

Las TIC
en el Nivel Primario

Mariano Ávalos

Las TIC
en el Nivel Primario

Aplicaciones y actividades

 **Lugar**
Editorial

Ávalos, Mariano

Las TIC en el nivel primario : aplicaciones y actividades / Mariano Ávalos.

- 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Lugar Editorial, 2022.

108 p. ; 20 x 14 cm.

ISBN 978-950-892-762-0

1. Escuelas Primarias. 2. Tecnología de la Información y las Comunicaciones. 3. Actividades Escolares. I. Título.

CDD 372.028

Edición: Mónica Erlich

Diseño de tapa: Silvia C. Suárez

© 2022, Mariano Ávalos

Queda prohibida la reproducción total o parcial de este libro, en forma idéntica o modificada y por cualquier medio o procedimiento, sea mecánico, informático, de grabación o fotocopia, sin autorización de los editores.

ISBN 978-950-892-762-0

© 2022 Lugar Editorial S. A.

(C1237ABN) Castro Barros 1754

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina

Tel.: (54-11) 4922-3175 / (54-11) 4924-1555

WhatsApp 11-2866-1663

lugar@lugareditorial.com.ar

www.lugareditorial.com.ar

lugareditorialdigital publica la

facebook.com/Lugareditorial

instagram.com/lugareditorial

Queda hecho el depósito que marca la ley 11.723

Impreso en la Argentina - *Printed in Argentina*

*A mi padre Julio, por su presencia constante.
A Lucia, Lautaro, Lisandro, Camilo y
Manuel, por colaborar y apoyar en todas
mis iniciativas.
A Graciela Rosenberg, por la confianza.*

Índice

Introducción	9
Propuesta 1	
La educación física y las TIC	11
Propuesta 2	
La producción multimedial para trabajar contenidos curriculares.....	21
Propuesta 3	
Diversidad en los ambientes acuáticos y de transición (Ciencias Naturales).....	33
Propuesta 4	
Las fábulas y los cuentos regionales argentinos.....	41
Propuesta 5	
La historieta y el <i>comic</i>	53
Propuesta 6	
El cuerpo humano y sus diversos aparatos.....	63
Propuesta 7	
La salud y el medioambiente: contaminación ambiental del aire y del agua	71
Propuesta 8	
Trabajando con las matemáticas y las TIC.....	81
Propuesta 9	
La ciudadanía digital y el uso responsable y seguro de Internet	93
Propuesta 10	
Trabajando con e-portfolios.....	99

Introducción

En un contexto como el actual la incorporación de las TIC en la escuela primaria debe darse de forma paulatina y armónica, sin que sea visto como una imposición, por lo cual es muy importante poder seleccionar contenidos significativos de las diferentes áreas del conocimiento que nos sugiere el diseño curricular para el nivel primario.

En el desarrollo del libro encontrarán diversas propuestas con actividades, donde se sugerirá un uso significativo de las TIC y de diversas tecnologías y aplicaciones. Como educadores del siglo XXI es importante que podamos estimular a nuestros estudiantes para que se transformen en usuarios activos, donde no sean solamente consumidores de contenidos, sino además, productores de los mismos. Estos usuarios reciben el nombre de prosumidores.

Al mismo tiempo apostamos a que, con estas propuestas sugeridas, podamos continuar el proceso de formación permanente para que los educadores vayan integrando las TIC vinculándolas con el diseño curricular de los diferentes espacios curriculares, áreas y materias especiales, favoreciendo e intentando lograr una mayor participación, creatividad, aprendizaje significativo y

motivación en los proyectos y actividades que realicen los docentes y sus estudiantes.

Esperamos que este humilde aporte contribuya para que los educadores activos en el nivel primario, así como los futuros educadores, actuales estudiantes, puedan añadir nuevas miradas, reflexiones y experiencias que ayuden a transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Propuesta 1

La educación física y las TIC

Es un momento muy interesante en el que nos encontramos en las instituciones educativas, donde surgen muchas posibilidades. En ese sentido, en general pensamos que la Educación Física pareciera tener una relación distante con las TIC. La manera en que se dictan las clases (espacio, tiempo, características específicas) fortalecerían ese criterio.

No estamos de acuerdo con esta situación y pensamos que la Educación Física y las TIC tiene amplias posibilidades de vinculación y de potenciales usos. Una posibilidad es observar y compartir videos que ejemplifiquen la información dada en clase respecto de la técnica y los ejercicios que requiere cada deporte (por ejemplo, *handball* o *volley*) y otros temas relacionados con la historia, el reglamento y las tácticas de dichas disciplinas tratadas.

Esperemos que estas propuestas que compartimos puedan aportar a desarrollar acciones y actividades utilizando y vinculando las TIC y la educación física.

Objetivos:

- Que los estudiantes puedan conocer y explorar sobre el uso de aplicaciones para trabajar con actividades y propuestas específicas.
- Que los estudiantes profundicen sus conocimientos sobre distintas aplicaciones y herramientas tecnológicas.
- Compartir las producciones con el resto de la comunidad educativa.

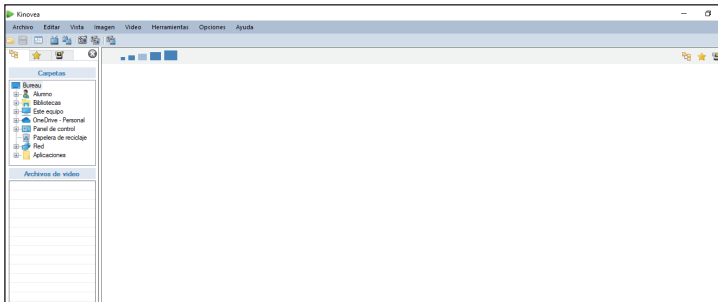
Aplicación Kinovea

Kinovea es un programa de edición de videos diseñado para analizar las imágenes y estudiar videos deportivos con el objetivo de encontrar fallas, mejorar la técnica y ayudar a entrenarse. Se puede utilizar para cualquier deporte: fútbol, *handball*, *volley*, etc. Por ejemplo, se puede estudiar la trayectoria de una pelota, el movimiento del brazo de un lanzamiento en *handball*, la colocación errónea de un pie que dio lugar a una lesión, entre otras funcionalidades. La aplicación soporta los formatos: AVI, MPG, MOV, WMV, MP4, MKV, VOB, 3GP y los formatos de compresión DV, DivX, Xvid, x264, MJPEG, etc.

Sitio web de descarga: http://www.kinovea.org/en/?page_id=3

Por supuesto que este programa también lo podemos utilizar para trabajar con otras materias (por ejemplo, física, para estudiar movimiento de caída libre), pero vamos a focalizarnos en propuestas para educación física.

La siguiente imagen nos muestra la pantalla inicial de Kinovea, así como el menú principal con los comandos y funciones básicas:



Tutorial sobre uso básico del programa Kinovea:
<https://www.youtube.com/watch?v=wcAcV17-Nzo>

Actividades posibles utilizando la aplicación Kinovea

- Comparar dos videos de forma simultánea para encontrar diferencias en la ejecución deportiva.
- Sincronizar dos videos para ver un mismo evento/ ejecución desde diferentes puntos de vista.

- Seleccionar partes de los videos con comentarios para trabajar con ellos posteriormente.
- Marcar la trayectoria de la persona, como un niño corriendo o el trayecto de la pelota, donde se puedan medir distancias y tiempos, calcular la velocidad, etc.
- Ampliar una parte del video para ver con más detalle un movimiento o efecto en concreto.