

Programación sin y con dispositivos

¿Quiénes habitan el Iberá?

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 Inicial y Primario, apostando a la interdisciplinariedad en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Objetivos Generales

Núcleos de aprendizajes prioritarios

Educación Digital, Programación y Robótica

- La formulación de problemas a partir de la exploración y observación de situaciones de su cotidianidad, buscando respuestas a través de la manipulación de materiales concretos y /o recursos digitales, apelando a la imaginación.
- El desarrollo de diferentes hipótesis para resolver un problema del mundo real, identificando los pasos a seguir y su organización, y experimentando con el error como parte del proceso, a fin de construir una secuencia ordenada de acciones.

Diseño Curricular Nivel Primario Primer Ciclo

Ciencias Naturales

Eje: Seres vivos: Diversidad, Unidad, Interrelaciones y Cambios.

Diversidad vegetal

- Interpretación de la diversidad vegetal regional: árboles nativos. Tipos de plantas según su forma biológica (hierbas, árboles, arbustos).

Los animales

- Las partes de su cuerpo. Diversidad en los animales.



CORRIENTES

Ministerio de
Educación

Núcleos de aprendizajes prioritarios

Diseño Curricular de Nivel Inicial

Conocimiento del ambiente social, natural, tecnológico y matemático

Eje: Los seres vivos: diversidad, unidad, interrelaciones y cambios.

- Identificación de características comunes en diferentes animales: partes del cuerpo, estructuras para la locomoción, hábitos alimentarios, cuidado de crías.
- Comparación de las mismas partes en animales diferentes: bocas-picos, patas-aletas-alas, escamas-plumas-pelos.
- Identificación y descripción de relaciones: hábitos alimentarios-estructura alimentaria, forma de desplazamiento-estructura para la locomoción, entre otras.
- Valoración de las Reservas Naturales, Áreas Protegidas y Parques Nacionales y Provinciales para la protección de las especies en peligro de extinción.

Educación Digital, Programación y Robótica

Eje: Alfabetización Digital

- Reconocimiento de usos y funciones de las tecnologías digitales en el entorno social cercano y lejano (jugar, comunicar, buscar y encontrar información, aprender, compartir, expresar, entre otros).
- Introducción al pensamiento computacional con el propio cuerpo, con elementos concretos y con tecnologías digitales.

Eje: Programación

- Utilizar tarjetas de movimiento para introducir a los niños en los conceptos de comandos, secuencias y patrones.
- Explorar y trabajar con las aplicaciones de programación en módulos, proponiendo a los niños situaciones problemáticas de la vida cotidiana.
- Impulsar el trabajo en equipo y promover la exposición de las soluciones encontradas.

Objetivos Específicos

- Valorar las reservas naturales de nuestro contexto.
- Identificar los animales de la zona y sus características.
- Utilizar tarjetas de direcciones para introducir comandos y secuencias.
- Resolver situaciones problemáticas a partir de la programación sin dispositivos y con dispositivos.



CORRIENTES

Ministerio de Educación

Materiales y Recursos:

- Libro 3 "En los Esteros".
- Videos.
- Imágenes.
- Tarjetas de direcciones, cuadrículas, cinta de empapelar.
- Programa Blue Bot.
- Tablets.

Actividades

La actividad propuesta plantea el desarrollo de cinco momentos.

Sugerencias para la lectura del cuento "En los Esteros":

Antes de la lectura: en este momento el docente podrá entablar un diálogo con los niños para facilitar la comprensión de la historia, explicando palabras que probablemente no conozcan.

Durante la lectura del docente a los niños, éste podrá:

- Intervenir con una breve explicación de las palabras que no conocen, posibilitando la ampliación del vocabulario y la comprensión del texto.
- Reconstruir algunas de las partes de la narración con los comentarios de los niños sobre la ilustración o el texto.
- Preguntar sobre aspectos relevantes que permitan relacionar información sobre las causas de los sucesos.

Luego de la lectura:

Los niños renarran el cuento a través de las imágenes.

- **Primer momento:**
 - Visualizar el video del sitio Corrientes play, para contextualizar.
<https://corrientesplay.ar/play?v=f9c4bdbbc70494b57321515b0c571b6bc>
 - Retomar los aportes de los estudiantes desde la valoración de las reservas ambientales.
 - Se puede realizar un torbellino de ideas.



- **Segundo momento:**

- Visualizar los videos del sitio Corrientes play para conocer los animales que habitan el Iberá.

<https://corrientesplay.ar/play?v=fc77dfc9d8a250e270e30aac16d03035>

<https://corrientesplay.ar/play?v=d07caf70ff626cb81075f374f6c29c11>

<https://corrientesplay.ar/play?v=0e6afda140f28829a510fad7c631e94d>

- Comparar con los animales que vió Kalo en su visita al Iberá, ¿son los mismos que aparecen en los videos? ¿Por qué se extinguieron? ¿Qué podemos hacer para resguardarlos? ¿Cómo los cuidan en la Reserva Iberá?

- **Tercer momento:**

Luego de la visualización de los videos, guiar a los estudiantes en la identificación de características comunes y diferentes de los animales observados. ¿Qué tienen en común? ¿Qué los diferencia? ¿Cuáles son sus hábitos alimentarios-estructura alimentaria? ¿Todos se desplazan de igual manera?

Los estudiantes de nivel inicial utilizan programa Tux Paint para dibujar e identificar las características similares y diferentes.

Para nivel primario, utilizar un cuadro comparativo para completar con las características, similitudes y diferencias de los animales observados.

Sugerencia: Se puede realizar la misma actividad orientada a la Diversidad vegetal.

- **Cuarto momento:**

Los niños realizarán el recorrido con su cuerpo en una cuadrícula en el piso (en un espacio abierto) realizada con cinta de empapelar para la introducción al pensamiento computacional con el propio cuerpo. Para ello se utilizarán las tarjetas de Aprender Conectados. (Izquierda, derecha, adelante, atrás)

Se mostrarán las tarjetas y se preguntará: ¿saben que nos indican estas tarjetas? ¿Si ponemos así las tarjetas (se indican las diferentes posiciones) para dónde nos tenemos que mover? ¿Qué dirección nos muestra cada una?

Utilizar estas tarjetas para marcar el recorrido que realizó Kalo y su familia. En cada cuadrícula irá una tarjeta que indique la dirección en que nos tenemos que mover. Cada tarjeta indica un paso que tenemos que dar. (Por ejemplo: dos docentes se paran a una cierta distancia). Si quiero llegar hasta la docente X y tengo que usar estas tarjetas, ¿para dónde me tengo que mover? ¿Qué tarjetas tengo que elegir? ¿Cómo las tengo que colocar? Si cada tarjeta es un paso, ¿Cuántas tarjetas faltan colocar? ¿Todas en la misma dirección?

Luego se incorporarán las imágenes de los diferentes momentos del recorrido que realizó Kalo en el Iberá y se repetirá el ejercicio con las imágenes situadas en diferentes lugares de la cuadrícula.



- **Quinto momento**

Para llevar a cabo esta actividad se ingresará al menú de Robótica Blue-Bot de las tablets de Aprender Conectados para programar el recorrido que realizaron con el cuerpo y las tarjetas de direcciones.

Seleccionar la programación paso a paso, y realizar los mismos pasos que con las tarjetas de direcciones.

El dispositivo Blue-Bot (Robotita) tiene asociada una aplicación que está instalada en las tabletas. Puede conectarse mediante Bluetooth a Robotita o puede usarse de manera independiente. En esta actividad no usaremos el dispositivo físico para que los niños enfoquen su atención en el manejo de la aplicación.

