

Jugamos y cantamos con KIBO

Escuela: Escuela N° 5 DE 1 “Nicolás Rodríguez Peña”

Autoras: Mariel Ayelén Gaspar y María Gabriela De Fortis FPD

Sala/grado/año: Primer grado

Breve descripción

La experiencia se enmarca dentro del proyecto *Un cancionero de 1º* y la secuencia didáctica *Cuentos con lobos* que propone elegir, compartir y recopilar canciones y cuentos con lobos para el desarrollo de contenidos de lectura y escritura.

Mediante el acompañamiento de Kibo, robot programable, se busca enriquecer la propuesta y motivar el proceso de aprendizaje.

Situación inicial

Primer grado es el “ingreso” al Nivel Primario. En él comienza el proceso de alfabetización. Se pensó una propuesta para enriquecerlo y que sea motivadora a la hora de escribir y leer. Es decir: *escribimos o leemos con un fin*.

Objetivos

- Seguir la lectura de una canción mientras se interpreta y reflexionar acerca de la correspondencia entre la duración del texto oral y la longitud del texto escrito.
- Recurrir a la lectura para realizar una acción: leer para cantar, localizar palabras o frases que se repiten.
- Usar la escritura para registrar un texto conocido: transcribir una parte de una canción, escribir títulos de canciones.
- Avanzar en la reflexión sobre el sistema alfabético de escritura.
- Grabar canciones, poemas, rondas de sorteo y adivinanzas.
- Desarrollar el pensamiento computacional para resolver problemáticas mediante la creación de secuencias lógicas de instrucciones.

- Realizar producciones en variados formatos y lenguajes digitales (escrito, visual, audiovisual, multimedia, lenguajes de programación) con mediación docente y con una progresiva autonomía.
- Programar, jugar y cantar con KIBO, el robot programable.

Contenidos

Prácticas de lectura

Escuchar leer a la maestra, seguir la lectura con el texto a la vista y leer por sí mismos fragmentos previamente seleccionados de canciones de María Elena Walsh y la biografía de esa autora. “Cuentos con lobos”.

Prácticas de escritura

Mientras el proyecto se desarrolla: anotar fragmentos de canciones conocidas, títulos de canciones y autores. Listar canciones, escribir canciones y anotar alguna parte de ellas que se sepan de memoria.

Educación digital: programación y robótica

Resolución de un problema. Formulación de anticipaciones. Iniciación a la programación con una aplicación digital para enseñar y aprender a programar por medio de bloques con diferentes niveles de dificultad. Exploración del robot KIBO y su uso.

Destinatarios

Estudiantes de primer grado de la Escuela N° 5 DE 1 “Nicolás Rodríguez Peña” de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Secuencia didáctica

Educación digital

- Clase 1: “Llegar a destino”

Las docentes reparten una grilla/plano para realizar el recorrido de un personaje. Para hacerlo utilizan flechas en cuatro direcciones.

Consigna: ¿Cómo podrá llegar la nena a su destino? ¿Cuáles flechas podemos usar? ¿Cómo podríamos llamar a las direcciones de las flechas?

Una vez que lo dicen en voz alta, lo prueban en la grilla. Para finalizar se realiza una puesta en común sobre lo que realizaron.

- Clase 2: “¡A programar!”

Organizados de a dos y con guía de las docentes, los alumnos y las alumnas ingresan a [Pilas Bloques](#) para resolver el desafío que se encuentra allí. La docente explica el funcionamiento de la ejecución.

Consigna: Ayudá a la puma Duba a comer su churrasco. Evitá los obstáculos. ¿Alguien se anima a leer las instrucciones que tiene que hacer Duba?

- Clase 3: “¡Llegó KIBO!”

Se presenta el robot programable. Se realiza un intercambio oral a través de las siguientes preguntas: ¿Será que podremos programarlo como hicimos la clase anterior con Duba? ¿Cómo seguirá nuestras instrucciones? ¿Cantará y bailará como nosotras/os? ¿Alguien ya lo conocía?

La docente describe sus componentes y sus funciones.

Consigna: ¿Le damos instrucciones? ¿Cuál es el primer bloque que se usa?

Los estudiantes prueban y discuten lo sucedido de manera oral.

Prácticas del Lenguaje

- Clase 4: “¡A cantar con KIBO”

Con el proyecto “*Un cancionero de 1º*” ya iniciado, se eligen dos de las canciones ya trabajadas: “El twist del mono liso” y “Manuelita” de María Elena Walsh.

Consigna: Van a dibujar al personaje de la canción para que juegue con KIBO. Recuerden escribir el nombre del personaje que eligieron y las indicaciones que le daremos al robot. ¿Cómo bailará el twist? ¿Llegará a Pehuajó con Manuelita?

- Clase 5: KIBO ¿Estás?

En el marco de la secuencia “*Cuentos con lobos*” se presentó la canción “*Juguemos en el bosque*”. Se reparte la letra a cada estudiante y primero se localizan los objetos que se coloca el lobo (pantalones, sombrero, camisa, camiseta, medias, calzoncillos). La letra formará parte del ambiente alfabetizador.

Consigna 1: La ropa del lobo. Marcá con un color donde dice “lobo ¿estás?” y con otro las prendas que se pone el lobo.

Consigna 2: Uní la ropa que usó el lobo con su nombre. Reflexión sobre la elección que hicieron.

Consigna 3: Ordená las partes de la canción. Una vez que se trabajó la canción llega la hora de aprenderla para luego escribir una parte. Para tal fin se les propuso jugar todos juntos en el patio de la escuela, las veces que quiera el grupo. *Un niño hacía de lobo y los demás cantaban en ronda.*

Consigna 4: Ahora que ya la sabemos. ¿Se animan a jugar con KIBO? ¿Cuáles instrucciones les damos? ¿Podrá KIBO ser el lobo? ¿Cómo?



Otros actores

- Facilitadora Pedagógica Digital.
- Acompañantes Personal No Docente en el aula.
- Bibliotecaria (buscó material de la autora).

Evaluación

- Observación constante de los objetivos propuestos en el proyecto y la articulación con KIBO.
- Análisis para la selección de las canciones para trabajar con KIBO y jugar con él. Fue importante pensar cuáles canciones iban a ser significativas para que se pueda jugar con el robot, se priorizó las que tenían un personaje en movimiento por ejemplo Mono liso, Manuelita y Lobo.
- Intercambios orales grupales para saber si lograron entender cada actividad propuesta
- Control del tiempo para la realización de la experiencia ya que el robot no era de la escuela, fue un préstamo de otra institución.
- Se logró un trabajo de integración e inclusión de todo el grupo.
- Se observaron avances en el proceso de lectura y escritura en la adquisición de la lectura mientras seguían la letra de una canción o las instrucciones que recibiría el robot, *ya que estas se encontraban en inglés*. Se eligieron fragmentos de la canción “Juguemos en el bosque”, para que leyeran por sí mismos. En cuanto a la escritura, se tuvo en cuenta la confección de listas por ejemplo de prendas del lobo o animales de las canciones.