

Proyecto Pedagógico

Plan de estudios de Informática



PRESENTACIÓN

La informática en la actualidad es conocida como el medio de comunicación más eficaz y actualizado con que cuenta la humanidad, por ello se hace necesario incluirla dentro del currículo escolar, pues se ha convertido en una herramienta para guiar la vida de los educandos.

"La información se refiere a hechos y opiniones suministradas y recibidas en el curso de la vida diaria. Se obtiene información directamente de otros seres vivos, de los medios masivos de comunicación, de los bancos electrónicos de datos, y de todo tipo de fenómenos observables en el ambiente que nos rodea. Una persona que hace uso de estos hechos y opiniones a su vez genera más información, parte de la cuál se comunica a otros durante la conversación, por instrucciones, en cartas o documento u otros medios.

La información organizada de acuerdo con alguna relación lógica se conoce como "cuerpo de conocimiento" y podrá ser adquirido a través de la exposición o estudio sistemático de éste. La aplicación del conocimiento (o destreza) conduce a la competencia y adicionalmente se dice que las intuiciones analíticas o experimentales constituyen instancias de sabiduría. El uso del término información no se limita exclusivamente a su comunicación por la vía del lenguaje natural. La información también se registra y se comunica a través del arte y de las expresiones faciales, los gestos, o por otro tipo de respuesta física, como tiritar. Además, toda entidad viva está dotada de información en su código genético. Estos fenómenos de la información permean el mundo físico y mental, y su variedad es tal, que hasta ahora ha desafiado todo intento de establecer una definición unificada de información".

JUSTIFICACION

Hoy en día es indiscutible que la informática puede contribuir a mejorar la calidad de la enseñanza y la investigación. En la época de la información y las comunicaciones, es bueno entender que la informática educativa ofrece un valioso potencial que no se debe ignorar en los procesos de renovación pedagógica: "Si nuestros centros de educación no asumen su papel como vanguardia de esta revolución del conocimiento, se puede correr el riesgo de que nos convirtamos en "piezas de museo" cada día más alejadas de las necesidades, problemas e intereses del desarrollo del hombre y la sociedad. Es mediante programas especiales de enseñanza, los estudiantes entran en el campo de la informática aplicada a la solución de tareas y trabajos escritos en computadora, así como también la aplicación de software especial para soluciones practicas. Se podaran preparar a estudiantes con los conocimientos que necesitan para explotar las nuevas tecnologías.

La formación y actualización en el área de informática, está aún muy distante del nivel que se necesita para que, en nuestro medio, los computadores sean usados más allá de la mera función de las máquinas de escribir y las calculadoras. De ahí la urgente necesidad de capacitar en informática para que éstos puedan sacar el máximo provecho de estas nuevas tecnologías prácticas que enriquecen la calidad de proyecto de vida.

ANTECEDENTES

El Colegio Sagrado Corazón del Niño Jesús se ha interesado por desarrollar un proceso educativo integral basado en competencias, logrando formar personas activas con habilidades para desenvolverse en forma correcta en el contexto en el que interactúan.

El colegio cuenta con una planta física amplia dotada con docentes y administrativos capacitados para brindar conocimientos que facilitan el desarrollo de nuevas habilidades y destrezas para la resolución de problemas.

MARCO FILOSOFICO

Pretendemos formar personas pensantes, líderes de sus propios proyectos, libres y autónomas capaces de convivir en la comunidad sustentando en valores y reconociendo a la familia como núcleo de la sociedad.

El estudiante COLSAG debe estar preparado para aportar a su comunidad desde el aula por medio de la elaboración de proyectos alternativos sobre lo que interpreta y argumenta en clase.

DESCRIPCIÓN DE LA COMUNIDAD

La institución pertenece a un ...

IDENTIFICACIÓN

Nombre de la institución:

Dirección:

Teléfono:

Ciudad:

Estrato:

Núcleo

Naturaleza: Privado

Carácter: Mixto

Jornada: Diurna

Modalidad: Preescolar, básica primaria

Directora actual:

Proyecto contextualizado a los grados: Quinto, sexto, séptimo

Docente:

Nombre del proyecto: .

OBJETIVOS GENERALES

- Ayudar a los alumnos y alumnas en el aprendizaje de los diversos campos de la informática, la consulta e investigación. Animándoles a un estudio atractivo, interactivo y eficaz para que sean capaces de progresar de manera autónoma, puesto que cada alumno es el verdadero autor de su aprendizaje.

- Colaborar con el profesorado en su tarea docente, ayudándole y facilitándole un material con el que lograr más fácilmente la formación de los estudiantes.
- Presentar contenidos conceptuales y procedimentales, en el texto del estudiante. Se lleva a cabo de manera secuencial y ordenada; partiendo de un nivel inicial básico y siguiendo un orden creciente de dificultad.
- Dar un elevado número de actividades permite que los diferentes contenidos sean tratados con distinto nivel de profundidad, dependiendo del grado de capacidad del estudiantado.
- Ayudar en el tratamiento y aprendizaje de la diversidad y a la integración de los alumnos con necesidades educativas especiales, así como es la Educación plástica y visual.
- Atender en la misma clase a alumnos con distinto nivel de profundización hace que se puedan llevar a cabo las posibles demandas de aquellos alumnos con niveles de partidas más avanzados o con mayor interés sobre el tema tratado.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Formar Estudiantes capaces de comprender la dimensión humana de la producción científica y las relaciones del hombre con su entorno.
- Formar Estudiantes con Énfasis en informática desde una perspectiva analítica, incorporando los desarrollos para la creatividad y el diseño.
- Formar Estudiantes que puedan apreciar la complejidad de la informática y generen propuestas de cambio significativas para el desempeño de su propia creatividad.
- Estimular la investigación para la construcción de criterios que permitan valorar la calidad de la práctica de la informática.
- Propiciar en los Estudiantes una actitud comprometida con el desarrollo de su propio conocimiento en el área de informática.
- Estimular la participación del Estudiante como gestor de ideas y métodos que incidan en la definición de políticas para su propio desempeño académico.
- Poder desempeñar desde su el inicio el estudiante el desarrollo y la construcción de un proyecto de vida que sea la expresión de los intereses de amplios para su propio desarrollo profesional; como apoyo al área de ética y valores humanos.

CONTENIDO TEMÁTICO A NIVEL GENERAL

- El Computador
- *LAS PARTES DEL COMPUTADOR*
- *Reconocimiento del escritorio*
- Ejecución de programas
- Manejo de Carpetas
- Solución de Problemas
- *Ventana del Procesador de texto.*
- *Manejo de documentos (Archivo)*
- Formato
- *Edición del documento*
- *Visualización del documento*
- *Funciones de inserción*
- *Herramientas*
- *Impresión.*
- *Manipular varios documentos al tiempo*
- Micro Mundos



- Proposición de exposición de conceptos construidos y trabajos desarrollados por los mismos estudiantes.
- Evaluaciones escritas donde el estudiante demuestra su capacidad conceptual y práctica.

COMPETENCIA PROPOSITIVA: permite la generación de hipótesis, establecimiento de conjeturas, encontrar posibles deducciones. En esta etapa del proceso el estudiante estará en capacidad de proponer alternativas viables a la solución de problemas que le son planteados.

Para que el estudiante sea competente a nivel propositivo:

- Desarrollo de proyectos individuales como apoyo al proyecto de la feria de la ciencia.
- Proporción de problemas aplicados a la vida cotidiana para que sean resueltos por el estudiante a través de la hipótesis y la generación de nuevos conceptos y teorías.

El estudiante debe estar capacitado para sustentar ante el grupo y la comunidad en general lo aprendido y proponer soluciones y alternativas prácticas a situaciones de su vida cotidiana.

EVALUACIÓN

La evaluación es una ventana a través de la cual se detecta el rumbo que están tomando los procesos. Durante todo el proceso educativo se evalúa, se orienta y se reflexiona. La evaluación permite al docente autoevaluarse y evaluar sus prácticas, y al estudiante identificar sus fortalezas y debilidades para hacer seguimiento de sus propios cambios y progresos.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Evaluaciones rápidas:

Son exámenes para resolver en un tiempo máximo de 5 minutos. Habrá por lo menos una cada dos semanas, pudiendo haber inclusive una semanal.

Participaciones:

Se considerarán las participaciones relevantes dentro de la clase de teoría (resolución de problemas, aclaración de situaciones dudosas), o bien, participaciones en los *foros de discusión en línea* que se abren durante el curso.

Aportaciones:

Se consideran todas aquellas actividades en que el alumno aporte conocimiento para el curso. Pueden ser:

- * Presentación de algún artículo de interés, relacionado con el curso.
- * Selección de algún sitio Web, debidamente explicado.

Problemas:

Serán seleccionados por cada estudiante, a partir de la bibliografía relacionada con cada unidad. El alumno presentará los problemas resueltos en su cuaderno de la asignatura el día de examen de unidad.

Exposiciones:

Será una exposición durante el bimestre, siendo válida para todas las unidades del curso. Es la única actividad de evaluación teórica que se desarrolla en equipos de trabajo. Los temas y fechas serán dados a conocer oportunamente a los estudiantes para que preparen su trabajo.

Exámenes bimestrales:

Se aplicará uno por cada bimestre de aprendizaje, al término de éste, en el aula y hora de clase.

MODALIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Teórico y práctico.

Material didáctico de apoyo:

El estudiante necesitara para su desarrollo:

- Texto guía.
- Cuaderno de apuntes cuadriculado.
- Carpeta plastificada con cauchos.
- Lapiceroa
- 1 CD en blanco.
- Pendrive
-

CONCLUSIONES

El diseño de este proyecto deja al docente una idea más clara y organizada sobre el desarrollo de estrategias para el aula de clase basadas en competencias pedagógicas y utilizando la informática como herramienta educativa.

Con la aplicación de este proyecto se eleva el nivel académico de los estudiantes del Colegio María Auxiliadora

La forma de evaluar eleva el nivel de exigencia.

La aplicación de este proyecto ayuda a mejorar el nivel de vida de los estudiantes y la motivación de las clases..

AUTORA:

**MARCELA STRAHL
PROF. INFORMÁTICA EDUCATIVA
REFERENTE TICS
COLEGIO MARÍA AUXILIADORA
VIEDMA- RIO NEGRO**

