

Desarrollo de actividad.

- 1. La actividad irá dirigida especialmente para docentes y alumnos, estaba pensando que sería mejor que empecemos por los maestros, porque la idea es que los niños usen la “xo”, jueguen, aprendan pero a la vez que entiendan lo que realmente están haciendo y pienso que estaría mejor si la actividad vaya acorde a los docentes, es decir acorde a lo que van a enseñar y que ellos mismos entiendan primeramente, luego para aplicar en clases.**
- 2. La actividad apunta netamente al plan de estudios que involucran a la escolar básica (3° ciclo) y a la educación media.**
- 3. El programa será sencillo, ya que podrán descargar pequeños programas: por ejemplo un juego hecho en Scratch. Cada juego vendrá con una guía donde explica la problemática y la solución de la misma: por ejemplo (Aprender a multiplicar, tabla del 3)**
- 4. Los programas estarán organizados según el nivel y el grado: por ejemplo: tercer grado (esta parte estarán los programas para éste grado)**
- 5. Para utilizar los programas se llevará acabo de una manera muy sencilla, porque sólo tendrán que descargar el programa y abrir dentro de la actividad que corresponda, ejemplo: El programa para aprender la tabla del 3, tendrá un nombre de Scratch, luego solamente se deberá iniciar la actividad y abrir el programa descargado ya que la misma al descargar estará guardada dentro del diario de la xo.**

Síntesis final

Todos los programas estarán ordenados dentro de los grados correspondientes, el/la maestra y los alumnos solamente deben comprender bien el problema, la idea es que los maestros enseñen a los alumnos a entender el juego y lo que están aprendiendo de una manera distinta pero no abstracta, para ello esto involucra a ambas partes pero más para docentes.

OBS: En mi opinión sería bueno que cada maestro actué como formador.

Las actividades a utilizar serían las que trae sugar, (Scratch, Turtle Arte, Escribir y entre otras)