

Invasión Bit

Escuela: N° 10 DE 18 “Ada María Elflein”

Autores: Gabriela Cassarino, Lorena Clerc y Roger Prado

Sala/grado/año: Sexto grado

Asignatura/Materia/Proyecto/Áreas: Proyecto institucional. Lengua, Educación Digital y Biblioteca. Segundo Cuatrimestre de 2025

Breve descripción

A partir de la lectura del cuento “Invasión inadvertida” de Darío A. Levin, perteneciente al género de ciencia ficción (ambientado en el año 2032), los estudiantes diseñaron y produjeron una experiencia interactiva que combina un videojuego programado por ellos mismos y una maqueta automatizada. Para cerrar el proyecto los alumnos y alumnas escribieron el guión de un cortometraje de ciencia ficción. Se cumplieron con los momentos de planificación, textualización y revisión del texto. Se filmó el corto utilizando fondos realizados con inteligencia artificial (IA).

El proyecto integró la comprensión lectora, la escritura, el trabajo colaborativo y el desarrollo del pensamiento computacional a través de la robótica y la programación.

Situación inicial

La propuesta surge a partir del diagnóstico de la necesidad de motivar a los estudiantes en la lectura de textos literarios y en el desarrollo de capacidades tecnológicas abstractas. se seleccionó el cuento “Invasión inadvertida”, el cual narra la historia de un piloto y su compañero Claudio Quezas, quienes tras reparar un satélite en el espacio, presencian un rayo azul sobre la tierra y al regresar descubren una invasión de babosas grisáceas que nadie más puede ver.

Esta narrativa potente funcionó como el motor e hilo conductor pedagógico para justificar y fundamentar la creación de un entorno lúdico y tecnológico (videojuego y maqueta) que permitiera materializar la experiencia de los personajes.

Propósitos

- Promover el gusto por la lectura y el análisis crítico de textos literarios de ciencia ficción en un entorno de trabajo colaborativo.
- Generar las condiciones pedagógicas y tecnológicas necesarias para que los

estudiantes puedan plasmar una obra literaria en un producto transmedia (digital y físico).

- Promover el rol del docente como guía y facilitador en la resolución de problemas técnicos y organizativos dentro del aula.
- Impulsar desde la biblioteca escolar estrategias que fortalezcan la autonomía, la resolución de problemas y el trabajo en grupo.
- Propiciar espacios de lectura, escritura y creación literaria promoviendo la construcción de sentido en un entorno de interacción entre pares.

Objetivos

- Leer y analizar recursos literarios en un amplio repertorio de obras (poemas, cuentos, novelas, entre otros) de temáticas y estructuras más complejas que las trabajadas previamente, para desarrollar su imaginación y reconocer su valor social y cultural
- Identificar ideas centrales de textos no literarios e identificar los núcleos narrativos de textos literarios.
- Reconocer personajes y escenarios y realizar descripciones de los mismos.
- Comprender, analizar y resumir la estructura narrativa y los puntos clave del cuento leído.
- Planificar y organizar de manera autónoma un proyecto tecnológico dividido en diferentes roles de trabajo.
- Elaborar un guión como narrativa para el diseño de un videojuego,
- Crear escenarios en un editor digital.
- Programar el *sprite* principal y los elementos recolectables.
- Diseñar una dinámica para interactuar a través de códigos de acceso con la maqueta física.
- Construir y automatizar una maqueta física que represente los escenarios del cuento, utilizando componentes de robótica.
- Exploración del kit *Microbit*, sensor de luz, servo motor y expansora.
- Programación en el entorno *Makecode* para activar el servomotor en relación a la

intensidad de la luz.

Capacidades

- Autonomía para aprender: gestionar sus propios tiempos en los subgrupos.
- Resolución de problemas: enfrentar los desafíos lógicos de la programación y el armado de la maqueta.
- Comunicación: redacción de la documentación y la presentación final del proyecto.
- Compromiso y colaboración: trabajar en equipos interdependientes para lograr un producto común.

Destinatarios

Los y las estudiantes de sexto grado, sus familias y toda la comunidad educativa.

Contenidos

Comprensión lectora

Lectura de textos de diversos géneros en voz alta y en silencio.

Identificación y profundización del vocabulario nuevo, literario y científico-disciplinar, en el contexto de los textos leídos.

Resolución de dificultades (como búsqueda de definiciones de palabras desconocidas) y realización de inferencias durante la lectura.

Identificación de ideas centrales para organizarlas en cuadros y responder preguntas sobre el texto.

Relatos de ciencia ficción: reconocimiento de las características del género y temáticas como los límites de la ciencia y la invención humana, robótica, irrupción de la inteligencia artificial, vida extraterrestre, viajes espaciales y viajes a través del tiempo.

Producción escrita

- Escritura de borradores, textos de distintos géneros y resúmenes de textos

leídos.

- Planificación y composición de textos: organización de los conceptos e ideas que se van a desarrollar en párrafos. Uso de conectores.
- Revisión de diversos aspectos de los textos: estructura, uso de los recursos de cohesión léxica y gramatical, uso de los tiempos y modos verbales, relaciones sintácticas de las palabras dentro de cada oración, lenguaje figurado, voces narrativas, perspectiva del narrador, recursos literarios y convenciones ortográficas.
- Producción de cuentos a partir de una estructura.
- Producción en pequeños grupos o en forma colaborativa de audiocuentos o videos de escenas teatrales a partir de textos escritos previamente.

Oralidad

- Formulación de preguntas y comentarios durante la lectura de los textos para recuperar la información esencial, realizar inferencias e identificar dificultades.
- Participación en diálogos luego de la lectura: formulación de preguntas y respuestas para consolidar el contenido y relacionarlo con otras lecturas y experiencias previas.
- Planificación de exposiciones orales, ajustando el tema a la situación comunicativa: selección del vocabulario específico, organización de la información y uso de recursos gráficos (analógicos o digitales) que acompañan la presentación.
- Empleo del lenguaje de manera expresiva en proyectos creativos grupales, para presentar a la comunidad educativa y a las familias.
- Participación en conversaciones y discusiones con diversos propósitos: resolver conflictos, alcanzar acuerdos, planificar acciones conjuntas o compartir conocimientos sobre un tema o lecturas realizados.

Contenidos articulados con Educación Digital

- Participación en la publicación de un libro o texto colaborativo utilizando formatos tanto analógicos como digitales (en articulación con Educación Digital).
- Participación en la publicación de un libro o texto colaborativo utilizando formatos tanto analógicos como digitales (en articulación con Educación Digital).
- Planificación de exposiciones orales, ajustando el tema a la situación

comunicativa: selección del vocabulario específico, organización de la información y uso de recursos gráficos (analógicos o digitales) que acompañan la presentación (en articulación con Educación Digital).

- Exposición oral elaborada en el marco de un proyecto o secuencia didáctica en grupos pequeños, retomando notas previamente formuladas como ayuda memoria (en articulación con Educación Digital).
- Escritura de prompts descriptivos para generar fondos para la filmación de un cortometraje.

Otros actores

bibliotecaria escolar (gabriela cassarino): co-coordinadora del espacio de lectura y análisis literario.

Secuencia didáctica

Seguimiento del autor: Darío Levin

- Lectura del cuento, análisis y abordaje desde distintas perspectivas: lectura compartida con la bibliotecaria y la docente de grado. Análisis de la trama, personajes (el piloto, Claudio Quezas) y el contexto temporal (año 2032).
- El autor: búsqueda de biografía. Encuentro con el escritor programado para fines de octubre. Armado de entrevista.
- Lectura de cuentos cortos del autor. Comprensión de los textos leídos. Análisis de inferencias. Localización de la información para responder preguntas. Búsqueda de citas que respondan a lo solicitado o justifiquen situaciones planteadas. Trabajo de relaciones entre hechos del cuento: causalidad.
- Reconocimiento de las características del género. Identificación de las mismas en cada cuento. identificación de personajes. Descripción de los mismos.
- Actividades de comprensión de los textos. Extracción y formulación de núcleos narrativos. Armado de planes de texto para facilitar la reescritura. Revisión y edición de textos.
- Organización y planificación del proyecto articulado con educación digital. Debate guiado por las docentes sobre cómo transformar el cuento en una experiencia interactiva. Definición del alcance del videojuego y de la maqueta automatizada.
- Armado de subgrupos de trabajo: división de los alumnos según sus intereses y habilidades en cuatro comisiones clave: programación, documentación, maqueta

y presentación. las docentes intervienen mediando en la distribución de roles.

- Desarrollo del videojuego y la maqueta: trabajo práctico en paralelo. El grupo de programación se enfoca en el código del juego, el de maqueta en la construcción física y los sensores, el de documentación en el registro del proceso y el de presentación en la exposición final de la experiencia.
- Se lleva a cabo la visita con el autor.
- Escritura creativa de cuentos del género. Escritura de guión para cortometraje.
- Escritura de prompts para generar fondos.
- Filmación del cortometraje.
- Presentación en público.

El proyecto interareal abarcó todo el segundo cuatrimestre y se desarrolló en paralelo con las distintas áreas.

En la primera etapa, que abarca las actividades 1 a 9 (detalladas más arriba), comenzó a mediados del mes de agosto. Fueron dos meses de trabajo, considerando dos horas cátedra por semana de trabajo en la biblioteca (alrededor de 16 clases) y en Educación Digital (que se suma a partir de las actividades 6, 7 y 8 y abarca entre 6 y 8 clases durante octubre), sumadas a las horas de Lengua con la maestra de grado y terminando la etapa a fines de octubre con la visita del autor, la entrevista, las producciones trabajadas en base a los cuentos, la maqueta del cuento y el videojuego.

La segunda etapa abarca las actividades 10 a 13. Se llevaron a cabo durante el mes de noviembre en las horas correspondientes a Educación Digital (dos horas por semana), Biblioteca (otras dos) y el trabajo en el aula de Lengua.

Evaluación

La evaluación del proyecto se realizó de manera continua durante todo el proceso. Se tuvieron en cuenta los siguientes criterios:

- En el área de escritura, la producción de textos, cada vez con mayor autonomía, transitando los diferentes pasos como planificación del texto, textualización y revisión.
- En cuanto a la oralidad, se tuvieron en cuenta el desarrollo de capacidades como la expresión verbal, el uso de vocabulario adecuado, la coherencia y el orden de las ideas.
- Respecto a la lectura, se tomaron en cuenta indicadores como entonación,

pausas, ritmo y fluidez como así también autonomía para lograr una lectura comprensiva.

- También se evaluaron la capacidad de trabajar en equipo, la tolerancia a la espera, la aceptación y los acuerdos entre puntos de vista diversos.