

Historias animadas en scratch

Breve descripción: La enseñanza-aprendizaje de la lecto-escritura ha sido y es uno de los temas de constante estudio en el ámbito educativo, puesto que si un niño fracasa en la adquisición de la lectura o la escritura, se verá afectado todo su proceso de enseñanza y aprendizaje y con ello, el acceso a la cultura.

Por tanto se propone iniciar a los alumnos en el mundo escrito a través de los programación de historias, pues éstos suelen ser el primer contacto con la literatura además de ser un elemento, por excelencia, de la expresión escrita que despierta gran interés en los niños. Es decir, el cuento se convierte, en esta secuencia didáctica, en el eje central de todas las actividades.

Nivel:Primaria

Escuela y distrito: Instituto Privado Comunidad Filii Dei DE 1

Nombre del docente: Florentina Arenas

Competencias digitales:

- Aprendizaje y juego.
- Creatividad e innovación.

Secuencia:

Actividades de aula

- Compartir la lectura de un texto con otros y el efecto que una obra literaria produce.
- Comentar con otros lo leído: intercambiar opiniones acerca de la historia contada.
- Averiguar datos del escritor que hasta el momento no se conocía.
- Tomar en cuenta las pistas que el texto ofrece para anticipar un desenlace (cuento de suspenso) o una solución (enigmas, adivinanzas, acertijos).
- Averiguar datos sobre un escritor que hasta el momento no se conocía (cuento, novela, poema, guión teatral, historieta).
- Seguir a un autor cuya obra interesa.
- Seleccionar un texto tomando en cuenta el autor.
- Anticipar, mientras se está leyendo, sobre la base del conocimiento que se tiene del autor o del género.
- Tomar posición frente a una noticia (diarios, revistas).
- Comenzar a usar los signos de puntuación, los conectores y otras marcas lingüísticas como indicios que apoyan la elaboración de sentido.
- Anticipar, mientras se está leyendo, sobre la base del conocimiento que se tiene del autor o del género.
- Averiguar datos sobre un autor que hasta ese momento no se conocía.
- Hacer corresponder las partes reconocibles en lo anticipado con las partes reconocidas en la escritura.
- Usar los espacios entre palabras como indicadores de unidades de la escritura.
- Recabar información sobre los autores de sus cuentos preferidos.

- Acudir a diccionarios, enciclopedias, atlas, diarios, revistas, textos de diferentes géneros.
- Resolver dudas ortográficas o realizar sustituciones léxicas.
- Controlar si el texto que se está escribiendo presenta características similares a los textos del mismo género;
- Utilizar el repertorio de marcas gráficas disponible.
- Seleccionar, al escribir, las combinaciones de letras que son posibles en el sistema gráfico del castellano.(rr- bl- etc)
- Determinar dónde es necesario dejar espacios.
- Hacer intervenir conocimientos ortográficos suplementarios (como ocurre cuando hay que escribir "comencé" a partir de "comenzar" o "lloviznaba" a partir de "lloviznar").
- Hacer efectivo en la clase el derecho a la palabra requiere que las ideas que cada chico expresa sean realmente tomadas en cuenta por el maestro y por los compañeros, que se responda a los niños considerando el contenido de su intervención y se evite interrumpirlos para hacer correcciones referidas a aspectos superficiales del discurso.
- Organizar la acción en función de lo establecido por el texto.
- Leer detenidamente y de forma ordenada los textos instruccionales.
- Evitar saltar información al leer.
- Releer el texto para recordar las instrucciones.
- Usar el conocimiento sobre las formas de organización de distintos tipos de índices (temáticos, analíticos, alfabéticos) para situar el sector buscado.
- Comparar escrituras, hallando que escrituras idénticas que tienen las mismas letras– o partes de esas escrituras –palabras, conjuntos de palabras o de letras– se corresponden con idénticas anticipaciones o partes de esas anticipaciones. (por ejemplo: después de haber frecuentado muchos cuentos de hadas o de brujas y de haber localizado entre los personajes "el hada madrina" o "la bruja corrocota", se podrá encontrar rápidamente dónde dice "hada" o "bruja" en un nuevo título que incluye una de esas palabras.)
- Reconocer partes de escrituras conocidas en escrituras nuevas: palabras o conjuntos de palabras en el inicio, final o interior de un texto ("érase una vez", "y colorín colorado..."); letras o conjuntos de letras en el inicio, final o interior de las palabras.
- Reconocer partes de palabras o palabras completas que confirman las anticipaciones.

Actividades de alfabetización digital

- Inicio de sesión en las tablet.
- Exploración de programas de escritura.
- Exploración de multimedias en edilim y Jclíc
- Exploración de teclado teclas numéricas, alfabéticas y especiales enter, bloq mayús, espacio y blackspace.
- Exploración de micrófono y pantalla táctil.
- Ofimática: wordpad escritura de textos cortos utilizando teclas especiales como la sangría, enter, espacio, mayúsculas combinado con minúsculas, signos de puntuación.

Actividades con TIC

- Entorno de scratch: escenarios y personajes.
- Programación por bloques arrastre con el ratón: Eventos, control, operadores, apariencias, datos y sensores.
- Publicación de producciones en portal de scratch: <https://scratch.mit.edu/studios/5645170/>

- Recopilación de las programaciones y muestra con los padres en portal de wix:
<https://ipfiliidei.wixsite.com/historiasanimadas>
- Publicación de la experiencia en el portal del Instituto:
<https://experienciasdeaula.webnode.es/products/historias-animadas/>
- Muestra a las familias.

Requerimientos técnicos:

- Tablet.
- Scratch.
- Webnode.