Institución: INSTITUTO PARROQUIAL MONSEÑOR LUIS KLOSTER (NIVEL PRIMARIO)
Localidad: ISLA VERDE – Dep.: MARCOS JUAREZ
Autores: DOMÍNGUEZ, MARÍA NOEL
Email: marianoeld2002@yahoo.com.ar

MATERIA: INFORMATICA

ALUMNOS: SEGUNDO CICLO (4°, 5° Y 6° GRADO)- EGB.

Fundamentación:

En nuestra institución educativa revalorizamos la importancia que tienen hoy las nuevas tecnologías en general para el niño y la institución misma. Por eso nos cuestionamos al comenzar este proyecto institucional, la disciplina "Informática", a implementarse en el segundo ciclo: *¿Qué le puede aportar la informática a un niño desde el punto de vista del aprendizaje y su quehacer real en la etapa en la que se encuentra?* La respuesta desde los hogares, fue que los padres operarán la computadora junto con los niños, respondiendo a sus inquietudes. Y en la escuela, la finalidad es que el conocimiento y manejo de la PC se aborde desde el área de informática, logrando la integración con los diversos contenidos temáticos desarrollados en el aula, en las distintas áreas.

"La computadora es un recurso muy valioso, una herramienta útil y enriquecedora, para ser aplicada tanto en el hogar como en la escuela".

¿Que nos propusimos?

- Despertar el espíritu crítico del chico.
- Estimularlo para que, a través de la lectura, la práctica y la investigación, elaboren sus propias conclusiones.
- Incentivar la creatividad y la productividad.
- Valorar su proceso de aprendizaje individual y grupal.
- Insertarlos en el mundo actual y capitalizar las fabulosas posibilidades que nos ofrece la computación como herramienta educativa.

Objetivos

- Adquirir habilidades en el manejo de la computadora (Hardware y Software).
- Comprender la función social de la informática.
- Conocer los comandos básicos para ejecutar.
- Comprender el concepto y utilidades de los programas y reconocer los elementos de los mismos.
- Profundizar los conocimientos previos, e ir adquiriendo autonomía en el uso.
- Emplear distintas situaciones en los entornos de diseño, la planilla de cálculo, el procesador de texto, en presentaciones multimediales y gráficas, en la Web.
- Valorar la computadora como una herramienta para desarrollar los contenidos del aula.
- Utilizar la computadora como una herramienta al servicio del aprendizaje.

Una propuesta flexible y abierta.

Los educadores siempre debemos considerar y respetar los tiempos individuales de crecimiento de cada niño. Por ello, es que las propuestas de la planificación sea flexible y abierta a nuevos caminos, nuevas actividades, recorridos y trabajos… que sean cada vez más creativos y que el alumno pueda preguntarse:

- ¿Qué voy a conocer?
- ¿Qué voy a realizar?
- ¿Cómo manifiesto mi interés?

Los alumnos del segundo ciclo tienen clases de computación una vez por semana. Las mismas se desarrollan en forma extra escolar, en pre y pos hora. Lo llamativo es que, *nunca faltan y nunca se los oye quejar de tener que quedarse cuando todos se van.*

Esto nos reafirma la fascinación que sienten los niños por la computadora, y que puedan utilizarla en forma responsable y contractiva no sólo en los proyectos escolares, sino también en todo tipo de tarea de la vida cotidiana.

CLASE DE COMPUTACIÓN:

Desde 4° a 6° grados los conocimientos se van incrementando progresivamente, en forma dinámica y flexible en contenidos y actividades, en el uso de los programas y las herramientas específicas.

Como objetivo general de la materia el alumno pueda adquirir, al finalizar el nivel primario, los conocimientos básicos en: diseñadores gráficos (Paint), procesadores de textos (Word Pad, Word), planilla de cálculo (Excel), presentaciones multimediales (Power point, Movie Make), software educativos didácticos (Encarta, Microsof Kid), navegación en la web (Internet, Motores de búsqueda).

Para que los niños desarrollen mejores competencias comprensivas sobre esta sorprendente tecnología, buscamos recrear algunos contenidos significativos a través de historietas, gráficos, dibujos humorísticos, investigación, creación de videos, situaciones problemáticas, etc. Todo esto a realizarse en la computadora, mediante la selección de actividades, detallado paso a paso, y en forma clara y precisa.

N U E S T R A E X P E R I E N C I A N ° 1 :

MATERIA: **COMPUTACIÓN.**

ALUMNOS: **6° GRADO "A" Y "B"**

TÍTULO:

Día del Maestro –2008

CONTEXTUALIZACION

Después de las vacaciones de julio, comenzamos a planificar con los alumnos qué regalo le podíamos hacer a todas las seños para fiesta del día del maestro. Para la realización ser de dicho proyecto se debía usar la computadora como instrumento y los programas conocidos por ellos.

Los niños realizaron un video con último programa que habían aprendido a usar, Windows Movie Make. La idea les interesó y así entre todos pensamos cuál podía ser el tema.

El tema seleccionado entre muchas sugerencias, fue ¿Qué personaje de los cuentos le hubiese gustado ser de chica?

Pero… ¿cómo íbamos a saber qué les gustaba a cada una de las seños de la escuela?

Para dar respuesta a dicha pregunta decidimos llevar a cabo las siguientes actividades en ocho clases aproximadamente.

DESCRIPCION DE LO REALIZADO

PRIMERA ETAPA: Realizamos una encuesta en el Word con formato tabla. En ella había muchas preguntas que servían para despistar y la que nosotros necesitábamos para el trabajo.

Encuesta docente:

1.Nombre completo.	
2.¿A que te gustaba jugar de chica?	
3.¿Qué sobrenombre tenias de chica?	
4.¿Qué libro de cuento te gustaba leer?	
5.¿Qué personaje te hubiese gustado ser de chica?	
6.¿Cuál es tu color favorito?	

SEGUNDA ETAPA: Una vez realizadas las encuestas, comenzamos a buscar y bajar de Internet, usando un buscador, imágenes que correspondían a las respuestas de las seños, por ejemplo: cenicienta, blanca nieves, hadas, princesas, reina, Alicia en el país de las maravillas, etc., las mismas eran guardadas en una carpeta creada especialmente para el trabajo.

TERCER ETAPA: Les tomamos fotos a las seños de los niveles inicial y primario- sin decirles para que las fuéramos a usar-

CUARTA ETAPA: Utilizamos el programa Paint par realizar el recorte de los rostros de las seños y se colocaban sobre las imágenes bajadas de Internet. Se aplicaron todas las herramientas de este programa, máscara de recorte, combinación y modificación de colores, tamaños de imágenes, borrador, lápiz, pincel, etc.

QUINTA ETAPA: Entre todos inventamos una pequeña historia para el comienzo del video, que fue grabada en audio en la sala de música.

SEXTA ETAPA: Se trabajó en grupos de dos por computadora, cada grupo realizó un video usando el programa adecuado Windows Movie Make. Una vez realizados, se fueron seleccionando imágenes, y con efecto y texto de cada archivo se creó uno nuevo, de esta manera todos tuvieron participación.

REALIZACION DEL VIDEO: abrir imágenes , que eran de las seños en el festejo de fin de año se les colocó el audio, y luego cada una de las imágenes creadas con los personajes, a las que se les

agrego música de una canción del día del maestro seleccionada por la seño de música. Luego rotulamos cada una de las fotos y finalmente los efectos y transiciones al video.

DIFICULTADES

En las divisiones (A y B) al ser tan numerosas, la dificultad fue la selección de qué imágenes creadas por ellos serían utilizadas en el video, ya que no es posible la inclusión de todas. El video tendría una duración de cuatro minutos.

EVALUACION

PRESENTACION: el video fue presentado y proyectado – con la complicidad de la seño de música- en el cierre del acto del festejo del "Día del Maestro". El mismo fue una sorpresa para las seños, y se le regalo a cada una copia del DVD.

VALORACION DE LA EXPERIENCIA

Los niños muy motivados y animados por experimentar algo que nunca habían realizado y con gran entusiasmo de aprender a manejar el programa nuevo e implementarlo en sus hogares. Lo antes dicho se vio plasmado ya que muchos de ellos realizaron videos para compartir con sus familias.

PERSPECTIVA

La finalidad, a través de éste proyecto, era incentivarlos en la creación de proyectos educativos. Este objetivo se cumplió, ya que comenzaron a trabajar en la realización de un nuevo video sobre "Vida y Obra del General San Martín". Para el mismo se realizará una investigación que será utilizada en la escuela como material de consulta.

N U E S T R A E X P E R I E N C I A N ° 2 :

ALUMNOS: **5° GRADO "A" Y "B"**

ÁREA: **EDUCACIÓN MUSICAL**

TÍTULO:

FOLKLORE ARGENTINO

CONTEXTUALIZACION

Una de las funciones de la escuela es la transmisión de la herencia social de los pueblos abarcando las distintas manifestaciones del folklore: música, danza, comidas regionales, artesanías, literatura, teatro, lingüística regional.

El tiempo estimado de realización fue de un trimestre.

OBJETIVO

El objetivo del proyecto es conocer, respetar y valorar las creencias, actitudes y valores de nuestro acervo cultural y patrimonio histórico artístico.

CONTENIDO:

- Ámbitos folklórico-musicales.
- Instrumentos indígenas y criollos.
- Clasificación.
- Folklore material y espiritual.

DESCRIPCION DE LO REALIZADO

Debido a la falta de interés y entusiasmo de los alumnos hacia nuestra cultura autóctona, y a la influencia que ejercen los medios de comunicación, que lo Inducen a consumir producciones venidas de otras partes del mundo, es que se recurre al uso de Internet y de la computadora como recurso didáctico para motivar como herramienta para poder visualizar parte de nuestro folklore que de otra forma no sería posible.

De esta manera los alumnos observaron y escucharon instrumentos (indígenas y folklóricos), imágenes ("La fiesta de la Pachamama" y el "Carnaval en el Noroeste") y rituales mapuches con la intervención de instrumentos musicales considerados sagrados como el Kultrum en la Patagonia.

ACTIVIDADES EN EL GABINETE DE INFORMÁTICA

En Internet, usando motores de búsqueda (direccionando la búsqueda), y también el programa Encarta en las clases se trabajo:

- Selección de imágenes, de las distintas zonas geográficas con la música que las identifica.
- Ritmos folklóricos musicales de cada zona, para su audición.
- Visualización de instrumentos folklóricos pertenecientes a cada ámbito.
- Audición de instrumentos musicales aborígenes y acriollados.
- Clasificación según su materia vibrante.
- Observación de imágenes de fiestas populares, religiosas y tradicionales.
- Búsqueda y audición de intérpretes folklóricos actuales.

CULMINACIÓN

Con los conocimientos adquiridos en la materia informática y el manejo del programa Power Point los alumnos, después de la investigación por zonas, debieron realizar una presentación grupal con imágenes, textos y sonido. Aplicaron todas las herramientas del programa (diseño, fondo, presentación, efectos, transición, etc.)

……

PARA DESTACAR:

Para contar con la computadora como una herramienta educativa, las docentes de la institución se están capacitando en un curso de INTEL EDUCAR. Esto permitirá que desde todas las áreas el uso de la computadora una herramienta mas en el proceso educativo.

"La s COMPUTADORA no hacen magia, Los DOCENTES sí"

Craig Barrett – Presidente de INTEL