

Guía didáctica para educadores

Itinerarios de propuestas formativas para acompañar el taller

“Telecomunicados”

Preescolar y 1º ciclo nivel primario

Contacto equipo educativo
educacion.ar@telefonica.com

1. Presentación

La presente guía didáctica tiene como objetivo potenciar la experiencia de aprendizaje que los niños vivenciarán durante la visita a la Fundación Telefónica Movistar. La misma consta de dos partes: la primera a realizarse previamente a la llegada al Espacio y la segunda con posterioridad.

1.1 Modo de uso

Esta guía didáctica tiene como propósito brindar una herramienta a los docentes, que posibilite idear actividades dentro de la escuela, en las que los niños se vayan introduciendo en la experiencia del taller.

Es fundamental que se haga hincapié en la espontaneidad de la participación de los chicos, sin anticipar el contenido que luego se verá en las actividades dentro del Espacio.

La **actividad pre-taller** tiene el objetivo proponer ideas generales, conocimientos previos que los niños tienen sobre el tema para poder contrastarlos luego con la experiencia dentro del taller. Importante: es recomendable que se realice esta actividad de modo que el taller sea mucho más enriquecedor para los participantes.

La **actividad post- taller** tiene el propósito de idear actividades donde cada estudiante pueda afianzar los conocimientos adquiridos, profundizar lo experimentado en el taller, y hacer su propia experimentación con ese conocimiento.

2. Descripción del taller

El taller “**Telecomunicados**” fue diseñado para acercar a los chicos de nivel inicial y primer ciclo de la escuela primaria a los principios de la comunicación. En consonancia con la exhibición, proponemos un taller que combine breves apuntes sobre historia, tecnología actual, actividades multimediales y reflexiones sobre la comunicación no sólo como medio técnico sino como actividad social de la cual somos partícipes en nuestra vida cotidiana.

El taller tiene como objetivos, a partir de un espacio lúdico y de experimentación, incentivar la capacidad crítica y creadora, fomentar la escucha, reflexión e imaginación, y comprender las distintas dinámicas que afectan a nuestros hábitos comunicativos cotidianos, combinando tecnología, programación y arte. Así, con una idea cabal del proceso comunicativo, los asistentes podrán enfocarse en las particularidades y sutilezas del canal que se esté utilizando: al conocer cómo funciona y qué implica cada medio técnico, serán capaces de poder elegir el mejor canal para transmitir un mensaje según sus necesidades.

3. Aspectos curriculares en los que se enmarca la visita al taller

Detallamos a continuación algunos aspectos que atraviesan la propuesta integrados en los diseños curriculares, para potenciar la experiencia del taller desde diferentes áreas, y adecuando los contenidos a las edades correspondientes.

Lengua / Prácticas del lenguaje

El taller sienta las bases para abordar los modelos de comunicación, verbal y no verbal, los problemas o distorsiones comunicativas, cómo decimos lo que decimos, entonaciones y formas de enunciación. De esta manera, se conversará sobre los roles de emisor y receptor, las codificaciones de un mensaje y los distintos canales de transmisión. Asimismo, comprender al lenguaje como un código compartido y preestablecido entre partes colabora a entender su uso social y los cambios que éste puede tener a través del tiempo.

Tecnología y programación

En una época donde lo multimedial parece garantizar condiciones óptimas de comunicación, resulta relevante poner en juego los matices que este complejo sistema comporta respecto de los nuevos medios y tecnologías. Pensar en nuevas formas de comunicar y generar sentidos abre las puertas a las posibilidades creativas e imaginativas.

Comprender la programación como un lenguaje es un camino de acceso al mundo de la robótica, para relacionarnos de nuevas formas con los avances tecnológicos.

A la vez, el contacto con dispositivos como tablets o realidad virtual, usualmente utilizados con fines de entretenimiento, pero aquí vinculados con procesos comunicativos, expresivos y educativos permiten potenciar su entendimiento y uso como herramientas contemporáneas para pensar y articular conocimientos y aprendizajes activos, con fines distintos de los comerciales.

Artes

El arte es un medio expresivo y comunicativo en sí mismo. Durante siglos se lo pensó en términos didácticos y se fue depurando como lenguaje visual. Hoy en día, gracias al diseño, la publicidad y nuevos medios de difusión, las imágenes comunican mucho más de lo que parece. Por lo tanto, aprender a ser productores de sus propias imágenes es clave a la hora de hablar de comunicación no verbal. Los asistentes podrán experimentar creando cortos con stop-motion y dar vida a situaciones comunicativas apelando a sus conocimientos previos e imaginación. El arte y recursos audiovisuales no se concretan sólo como un fin en sí mismos sino como un medio para conocer el mundo y crear otros nuevos.

4. Actividades para realizar antes de participar del taller

Recomendamos introducir el tema de la comunicación a partir de preguntas sobre la vida cotidiana de los chicos y cómo se comunican con sus familias, qué tipos de medios usan, para qué fines eligen ciertos medios, prestando atención y jugando desde lo performativo con los usos de nuestra voz para manifestar distintos estados de ánimo que acompañan el mensaje.

Actividad 1:

Les proponemos una actividad práctica para entender el fenómeno de la transmisión que permite la comunicación.

¿Cómo hacer un teléfono con envases de yogurt? Les recomendamos ver este video para seguir las instrucciones: <https://www.youtube.com/watch?v=BBq5exiqmLk> y pueden aprovechar para decorarlo a su gusto, pintándolo o pegándole distintos materiales.

El teléfono de yogurt aprovecha el principio de la transmisión de las vibraciones de nuestra voz a través de un material que sirve de conductor. Los yogures reciben el sonido y focalizan su vibración que pasará de un extremo a otro a través del hilo que se convierte en un buen conductor al tensarlo.

Actividad 2:

Para seguir pensando de qué otra forma nos enviamos mensajes, les proponemos algunos juegos de roles para ejercitar la comunicación, donde algunos chicos sean los actores, y otros los intérpretes de la situación:

- Una situación donde el emisor y el receptor no comparten el código (puede ser que no compartan el idioma, o un no vidente, o con un animal)
- Una situación donde haya un solo emisor y muchos receptores (medios de comunicación). Para seguir conversando sobre los medios de comunicación masiva les compartimos este video:

<https://www.youtube.com/watch?v=gIFoOT4rm6g&feature=youtu.be>

A partir de estos ejercicios se pueden reforzar los conceptos de emisor, receptor, mensaje, código y canal con distinta profundidad según las edades.

5. Actividades para realizar luego de la experiencia taller

Actividad 1:

Pensar los códigos

Es importante, para fomentar en los niños tolerancia, comprensión y diversidad cultural, que comprendan que el lenguaje y su uso es social, pactado previamente y que varía de una cultura a otra.

A partir de la presentación de León Ferrari como artista argentino y con su obra “Código de señales secretas” (FIG. 1), se pueden proponer tres actividades según las edades de los niños:

A- Entre todos pueden con linternas o colores acordar un sistema de códigos y mandarse mensajes que no precisen de lectocomprensión.

B- Crea tu propio alfabeto secreto y mandale a un compañero un mensaje codificado. Ojo, le tenés que pasar las referencias para que pueda decodificarlo.

C- Para entender sistemas antiguos y repasar la historia de la comunicación, se puede proponer la construcción en clase de un telégrafo casero (<https://www.youtube.com/watch?v=zSjiUQ-LpXo>) o bien ejercitar el código morse (<https://www.youtube.com/watch?v=ZyyBiZ-rWik>)

Actividad 2:

Para introducir el concepto de programación, recomendamos acudir al ejemplo de la receta de cocina, donde los pasos deben ser claros, breves y secuenciados. Pueden traer de casa una

receta sencilla y enseñarla a un compañero, o bien, escribir los pasos de algo que ya sepan hacer (por ejemplo, atarse los cordones, o viendo un tutorial y después tratando de describir y enumerar los pasos).

Actividad 3:

Una vez planteado el tema de la programación, proponer la creación de un robot.

A-Imaginá junto a un compañero un robot del futuro: cómo se comunicarían con él, qué funciones tendría y como lo armarían. Pueden hacer un dibujo para pensar el diseño.

B- Para programarlo, creen sus propias tarjetas con movimientos (dejamos el ejemplo del KIBO, FIG. 2) y diseñen una secuencia. Uno puede actuar de robot y el otro de programador, y después turnarse. Idea: sosteniendo una linterna, el robot puede interactuar con señales lumínicas. El alumno que cumpla el rol del robot deberá seguir los pasos que el programador le indique a partir del código que crearon juntos.



FIG. 1

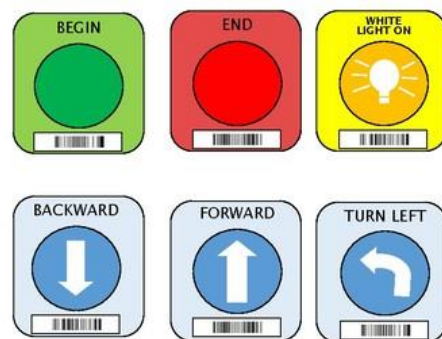


FIG. 2

¡Los que se animen pueden compartir el resultado de las actividades con nosotros!
¡Esperamos que les resulte valiosa!