

Safari por el Litoral. El camino de la tortuga gigante

Escuela: Escuela N° 27 “Manuel de Sarratea”

Autoras: Yésica Anahí Cirulla

Sala/grado/año: 4to A

Breve descripción

El proyecto “Safari por el litoral de Horacio Quiroga” se trabajó con tod@s los profesores, cada uno desde su materia.

Con el bibliotecario Roberto leímos “Cuentos de la selva” de Horacio Quiroga, fuimos registrando cada cuento en la agenda de lectura, reflexionamos lo leído, lo reescribimos, lo transformamos en historieta y luego hicimos un recorte de esa historieta y la recreamos en *Scratch* con diálogos, características del ambiente y de los personajes (animales). Aprendimos a agregar música y sonido al programa para dar más realismo al resultado.

En la selva misionera hay condiciones de una amplia variedad de especies de animales y plantas.

Desde las TIC recorrimos la vida, el paisaje, el ambiente, además de cuentos y curiosidades de Quiroga. A través de Google Maps, descubrimos el espacio geográfico donde se desarrollan las historias.

Hicimos un recorrido, medimos distancias y conversamos sobre los ríos. Uno de los principales es el Paraná. También hablamos sobre arroyos: observamos qué pasa cuando llueve y cómo este fenómeno influye en el ambiente. Abordamos la abundancia de diferentes plantas del Litoral a través de un mapa digital que aprendimos a descargar y compartir.

Usamos la escritura para registrar, reelaborar y reconstruir, en la carpeta y en *Google Classroom*.

En la biblioteca también investigamos e hicimos toma de notas para hacer la ficha del animal que elegimos y su respectivo dibujo.

Después hicimos una puesta en común y conversamos sobre las diferencias y similitudes entre animales; los comparamos y sintetizamos las características comunes que poseen al formar parte de la categoría “animales” (en este caso, “animales de la selva misionera”).

También en TIC trabajamos con la consigna “¿Puede una computadora clasificar?, ¿cómo se entrena una inteligencia artificial para identificar distintos elementos?”

Tania, nuestra facilitadora, nos enseñó el módulo de inteligencia artificial en la web code.org. La actividad se desarrolló de manera secuenciada y se explicó cómo se entrena a una computadora para clasificar los peces y diferenciarlos de la basura que cae al océano.

Desde Tecnología trabajamos la secuencia para la elaboración de la masa conductiva, y el texto instructivo para articular los contenidos de Ciencias con la temática de electricidad.

En TIC, moldeamos pequeñas figuras de animales del litoral con la masa conductiva para crear circuitos interactivos que, programados con *Scratch*, generen los distintos ambientes de la obra de Horacio Quiroga.

En Robótica, armamos la tortuga gigante con el kit *Weemake*, siguiendo paso a paso la secuencia que nos permitiera identificar componentes, herramientas y distintas partes, hasta crear el esqueleto con todas sus funciones.

En Plástica, se elaboró el caparazón para cubrir a la tortuga.

Como producto final, vamos a realizar una maqueta con diferentes elementos para representar el litoral y el camino de "La tortuga gigante", uno de los cuentos seleccionados de la antología. En su andar, se presentan no sólo a los personajes de cada zona sino también los ambientes con sus características.

El robot de la Tortuga Gigante con el hombre en su caparazón, nos mostrará parte de nuestro hermoso país, sus ríos, pantanos, selva y montes, entre otras cosas...

Situación inicial

El proyecto apunta a trabajar interdisciplinariamente desde las TIC para poder ir mostrando, desarrollando y guiando a los destinatarios (familias, alumnos y alumnas) en su recorrido por la historia, el paisaje, el ambiente y las curiosidades contenidas en el espacio geográfico en el que se enmarca la obra de Horacio Quiroga, a través de *Google Maps*. Elaboraremos un recorrido, mediremos distancias, crearemos una guía de la fauna del Litoral sobre un mapa digital y aprenderemos a descargarla y compartirla.

Objetivos

- Desarrollar e impulsar nuevas estrategias para atender en reducido tiempo de conexión la atención y comprensión de los contenidos, promoviendo la construcción y utilización efectiva de diferentes recursos tecnológicos, didácticos y pedagógicos.
- Impulsar la utilización de imágenes, procesadores de texto como *Word*, audios, videos, juegos interactivos, etc., para ofrecer variedad de propuestas y actividades, atendiendo a la necesidad de promover espacios dinámicos y atractivos para mejorar las condiciones de enseñanza.

Objetivos de Educación Digital:

-Adquirir habilidades para la producción colaborativa y simultánea sobre un mismo espacio de trabajo virtual, a partir del reconocimiento de la posibilidad de escribir o editar “sobre el trabajo del compañero”.

-Lograr que los alumnos gradualmente transformen sus prácticas, para generar nuevas oportunidades de interacción que requieran de nuevos aprendizajes a partir del trabajo colaborativo, borrando o modificando el trabajo del otro en espacios de negociación y acuerdos que permitan leerse, corregirse, enriquecerse, comentarse o completarse entre ellos.

-Estructurar el pensamiento lógico y potenciar la creatividad digital de los alumnos, permitiendo que diseñen sus propias adaptaciones del cuento de Horacio Quiroga.

Contenidos

Ciencias Sociales

Ambientes

Las diferencias en las características naturales, el modo y el grado de intervención de las sociedades sobre la naturaleza permiten reconocer variedad de ambientes.

Ciencias Naturales

Bloque: Los seres vivos. Su diversidad

Prácticas del Lenguaje

-Prácticas de lectura. Lectura de textos literarios de diversos géneros en distintos formatos (papel, digital) y soportes (escrito, oral y audiovisual).

-Cuentos de autor/a.

-Prácticas de escritura. Uso de la escritura para registrar, reelaborar y construir conocimiento en distintos formatos (papel y digital). Toma de notas. Tomar nota mientras se lee y se escucha para registrar información importante de acuerdo con determinados propósitos.

Educación digital

-Intervenir creaciones, propias o hechas por otros, para producir nuevas representaciones visuales, escritas y audiovisuales.

-Contar la misma historia a través de diferentes formatos y aplicaciones digitales, identificando su especificidad y los diversos destinatarios.

-Construir con otros un objeto concreto mediante el lenguaje de la programación.

-Realizar relatos audiovisuales y otros tipos de producciones digitales de manera colaborativa.

Destinatarios

Alumnos y familias.

Secuencia didáctica

CIENCIAS NATURALES

- Clases 1 y 2

Bloque: Los seres vivos: su diversidad (anexo secuencia y [video explicativo](#)).

Para estudiar la gran diversidad de seres vivos es necesario clasificarlos. Los científicos han ideado distintas maneras de hacerlo. La secuencia incluye actividades que ayudan a construir criterios de clasificación. Desde Biblioteca se puede explicar qué criterios se utiliza para ordenar libros.

- Clase 3: Secuencia de Ciencias Naturales articulada con Educación Digital

TIC: ¿Puede una computadora clasificar? ¿Cómo se entrena una inteligencia artificial para identificar por categorías distintos elementos? Trabajaremos con code.org la secuencia que explica cómo se entrena una computadora para clasificar los peces de la basura que cae al océano. <https://studio.code.org/s/oceans/lessons/1/levels/2>

- Clase 4: Disección de un pez. La curiosidad científica

Objetivos: Comprender cómo son los animales vertebrados y estudiar la anatomía externa e interna de un pez.

La observación y manipulación del pez, fue la base de observación de datos en la situación práctica; allí es donde comienza la formulación de preguntas, fundamental para el aprendizaje, ya que es uno de los mecanismos por los cuales se crean asociaciones con saberes previos entre una experiencia y otra. Las preguntas sirven, además, para hacer consciente el conocimiento.

La comunicación que se utilizó durante el procedimiento fue oral, escrita y gráfica, para ordenar los pensamientos, la enseñanza y el aprendizaje.

Inicialmente se describieron las principales partes exteriores del pez. Se representó gráficamente. Posteriormente, se registró y tomó nota a partir de la observación. Se incorporó información con material enciclopédico y específico sobre el tema que proporcionó la Bibliotecaria.

- Clases 5 y 6: Trabajo colaborativo y guiado.

[Presentación sobre la experiencia](#)

[Plantilla interactiva](#)

Se utilizó Genially, una herramienta en línea para crear contenidos visuales e interactivos, para luego presentar el resultado en el blog institucional de la escuela.

CIENCIAS SOCIALES

- Ambientes

Las diferencias en las características naturales y el modo y grado de intervención de las sociedades sobre la naturaleza permiten reconocer variedad de ambientes.

Se trabaja con la propuesta de Escuela de maestros "[Diversidad de ambientes en Argentina](#)"

- Articulación con Educación Digital

Usamos Google Maps en la configuración de relieve. Este modo de visualización muestra las alturas específicas de los relieves y las intervenciones humanas en el ambiente.

PRÁCTICAS DEL LENGUAJE

- Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Consigna: "En estas semanas vas a empezar a leer un libro de cuentos muy conocido, que se llama 'Cuentos de la selva'. Es un libro de cuentos de animales que transcurre en la selva misionera y que el autor, Horacio Quiroga, inventó para sus hijos y luego puso por escrito. En 2018 este libro de cuentos cumplió nada menos que cien años. A través de estos ocho cuentos, recorreremos esa naturaleza preguntándonos por su relación con el hombre, experimentando el peligro, el conflicto de intereses, la brutalidad y la ternura, con pinceladas de humor".

[Proyecto interdisciplinarios](#)

[Proyecto Quiroga](#)

["Safari por el litoral de Horacio Quiroga" \(presentación\)](#)

Otros actores

Otros actores que participaron de la experiencia fueron: bibliotecarios, facilitadora, profesora de Tecnología y profesora de Plástica.

Evaluación

La evaluación fue procesual y continua. Se utilizó un criterio cualitativo respetando las trayectorias escolares de cada alumno.

También se tuvo en cuenta la creatividad y el nivel de participación real del niño.

La evaluación se hace desde una visión constructivista, no segmentaria, teniendo en cuenta el trabajo individual y colaborativo de cada niño/a para poder llevar a cabo este proyecto y tomando como referencia los niveles de conceptualización.

¿Cómo se gestionaron y organizaron las clases?

Se realizaron agrupamientos flexibles por niveles de conceptualización próximos de los niños y niñas, en función del nivel de escritura.

En cada etapa del proyecto se organizó la clase en subgrupos para que los alumnos escriban, graben y armen las adaptaciones realizadas, para adecuar un mismo contenido a diferentes recorridos.

Finalmente programamos el robot con la aplicación *Weemake*, a partir del trabajo colaborativo de los estudiantes. Cada uno trabajó en un subgrupo realizando una actividad.

[Fotos de la actividad](#)