

Descubriendo el cuento de los 3 cerditos: ¡Una aventura informática y creativa!

Tecnología e Informática | Informática | Aprendizaje Basado en Indagación

Descripción

En esta sesión de informática, los estudiantes de primaria explorarán el clásico cuento de los 3 cerditos de una manera dinámica y visual, combinando la narración tradicional con la tecnología. A través de actividades basadas en la indagación, los niños no solo escucharán el cuento, sino que también harán preguntas, investigarán y crearán una presentación digital con imágenes para contar la historia por sí mismos.

Este plan conecta con la vida cotidiana de los estudiantes al fomentar la creatividad, el trabajo colaborativo y el uso de herramientas digitales básicas, habilidades esenciales en el mundo actual. Además, al construir su propio relato visual, los estudiantes desarrollan competencias en comunicación, pensamiento crítico y tecnología.

Aprenderán a utilizar herramientas sencillas para crear imágenes y montar un cuento digital, reforzando la comprensión lectora y la expresión oral, mientras se divierten con una historia que muchos conocen y disfrutan.

Objetivos de Aprendizaje

- Crear una versión digital y visualmente atractiva del cuento de los 3 cerditos.
- Formular preguntas y explorar soluciones creativas relacionadas con la historia.
- Utilizar herramientas básicas de informática para diseñar imágenes y presentaciones.
- Colaborar en equipo para construir y narrar el cuento de manera dinámica.
- Reflexionar sobre la importancia de planificar y organizar ideas antes de contar una historia.

Recursos Necesarios

- Computadoras o tablets con software sencillo de presentación (ejemplo: PowerPoint, Google Slides o similar).
- Imágenes impresas o digitales relacionadas con el cuento (cerditos, casas de paja, madera y ladrillo, lobo, etc.).
- Hojas blancas y colores para dibujo manual (opcional para bocetos).
- Proyector o pantalla para mostrar el trabajo final.
- Acceso a internet para buscar imágenes y recursos (opcional).
- Material para escribir (lápices, borradores).

Requisitos Previos

- Conocimiento básico para manejar el mouse o pantalla táctil.

- Habilidades iniciales para escribir palabras o frases cortas.
- Experiencia previa escuchando cuentos y reconociendo secuencias narrativas.
- Capacidad para trabajar en equipo y compartir ideas con compañeros.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Hoy vamos a descubrir juntos el cuento de los 3 cerditos y aprenderemos a contar esta historia de una forma muy divertida usando la computadora.

Activación de conocimientos previos

Docente: "¿Quién conoce el cuento de los 3 cerditos? ¿Qué recuerdan de la historia?"

Estudiantes: Responden con lo que recuerdan; el docente anota palabras clave en la pizarra (cerditos, casas, lobo, soplar).

Motivación y enganche

Docente: "¿Sabían que podemos contar cuentos no solo con palabras, sino también con imágenes y tecnología? Hoy ustedes serán los narradores y diseñadores del cuento." Muestra una imagen atractiva y colorida de los tres cerditos y sus casas en la pantalla.

Contextualización

Docente: "Las historias están en todas partes: en libros, en el cine, en juegos, y ahora ustedes aprenderán a crear su propio cuento digital para compartir con sus amigos y familia."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido

Docente: "Vamos a recordar la historia y luego crearemos nuestras propias imágenes y texto para contarla en la computadora. Primero, haremos preguntas para entender bien la historia."

Actividad 1: Preguntas para descubrir

- **Objetivo:** Formular preguntas que ayuden a entender la historia y promover la curiosidad.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** "En grupos de 3, piensen en preguntas sobre el cuento: ¿Por qué cada cerdito eligió un tipo de casa? ¿Qué harías tú para protegerte del lobo?"
- **Estudiantes:** Formulan mínimo 3 preguntas y las escriben en una hoja.
- **Organización:** Grupos de 3 estudiantes.
- **Producto:** Lista de preguntas escritas.
- **Tiempo estimado:** 10 minutos
- **Rol docente:** Escuchar las preguntas, guiar con preguntas complementarias: "¿Qué pasa si la casa es débil? ¿Cómo se protege cada cerdito?"

Actividad 2: Crear imágenes y texto para el cuento digital

- **Objetivo:** Utilizar herramientas digitales para diseñar imágenes y redactar frases que narren la historia.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Ahora usaremos la computadora para crear diapositivas. Cada grupo hará una parte del cuento: la casa de paja, la de madera o la de ladrillos."
 - **Estudiantes:** Buscan imágenes prediseñadas o dibujan en la computadora, escriben frases sencillas que narren su parte.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Diapositivas con imágenes y texto del cuento.
- **Tiempo estimado:** 20 minutos
- **Rol docente:** Apoyar con el manejo del software, promover que usen colores y fuentes claras, hacer preguntas: "¿Qué palabras usan para contar la parte del cuento?"

Actividad 3: Presentar y narrar el cuento digital

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades de comunicación al compartir la historia creada.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Cada grupo mostrará su parte de la historia y contará lo que hicieron."
 - **Estudiantes:** Presentan su diapositiva, narran en voz alta y responden preguntas breves de sus compañeros.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral y visual del cuento digital.
- **Tiempo estimado:** 10 minutos
- **Rol docente:** Facilitar el turno de palabra, hacer preguntas que refuercen el contenido y elogiar el trabajo colaborativo.

Diferenciación

- Para estudiantes que terminan antes: Invitar a crear una portada digital para el cuento o a diseñar un dibujo extra de un personaje.

- Para estudiantes que necesitan más apoyo: Trabajar con asistencia individual o en parejas, usar imágenes ya listas para seleccionar y organizar, y apoyo para escribir frases.

Transiciones

Docente: "Muy bien, después de hacer nuestras preguntas y crear las imágenes, ahora vamos a compartir lo que aprendimos y cómo contamos la historia con todos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis

Docente: "Vamos a hacer un dibujo colectivo en la pizarra con las tres casas y el lobo. Cada uno dice una palabra que recuerde del cuento o de lo que hicimos hoy."

Estudiantes: Participan diciendo palabras y el docente anota y dibuja con ellos.

Reflexión metacognitiva

- ¿Qué fue lo que más te gustó de crear el cuento en la computadora?
- ¿Qué aprendiste sobre las casas de los cerditos y por qué son importantes?
- ¿Cómo te ayudó trabajar en grupo para contar la historia?

Retroalimentación

Docente: Felicita a cada grupo destacando su creatividad y esfuerzo. Da retroalimentación positiva sobre el trabajo en equipo y el uso de imágenes y texto para contar la historia.

Transferencia

Docente: "La próxima vez que quieran contar un cuento o hacer un proyecto, pueden usar lo que aprendimos hoy: pensar preguntas, trabajar con imágenes y contar la historia con sus palabras."

Tarea o reto

Docente: "Si quieren, pueden hacer un dibujo en casa de una parte del cuento y traerlo para compartir en clase."

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa, aplicada durante la fase de desarrollo y cierre.

- **Criterio 1:** Participa activamente formulando preguntas relacionadas con el cuento. (Objetivo: Formular preguntas e indagar)
- **Criterio 2:** Usa herramientas digitales para crear imágenes y texto que representen partes del cuento. (Objetivo: Crear cuento digital)

- **Criterio 3:** Colabora y comunica sus ideas durante la presentación en grupo. (Objetivo: Colaborar y narrar)
- **Criterio 4:** Reflexiona sobre el proceso y el contenido aprendido. (Objetivo: Reflexionar y organizar ideas)

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para participación y uso de herramientas, observación directa durante actividades, portafolio digital con diapositivas creadas, autoevaluación oral en reflexión final.

Evidencias de aprendizaje: Lista de preguntas generadas, diapositivas digitales con imágenes y texto, presentaciones orales del cuento, aportaciones en la reflexión metacognitiva.