

Título del trabajo: “El impacto de las TICS en la producción de leyendas “

Nº de Zona: 37

Nombre de la Institución: Víctor Mercante

Área: Lengua

Nivel: Primario

Grado: 3ª Grado (C y D)

Resumen: La finalidad de este proyecto es focalizar el impacto que causó la implementación de diferentes herramientas digitales en esta época de pandemia para comprender el proceso de interpretación y comprensión de las leyendas de nuestros pueblos originarios, como así también el avance de una herramienta digital” Mindomo” que facilita la comprensión textual de las misma, incorporando los alumnos competencias digitales en sus entornos de aprendizajes.

Planteo del problema:

¿Cuál es el origen de una leyenda?

Hipótesis:

Las leyendas que transmiten de boca en boca son leyendas de hechos.

Objetivos:

- Conocer las leyendas originarias de nuestro país.
- Relacionar las leyendas con las características de las regiones de nuestro país.
- Recrear una leyenda en expresiones graficas mediante los recursos de TICS.
- Propiciar las TICS como medios para construir espacios de imaginación y fantasía

Metodología:

- Buceo Bibliográfico sobre el origen y características de una leyenda.
- Exploración mediante el espacio TICS, ubicando por el buscador de Internet.
- Uso de herramientas digitales para crear comunidades virtuales de Aprendizaje.
- Análisis de las leyendas interactuando con los recursos digitales.

Narrativa:

A partir de este proyecto, se intenta estimular a los alumnos a enriquecer prácticas del lenguaje, la importancia de la tradición de nuestros pueblos originarios y de sus leyendas y costumbres; radica en la pertinencia a las propias raíces que se puedan generar en los alumnos.

Los recursos digitales integran las modalidades simbólicas del lenguaje de comunicación, los textos, imágenes, los gráficos es lo que representa la información de forma multimedia, el propósito de la alfabetización digital es desarrollar en los alumnos las habilidades para el uso de la informática en sus distintas variantes tecnológicas, su finalidad es proporcionar competencias digitales hacia las habilidades comunicativas.

Se refleja también la importancia de abordar los contenidos de comprensión y producción de textos utilizando los recursos tecnológicos que sirvan como facilitador de los mismos, fueron muchas las etapas en la que los alumnos atravesaron para apropiarse en los recursos tecnológicos con la finalidad de generar experiencias de aprendizajes nuevas; aplicando estrategias en creación de un entorno virtual.

Ejes temáticos:

Lengua: Análisis de diferentes leyendas propias de los pueblos, comparación de las mismas, registros de cada leyenda en fichas.

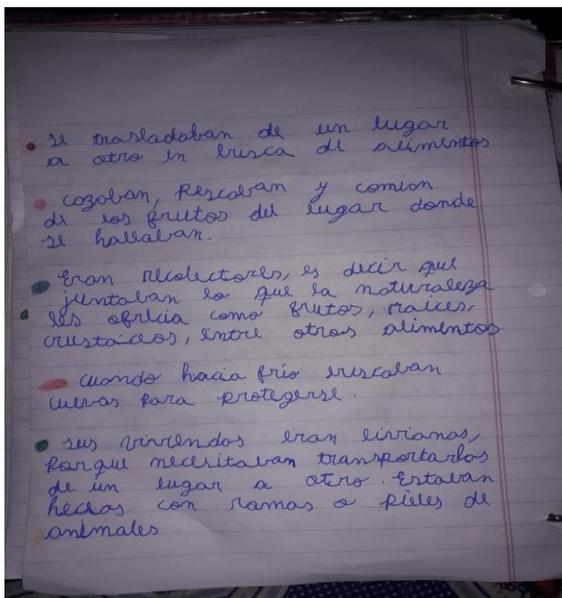
Ciencias Sociales:

Análisis información extraída de la web, para caracterizar los pueblos aborígenes.

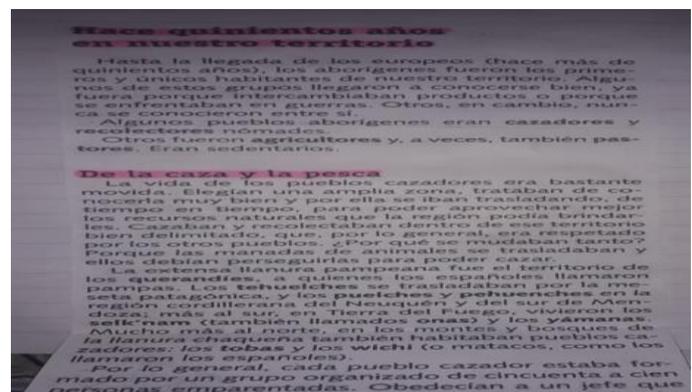
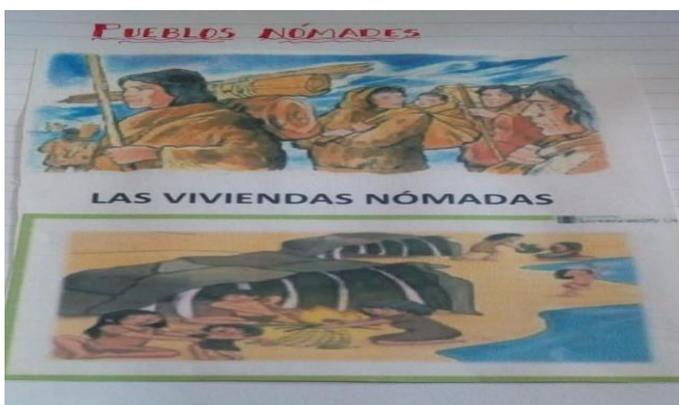
TICS

Recursos tecnológicos: Grupos de WhatsApp, audios, mindomo y meet, la finalidad que se interioricen sobre los recursos tecnológicos.

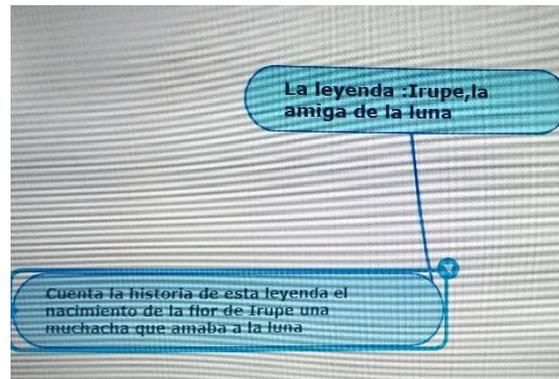
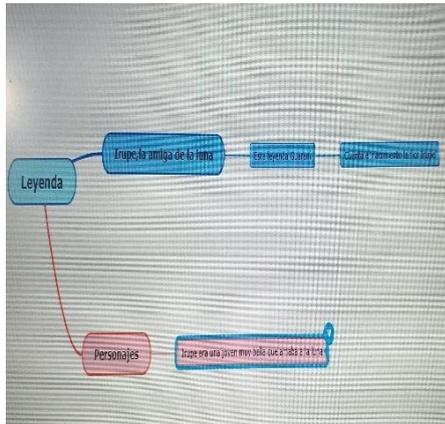
Registros Fotográficos:



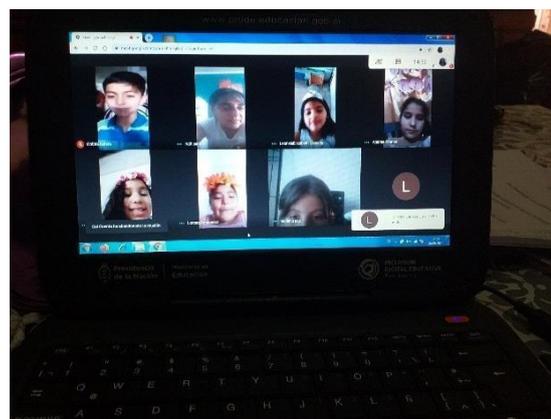
Investigación por medios de Páginas de Web sobre nuestros pueblos aborígenes relacionado con la leyenda en su contenido.



Utilización del recurso Tecnológico: Aplicación Mindomo



Video llamadas, Meet recursos digitales que se apropian para facilitar la comprensión de la información



Enlace al video del Proyecto: <https://youtu.be/w7Z8pWvMs70>.