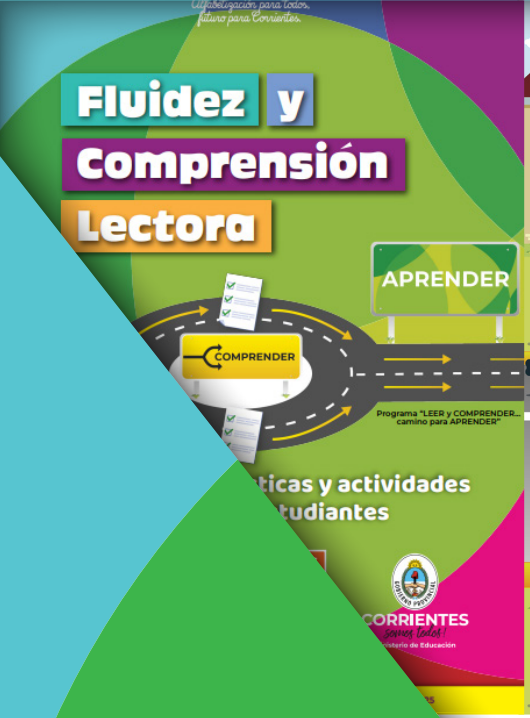
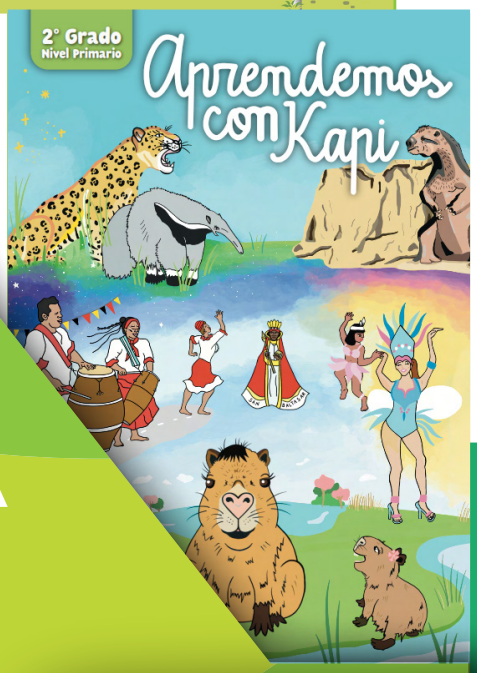
CORRIENTES
somos todos!
MINISTERIO DE EDUCACIÓN





8 de Septiembre

DÍA INTERNACIONAL DE LA ALFABETIZACIÓN

SOMOS "PROVINCIA ALFABETIZANDO"

Reconocimiento de Argentinos por la Educación

Propuestas para el aula

NIVEL PRIMARIO

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Dirección de Planeamiento e Investigación Educativa

Subsecretaría de Contenidos Audiovisuales.

CORRIENTES
2025

DIRECCIÓN DE PLANEAMIENTO E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA
Laura Campos
Celeste Quintana
Daira Rodríguez Bustinduy
Florencia Grebe

SUBSECRETARÍA DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES:
Lucía Casal
Marta Cendra
Liliana Espínola
Nahuel Hollman
Liliana Ocampo

ÍNDICE

PRESENTACIÓN 03

INVITACIÓN ESPECIAL 04

PROPUESTAS PARA EL AULA Y MÁS ALLÁ 05

ACTIVIDAD N° 1: Detectives de sonidos 05
ACTIVIDAD N° 2: Palabras en el cofre 06
ACTIVIDAD N° 3: El tren de las palabras 06
ACTIVIDAD N° 4: Lectura con semáforo 07
ACTIVIDAD N° 5: Rompecabezas de historias 07
ACTIVIDAD N° 6: Historias mudas 08
ACTIVIDAD N° 7: El dado de cuentos 08
ACTIVIDAD N° 8: La voz del libro 09
ACTIVIDAD N° 9: Lectores invitados 09
ACTIVIDAD N° 10: Teatralizando ando 10
ACTIVIDAD N° 11: Lectura encadenada en podcast 11
ACTIVIDAD N° 12: Biblioteca móvil + código QR 11
ACTIVIDAD N° 13: Maratón de lectura 12
ACTIVIDAD N° 14: Concurso de deletreo 12
ACTIVIDAD N° 15: Texto de divulgación científica 14
ACTIVIDAD N° 16: Cuentos + Robótica 16
ACTIVIDAD N° 17: Propuesta para integrar Lengua y Educación digital 16
ACTIVIDAD N° 18: Una imagen vale más que mil palabras 18

¡NOS SUBIMOS AL COLECTIVO! 20

ACTIVIDAD N° 1: Mural (Padlet) 20
ACTIVIDAD N° 2: Tu voz en el Colectivo (Formulario) 21
ACTIVIDAD N° 3: Relatos sonoros (Podcast colectivo) 21

APORTES DE LA SUBSECRETARÍA DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES 22
Introducción 22

ACTIVIDAD N° 1: Reescritura y Creatividad con IA 23
ACTIVIDAD N° 2: Cultura Maker y Robótica 24

NIVEL PRIMARIO

Propuestas para el aula

PRESENTACIÓN

Desde 1967, cada 8 de septiembre se celebra en todo el mundo el Día Internacional de la Alfabetización (DIA), una fecha que nos recuerda la importancia fundamental de la alfabetización para construir una sociedad más justa, pacífica y sostenible.
La alfabetización constituye la base para el desarrollo de conocimientos, habilidades, valores, actitudes y comportamientos que favorecen una cultura de paz, centrada en el respeto por la igualdad, la no discriminación, el estado de derecho, la solidaridad, la justicia, la diversidad y la tolerancia. Una cultura que promueve relaciones armónicas consigo mismo, con los demás y con el entorno.

Este año, el DIA se celebra bajo el lema: **“Promover la alfabetización en la era digital”.**

En este contexto, la alfabetización —concebida como un derecho humano fundamental— trasciende la capacidad de leer y escribir en soporte papel, para incluir también la competencia de acceder, comprender, evaluar, crear y comunicar contenidos digitales de manera crítica, segura y responsable.

En un mundo en constante cambio, donde la tecnología atraviesa nuestras formas de aprender, trabajar, informarnos y vincularnos, la escuela primaria tiene un rol clave: debe ofrecer a las infancias, las herramientas necesarias para desenvolverse con confianza y autonomía en entornos digitales.

La digitalización representa una gran oportunidad para ampliar el acceso al conocimiento, pero también conlleva desafíos, como la desigualdad, la exclusión y la desinformación. Por eso, es imprescindible que la educación primaria no solo fortalezca las prácticas de lectura y escritura, sino que también promueva la ciudadanía digital, el pensamiento crítico y el uso ético y consciente de las tecnologías.

En la provincia de Corrientes, donde coexisten diversas lenguas y culturas, esta conmemoración adquiere un sentido aún más profundo. Nos invita a valorar y reconocer la diversidad cultural y lingüística de nuestras comunidades educativas, integrando la alfabetización digital y la interculturalidad como pilares esenciales para alcanzar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todos.

El Día Internacional de la Alfabetización es, entonces, una oportunidad para:

- Valorar los avances en el desarrollo de la alfabetización de nuestros niños y niñas.
- Reflexionar como comunidad educativa sobre los desafíos que plantea la era digital.
- Fortalecer políticas, proyectos escolares y prácticas pedagógicas que garanticen a cada estudiante el derecho a aprender, a expresarse y a participar en igualdad de condiciones. En este marco, la alfabetización se presenta no sólo como un aprendizaje escolar, sino como una llave de acceso a la inclusión, la justicia y la construcción de una sociedad más solidaria y democrática.

INVITACIÓN ESPECIAL

En el marco del Día Internacional de la Alfabetización, el **Programa Leer y Comprender**, **camino para aprender**, invita a directivos y docentes del nivel primario a la Jornada de formación **docente "La transición de la lectura dialógica a la comprensión Independiente"** a cargo de la Dra. Vanesa De Mier.

La Dra. Vanesa De Mier

acompaña las acciones del Programa desde el 2024, año en que brindó un ciclo de jornadas virtuales de altísimo nivel académico. Por ello, dejamos a disposición las grabaciones de dichos encuentros para quienes deseen acceder por primera vez o volver a escuchar el desarrollo de temáticas clave en el marco de la formación docente en alfabetización inicial y avanzada.

Camino para aprender:
La lectura fluida, el primer paso. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=V7wceDWt3Js

La relación entre la fluidez y la comprensión lectora. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=2lHQFNtqpuI

La fluidez y la comprensión a través de la lectura dialógica. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=-oXtTjA3ZQc

PROPUESTAS PARA EL AULA Y MÁS ALLÁ...

Fomentar el gusto por la lectura, mejorar la expresión oral y fortalecer la comprensión a través de experiencias significativas de lecturas compartidas es nuestro mayor compromiso.

Los invitamos a incluir las siguientes actividades a sus clases, ya sea en el aula, en el patio o en las galerías. Si bien se presentan en orden de complejidad creciente, todas pueden ser adaptadas a los distintos grados del nivel primario.

Actividad N° 1: Detectives de rimas (Conciencia fonológica)

- El docente prepara una lista de palabras para ser leídas en voz alta, algunas que riman entre sí y otras no.
- Los estudiantes tendrán dos tarjetas, una verde y otra roja o algún elemento con dichos colores (lápices, sacapuntas, etc.).
- Al escuchar las palabras levantarán una tarjeta verde si suenan igual al inicio/final, o una roja sí no.

Ejemplo: “lata–lana” (verde), “gato–perro” (roja).

Variante: Detectives de sonidos interactivos

- En lugar de solo usar tarjetas físicas, se utilizan presentaciones interactivas (Genially, PowerPoint con sonidos) donde al hacer clic suena la palabra grabada.
- Los niños responden con tarjetas de colores físicas o con botones digitales en una app de votación.

ACTIVIDAD N° 2: Palabras en el cofre

- Armar las tarjetas del tesoro con distintas letras cuyo sonido será enunciado en voz alta por el docente en una primera instancia y luego lo realizarán los estudiantes de manera rotativa.

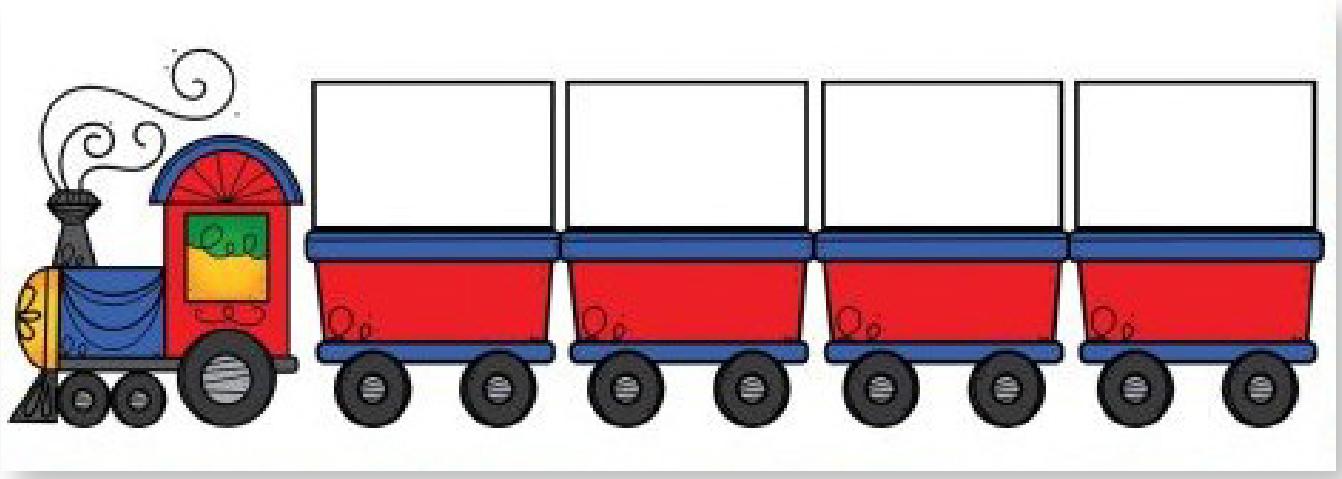
- Cada niño recibe una "tarjeta-tesoro" con un sonido (ejemplo: /m/). Deben buscar por el aula objetos o imágenes, que empiecen o terminen con ese sonido para guardarlos en su cofre. Posteriormente las escribirán en los cuadernos.

ACTIVIDAD N° 3: El tren de las palabras

Armar un tren de tarjetas donde cada vagón debe empezar con el mismo sonido que terminó el anterior.

Ejemplo: **"casas → sol → lápiz → zapato".**

Esta propuesta grupal fomenta el compañerismo y el trabajo en equipo.



ACTIVIDAD N° 4: Lectura con semáforo

El docente realiza la lectura modelo de un texto elegido. Se sugiere “Los príncipes del año” de María Jesús Ortega, disponible en el Cuadernillo de Fluidez y Comprensión lectora de 3° y 4° grado, página 23 .

Luego, los niños leen el mismo texto variando la velocidad según la tarjeta que aparezca: **verde (rápido)**, **amarillo (pausado)**, **rojo (muy lento).**

https://goo.su/nYuUpR

ACTIVIDAD N° 5: Rompecabezas de historias

El docente presenta un cuento en partes mezcladas (inicio, desarrollo, final). Los niños deben ordenarlas y justificar por qué creen que ese es el orden correcto.

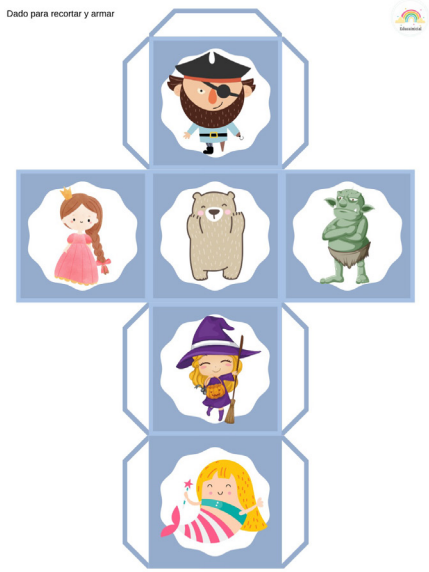
ACTIVIDAD N° 6: Historias con imágenes

El docente muestra una secuencia de imágenes sin texto. Los estudiantes deben inventar la historia y luego compararla con el texto original.

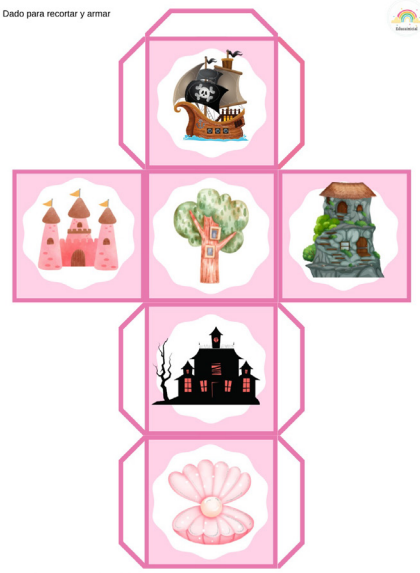
Esta actividad promueve el desarrollo de la oralidad. Por medio de preguntas, el docente orienta a los estudiantes para enriquecer la narración oral.

ACTIVIDAD N° 7: El dado de cuentos

El docente prepara un dado con imágenes de personajes, otro con escenarios y otro con situaciones problemáticas. Los estudiantes, agrupados, lanzan los dados y crean una historia con esos elementos.



DADO PARA SELECCIONAR
PERSONAJE PRINCIPAL



DADO PARA SELECCIONAR
ESCENARIO

DADO PARA SELECCIONAR
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Primero pueden esbozar oralmente y luego escribirla, respetando la estructura narrativa trabajada en la capacitación vigentes: resumen, orientación, complicación y resolución conclusión.

ACTIVIDAD N° 8: La voz del libro

- El docente selecciona un cuento breve y lo proyecta en formato digital (PDF o presentación). Se sugiere la lectura del texto "La semilla" de Isabel Freire de Matos, disponible en el cuadernillo de Fluidez y Comprensión Lectora de 3° y 4° grado , páginas 13 y 14.
- Lee en voz alta el texto, exagerando entonaciones y pausas.
- Los estudiantes comentan cómo la voz ayudó a entender la historia.
- Se los invita luego a que algunos estudiantes, lean una frase o párrafo imitando el estilo del docente.
- Se graban algunas de las lecturas con aplicaciones de grabación de voz (ej: Audacity, Vocaroo o grabadora del celular). Luego escuchan los audios.
- A través de esta actividad, los niños reconocerán la importancia de la entonación y la expresión para transmitir significado.

https://goo.su/nYuUpR

ACTIVIDAD N° 9: Lectores invitados

- Lectores invitados es una actividad que resulta más que significativa para los estudiantes, ya que propone invitar a los abuelos de los niños, una persona significativa de su grupo familiar o a los abuelos cuenta cuentos pertenecientes a la comunidad, para participar de jornadas de lectura compartida bajo el nombre de "Desayuno o merienda literaria familiar", en las que los abuelos leerán un texto en voz alta (cuento, poesía, leyenda).
- Si los abuelos no pueden asistir físicamente, se los invita a leer cuentos o poesías a través de video llamadas (Meet, Zoom, WhatsApp).
- Se pueden grabar las lecturas para volver a escucharlas en clase.
- Después de la lectura, los niños formulan preguntas sobre la historia o sobre cómo se preparó el lector invitado, otorgándole así a los abuelos un rol protagónico.

Esta propuesta permite ampliar el contacto con diferentes voces de la comunidad, revalorizando el rol de los abuelos en nuestras vidas.
Como actividad previa, los niños, junto a su docente, preparan las preguntas para hacer a los invitados.

Como actividad de cierre, en un **padlet** colaborativo pueden compartir lo que más les gustó de la experiencia.

https://padlet.com/

padlet

ACTIVIDAD N° 10: Teatralizando ando

Se propone trabajar con el texto “Un auto no es un avión” de Adela Basch. Disponible en el Cuadernillo de Fluidez y Comprensión lectora de 5° y 6° grado, páginas 114 y 115 .

Variante 1: Teatralizando la lectura

- En una primera instancia se realiza una lectura silenciosa. Luego se agrupan para hacer una lectura a coro.
- En parejas, dramaticen el texto. Por ejemplo, uno hará como si fuera Ricardo y el otro, como Sonia. Recuerden respetar los signos de interrogación y exclamación y hacerlo con entonación.

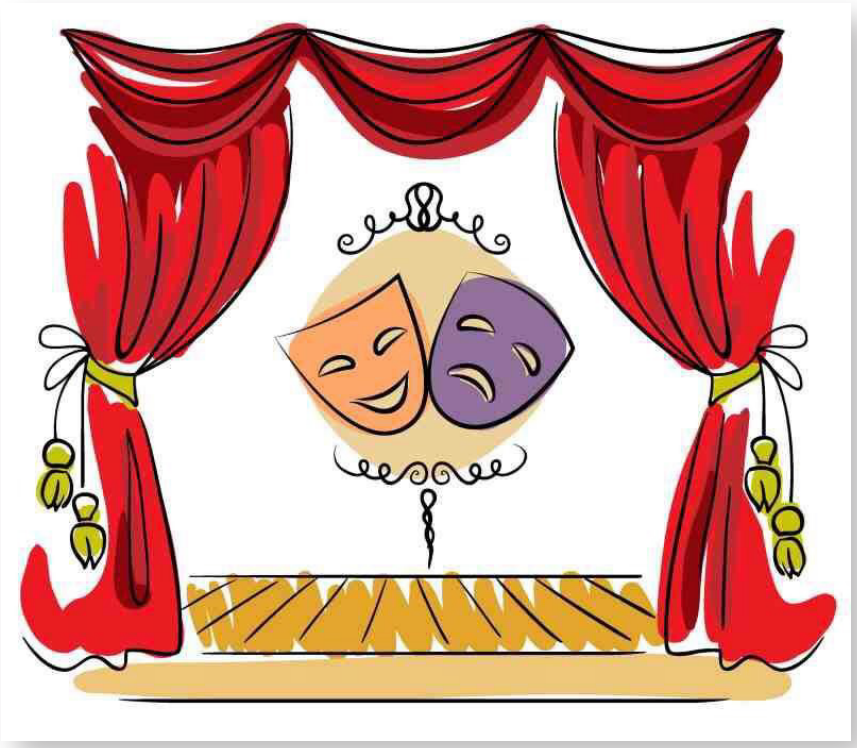
Variante 2: Teatralizando con títeres digitales

https://goo.su/BH5SXj

- Además de los títeres físicos, se puede usar la app **Sock Puppets** para crear una versión digital animada de la dramatización.
- Se comparten los videos en la “Cartelera Digital de la Clase” (Drive o Padlet).

En articulación con Educación Artística podrán elaborar títeres, máscaras simples, sombreros o elementos de utilería para enriquecer la dramatización.

Esta actividad permite desarrollar fluidez, expresión oral y trabajo en equipo.



ACTIVIDAD N° 11: Lectura encadenada en podcast

- Los estudiantes se sientan en ronda en el patio de la institución o un lugar abierto fuera del aula.
- El docente o un alumno inicia la lectura de un cuento elegido por votación, y al llegar a un punto determinado, pasa el turno al siguiente compañero, quien continúa leyendo.
- Cada niño lee un fragmento del cuento, y se graban todas las partes con un celular o tablet.
- Luego se editan en orden y se crea un **podcast de aula** con la lectura encadenada.
- Se comparte con las familias mediante un código QR.

Esta actividad promueve el respeto del ritmo y tono del lector anterior para dar continuidad. También permite desarrollar la concentración, practicar la lectura fluida y fomentar la escucha activa.

ACTIVIDAD N° 12: Biblioteca móvil + código QR

https://goo.su/dB8B9Wz

- Durante los recreos en distintos sectores del patio o galerías colocar cajas con libros de cuentos, historietas, revistas, etc.
- Los estudiantes podrán seleccionar un texto para leer en los recreos, de no terminar la lectura tendrán la posibilidad de llevar los libros a sus hogares durante un periodo máximo de cinco días, dejando registro del préstamo en una grilla.
- Cumplido el plazo, en ronda, dentro o fuera del aula contar de qué trató el libro, cómo fue la experiencia de llevar el libro a casa, si compartió la lectura con la familia, etc.
- Además de los libros físicos en cajas, se colocan **códigos QR** que enlazan a audio cuentos, historietas digitales o videos de narraciones. Los niños acceden con las tablets o celulares de la escuela/familia.

Pueden seleccionar textos de “Más Historias por Leer ”. La página ofrece descargar los textos y versiones con Lengua de Señas Argentina. Algunas escuelas cuentan con el material impreso y otras están por recibir próximamente, en el marco del programa Escuelas Alfa en red.

ACTIVIDAD N° 13: Maratón de lectura

- Durante una hora, los estudiantes leen en voz alta en turnos cortos distintos textos seleccionados (poemas, adivinanzas, fragmentos de cuentos, fábulas).
- Al final, votan por el texto que más disfrutaron escuchar y explican por qué.

Esta actividad permite integrar los aprendizajes de la semana, reforzar la práctica y valorar la experiencia de leer y escuchar.

Variante: Maratón de lectura transmitida

- Los turnos de lectura se graban en video con un celular o tablet.
- Al final de la jornada, se arma un canal privado en YouTube o carpeta compartida para que las familias vean la maratón.
- Los estudiantes votan digitalmente (con Kahoot o Mentimeter) por el texto más disfrutado.

https://kahoot.it/ https://www.mentimeter.com/es-ES

ACTIVIDAD N° 14: Concurso de deletreo

Organizar el concurso de deletreo para poner a prueba los conocimientos y habilidades de los niños, de forma lúdica y motivadora.

Esta actividad permite mejorar la ortografía, ampliar el vocabulario y desarrollar la concentración auditiva y visual de los estudiantes a través de la práctica del deletreo de palabras.

Materiales necesarios:

- Lista de palabras adecuadas al nivel de los estudiantes (pueden clasificarse por dificultad o por temas).
- Tarjetas con palabras (opcional). Pizarra y marcador (opcional).
- Campana o timbre (opcional, para responder por turnos o en concursos).

Los estudiantes deben organizarse en:

- Grupo completo (en ronda).
- Equipos (para competencia amistosa).
- Individualmente (uno por uno).

Se seleccionan las palabras a utilizar según el grado escolar. Pueden ser:

- Palabras del vocabulario visto en clase.
- Palabras con dificultad ortográfica (uso de B/V, C/S/Z, etc.).
- Palabras temáticas (animales, colores, alimentos, etc.).

Decide el formato del juego:

- **Ronda individual:** cada estudiante deletrea una palabra.
- **Competencia por equipos:** se suman puntos por palabra bien deletreada.
- **Eliminación:** quien falla, queda fuera hasta que gane el último en pie.

Reglas del juego:

- El docente (o un alumno moderador) dice en voz alta una palabra.
- El participante debe repetir la palabra y luego deletrearla en voz alta, letra por letra.
- El docente verifica si el deletreo es correcto.
- Si el estudiante lo hace correctamente, recibe un punto (o sigue en juego).
- Si se equivoca: puede perder su turno o quedar eliminado (según la modalidad).

Es importante que pueda recibir retroalimentación del docente para reforzar el aprendizaje.

Variantes:

- "Palabra misteriosa": se dan pistas o definiciones y el alumno debe adivinar la palabra antes de deletrearla.
- "Corrección rápida": se muestra una palabra mal escrita y debe corregirla antes de deletrearla bien.
- "Competencia relámpago": deletrear correctamente contra reloj.
- "Palabras fáciles y difíciles": en donde las difíciles dan más puntaje que las fáciles.

A través de este juego se refuerza la importancia de escuchar, memorizar y reconocer patrones ortográficos.

Al final, se puede dar un reconocimiento simbólico a los ganadores (aplausos, diplomas, estrellas).

Hacer una reflexión grupal sobre lo aprendido.

ACTIVIDAD N° 15: Texto de divulgación científica

Esta propuesta de comprensión lectora está destinada exclusivamente a 6° grado para trabajar las siguientes competencias:

- Comprensión lectora literal e inferencial.
- Identificación de recursos digitales en textos.
- Pensamiento crítico ante la información online.
- Producción escrita adecuada al entorno digital.
- Educación ciudadana digital (respeto, veracidad, seguridad).

jueves, 4 de julio de 2013

Dos robots parlanchines inventan un lenguaje para comunicarse

Una pareja de robots australianos ha comenzado a hablar el uno con el otro en un lenguaje de su propia invención. Los dos "Lingodroids", desarrollados por la Universidad de Queensland, han adquirido su lenguaje común por medio de juegos de localización que les llevaron a construir un vocabulario común para los lugares, las distancias y las direcciones.

"En su situación actual de todo lo que pueden hablar es sobre conceptos espaciales, pero lo importante es que se están formando estos conceptos, están empezando a entender realmente lo que significan las palabras", explica Ruth Schulz, directora del proyecto. Schulz describe a los robots como "básicamente un ordenador portátil sobre ruedas", pero cada uno está equipado con un sonar, una cámara, un láser, micrófonos y altavoces que permiten hablar el uno al otro mientras se mueven alrededor y delimitan su entorno en juegos de "dónde estamos".

Con un pequeño zumbido los robots corren alrededor de una especie de oficina-laberinto, esquivando obstáculos como escritorios y sillas y pitando cuando están al alcance del oído del otro. Comunicándose a través de pitidos, los robots tienen un diccionario interno que asocia experiencias, dónde al parecer están en el mapa general de la oficina, y los nombres de lugares que ya conocen. Cuando los robots encuentran un área sin nombre generan una palabra al azar para designarlo. Cuando los robots hablan entre ellos, le dicen al otro robot la zona que han descubierto, construyendo poco a poco un léxico común. Hasta ahora, el lenguaje de los robots incluye palabras como "pize", "jaya" y "kuzo".

La investigación ha demostrado que cada robot puede dirigir al otro robot a seleccionar una localización en la oficina, usando únicamente su lenguaje compartido. Schulz espera que el proyecto de un paso más allá, con una siguiente fase en la que los robots interactúen con objetos, por ejemplo agarrándolos y pasándoselos el uno al otro.

Fuente: http://www.muyinteresante.es

Antes de leer el texto preguntar:

- ¿Qué diferencias hay entre leer un libro y leer un texto digital por internet?
- ¿Qué precauciones tenemos que tener al leer en la web? (fuentes confiables, publicidad, fake news).
- Observar la estructura del texto digital: título, subtítulo, hipervínculos, imágenes, comentarios de lectores.

Durante la lectura:

Realizar una Lectura guiada de: "Unos robots inventan un lenguaje para hablar entre ellos"

Los estudiantes marcan palabras desconocidas.

- Tarea de navegación simulada: ubicar un hipervínculo o recurso multimedia (video, anuncio imagen) y discutir para qué sirve en el texto. Utilizar preguntas literales e inferenciales: como:

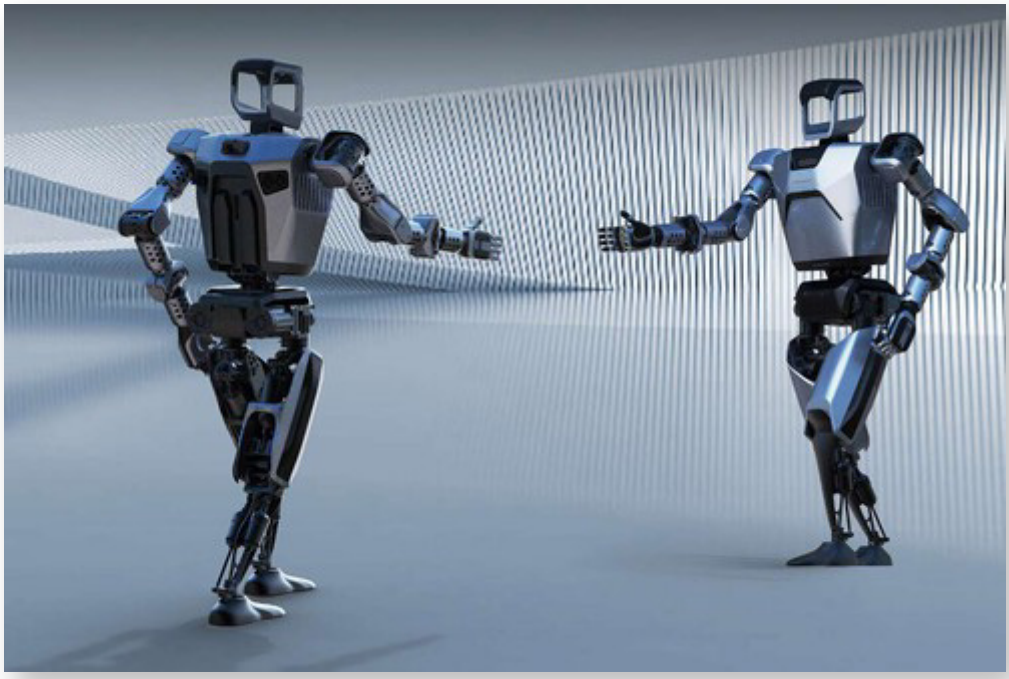
¿Cuál es la idea central del texto? ¿Qué beneficio o desventajas se puede deducir?

Disponible en: https://goo.su/WubH

Después de leer:

Para afianzar la comprensión crítica, proponer un juego de roles: unos estudiantes defienden el contenido del texto y otros lo cuestionan (¿es confiable? ¿Necesitan más pruebas?)

- **Mapa digital de ideas:** en una cartulina o usando una app simple (Padlet, Canva o Jamboar), organizar la información en cuadros, iconos o esquemas.
- **Comentario digital simulado:** cada estudiante redacta un comentario como si opinara en la publicación online (respetando normas de comunicación digital: respeto, claridad, síntesis).



ACTIVIDAD N° 16: Cuentos + Robótica

La siguiente actividad propone:

- Producir textos narrativos sencillos, con coherencia (inicio, nudo, desenlace).
- Favorecer la expresión creativa integrando oralidad, escritura y tecnología.
- Introducir a los estudiantes en el uso básico de la robótica para expresar ideas.
- Promover el trabajo colaborativo y la alfabetización digital en un marco lúdico.

Producción escrita creativa:

- Disponer a los niños en grupos de trabajo. Cada grupo escribirá un **cuento breve** (5-8 oraciones), en el que incluirán al **robot QScout como personaje.** Deberán proponer un lugar (aula, patio, selva, ciudad, etc.) e incluir en el relato un pequeño conflicto (por ejemplo, QScout ayuda a encontrar un tesoro o cruza un río imaginario).
- Los estudiantes, guiados por el docente, manipularán y programarán el robot QScout para crear y narrar historias, integrando la robótica con la producción de textos. La iniciativa busca potenciar la lectoescritura de manera lúdica y significativa, aprovechando la tecnología como medio para expandir las formas de expresión.
- Luego cada grupo diseña un **escenario en el suelo o cartulina** (con caminos hechos con cinta de colores).
- Programan el **QScout** para moverse siguiendo el recorrido de su historia (ejemplo: del pueblo al río, del árbol al tesoro).
- Mientras el robot avanza, los niños leen en voz alta el cuento escrito, sincronizando el movimiento con la narración.

ACTIVIDAD N° 17: Propuesta para integrar Lengua y Educación digital

Antes de leer el texto:

El docente dialoga con los estudiantes:

- ¿Usan algún dispositivo (como un teléfono o una tableta) para aprender o encontrar información en casa?
- ¿Creen que la tecnología podría ayudarnos a cuidar una huerta? ¿De qué manera?
- ¿Qué información necesitamos saber sobre las plantas para cuidarlas mejor? (Por ejemplo, ¿cuándo regarlas? ¿Cuándo necesitan sol?)
- ¿Se imaginan una "app" que nos diga si las plantas están bien o cuándo hay que regarlas?

Durante la lectura:

Leen en voz alta el artículo referido al proyecto de los estudiantes de 6to grado.

Título: Estudiantes de Corrientes crean huerta escolar con ayuda de una aplicación

Fecha: 20 de agosto de 2025.

Los alumnos de 6° grado de la Escuela N° 123 de Corrientes comenzaron un proyecto de huerta escolar.

Para organizar las tareas, utilizan una aplicación gratuita que indica cuándo regar, sembrar y cosechar.

La maestra explicó que la app también les permite sacar fotos de las plantas y compartir el progreso con las familias en un grupo cerrado.

"Estamos aprendiendo a cuidar el ambiente y a usar la tecnología de forma responsable", comentó Martina, una de las estudiantes.

El próximo mes planean vender algunas verduras en la feria de la escuela para juntar fondos destinados a comprar nuevos libros para la biblioteca.

- **Comentario de un lector:** Claudia: "¡Felicitaciones chicos! Es una gran idea usar el celular para aprender y cuidar la naturaleza."

Preguntas para orientar la comprensión:

Literales:

a. ¿Qué proyecto realizaron los alumnos?
b. ¿Para qué usan la aplicación?
c. ¿Qué harán con las verduras que cosechan?

Inferenciales:

d. ¿Por qué la maestra eligió un grupo cerrado para compartir fotos?
e. ¿Qué relación existe entre la huerta y la compra de libros?
f. ¿Qué valores aparecen en el proyecto (ej.: solidaridad, cuidado del ambiente, uso responsable de la tecnología)?

Críticas:

g. ¿Creés que es seguro usar aplicaciones en la escuela? ¿Por qué?
h. ¿Si fueras parte del proyecto, ¿qué otra actividad digital agregarías?
i. ¿Qué opinás del comentario de Claudia? ¿Es positivo, negativo o neutro?

Después de leer:

- Copiá y respondé las preguntas en tu carpeta:
- ¿Qué te pareció de la propuesta? ¿Sería fácil o difícil cumplirla en tu escuela?
- ¿Creés que las redes sociales ayudan a difundir buenas acciones? ¿Por qué?
- Si fueras a comentar la publicación, ¿qué mensaje escribirías?

Creá un mini-noticia escolar digital:
a. Tema libre (ej.: un proyecto escolar, un evento de la comunidad).
b. Incluí título, subtítulo, breve cuerpo, y un comentario respetuoso de un "lector ficticio".
c. Presentá en afiche digital o impreso.

ACTIVIDAD N° 18: Una imagen vale más que mil palabras

Esta actividad promueve la identificación de la estructura de una infografía, la comprensión de un texto infográfico y la producción de una infografía usando alguna herramienta digital.

El docente pregunta a los estudiantes si escucharon alguna vez la frase "Una imagen vale más que mil palabras". Intercambian ideas al respecto. ¿Es posible recibir más información o entender mejor un tema por medio de imágenes que palabras?

Exhibir la siguiente infografía, solicitar observarla, describirla, comparar con textos que conocen y hayan leído antes.

Fuente:
https://www.argentina.gob.ar/materiales-para-poblacion

Explicar que se trata de una infografía y que es una representación visual que combina texto y elementos gráficos (imágenes, gráficos, iconos) para explicar datos y conceptos complejos de forma clara, rápida y atractiva. Su objetivo es simplificar la información, captar la atención y facilitar la comprensión de relatos complejos de manera concisa y fácil de recordar.

Estrategias para comprender la lectura de una infografía:

- Leer siempre el título y la fuente de la infografía. Estos elementos ayudan a comprender cuál es la idea central de esta, y cuál es el emisor. Conocer quién emite la información, ayuda a predecir cuál puede ser el tema.
- Realizar primero una lectura global de la infografía para extraer el tema central, y luego leer detenidamente cada parte, relacionando la información detallada con la información global.
- Leer con atención cada una de las informaciones verbales que aparecen en la infografía. Estas van relacionadas con las imágenes, que se utilizan para ilustrar o ejemplificar la idea que se expone.
- Las imágenes también contienen información por lo tanto, mirarlas con atención y relacionarlas con lo leído.

Preguntas de comprensión:

1. ¿Cuál de las siguientes preguntas NO pueden responder con la información que brinda la infografía?

a. ¿Cuál es el propósito de la infografía?
b. ¿Qué es el Dengue?
c. ¿Cómo se llama el mosquito que transmite el Dengue?
d. ¿Por qué creen que la imagen central representa una casa?
e. ¿Por qué se hace referencia al agua en todos los textos?

2. Respondan las preguntas que pueden resolver con la información que brinda la infografía.

3. Observen nuevamente la infografía y expliquen qué tienen en común las partes del texto en blanco y qué tienen en común las partes del texto en amarillo.

Se aspira a que puedan diferenciar las ideas principales de las secundarias y cómo las decisiones del diseño influyen en la comprensión del contenido.

4. Redacten un texto breve (al menos dos párrafos) que sintetice la información de la infografía. Revisen la ortografía.

Finalmente, proponer la elaboración de una infografía usando alguna herramienta digital, como Canva (https://www.canva.com/es_419/) o Genially (https://genially.com/es/). Pueden continuar con la temática del Dengue, abordando otro aspecto, como los síntomas, por ejemplo u otra temática que estén trabajando.

¡NOS SUBIMOS AL COLECTIVO!

El colectivo de lectura continúa su camino, lleno de vida y de pasión por las historias. Estamos recorriendo las escuelas, sintiendo la energía de sus pasillos y aulas, recolectando cada historia, cada evidencia y cada recorrido que juntos construimos. En este trayecto, nos encontramos confeccionando nuestro segundo cuadernillo, un tesoro que guarda el aprendizaje, la conexión y el poder de las comunidades lectoras.

Te invitamos a unirte a este viaje si aún no lo has hecho, o a seguir impulsando el motor si ya eres parte de él. La alfabetización no es solo decodificar letras, es construir mundos, es darnos la oportunidad de sentir y vivir a través de cada página. Tu escuela es una parada fundamental en este recorrido, y tus estudiantes son los protagonistas de esta aventura. ¡Súbete al colectivo y sigamos construyendo juntos un futuro lleno de historias!

ACTIVIDAD N° 1: Mural (Padlet)

- Para conmemorar el DÍA DE LA ALFABETIZACIÓN, te proponemos socializar en el siguiente mural la experiencia del colectivo de lectura en tu institución. La idea es que, a través de tres sectores, plasmes tu experiencia y testimonios en este viaje lector.
- Cada escuela debe seleccionar una de las tres secciones para participar, indicando claramente en el título de su publicación el nombre de la institución y la localidad.

https://goo.su/gU1Bz

SECCIONES DEL MURAL

1. "¡Me subí al colectivo con estas propuestas...!" En este espacio, docentes y directivos pueden compartir las iniciativas o actividades que han implementado para fomentar la lectura. Pueden escribir sobre un proyecto, una dinámica en el aula o un rincón de lectura que hayan creado.

- ¿Qué subir? Un texto de no más de dos párrafos y al menos de 2 a 3 imágenes, o bien un video explicativo.

2. "Logré construir comunidades lectoras en mi escuela de la siguiente manera..." Se invita a los participantes a describir cómo han visto crecer el amor por la lectura entre los estudiantes. Pueden usar un texto breve, para explicar el proceso.

- ¿Qué subir? Un texto de no más de dos párrafos, acompañado de al menos 2 a 3 imágenes o un video explicativo.

3. "Mis alumnos dicen que..." Este es el espacio para que las voces de los estudiantes tomen protagonismo. Los docentes pueden escribir frases, citas o testimonios directos de sus alumnos sobre lo que la lectura significa para ellos.

- ¿Qué subir? Complementar con 2 a 3 fotos de los chicos leyendo, sus dibujos o pequeños textos creados por ellos mismos, para hacer del mural un verdadero reflejo de la vida lectora en la escuela.

ACTIVIDAD N° 2: Tu voz en el Colectivo (Formulario)

Para aquellos que prefieren reflexionar y compartir su experiencia de manera escrita, les ofrecemos esta segunda opción. Queremos que el segundo cuadernillo del colectivo de lectura sea un verdadero tesoro de historias y aprendizajes.

Por eso, los invitamos a completar este breve formulario. Es un espacio para que sus voces, sus emociones y las anécdotas más significativas del proyecto queden grabadas. Más que una encuesta, es una oportunidad para que nos cuenten, con sus propias palabras, lo que este viaje significó para su escuela. ¡Nos encantaría leerlos!

https://goo.su/v2NbsO

ACTIVIDAD N° 3: Relatos sonoros (Podcast colectivo)

Te proponemos una tercera opción para que la experiencia del colectivo de lectura quede grabada. La idea es que captures las voces de sus protagonistas en un breve relato sonoro (tipo podcast) y lo compartas en el mural digital que estamos construyendo.

Cada escuela deberá seleccionar una de las siguientes opciones para su grabación y subir el archivo de audio o el enlace al mural Padlet del colectivo de lectura.

https://acortar.link/ankpHe

CÓMO SUBIR EL RELATO

Sube tu archivo de audio directamente en el mural Padlet del colectivo. Al momento de publicar, en el título debes indicar claramente el nombre de la escuela y la localidad a la que perteneces.

Simplemente, busca la opción para cargar un archivo, o si ya lo tienes en la nube (como Google Drive), puedes pegar el enlace. Asegúrate de que el archivo esté disponible para que todos puedan escucharlo.

OPCIONES PARA LA GRABACIÓN

- **"Nuestras voces lectoras":** Graben un breve audio (máximo 2 minutos) en el que los estudiantes se turnen para leer un párrafo de su libro favorito, un fragmento de un texto que hayan escrito, o una reflexión sobre lo que la lectura significa para ellos.
- **"Relatos de pasillo":** Compartan una "entrevista de pasillo" con un docente, un directivo o un estudiante. Pueden preguntarles: ¿Cuál es el mayor desafío al fomentar la lectura? o ¿Qué anécdota te llevas del proyecto del colectivo? (máximo 2 minutos).
- **"El sonido de nuestra escuela":** Graben un ambiente sonoro de un momento de lectura en su institución. Pueden capturar el murmullo de una clase leyendo, el sonido de los libros al pasar las páginas, o una lectura en voz alta en el patio. Pueden agregar una narración corta que explique el contexto del audio.

APORTES DE LA SUBSECRETARÍA DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES

Alfabetización + Educación Digital

Introducción

Las actividades que se presentan a continuación se inscriben en las acciones de formación docente y acompañamiento pedagógico que la Subsecretaría de Contenidos Audiovisuales del Ministerio de Educación de Corrientes desarrolla en toda la provincia, tanto a través de capacitaciones específicas para docentes como de talleres dirigidos a estudiantes en diferentes niveles educativos. Estas propuestas buscan fortalecer el vínculo entre las prácticas de aula y las políticas jurisdiccionales en relación a la innovación pedagógica y el uso de tecnologías digitales, lo que asegura experiencias significativas y accesibles para todas las trayectorias escolares.

Su diseño responde, además, a lo establecido en el Diseño Curricular Jurisdiccional de Educación Primaria, que promueve la alfabetización cultural como un proceso integral que incluye la oralidad, la lectura, la escritura y el acceso a los lenguajes digitales. En particular, el Documento Marco de Alfabetización de Corrientes (2024) establece que la alfabetización es una responsabilidad compartida de todo el sistema educativo y que debe desarrollarse en progresión desde la alfabetización temprana hasta la académica, con continuidad entre los niveles educativos. Este plan estratégico enfatiza la importancia de garantizar experiencias diversas y sistemáticas de

lenguaje y alfabetización desde el Nivel Inicial, basadas en un enfoque psicolingüístico y sociocultural, y que se refuerzan en el Nivel Primario a través de la comprensión lectora, la producción escrita y el dominio progresivo de textos cada vez más complejos.

En este marco, las actividades que se sugieren no son aisladas ni meramente instrumentales, sino que se integran a una política provincial que entiende la alfabetización como motor de inclusión social, ciudadanía plena y acceso al conocimiento. Así, cada propuesta constituye una herramienta flexible que los docentes pueden adaptar a sus aulas, alineada con las capacitaciones que reciben y coherente con las metas provinciales de mejorar los estándares de lectura y escritura, integrando además el uso pedagógico de recursos digitales y de inteligencia artificial.

ACTIVIDAD N° 1: Reescritura y Creatividad con IA

Objetivo:

Desarrollar la comprensión lectora y la producción escrita mediante la reescritura de cuentos con apoyo de inteligencia artificial.

Fundamentación:

El Diseño Curricular Jurisdiccional de Educación Primaria define como desafío central del nivel la alfabetización inicial y continua, entendida como proceso cultural, social y cognitivo que atraviesa todos los campos de conocimiento. Desde el área de Lengua, se promueve la formación de lectores y escritores capaces de comprender, reinterpretar y producir textos en diversidad de soportes. Además, el Diseño incorpora la dimensión digital como parte de la alfabetización cultural y considera que los estudiantes deben aprender a usar las TIC de manera crítica, creativa y responsable.

La reescritura de cuentos con IA se enmarca en estos principios al potenciar la comprensión lectora y favorecer la apropiación activa de relatos. Al generar nuevas versiones de textos, los estudiantes ejercitan la creatividad, el pensamiento crítico y la autonomía. Desarrollan competencias que forman parte de las capacidades transversales propuestas por el Marco de Organización de los Aprendizajes: aprender a aprender, comunicar, resolver problemas y trabajar con otros.

Desarrollo sugerido:

Los estudiantes leen un cuento y luego, con ayuda de herramientas digitales, producen una versión alternativa cambiando finales o personajes. Después, comparan la versión original con la creada y reflexionan sobre las diferencias. Esta dinámica fortalece tanto la comprensión como la capacidad de expresar nuevas ideas.

Herramientas posibles: MyMap.AI, Canva.

https://www.mymap.ai/ https://www.canva.com/

Sugerencias de adaptación: Puede trabajarse con relatos tradicionales, fábulas, efemérides o textos vinculados con la cultura local, como por ejemplo, historias de los Esteros del Iberá.

ACTIVIDAD N° 2: Cultura Maker y Robótica

Objetivo:

Favorecer el aprendizaje práctico y colaborativo integrando construcción, robótica y narración como forma de alfabetización ampliada.

Fundamentación:

El Diseño Curricular Jurisdiccional de Educación Primaria plantea la necesidad de una escuela que forme en las dimensiones cognitivas, éticas, afectivas y sociales, proponiendo experiencias de enseñanza que resulten significativas, creativas y ligadas a la resolución de problemas. En particular, el área de Educación Tecnológica y la transversalidad de la alfabetización digital destacan la importancia de integrar saberes prácticos con la capacidad de comunicar y producir relatos que reflejen la experiencia de los niños.

Las propuestas maker y de robótica escolar fortalecen las trayectorias escolares porque vinculan el hacer con el aprender, promueven la motivación, la cooperación y la confianza en las propias posibilidades. A la vez, habilitan espacios de narración oral y escrita, al invitar a que los productos creados se conviertan en protagonistas de historias, integran así la alfabetización con la experimentación tecnológica.

Desarrollo sugerido:

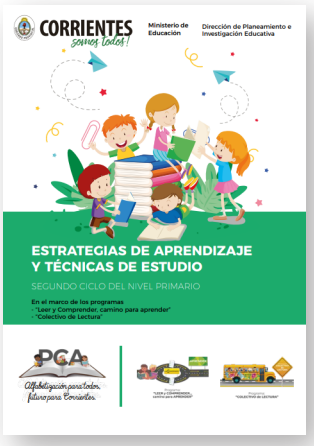
Los estudiantes, organizados en grupos, construyen un objeto sencillo con materiales reciclados y le incorporan un componente tecnológico, como un motor o un robot programable. Luego, narran una historia en la que ese objeto tenga un papel central, integrando oralidad, escritura y tecnología. Finalmente, presentan el producto en una feria escolar, lo que fortalece la comunicación con la comunidad educativa.

Herramientas posibles: Robots QScout, kits de robótica escolar, materiales reciclados.

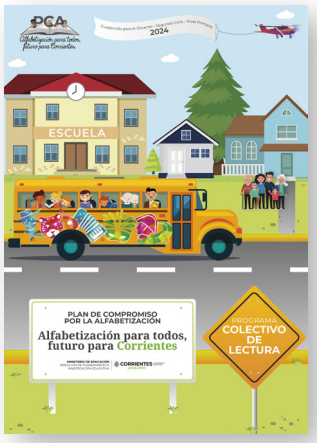
Sugerencias de adaptación: Puede vincularse a proyectos de Ciencias Naturales (cuidado del ambiente), Matemática (mediciones y proporciones en la construcción) o Lengua (narración y escritura).

https://lc.cx/tY80cj

https://shre.ink/tmYk



https://shre.ink/tmYa



https://shre.ink/tmPO

CORRIENTES

tiene payé!