

## PROYECTOS DE PRODUCCIÓN DE TEXTOS

Fernanda Forgia (ferforgia@yahoo.com.ar)

### ÍNDICE

- [Experiencias en la escuela](#)
- [Fundamentación](#)
- [Programa procesador de texto](#)
- [Contenidos de informática](#)
- [Ejes y actividades con ejemplos terminados](#)

- **Experiencias en la escuela**

Durante una clase de escritura con primer grado, en el mes de noviembre, observamos que un niño que tenía mucha dificultad para escribir en el cuaderno, con el lápiz, escribía sin problemas las palabras en la computadora. El soporte nos ayudó a comprender su capacidad y nivel de desarrollo, lejano al que nos habíamos hecho de él.

En una clase abierta en el laboratorio de informática, donde los chicos de séptimo grado mostraron sus producciones en presentaciones de diapositivas: -"Es la primera vez que veo a mi hijo usar la computadora para otra cosa que no sea chatear". Es decir, que ser muy hábil en ciertas operaciones no nos hace usuarios inteligentes en un sentido abarcativo sino sólo en un uso en particular.

- **Fundamentación**

Cuando proponemos a los niños el uso de la computadora en la escuela ellos aprenden y desarrollan las habilidades y competencias que necesitan para su manejo operativo y utilitario.

Mediante una planificación integrada de las áreas curriculares y de los contenidos informáticos previstos los chicos adquieren autonomía en el uso de las máquinas y en la elaboración de sus producciones. Esto significa que además de usar bien el teclado, los periféricos (cámaras, escáner, impresora, etc.) y de dominar la organización interna de las unidades de almacenamiento, los chicos pueden resolver problemas aplicando la herramienta informática adecuada (es decir, el programa y, a su vez, la función del programa que sea útil).

Generalizar, trasladar y modelizar son bases fundamentales de los procesos de enseñanza y aprendizaje y, al mismo tiempo, son resultados inevitables y aprovechables en cualquier situación didáctica.

En el momento de escribir utilizamos técnicas de representación y de organización de la información, aún sin proponérselo. Así, las letras son un **sistema de codificación** que sirve para representar los datos. Y la linealidad de la escritura, una palabra a continuación de otra, es una forma **secuencial** de organizar la información.

- **Programa procesador de texto**

Los programas **procesador de texto** nos ofrecen facilidades para **manipular** los textos. Estas operaciones, que se pueden realizar también en el soporte de papel, en la herramienta informática resultan sencillas, permiten ahorrar tiempo y dan como resultado productos óptimos. El docente que produce y opera textos con sus alumnos en los programas editores de texto puede rescatar estas facilidades y aprovecharlas como recursos didácticos, aplicándolos en las planificaciones integradas de áreas áulicas con informática, para que los alumnos logren desarrollar competencias en el uso de la tecnología y en la producción escrita en general.

Los comandos básicos de **cortar, copiar y pegar** permiten la reelaboración, eliminación y desplazamiento de partes de un texto escrito sin necesidad de escribirlo nuevamente.

Las **viñetas y enumeraciones** permiten representar la información de acuerdo a sus categorías de listado o pasos de un proceso.

Los distintos formatos de letra (tipo de letra, tamaño, color, negrita, inclinada) modifican el aspecto físico de un texto reconociendo fácilmente los diferentes niveles de importancia e intenciones que se atribuyen con cada aspecto determinado.

- **Contenidos de informática**

*Basado en Diseño Curricular de la Ciudad de Buenos Aires*

El Diseño Curricular de la Ciudad de Buenos Aires es amplio y específico en cuanto al uso de la informática. Propone diferentes contenidos informáticos para cada grado, teniendo en cuenta un progreso en el nivel de dificultad y abstracción a lo largo de la escuela primaria que se corresponde con las etapas de desarrollo cognitivo. Es así que las maestras pueden confiar en que el uso de la computadora siempre permite empleos sencillos y accesibles para todos los chicos.

- Programas editores de texto y graficadores infantiles (Primer Ciclo) y
- profesionales (Segundo y Tercer Ciclo)

- **Ejes y Actividades**

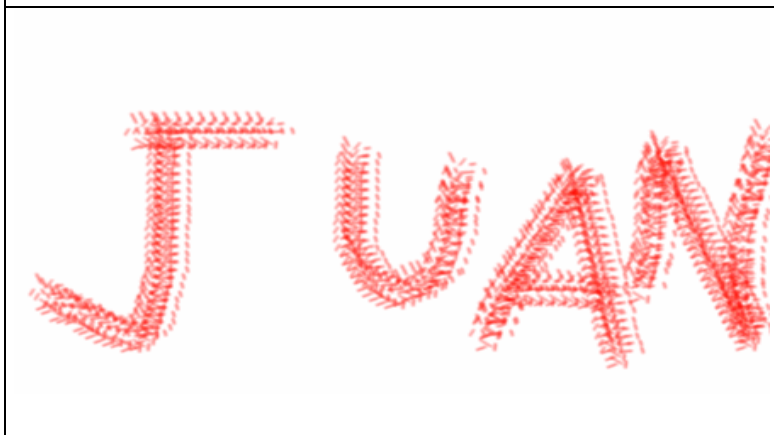
1er Grado - Escritura

*NOTA: La secuencia de actividades incluye repetición alternativa de algunas de ellas.*

En primer grado, al principio del año, tomamos la **escritura del nombre** como una actividad de escritura, usando programas graficadores de imágenes o infantiles de dibujo. Por ejemplo: Tux Paint, Drawing for Children, EaKids/Pait Book, etc.

En un primer momento enseñamos a los chicos la función pincel, o mano alzada, en sus diferentes variantes de trazo y color. El producto de esta actividad requiere una habilidad motora dificultosa (el uso del mouse) pero el resultado que se ve en la pantalla es similar o parecido al que producen en sus cuadernos.

Luego, utilizando programas graficadores y procesadores de texto infantiles (Story Book, KidInspiration, Drawing for Children, Tux Paint, etc.) pedimos a los chicos que escribieran sus nombres con el **teclado**.



En forma paralela, alternando una secuencia de producción con una secuencia de ejercitación, usamos programas cerrados de juego con autocorrección y competencia, con ilustraciones infantiles y conteo de resultados, que permitieron a los chicos: **reconocer** las letras iniciales de diferentes palabras, **descubrir** las palabras correspondientes a los dibujos alusivos y **señalar** los dibujos que indican las palabras. Por ejemplo, actividades en FLASH de Educar y actividades educativas en CLIC.

- a. Reconocen las letras iniciales de diferentes palabras (actividades flash de Educar)



- b. Descubren las palabras correspondientes a los dibujos alusivos (actividades de programa cerrado de actividades de autoevaluación Clic):



c. Señalan los dibujos que indican las palabras (actividades flash de Educar)



6to Grado- Cuento fantástico: Producción

*Proyecto planificado con la maestra Silvina Flores.*

Los alumnos leyeron y analizaron **cuentos de género fantástico** en las clases de lengua.

Para llevar adelante el proyecto de **producción** en la sala de computación en la primer etapa confeccionaron **una tabla de doble entrada** en un documento de texto o usando una planilla de cálculos, e inventaron características para **tres personajes fantásticos** (su voz, su cabello, su personalidad, etc.)

Para estimular la imaginación les propusimos la observación de ilustraciones variadas de publicaciones web (imaginaria.com, principalmente).

Finalmente, completaron las tablas inventando características.

En la segunda etapa escribieron una **historia** en un archivo nuevo de procesador de texto vinculando a los personajes que crearon.

En la tercera etapa **ilustraron** una escena del cuento o bien alguno de los personajes con un graficador de imágenes profesional o bien con uno infantil, que, además de las herramientas básicas de dibujo, ofrece una galería de figuritas para pegar y así completar los escenarios.

En la última etapa realizaron una **presentación de diapositivas** donde se copiaron y pegaron las producciones en distintas diapositivas: la primera diapositiva llevó el título "Cuento Fantástico" y los nombres de los alumnos del grupo. La segunda, contenía el índice; la tercera, la tabla de los personajes; la cuarta, el cuento escrito y la quinta, la imagen de la ilustración.

Todas las diapositivas estaban vinculadas con **hipervínculos** al índice. Y en cada página se insertó un hipervínculo para volver al índice.

# Cuento Fantástico

GRUPO: \_\_\_\_\_

# Índice

- Cuadro
- Texto
- Dibujo

## Personajes fantásticos

- Describir el personaje 1 e inventar otros dos.

Descripción	1	2	3
<b>Cabello</b>	Tiene el pelo oscuro	Negro y corto	Pelirrojo y largo
<b>Piel</b>	Es Naranja	Es Violeta	Es negra
<b>Ropa</b>	Chica y ajustadita	Grande y la ropa le queda grande	Un taparrabo
<b>Hábitat</b>	En el bosque	En el pantano	En una selva
<b>Voz</b>	Afinada	Grave	aguda
<b>Personalidad</b>	Tímido	ansioso y come mucho	Es impulsivo
<b>Familia</b>	Una esposa y un gnomo	No Tiene	Un hermano
<b>Especial</b>	es muy grande	Es invisible	Nada mucho

Volver

## Los amigos

Texto del cuento breve producido por los chicos del grupo.

Cada personaje responde a las características descritas en la tabla de los personajes.

Podrán dar el tamaño de letra necesario según sea el tamaño del texto. Si es un cuento muy corto podrán usar un tamaño de letra 18 o 20. En cambio si el cuento es más largo podrán usar tamaño 12 o 14 para aprovechar mejor el espacio de la diapositiva.

Volver



Volver