

El Imbatible

Integración de tecnologías en el aula

Pablo Mileti, SPOT Jefatura Distrital de Educación de Merlo

pmileti@abc.gob.ar

Merlo, Región 8

Escuela de Educación Primaria 72 de Merlo

Resumen:

Llevar los contenidos a enseñar hacia formatos lúdicos o atractivos para los estudiantes es el objetivo de "El Imbatible". Este recurso permitió darle una identidad a la escuela y un incentivo para los estudiantes a la hora de aprender. A través de este juego de preguntas y respuestas, las maestras y maestros de la EP72 lograron que los chicos y las chicas quieran aprender mucho mas sobre los próceres, este año sobre Belgrano, San Martín y Guemes. Democratizar este evento y la forma de implementarlo demandó el uso de tecnología: botones pulsadores que determinen quien fue el primero en solicitar responder.

Palabras claves:

el imbatible, robótica, makey makey, netbook, educabot

Descripción general:

El certamen “El imbatible” es un clásico de la EP72 de Merlo. Se trata de un juego de preguntas y respuestas sobre nuestros proceres. Se realizan competencias formativas internas que determinan un ganador de cada curso. El certámen se realiza con los ganadores de cada curso, con el fin de obtener el ganador de la escuela. La dinámica es leer una pregunta y quien primero levante la mano responde. Pero... Siempre está el conflicto de quién fue realmente el primero en levantar la mano. Por ello, este año plantearon su necesidad de mediar estas prácticas con tecnología, buscando determinar con total precisión e imparcialidad quién es el estudiante que solicitó primero responder la pregunta.

Desarrollo y análisis:

Pablo Mileti SPOT de la Jefatura Distrital de Educación de Merlo y referente del lineamiento “Informatización, nuevas tecnologías” del Proyecto Educativo Distrital, ante esta necesidad de la primaria 72 propuso realizar una actividad formativa en donde los y las estudiantes puedan, a través del kit robótico Educabot, ser los creadores de este sistema tecnológico que les permita democratizar el proceso de jugar a “El Imbatible”.

Pablo Mileti programó una aplicación gráfica en Python que determinaba en una ronda de 6 jugadores quien fue el primero en presionar el botón. Con este recurso solo restaba activar la pulsación de esas teclas desde la placa Makey Makey del kit robótico Educabot.

En primera instancia se trabajó con estudiantes de 6to grado identificar aquellos elementos que favorecen la circulación de corriente. Luego se procedió a fabricar los propios botones con materiales propuesto por los y las estudiantes.

Reflexiones finales:

La tecnología es una de las herramientas que más interés despierta en los niños y niñas del nivel primario. Enseñar a utilizarla para resolver problemas o facilitar cuestiones de uso diario es uno de los desafíos de este nivel. Mediar juegos o prácticas de enseñanzas con tecnología implica potenciar los aprendizajes de los estudiantes. Pero el hecho que estudiantes puedan apropiarse del desarrollo de una tecnología, implica además formar ciudadanos digitales, ciudadanos que comprenden qué hay detrás de cada proceso de automatización o de cada desarrollo tecnológico. Todo logro es colectivo, “El Imbatible” es un ejemplo de ello, no solo docentes y equipo de conducción, sino también los estudiantes con el acompañamiento pedagógico de la Jefatura Distrital de Educación de Merlo, tomaron el rol de ser los creadores de artefactos digitales. Artefactos que además promueven e incentivan el aprendizaje de otras áreas del saber y democratizan sus hábitos escolares.

Video:

<https://jefaturadistrital.tecnica5merlo.edu.ar/?p=2110>