

Propuesta de implementación

Autor de la propuesta	
Nombre y apellido	CARINA LEÓN.
Nombre de la institución educativa	ESCUELA GOBERNADOR JUSTO PÁEZ MOLINA.
Ubicación de la institución educativa	CÓRDOBA CAPITAL.
Facilitador pedagógico	ALEJANDRA PEDANO.
de la propuesta	
Título de la propuesta	
CONSTRUYENDO JUNTOS EL CAMINO DE LA CULTURA DIGITAL.	
Resumen de la propuesta	
<p>La propuesta plantea el trabajo integral de Educación Tecnológica (Jornada Simple) y Cultura Digital (Quinta Hora). Se abordan los ejes Sistemas Digitales de la Información y Algoritmos y Programación. La labor simultánea, en paralelo, posibilita la relación intrínseca entre las “actividades desenchufadas y enchufadas”. Mientras, en Educación Tecnológica, el estudiante reconoce los dispositivos, sus funciones y los cambios en el tiempo a través de observación de objetos reales, juegos en pizarra, imágenes en la línea histórica; en Cultura Digital identifica el hardware y software explorando y manipulando los componentes.</p> <p>Asimismo, la conceptualización del algoritmo se construye a partir de reconocer los pasos ordenados de las actividades propias de la vida cotidiana (por ejemplo: lavarse las manos, cepillarse los dientes). A partir de estas vivencias, el grupo sistematiza el paso a paso de las acciones; luego de verbalizar, logra esquematizar. En este proceso, Cultura Digital, incluye el uso del programa “Pilas Bloques”, permitiendo que los/as estudiantes descubran la serie de procedimientos requeridos y se apropien del “algoritmo”.</p> <p>Desde lo lúdico, se viabiliza la puesta en juego de estrategias que ya han sido consideradas desde Tecnología (nociones como arriba, abajo, izquierda, derecha). En esta secuenciación aparecen los obstáculos o desafíos a superar (“los condicionales”).</p> <p>En el devenir del plan de trabajo, nos pareció significativo, incorporar el producto que se estaba realizando con Sexto grado. Este grupo, partió de reconocer los sistemas digitales de información (hardware y software). Así surgió, el interés genuino de crear juegos interactivos que compartirían con los/as niños/as de Tercer grado, con el objetivo de recuperar los conocimientos construidos.</p>	
Espacio/s curricular/es o asignatura/s	
EDUCACIÓN TECNOLÓGICA. - CULTURA DIGITAL (QUINTA HORA)	
Grado y ciclo	
TERCERO – PRIMER CICLO.	

PARTICIPACIÓN DE SEXTO GRADO.	
Tiempo aproximado de implementación	
1 MES (4 CLASES DE 45 MINUTOS.)	
Finalidades formativas	
IDENTIFICAR OBJETOS TECNOLÓGICOS, SUS CARACTERÍSTICAS, FUNCIONES, Y CAMBIOS EN EL TIEMPO.	
RECONOCER COMPONENTES Y FUNCIONES DE DISPOSITIVOS COMPUTACIONALES.	
ANALIZAR, REVISAR Y DEPURAR ALGORITMOS, EN FUNCIÓN DE LA FINALIDAD QUE ÉSTOS CUMPLEN.	
Objetivos del aprendizaje	
<ul style="list-style-type: none"> ● IDENTIFICAR LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE LOS DISPOSITIVOS COMPUTACIONALES, HARDWARE Y SOFTWARE, SUS FUNCIONES Y MODIFICACIONES EN EL TIEMPO. ● REFLEXIONAR SOBRE EL ORDEN DE LOS PASOS DE LOS ALGORITMOS. ● AVANZAR EN LA RESOLUCIÓN AUTÓNOMA DE SITUACIONES PROBLEMÁTICAS MEDIANTE LA CREACIÓN DE ALGORITMOS SIMPLES. 	
Eje/Subeje	<ul style="list-style-type: none"> ● SISTEMAS DIGITALES DE LA INFORMACIÓN. DISPOSITIVOS COMPUTACIONALES, HARDWARE Y SOFTWARE. <p>*****</p> <p>ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN. ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN.</p>
Lo que involucra	<ul style="list-style-type: none"> ● DISTINCIÓN Y DESCRIPCIÓN DE OBJETOS TECNOLÓGICOS QUE, PARA FUNCIONAR, CONTIENEN UNA COMPUTADORA ENTRE SUS COMPONENTES. ● IDENTIFICACIÓN DE LOS CAMBIOS EN EL TIEMPO DE LOS DISPOSITIVOS COMPUTACIONALES PONIENDO EL ÉNFASIS EN SUS CARACTERÍSTICAS MORFOLÓGICAS Y FUNCIONALES. <p>*****</p> <p>RECONOCIMIENTO DE LA POSIBILIDAD DE FORMULAR DISTINTOS ALGORITMOS PARA UNA MISMA FINALIDAD.</p> <p>RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS SENCILLOS CON ALGORITMOS QUE INCORPORAN SECUENCIAS, CICLOS Y ALTERNATIVAS CONDICIONALES (FORMULACIÓN DE RECORRIDOS CON Y SIN OBSTÁCULOS, CON Y SIN TAREAS INTERMEDIAS, ENTRE OTROS).</p>

Evidencia de aprendizaje



--	--

Evaluación

- **Lista de Cotejo**, que orienta las observaciones de las actividades que llevan a cabo los/as niños/as, teniendo en cuenta los criterios: *Identifica las características del hardware y software, sus funciones y modificaciones en el tiempo. *Reconoce el orden de los pasos de los algoritmos. *Resuelve problemas creando algoritmos simples.
- **Tarjeta de salida**: al finalizar la clase, los/as estudiantes reflexionan sobre aquello que aprendieron a partir de distintos disparadores (por ejemplo “; “¿qué aprendiste hoy?; ¿qué ideas te llevas de la clase?”; “¿qué le contarías a un compañero que no pudo venir sobre lo que aprendimos?”). Esta información es clave para retroalimentar a los/as estudiantes.

Adaptaciones curriculares

Estudiante con necesidades especiales

El trabajo/a con los estudiantes con discapacidad requiere el diseño de un plan ajustado a las posibilidades de cada persona, teniendo en cuenta estos aspectos:

- ***Objetivos de aprendizaje**, concretos, viables.
- ***Tiempo flexible** en la realización de las consignas.
- ***Agrupamientos diversos (individual, de a pares, colectivo)**
- ***Actividades adecuadas** (uso de mayúsculas en las consignas, explicaciones orales, referentes gráficos donde se visualicen “los pasos” de un algoritmo, juegos simples que se complejizan progresivamente)
- ***Evaluación de aprendizajes** a través de las **tarjetas de salida** (prima la oralidad); **pruebas escritas adecuadas**.