



El loro pelado



Área de conocimiento: **Lengua**



Modalidad de trabajo: **Combinado**



Duración: **2 sesiones**

Contexto

La propuesta fue elaborada tomando como referencia las actividades de la página 56 del "Cuaderno para leer y escribir en tercero" (CLET) del CEIP. A través del uso de Minecraft, el cuento "El loro pelado" de Horacio Quiroga cobra vida en un entorno virtual, en el que tres actividades secuenciadas motivan a niños y niñas a trabajar en equipo y reflexionar colectivamente sobre temas de Lengua.

Como propone el CLET, como antecedente de la propuesta se sugiere llevar a clase un ejemplar del libro "Cuentos de la selva" o acceder a este a través de la Biblioteca virtual, leer alguno de los cuentos de Horacio Quiroga e indagar sobre la vida de dicho escrito

Objetivos

Esta actividad tiene como finalidad principal incentivar y desarrollar en cada estudiante la capacidad de generar una descripción de un personaje ficticio y/o verídico mediante la integración de atributos propios del individuo.

Debido a su contenido, esta actividad está pensada para ser realizada tanto en modalidad de grupos como individual con estudiantes de 3er año de Educación

Desarrollo de la actividad

Para el desarrollo de esta actividad se realizarán dos sesiones de actividades. Estas se realizarán en días separados: una de ellas será trabajando con la herramienta y otra fuera de esta.

Primera sesión

Para esta primera sesión, se hará una presentación a los y las estudiantes, donde se les propondrá trabajar en equipos utilizando un mundo colaborativo ([ver enlace para descargar el mundo aquí](#)) planteado por el/la docente en Minecraft Education al que deberán unirse mediante el código correspondiente. Una vez dentro del mundo, se hará una explicación ([ver video explicativo de cómo funciona el mundo aquí](#)) de cómo acceder a cada una de las consignas.



El loro pelado



Área de conocimiento: **Lengua**



Modalidad de trabajo: **Combinado**



Duración: **2 sesiones**

Actividades planteadas

1. Propuesta de lectura individual del cuento "El loro pelado" (se accede a este al ingresar a la casa por el camino naranja).

Sugerencias del/de la docente: realizar anticipaciones sobre el contenido de la historia a partir de los elementos que se visualizan en el primer entorno.

2. Búsqueda colaborativa en un laberinto de 15 atributos correspondientes a los personajes del cuento (se accede a la actividad por el camino amarillo).

Sugerencias para el/la docente:

- **Se recomienda que los y las estudiantes registren los atributos en su cuaderno de clase.**
 - **Establecer reglas para recorrer el laberinto (no volar, no destruir bloques, etcétera).**
3. Registro colaborativo en pizarrones virtuales pequeños de los atributos encontrados y asignación a cada personaje de seis atributos (se accede a la actividad por el camino verde).

Sugerencias del/de la docente: incentivar la reflexión sobre qué atributos conservar y cuáles descartar.

Primera sesión

Para esta sesión ya deberían haberse completado todas las actividades planteadas dentro del mundo en Minecraft Education, por lo que se realizará un trabajo en el aula con lo aprendido en la sesión anterior. Se plantean las siguientes actividades:

1. Diálogo sobre lo vivenciado en Minecraft Education y socialización de la clasificación de atributos realizada por cada equipo.
2. Registro en la página 56 del CLET de los atributos ya clasificados por personaje y escritura individual del retrato de Pedrito o del tigre.

Forma de evaluación

Si bien la forma de evaluación dependerá de las realidades de cada docente y cada aula, se recomienda elaborar una rúbrica para la evaluación de la clasificación de los atributos (en grupo) y su uso en la descripción (individual, a través de la producción escrita realizada por cada estudiante).