

Programación y Lectura: Conociendo El Ibera Con Kalo

Experiencia desarrollada por la Escuela N° 589
Agueda Esther Bianchi de Arballo
Mercedes Corrientes

Introducción y fundamentación:

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 la docente de Grado y del Taller de Computación.

Objetivos Generales

Núcleos de aprendizajes prioritarios

- 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 auto dictados y soliciten apoyo del docente.

Educación Digital,
Programación y Robótica



CORRIENTES

Ministerio de
Educación

Objetivos Específicos

- Identificar la importancia de los Esteros del Iberá como recurso natural.
- Interpretación del cuento por medio de dibujos.
- Comprender el uso de tecnologías, a partir del reconocimiento y el vínculo con el cuento propuesto.
- Generar contenidos a través del trabajo colaborativo de docentes y alumnos

Materiales y Recursos:

- Kano
- Carpetas, biromes, lápices de colores.
- Libro Primer Cuento: "En los Esteros"
- Proyector
- Programa Scratch

Actividades

La actividad propuesta planteó el desarrollo de cuatro momentos:

- **Primer Momento:**

La clase inició con la lectura del cuento: "En los Esteros", 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: ¿Quién es el personaje principal? ¿Dónde van a ir? ¿Cómo describirías el lugar? ,etc.

Tiempo estimado: 20 Min



- **Segundo Momento (primera parte):**

Luego del intercambio entre la docente y los estudiantes, los estudiantes plasmaron en sus carpetas, los nombres de los personajes y los animales que se describieron en el cuento a través de dibujos, que fueron socializados con toda la clase.

Tiempo estimado: 10 Min



- **Segundo Momento (segunda parte):**

Continuando con la instancia de redacción, se propuso a los estudiantes redactar en oraciones qué momentos del cuento les pareció más interesante. Esta instancia fue complementada con la proyección de un video que mostraba el recorrido de los Esteros del Iberá, ya que la mayoría de los estudiantes manifestó no haber visto imágenes nunca del lugar.

Tiempo estimado: 10 Min



- **Tercer Momento:**

Se propuso conformar grupos de estudiantes para programar un juego de preguntas denominado: Preguntados, utilizando el programa scratch. El docente del taller de computación junto con la docente disciplinar, proyectaron el programa para realizar el paso a paso con los estudiantes. La primera actividad consistió en determinar cuáles serían las preguntas y las respuestas del juego.

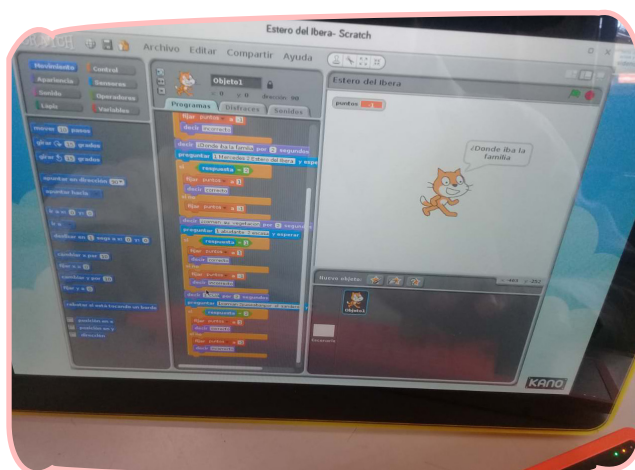
Tiempo estimado: 15 Min



- **Cuarto Momento:**

Una vez establecidas las preguntas y respuestas se inició con la programación del juego. El docente de Taller fue guiando a los alumnos en los pasos a realizar para programar, iniciando con los comandos primitivos del programa: abrir, agregar, guardar, mover entre otros.

Tiempo estimado: 20 Min



- **Quinto Momento:**

Luego de programar el juego por grupos, se compartió con toda la clase el resultado. Cada integrante ejecutó el juego una vez para identificar errores en la programación y redacción. Se corrigieron los inconvenientes encontrados y se realizó una puesta en común de todos los momentos de la clase identificando los contenidos nuevos adquiridos y cómo se sintieron los alumnos al momento de generar un juego educativo.

