

Educación Digital y lectura

Experiencia desarrollada en la Escuela Primaria N°11 Dr. Lisandro Segovia Corrientes Capital

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 Primario, apostando a la interdisciplinariedad en el proceso de enseñanza y aprendizaje. A partir del trabajo colaborativo entre las Docentes de Grado y de Taller de Computación.

Objetivos Generales

Núcleos de Aprendizajes prioritarios

Educación Digital, Programación y Robótica

- El uso de recursos digitales para crear, organizar, guardar, utilizar y recuperar contenidos en diferentes formatos: audio, texto, imagen, vídeo y videojuego.
- El reconocimiento de las TIC y su utilización cotidiana en el hogar, la escuela y la comunidad, como medios para la resolución de situaciones problemáticas, la creación de oportunidades y la transformación de la realidad.

Diseño curricular Nivel Primario Primer Ciclo

Eje: Práctica de la Oralidad

- Escucha y producción de narraciones orales, con la colaboración del docente, sobre sus propias experiencias de manera comprensible y completa, respetando los turnos de intercambio.

Eje Lectura: Práctica de la Lectura

- Comprensión y escucha atenta de cuentos sencillos leídos por el docente: identificación de personajes y sus motivaciones, escenarios, conflictos, intentos de resolución; formulación de preguntas y expresión de opiniones.

Eje Práctica de Lectura

- La participación frecuente en colaboración con el docente o en forma autónoma, en situaciones de escritura de diferentes tipos de texto, con un propósito específico.
- Escritura de mensajes breves que contengan palabras familiares y /o palabras poco frecuentes, aunque parte de la palabra contenga ortografía no convencional, persistan algunas omisiones, se autodictados y soliciten apoyo del docente.



Objetivos Específicos

- Desarrollar escucha atenta de narraciones, a partir de la inclusión del cuento “Kalo, un primer día”.
- Identificar los personajes principales y situaciones en el cuento propuesto.
- Conocer y utilizar recursos digitales para crear: Tux Paint/Microsoft Paint.
- Comprender el uso de tecnologías, a partir del reconocimiento y su vínculo con el cuento propuesto.

Materiales y Recursos:

- Cuaderno, lápices, hojas.
- Netbook o Tablet.
- Libro: Primer Cuento: “Kalo, un primer día”.
- Tux Paint/Microsoft Paint.
- Proyector.

Actividades

La actividad propuesta planteó el desarrollo de cuatro momentos:

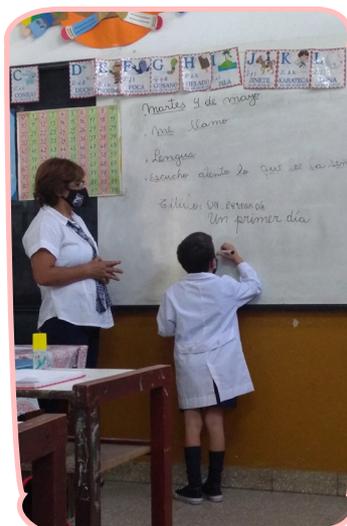
- **Primer momento:** la clase inició con la lectura del cuento: “Kalo, un primer día”, a cargo de la docente. Al finalizar la lectura, se realizaron preguntas disparadoras para generar un espacio de intercambio entre los estudiantes y el docente: ¿Recuerdan cómo fue su primer día de clases? ¿Recuerdan cómo se sintieron? ¿Qué hicieron ese día? ¿Reconocen diferencias entre el jardín y la Escuela Primaria? ¿Cómo fue el primer día de clase de Kalo? ¿Qué hizo primero?, entre otras, con el objetivo de relevar la información sobre lo que interpretó el estudiante.

Tiempo estimado: 20 Min



- **Segundo momento (primera parte):** luego del intercambio entre la docente y los estudiantes, las preguntas estuvieron orientadas a identificar los momentos del cuento y los personajes principales. La actividad consistió en que los estudiantes de manera individual, escribieran los nombres de los personajes en sus cuadernos, con letra imprenta o cursiva.

Tiempo estimado: 10 minutos



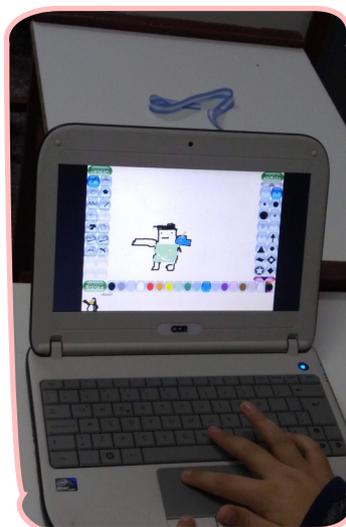
- **Segundo momento (segunda parte):** luego del trabajo de redacción, se propuso a los estudiantes que dibujen en sus cuadernos aquello que más les gustó del cuento. Para orientar la actividad, se tuvo en cuenta los siguientes interrogantes ¿Se imaginan cómo es Kalo? ¿Cómo es la seño "Lau"? ¿Cómo se imaginan el jardín de Kalo? ¿Se animan a dibujarlo?.

Tiempo estimado: 10 minutos



- **Tercer momento:** en este momento se propuso trabajar de manera colaborativa con la docente del Taller de Computación. La propuesta fue crear a Kalo a través de la aplicación Tux Paint o Microsoft Paint. El docente proyectó la aplicación seleccionada y guió a los estudiantes en el uso de la misma. Se realizó un recorrido por la barra de herramientas, el selector de opciones de cada herramienta, la paleta de colores, el lienzo de trabajo, incentivando a que los estudiantes identifiquen y prueben los mismos. Luego, inició el trabajo del diseño de los personajes, por parte de los estudiantes. Aquí, el estudiante, pudo retomar su dibujo inicial y en algunos casos fueron incorporando a su producción elementos de la aplicación. Finalmente, una vez realizadas las producciones, fue importante el trabajo con los estudiantes en el uso del mouse, identificando las opciones: guardar y cerrar el proyecto.

Tiempo estimado: 10 minutos



- **Cuarto momento / cierre:** una vez concluida la actividad, con la guía de las Docentes; los estudiantes compartieron sus dibujos con el grupo total. Algunas preguntas que orientaron este intercambio fueron: ¿Cómo se sintieron al trabajar con la aplicación? ¿Cuáles fueron las dificultades que se presentaron? ¿Se presentan diferencias entre el dibujo realizado en el cuaderno y en Tux Paint?. Luego el docente recreó un mural con las ilustraciones realizadas por los estudiantes, haciendo referencia al significado del mural. ¿Qué es? ¿Reconocieron alguno en la ciudad?, ¿Consideran que con sus dibujos, podríamos diseñar un mural? ¿Si es así, qué nombre le pondrían? Este último intercambio dio pie a otra instancia de la experiencia denominada: Recorrido Virtual: Murales de Corrientes.



CORRIENTES

Ministerio de
Educación

Tiempo estimado: 20 minutos



Sugerencia:

El programa Tux Paint puede ser reemplazado por el Microsoft Paint.

