



## LA COMUNICACIÓN

**Autora: Raquel Della Porta**

**AÑO: 2000**

**Nivel: 2º ciclo de EGB**

**Area Temática: Lengua**

### DATOS INSTITUCIONALES:

Este proyecto se desarrolló en la Escuela N° 5 –D.E. 14 “Enrique de Vedia” del barrio de Villa Ortuzar, en 5º año EGB.

La comunidad escolar pertenece a un nivel socio-cultural y económico de clase media.

El grado está compuesto por 22 alumnos.

El proyecto institucional de la escuela permite utilizar la sala de computación y la biblioteca en los horarios que los maestros lo necesiten.

Fue así como, en mis horas libres, me puse a investigar los software que había. Encontré el KIDWRITER y decidí usarlo para introducir a los niños en la *DESCRIPCIÓN*.

### PROPÓSITOS DEL TRABAJO:

Experimentar:

- como la palabra nos ayuda a comunicarnos
- la importancia de la palabra para comunicarse
- los roles del EMISOR y RECEPTOR
- la necesidad de que el emisor y receptor usen el mismo código

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Llevé a los niños a la sala de computación (gabinete de informática). Se sentaron en grupo, tres por máquina.

Les pedí que "entraran" en el software *KIDWRITER* y que clickearan el mouse en el botón ESCENARIO y que allí seleccionaran uno para trabajar en el tema *DESCRIPCIÓN* con él.

Una vez que decidieron, les indiqué la consigna.

Debían observar el ESCENARIO que veían y describirlo por escrito en la pantalla.

Para ello, tenían que usar el teclado. Como eran tres, los niños en cada máquina, les dije que escribieran por lo menos una oración cada uno alternadamente.

Como no hay impresoras, en todas las máquinas, tuvieron que escribir en una hoja el texto con la descripción realizada para poder trabajar en el aula.

Regresamos al aula, y los equipos que trabajaron en las computadoras se intercambiaron los textos con las descripciones escritas.

Hecho esto, pasamos a la siguiente consigna. Ésta tenía por objeto, corregir las descripciones. Para ello, cada grupo debía dibujar en una hoja blanca, lisa, exactamente los que decía la descripción.

Una vez terminados los dibujos, regresamos a la sala de computación. Allí buscaron el ESCENARIO que le tocó dibujar y lo compararon con sus láminas.

Surgieron cosas interesantes como por ejemplo: En el ESCENARIO del software, el pasto está adelante de las montañas y en el dibujo realizado por el grupo, que les tocó esa descripción, el pasto está detrás de la montaña y sobre ellas.

Les pregunté: -¿Por qué les parece que no coinciden los dibujos?

Ellos contestaron: -Nosotros dibujamos lo que decía el papel.

Entonces les propuse elegir un texto y analizarlo. El texto elegido fue el siguiente:

"Hay tres montañas.

Pasto de color verde oscuro y verde claro.

Al costado de las montañas dos picos"

-" Y seño, pero el pasto, en la computadora, está delante de las montañas."



- "¿Cómo hubieran hecho la descripción ustedes?"

- "Y que el pasto está delante de las montañas."

Así seguimos comparando las láminas con los escenarios presentados en el software. Los grupos se dieron cuenta que las descripciones no habían sido hechas correctamente.

Aproveché, entonces, a enseñarles los distintos planos que encontramos en un paisaje o en un escenario o una fotografía, mostrándoles algunas de ellas.

Después de lo cual les pedí que rehicieran el trabajo.

Yo iba pasando por las computadoras, y observaba lo que cada grupo escribía.

En una de las computadoras se leía:

"En el primer plano hay dos arbolitos rodeados de pasto.

Detrás se ven dos montañas y más atrás otras dos más."

Regresamos al aula.

Nuevamente los equipos intercambiaron las descripciones.

Les pedía que dibujaran lo que la descripción decía. Así lo hicieron.

Los dibujos resultantes, se aproximaron mucho más a los del software.

## CONCLUSIÓN:

Este trabajo les gustó mucho, a tal punto que quisieron hacer otra descripción.

Les dije que no había problemas en repetir la consigna, eligiendo otro escenario, pero antes debíamos evaluar los aciertos y dificultades encontradas cuando lo realizamos.

De la evaluación oral surgió que:

1. No se ponía de acuerdo, porque plano comenzar a describir el escenario.
2. Les costó no repetir palabras en la redacción.
3. Hallaron mucha dificultad e incomodidad, a la hora de encontrar las letras para tipear. Ellos las buscaban, en el teclado, por orden alfabético y no estaban en ese orden.

## SÍNTESIS:

En este trabajo se ejercita la *DESCRIPCIÓN DE UN PAISAJE*. Se incentiva a los alumnos "a ver" los errores de descripción de una forma práctica y dinámica.