



INSTANCIA PROVINCIAL 2022

TÍTULO DEL TRABAJO: Del papel a la compu.

NIVEL: Primario

CAMPO DE CONOCIMIENTO/ÁREA O ESPACIO CURRICULAR: PROPUESTA INTEGRADA: Lengua y Literatura- Ciencias Naturales- Plástica- TIC.

TURNO: Mañana

GRADO 6TO -SECCIÓN: "A" - CICLO: Segundo

CANTIDAD DE ESTUDIANTES PARTICIPANTES: 25 Alumnos

SABERES:

- La comprensión de conceptos básicos de la funcionalidad de los dispositivos computarizados y desarrollos robóticos utilizados en el hogar, la escuela y la comunidad, analizando sus partes (hardware), qué información utilizan, cómo la procesan y cómo la representan (software).
- La integración de recursos digitales variados en el desarrollo de actividades creativas, interactivas y multimedia, incluyendo el diseño de interfaces simples e incorporando conceptos básicos de programación.
- La selección, el uso y la combinación de una variedad de recursos digitales —incluyendo internet— en una diversidad de dispositivos, para diseñar y crear, en base a producciones propias o de otros
- El diseño de narrativas que combinen diversos lenguajes y medios digitales y permitan construir conocimientos en un marco lúdico y creativo.
- La recolección, análisis, evaluación y presentación de información y el reconocimiento de cómo es representada, recolectada, analizada y visualizada por medio de los dispositivos digitales.
- El acceso al ciberespacio para buscar información eficazmente, utilizando estrategias para identificar la relevancia y confiabilidad

DATOS DE LA INSTITUCIÓN

NOMBRE: Escuela N.º 44 Dr. José B. Zubiaur

LOCALIDAD: Eduardo Castex

TELÉFONO: 02334 - 442555

CORREO ELECTRÓNICO: escuela44@lapampa.edu.ar



DOCENTES

1-HEINZ, Silvia Leticia

2- FONTANA, Griselda



Hola somos Griselda Fontana, docente de Plástica y Silvia Heinz, docente de Lengua y Ciencias Naturales, de la Escuela N° 44, “José B. Zubiaur”, de Eduardo Castex. Ambas llevamos a delante la propuesta integrada: **DEL PAPEL A LA COMPU**.

La Escuela N°44, este año tiene un 6to grado, en cada turno. El 6to “A”, es donde desarrollamos está propuesta integrada con diversas áreas. Los 25 estudiantes de 6to grado son responsables, comprometidos y demuestran permanentemente interés por cada propuesta en la que se trabaja. Esto permitió que “**DEL PAPEL A LA COMPU**” pueda desarrollarse sin ninguna dificultad y fortalecerse clase a clase.

En la escuela se trabaja en equipo, con secuencias didácticas y un permanente intercambio al momento de definir los objetivos, propósitos, acuerdos y estrategias de enseñanza para que sean apropiadas para abordar los saberes planteados y el proceso de enseñanza - aprendizaje. En el presente año se incorporó a 6to una hora de taller, que se convirtió en una propuesta integrada de Lengua, Ciencias Naturales, Plástica y Tic, posteriormente otras áreas fueron incorporándose.

¿Qué Ejes temáticos se enseñan?

El trabajo: “**DEL PAPEL A LA COMPU**”, es parte de diversos **EJES TEMÁTICOS**, que dependen de las áreas, las secuencias y los tiempos del ciclo escolar. Los mismos se relacionan con los saberes de Tic, como son:

- La comprensión de conceptos básicos de la funcionalidad de los dispositivos computarizados y desarrollos robóticos utilizados en el hogar, la escuela y la comunidad, analizando sus partes (hardware), qué información utilizan, cómo la procesan y cómo la representan (software).
- La integración de recursos digitales variados en el desarrollo de actividades creativas, interactivas y multimedia, incluyendo el diseño de interfaces simples e incorporando conceptos básicos de programación.
- La selección, el uso y la combinación de una variedad de recursos digitales —incluyendo internet— en una diversidad de dispositivos, para diseñar y crear, en base a producciones propias o de otros
- La recolección, análisis, evaluación y presentación de información y el reconocimiento de cómo es representada, recolectada, analizada y visualizada por medio de los dispositivos digitales.
- El acceso al ciberespacio para buscar información eficazmente, utilizando estrategias para identificar la relevancia y confiabilidad de la búsqueda.
- El trabajo colaborativo y solidario mediado por TIC para la resolución de problemas, favoreciendo el intercambio de ideas, y la comunicación de forma clara y secuenciada de las estrategias de solución.
- La utilización de las TIC en forma segura, respetuosa y responsable, incluyendo la protección de los datos personales en el ciberespacio.
- La investigación, el desarrollo de proyectos y la toma de decisiones para resolver problemas mediante la selección de las aplicaciones digitales adecuadas y posibles.

¿Para qué se enseñan?

La lectura, la práctica y la producción de diversas actividades permitieron explorar y descubrir un mundo, crear otro, expresarse desde otros recursos y formarse en la utilización de diversas aplicaciones o programas que brindan las Tic.

La propuesta integradora posee los siguientes propósitos.

- Favorecer el desarrollo de habilidades que promuevan, en las distintas áreas, el uso de tecnología.
- Adquirir saberes básicos sobre Tic.
- Motivar e incentivar el uso de la computadora, para fines educativos.



- Aplicar lo adquirido en tic en otras áreas y en colaboración con otros grados.
 - Promover un marco de trabajo poniendo el eje en la enseñanza de la Educación digital, para su abordaje en espacios institucionales.
 - Recuperar las competencias vinculadas a la alfabetización digital que se vienen desarrollando a partir del trabajo con las ADM y otros dispositivos
- Para llevarlos a cabo se implementaron estrategias, donde la lectura, la escritura y la ejecución de programas o aplicaciones fueron haciendo el camino que le permitieron a muchos estudiantes adquirir saberes de computación que serán útiles en otros espacios o tiempos de su escolaridad.

¿QUÉ ES DEL PAPEL A LA COMPU?

Del papel a la compu es una propuesta integrada que surgió ante la necesidad de realizar una actividad. La educación va cambiando año a año, los saberes evolucionan, las estrategias se transforman y los recursos se modernizan.

Con la consigna de buscar información en internet y escribir en la computadora del ADM, un informe sobre un planeta aparecieron los primeros problemas: ¿Cómo escribir? ¿Qué utilizar? ¿De dónde copiar?, ¿Cómo copiar?, ¿Cómo pegó la foto? ¿Se puede achicar?, entre otros interrogantes. EL taller de literatura y plástica comenzó a dar respuestas a esas y otras preguntas, transformándose a pocos días del inicio, porque nos dimos cuenta que había otras cosas que eran necesarias trabajar y enseñar.

Desde la aparición de internet y las nuevas tecnologías se ha dado una verdadera revolución tecnológica en las aulas. Ahí donde antes el lápiz, el papel y los libros eran los principales protagonistas, cada vez van ganando más terreno las computadoras, los celulares y las tecnologías interactivas.

En la PROPUESTA INTEGRADORA se realiza con diversas actividades que requieren del uso de Tic's. para trabajar con las áreas de Lengua, Ciencias Naturales y Plástica, como así también en otras áreas.

¿Para qué sirve la propuesta integradora: DEL PAPEL A LA COMPU?

Sirve esta propuesta para que los estudiantes adquieran saberes de las áreas que tienen en 6to grado y puedan resolver o realizar actividades con el uso de tic, donde leen, escriben, analizan, comparten, se relacionan y aprenden.

El uso de las tecnologías en el ámbito educativo impacta de manera positiva en el aprendizaje académico. Ya que los motiva y fomenta en ellos la cooperación, la responsabilidad, la iniciativa y la creatividad. Para lograr la construcción de un producto final, o de varios.

¿Cómo se lleva adelante la propuesta?

Para desarrollar este trabajo, se abordan distintos temas, aplicaciones o programas: word, power paint, canva, gmail, drive, etc. según las necesidades de las áreas. Los días martes en 40 minutos se explica y trabaja lo teórico y práctico. Para que en otras áreas y tiempos puedan trabajar de manera independiente en los saberes que necesiten de tecnología.

¿Qué actividades se realizan?

Algunas actividades son:

- Escriben cuentos o informes, los ilustran para Lengua o Ciencias. Realizar esquemas conceptuales o síntesis. (Word – Paint).
- Grabar entrevistas (Grabadora de voz – en el Celular).
- Organizar power point o video en canva para utilizar como soporte de una exposición o presentar un tema.
- Recibir información para leer o enviar informes por mail. (Gmail – se hicieron sus correos con autorización familiar)
- Realizar actividades en equipo. (Drive)

En un futuro se desarrollaran otras aplicaciones o programas: EXCEL – CLASROOM – AULAS VIRTUAL - PADLET - GOOGLE EART - SIMULADORES – entre otras.



El aprender a utilizar las computadoras del aula digital móvil permitió que los alumnos de 6to grado colaboren con docentes de primer ciclo, cuando sus alumnos necesitaban prender y utilizar algún programa de las computadoras. Así se relacionaron todos con los saberes Tic.

¿A qué conclusión llegamos?

Se puede evaluar todo el proceso, como experiencia positiva, logramos incorporar a las clases las computadoras y los celulares para realizar actividades y poder actualizarnos en un mundo tecnológico. Somos parte del cambio y la escuela debe actualizarse a ese cambio.

¿Qué bibliografía utilizamos?

La bibliografía utilizada:

- Marco Pedagógico para Educación Digital, Programación y Robótica en el Nivel Primario.
- Núcleos de Aprendizajes Prioritarios Educación Inicial, Primaria y Secundaria. EDUCACIÓN DIGITAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA.
- Páginas Web.