

Muestra de Experiencias Educativas en el Marco de la Investigación Escolar- 2020



ESCUELA: N°240 – Manuel Láinez

Zona de supervisión N°38.

FERIA DE EDUCACIÓN, CIENCIAS, ARTE Y TECNOLOGÍA 2019

“Reciscratch”

Docentes asesores

APELLIDO Y NOMBRE

Drahg, Natalia	33.889.278
Olarte, Blanca, Azucena	16.693.833

Nivel

Área

Escuela n°

Primario

Tecnología

240 Manuel Láinez



Reciscratch

Resumen

Este proyecto surge durante una clase de tecnología permitiendo que los alumnos reflexionen sobre el hecho de que la basura que se esparce en la escuela, perjudican al medio ambiente y a la comunidad.

Una de las actividades a desarrollar es la creación de nuestro videojuego a través de Scratch, para el cual los alumnos y docentes del área de tecnología haciendo uso de las ADM de la escuela, recibieron una capacitación a cargo de profesionales de la Coordinación de Educación Digital.

Con este programa se pretende llegar a diseñar un recurso educativo dirigido para los alumnos de educación primaria del segundo ciclo, concretamente para dos grados 5° y 6°. A través de Scratch, esperamos que nuestros alumnos alcancen un aprendizaje lúdico, innovador y satisfactorio, que posibilite la comprensión y la solución a una problemática local como lo es el manejo y la reutilización de los residuos sólidos que se generan en la escuela y en la comunidad

Cuando en enero escuchábamos de una epidemia en China, jamás imaginamos que en pocas semanas nos alcanzaría, Sin duda, esta emergencia nos llegó por sorpresa. Las interacciones digitales llegaron al ámbito educativo para quedarse. Sin embargo, cuando hablamos de la interacción digital es necesario hacer ciertas precisiones, ya que los diversos sectores de la población cuentan con formas de uso y recursos muy diversos.

En esta emergencia, la gente empleo los recursos que tenían a su alcance, como son para la mayoría de la población los teléfonos, por este motivo en nuestra escuela el dispositivo tecnológico más usado para enseñar fue el celular.

También sabemos que, el whatsapp es la herramienta más utilizada entre los diversos actores de la comunidad educativa, lo que nos ha permitido como docentes trasladar las prácticas expositivas del aula a entornos digitales, que invitan a los educandos a reinventarnos y convivir con ellos.

La tecnología puede encontrar la solución de los problemas prácticos en diferentes ámbitos. Esta solución, sin embargo, no es fruto de la improvisación, sino resultado de un proceso de trabajo, que nos permite cubrir una necesidad.

Se decidió formar un grupo de whatsapp con los alumnos de 5° y 6° grado que concurren a la institución en el cual no solo se compartirán las tareas de sus áreas sino, además los niños tendrán la posibilidad de comunicarse de forma directa entre ellos intercambiando stickers divertidos y creados por los propios alumnos. Para lo cual debían descargar del play store de celular la aplicación StickerFactory o empleando el editor de su cámara de teléfono agregándoles texto e imágenes.

Reciscratch

Muchos alumnos creen que estudiar en casa es aburrido, y que manera de demostrarles que quizás están equivocados que plantearles un nuevo desafío que los lleve a darse cuenta que se puede seguir aprendiendo un mismo contenido de manera divertida aunque el escenario sea distinto.

Ahora están en un escenario que nunca habían vivido y a esa presión se suma sus propias experiencias frente a esta pandemia, que pone a prueba sus emociones, donde también los padres, y especialmente las madres cumplen un rol, que es el de supervisar las actividades escolares, que se suman a las tareas cotidianas y laborales.

Si bien la creación de los stickers surgió de un contenido permitió que los alumnos a través de los mismos nos contaran ¿cómo se sienten? ¿Qué es lo que más extrañan de la escuela? ¿Con que docentes se sienten más identificados? Entre otras cosas.

Problema:

Los alumnos del segundo ciclo de la esc. N° 240 Manuel Laínez deberían afianzar sus conocimientos haciendo uso de las Tic, descubrir que utilizando estas herramientas pueden aprender de manera divertida creando juegos y stickers.

Situación problemática:

¿Con que actividad podemos trabajar la reutilización y transformación de los materiales, preservando el cuidado del medio ambiente? fue nuestra pregunta el pasado año, ahora la transformamos en ¿Cómo pueden utilizar dispositivos tecnológicos que poseen en sus hogares para generar practicas entretenidas en las clases?

Objetivos:

- Afianzar los conocimientos, la creatividad y la autonomía del pensamiento crítico mediante el uso de las TIC.
- Elaborar juegos que ayuden a los alumnos a fortalecer contenidos aprendidos en clases (los materiales: transformación y reutilización)
- Valorar la importancia del celular como herramienta fundamental de aprendizaje en casa.
- Crear stickers de whatsapp.

Contenidos:

- Los materiales: transformación, reutilización.
- La utilización y el análisis de diferentes maneras de comunicar la información técnica correspondiente a un proceso.
- Uso de las Tic como recurso para el manejo de la información, la elaboración de conceptos y medio para la producción y comunicación de la información técnica.
- Proyecto tecnológico.

Conclusión

En cuanto a los resultados obtenidos en este proyecto llegamos a la conclusión de que la implementación del uso del celular en tiempos de pandemia frente a la ausencia en algunos hogares de las computadoras y la exploración de la aplicación StickerFactory resulta óptimo para que los alumnos de 5° y 6° grado de la escuela número 240 Manuel Láinez, aprendan contenidos del área de tecnología de manera divertida y logren expresar y compartir sus emociones aunque el escenario sea distinto.



<https://youtu.be/HGRIhfP-vdU>

(enlace del video subido a youtube)