

Reviviendo Dragones

Escuela Primaria N° 10 D.E. 18: "Ada María Elflein". Intensificada en nuevas tecnologías.
3° grado

Áreas: Prácticas del Lenguaje, Artes: Plástica, Educación Tecnológica

Docente: Jiménez Romina

Descripción:

Primer cuatrimestre: en el área de P.L., se trabajaron distintos textos con seguimiento de personaje (dragones). Se proyectó una trayectoria en relación de lo leído con distintas herramientas TICs. Cada alumno creó su dragón y le puso nombre. Se utilizaron programas de graficación en 3D para crear el primer modelo. Se generó una infografía. Dentro del mundo minecraft se recreó el dragón respetando el estilo de construcción con cubos. Se utilizó el code connection para programar una construcción automática de los nombres. Con el kit Mis ladrillos se generó otra representación del dragón utilizando sensores y motores programando las conductas.

Objetivos:

- Fomentar la correcta lectoescritura.
- Adquirir habilidades de programación.
- Entender las partes de un robot.
- Entender las distintas maneras a la hora de construir un robot.
- Lograr distintas representaciones digitales relacionado a la lectura.

Contenidos:

- Lectura compartida y por sí mismos
- Lectura de varias obras sobre un mismo personaje (dragones)
- Lectura de textos descriptivos y explicativos sobre los personajes
- Lectura de enciclopedia de dragones

Secuencia:

- Iniciar con lecturas sobre dragones, siguiendo al personajes
- Crear ilustraciones en base a lo leído
- Explorar nuevos recursos Tics para animar y "darle vida a los dragones creados"

Requerimientos técnicos:

- Paint 3D
- Minecraft Educación
- Code connection
- Arduino
- Ardublocks
- Scratch online
- Power Point