, este se imprimió fragmentado en piezas del tamaño de una hoja A4. Cada familia recibió una pieza con la consigna de pintarla en el hogar utilizando técnicas libres. Finalmente, los niños, las niñas y las familias armaron el rompecabezas colectivamente en el jardín, coronando la experiencia de alfabetización multimedia con una pieza de arte colaborativo comunitario. Las familias fueron invitadas a observar el video final.

Evaluación

Se establecieron como indicadores y criterios fundamentales de logro si los niños y las niñas fueron capaces de:

- Comunicar y socializar los saberes adquiridos. Dar cuenta, de manera oral y en primera persona, de los datos significativos y aspectos históricos relevados sobre la vida y la obra de Frida Kahlo.
- Comprender el funcionamiento de los entornos multimedia. Reconocer y asimilar las funciones específicas de las aplicaciones utilizadas (ChatterPix Kids y Animated Drawings), interactuando con sentido y de forma autónoma con las interfaces táctiles de las tablets.
- Aplicar herramientas digitales en producciones propias. Utilizar los dispositivos de manera procedimental para tomar fotografías, trazar la secuencia de movimiento en la boca y dar animación corporal a sus propios dibujos de manera exitosa.

La evaluación tuvo un carácter procesual y formativo, implementada a través de:

- Observación directa y sistemática. Registro diario del desempeño de los niños y niñas durante el trabajo en pequeños grupos (multitarea) para valorar el nivel de autonomía y destreza en el uso autónomo de las aplicaciones.
- Registro de producciones multimedia (portafolio digital). Análisis cualitativo de los avances y resultados parciales logrados en las tablets (la calidad del audio grabado, la precisión del trazo digital de la boca y la selección de animaciones).
- Puestas en común y asambleas (grupo total). Instancias colectivas de intercambio donde los estudiantes verbalizaron las decisiones técnicas tomadas, evaluaron el impacto visual de sus animaciones sobre el fondo de la Casa Azul y reajustaron el guión de manera colaborativa.