

Lenguaje: Creando Acertijos (Grados 3º a 5º)

2001-06-01

Lenguaje: Creando Acertijos (Grados 3º a 5º)

Proyecto de Clase colaborativo que busca desarrollar en los niños habilidades para formular acertijos de manera que evalúen diferentes tipos de información para la creación de los mismos. TIC: Internet, Procesador de Texto, Presentaciones Multimedia.

Proyecto de Clase colaborativo que busca desarrollar en los niños habilidades para formular acertijos de manera que evalúen diferentes tipos de información para la creación de los mismos. TIC: Internet, Procesador de Texto, Presentaciones Multimedia.

Español

Grados 3º - 5º

Creando Acertijos

Código E35003

Descripción General

Este proyecto busca desarrollar en los niños habilidades para formular acertijos de tal manera que ellos evalúen diferentes tipos de información para la creación de los mismos. Para esto, los estudiantes investigan sobre un animal escogido por ellos y mediante una adivinanza describen las características particulares de éste. Cada uno somete a consideración de sus compañeros su acertijo. Aunque aquí se hace referencia a animales, el tema se puede variar dependiendo de las necesidades de la clase y del currículo que desarrolla el profesor. La actividad se enriquece cuando los estudiantes hacen la presentación final de su trabajo, utilizando medios electrónicos o tradicionales, de acuerdo con las facilidades del colegio donde ésta se lleva a cabo. El proyecto sirve como medio para desarrollar el gusto por la escritura.

Objetivos Específicos del Proyecto

1. Utilizar el lenguaje oral, escrito y visual para comunicarse efectivamente con una variedad de audiencias para diferentes propósitos.
2. Desarrollar habilidades de escritura en los estudiantes.
3. Estimular en los niños hábitos de investigación bibliográfica y electrónica
4. Usar una variedad de recursos tecnológicos para para crear y comunicar conocimiento a partir de la búsqueda y síntesis de información.

Estándares Básicos en Formación Tecnológica (NETS)

| GRADOS | PARA ESTUDIANTES |

| 3° - 5° | 1,2,4,7,8,9 |

Conocimientos y Destrezas Previas del Estudiante

1. Tener conocimientos generales en ciencias y un manejo de la lectura y la escritura apropiados para su nivel de escolaridad, que le permitan utilizar la información que debe procesar.
2. Conocer la manera navegar en Internet o disponer para ésto de la ayuda de un adulto.

3. Manejar software para procesamiento de texto y gráficos o disponer de la ayuda de un adulto para ésto. (ej: Word)
4. Manejar software para presentaciones o contar para ésto de la ayuda de un adulto. (ej: Power Point).

Recursos y Materiales

1. Se debe disponer del hardware necesario que permita manejar los programas más usuales de procesamiento de datos, incluyendo los periféricos necesarios para ese fin.
2. Sitios en Internet relacionados con el tema. Se sugieren los siguientes: [Zoológico de Madrid](http://www.zoomadrid.com) (www.zoomadrid.com) Es el portal del zoológico de Madrid. En español. Zoológico de Barcelona (www.zoobarcelona.com) Es el portal del zoológico de Barcelona. En español. Un sitio sobre animales (www.familia.cl/Framearea.asp) Un portal con temas relacionados. Debe hacer clic en el subtema Animales. En español. [Zoológico de San Diego](http://www.sandiegozoo.com) (www.sandiegozoo.com) Portal del Zoológico de San Diego, uno de los más famosos del mundo. En Inglés. [Instituto Humboldt](http://www.humboldt.org.co) (www.humboldt.org.co) Portal del instituto Humboldt, el cual estudia la Biodiversidad colombiana y da ejemplos de animales. En Español e Inglés. Sobre parques (www.econatura.org/revista5/Revista.htm) Se recomienda usar los motores de búsqueda de Internet para realizar investigaciones adicionales: www.google.com, www.yahoo.com y www.altavista.com, entre otros, pueden servir como medio para encontrar sitios adicionales. Usualmente estos portales ofrecen información sobre cada país, lo cual puede facilitar la búsqueda de información en Español.

Tiempo de Duración

Se estima un tiempo entre una y dos semanas para la realización del proyecto, que puede extenderse a criterio del profesor.

Desarrollo de Proyecto

El Profesor deberá:

1. Enseñar a los estudiantes qué es un acertijo, qué lo hace interesante y cuáles son las preguntas más adecuadas para ellos.
2. Estimular a los alumnos de la clase para que investiguen sobre diferentes tipos de animales tropicales.
3. Generar una lluvia de ideas sobre los distintos tipos de atributos que pueden tener los animales. De común acuerdo con el grupo, escoger cuatro de ellos, para que todos los estudiantes los tengan en cuenta en la presentación escrita que hagan del acertijo. Estimular la utilización del Procesador de Palabra en este punto.
4. Establecer un horario de atención en la biblioteca del colegio o de alguna biblioteca que esté disponible en la comunidad, para que los estudiantes seleccionen libros científicos, revistas, cd-roms, enciclopedias, enciclopedias electrónicas o videos sobre animales tropicales.
5. Ayudar a que los estudiantes ilustren electrónicamente el animal asignado a cada uno, sin que revelen la identidad del mismo.
6. Asegurar la consecución de los recursos requeridos para que los estudiantes obtengan la información necesaria para realizar el proyecto (Por ejemplo los mencionados en la sección de Recursos y Materiales o asegurar la ayuda de algunos padres de familia con conocimientos sobre manejo de computadores para que ayuden a los estudiantes).
7. Establecer, de manera conjunta con los estudiantes, un horario para la atención de cada uno de ellos, con el fin de conocer el animal escogido por cada uno.
8. Crear con los estudiantes y con el apoyo del profesor de tecnología o de algún padre de familia una presentación en Power Point en la que se puedan exponer todos los acertijos de la clase, para que el proyecto pueda ser compartido con otros estudiantes o con otros grupos.

El Estudiante deberá:

1. Trabajar en grupos de tres o cuatro personas, para compartir con ellas, lo que van aprendiendo sobre los animales que investigan. Por ejemplo: Cómo pueden clasificarse y que tipo de recursos pueden usar.
2. Crear los acertijos sobre animales tropicales, describiendo en ellos, las características más importantes de estos animales. Recordar en este punto los

atributos escogidos. Cada estudiante debe trabajar sobre un sólo animal asignado por el profesor.

3. Hacer una ilustración electrónica de algunas partes o características del animal al que se refiere el acertijo, de tal manera que el animal no pueda ser identificado de manera inmediata.
4. Presentar a la clase el acertijo, para que sea adivinado.
5. Utilizar el procesador de palabra para hacer un reporte escrito en forma de artículo periodístico o de ensayo, en el que se consignen los resultados de la investigación, usando como punto de referencia los cuatro atributos escogidos en la lluvia de ideas hecha con el profesor.
6. Hacer para los demás miembros de la clase, una presentación en Power Point, que contenga tanto el reporte escrito como el acertijo y su respuesta. Adicionalmente, debe incluir las ilustraciones realizadas.
7. Compartir con otros miembros de la comunidad los resultados de su trabajo (acertijo y reporte escrito), participando activamente en la realización de la exposición en Power Point mencionada en el último punto de la sección Desarrollo del Proyecto concerniente al profesor.

Evaluación

1. El profesor en forma independiente o con los estudiantes pueden crear una Matriz de Valoración (Rúbrica - Rubric en Inglés) para otorgar una calificación al trabajo final de estos últimos. Los criterios que se apliquen deben ser justos claros, consistentes y específicos para el conjunto de temas o aspectos a evaluar. Ver ejemplos de Matrices de Valoración haciendo [clic aquí...](#) Las notas escritas y reportes pueden evaluarse periódicamente buscando claridad y consistencia. El profesor tiene la libertad para crear cualquier otro criterio de evaluación que considere pertinente y adecuado, de acuerdo al desarrollo del currículo de la materia en la que se usa este proyecto.

Nota

EDUTEKA busca mejorar continuamente, por esta razón es de mucha utilidad conocer la opinión de los usuarios sobre la calidad de los proyectos que se ofrecen. Nos

gustaría conocer de qué manera podemos mejorar este proyecto. Si lo ha utilizado en clase o se interesó en él, por favor conteste las preguntas. Sólo tiene que presionar clic en la siguiente ENCUESTA y enviarnos sus resultados.

Créditos

Idea originalmente tomada del libro "Connecting Curriculum and Technology" de la "International Society for Technology in Education (ISTE) de Estados Unidos y desarrollada específicamente por: Barbara Ridgway, Helena Public Schools, Montana, E.U. (abridgway@helena.k12.ca.us). JoAnn Gadické, Sheboygan Area School District, Sheboygan, Wisconsin, E.U.

(jgadicke@sheboygan.k12.wi.us). Adaptado por Fernando Posso.