

Explorando cuentos y TICs: ¡Historias digitales para 4to grado!

Lenguaje | Aprendizaje Basado en Indagación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de 4to grado exploren el maravilloso mundo de los cuentos tradicionales y cómo las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) pueden ayudarnos a contar y compartir historias de forma creativa. A través de actividades de indagación, los niños formularán preguntas sobre los cuentos que conocen y descubrirán cómo la tecnología puede transformar la literatura en algo más interactivo y divertido. Este aprendizaje es relevante porque conecta la lectura con herramientas digitales que los estudiantes usan en su vida diaria, haciendo que la literatura sea una experiencia más cercana y motivadora. Además, al investigar y crear sus propias versiones digitales de cuentos, los estudiantes desarrollarán habilidades de comprensión lectora, creatividad y uso responsable de la tecnología, competencias fundamentales para su desarrollo académico y personal en el siglo XXI.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar las características principales de un cuento tradicional.
- Formular preguntas sobre cómo las TICs pueden ayudar a contar historias.
- Crear una versión digital sencilla de un cuento utilizando herramientas tecnológicas básicas.
- Explicar en grupo cómo mejoró su cuento con el uso de TICs.

Recursos Necesarios

- Computadora o tablet con acceso a internet (1 por cada 3-4 estudiantes).
- Software o aplicación sencilla para crear cuentos digitales (ejemplo: StoryJumper, Book Creator o Google Slides).
- Hojas de papel y lápices de colores para bosquejar ideas (1 por estudiante).
- Pizarra o rotafolio con marcadores.
- Proyector o pantalla para mostrar ejemplos digitales.
- Cuentos impresos o digitales para lectura inicial (3-4 opciones cortas).

Requisitos Previos

- Reconocimiento básico de cuentos (estructura: inicio, desarrollo, desenlace).
- Habilidades iniciales para manejar una computadora o tablet (encender, usar el mouse o pantalla táctil).
- Experiencia previa con lectura guiada y expresión oral sencilla.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a descubrir cómo los cuentos que conocemos pueden convertirse en historias digitales usando la tecnología. Esto nos ayudará a contar cuentos de nuevas formas y a compartirlos con amigos y familia."

Estudiantes: Escuchan con atención y expresan sus expectativas.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra en la pizarra imágenes de personajes populares de cuentos (ejemplo: Caperucita Roja, El Lobo, La Cenicienta) y pregunta: "¿Quién conoce estos personajes? ¿Qué cuentos recuerdan con ellos? ¿Qué partes tiene un cuento?"

Estudiantes: Responden a las preguntas, comentan brevemente sus cuentos favoritos y describen partes del cuento.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta un dato curioso: "¿Sabían que ahora podemos contar cuentos usando computadoras y hacer que tengan sonidos, imágenes y hasta animaciones? ¡Es como crear un cuento mágico en la pantalla!"

Estudiantes: Expresan sorpresa y entusiasmo.

Contextualización:

Docente: "Ustedes usan tabletas o computadoras para jugar y aprender, hoy veremos cómo estas herramientas también nos ayudan a contar cuentos más divertidos y especiales."

Estudiantes: Relacionan la tecnología con sus experiencias personales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta brevemente qué es un cuento digital y muestra ejemplos cortos en la pantalla (2-3 cuentos digitales simples). Explica que un cuento digital puede tener texto, imágenes, sonidos y movimientos.

Estudiantes: Observan los ejemplos y hacen preguntas.

Actividad 1: "Descubriendo el cuento tradicional"

- **Objetivo:** Analizar las características principales de un cuento tradicional.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Divide la clase en grupos de 3-4. Da a cada grupo un cuento impreso o digital para leer juntos.
- Pide que identifiquen las partes del cuento (inicio, desarrollo, desenlace) y los personajes principales.
- Solicita que anoten 2 preguntas que tengan sobre el cuento o que les gustaría cambiar.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Lista de partes del cuento y preguntas escritas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Circular entre grupos, hacer preguntas guía como: "¿Qué sucede primero en el cuento?" o "¿Qué personaje te gusta más y por qué?"

Actividad 2: "Preguntamos y exploramos las TICs"

- **Objetivo:** Formular preguntas sobre cómo las TICs pueden ayudar a contar historias.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** En plenaria, pide a los grupos compartir sus preguntas sobre los cuentos.
 - Luego pregunta: "¿Cómo creen que podríamos usar la computadora o la tableta para hacer que este cuento sea más divertido o diferente?"
 - Escribe las ideas en la pizarra para que todos las vean.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Lista de preguntas e ideas para cuentos digitales.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Facilita la discusión, anima a todos a participar, y clarifica términos si es necesario.

Actividad 3: "Creando nuestro cuento digital"

- **Objetivo:** Crear una versión digital sencilla de un cuento utilizando herramientas tecnológicas básicas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos pequeños (3-4). Explica cómo usar la aplicación seleccionada para crear cuentos digitales (mostrar paso a paso).
 - Cada grupo selecciona el cuento trabajado y comienza a transformar texto e imágenes en formato digital.
 - Los estudiantes dibujan primero un boceto en papel y luego lo trasladan a la aplicación, agregando texto y colores.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Cuento digital básico (1-2 páginas con texto e imagen).
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Apoya técnicamente, fomenta la colaboración, hace preguntas como "¿Cómo podrías hacer que tu cuento sea más atractivo para quien lo lea?"

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Invitar a agregar sonidos o animaciones simples si la herramienta lo permite, o a ayudar a compañeros.
- **Para quienes necesitan más apoyo:** Ofrecer ayuda individual para el manejo de la herramienta digital, o permitir que contribuyan en la parte de dibujo o escritura según sus habilidades.

Transiciones:

Después de cada actividad, el docente resume brevemente lo logrado y conecta con la siguiente pregunta o tarea, por ejemplo: "Ahora que sabemos qué es un cuento y qué preguntas tenemos, vamos a imaginar cómo hacerlo digital y luego crearlo juntos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada grupo muestre su cuento digital en la pantalla y explique una mejora que hicieron con la tecnología.

Estudiantes: Presentan su cuento y describen cómo usaron la tecnología para hacerlo especial.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué aprendimos hoy sobre los cuentos y la tecnología?"
- "¿Qué parte del trabajo en equipo te gustó más?"
- "¿Cómo crees que puedes usar lo que hicimos hoy para contar cuentos en casa o con tus amigos?"

Estudiantes: Responden oralmente o escriben respuestas breves.

Retroalimentación:

Docente: Felicita el esfuerzo y creatividad, destaca detalles positivos en cada cuento, y ofrece sugerencias amables para mejorar en futuras actividades.

Transferencia:

Docente: Explica que en futuras clases seguirán creando historias con TICs y que pueden practicar en casa contando cuentos digitales a sus familias.

Tarea o reto:

Docente: Invita a los estudiantes a pensar en un cuento que les guste y a dibujar en casa una escena que luego puedan convertir en un cuento digital en clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la fase de inicio (activación de conocimientos previos), formativa durante el desarrollo (observación y guía en actividades prácticas), y sumativa en el cierre (presentación y reflexión sobre el cuento digital creado).

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente las partes principales de un cuento (objetivo 1).
- Formula preguntas pertinentes sobre el uso de TICs para contar historias (objetivo 2).
- Participa activamente en la creación de un cuento digital sencillo (objetivo 3).
- Explica con claridad y en equipo cómo la tecnología mejoró su cuento (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para verificar participación y cumplimiento de tareas.
- Observación directa del trabajo en grupo y uso de TICs.
- Rúbrica sencilla para evaluar la presentación del cuento digital y explicación grupal.
- Autoevaluación escrita o verbal breve en la reflexión metacognitiva.

Evidencias de aprendizaje:

- Listas de partes del cuento y preguntas formuladas.
- Cuentos digitales creados en equipos.
- Participación en la presentación y reflexión final.