

TÍTULO DEL PROYECTO: De Vuelta a la Primaria

INSTITUCIÓN: IPEM Nro. 203 “Dr. Juan Bautista Dichiara”

LOCALIDAD: Río Cuarto

AUTORA:

Patricia Alejandra Nonino

pnonino@fibertel.com.ar

CONTEXTUALIZACIÓN

El proyecto “De vuelta a la Primaria” se llevó a cabo en el Instituto Provincial de Educación Media Nro. 203 “Dr. Juan Bautista Dichiara”. Escuela de gestión pública con especialidad en Economía y Gestión de las Organizaciones, ubicada en el radio centro de la ciudad de Río Cuarto, a la que asisten alumnos provenientes de hogares de diferentes clases sociales, predominantemente clase media y media-baja.

Participaron del proyecto los alumnos de las tres divisiones de 4^{to} año (4^{to} año A, B y C), junto con la docente de la asignatura Recursos Informáticos.

Las actividades propuestas se desarrollaron en un período de dos meses, precisamente entre septiembre y octubre del año 2007.

FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

La incorporación de las computadoras en la Escuela no siempre significa la “Integración” de ellas en el desarrollo de actividades áulicas cotidianas sino que, muchas veces, se convierten en objetos de estudio como nuevos productos tecnológicos.

Es importante valorizar el uso de la PC como recurso didáctico y herramienta enriquecedora para la enseñanza y el aprendizaje, donde el conocimiento y el manejo de las máquinas deben integrarse con los diversos contenidos temáticos que se desarrollan en el aula.

El proyecto “De Vuelta a la Primaria” propone el desarrollo de actividades que impliquen el empleo de herramientas informáticas en la producción de diversos textos, cuya temática se adecue a alumnos que cursan del último grado de la Escuela Primaria.

Con ello, se pretende acercar una recopilación de las producciones escritas a Entidades Educativas que sean de interés que sus alumnos se sumen en el próximo año al Proyecto Educativo del IPEM Nro. 203 “Dr. Juan Bautista Dichiara”.

De esta manera, las actividades planteadas cumplen con un doble valor productivo: por un lado, mostrar a los alumnos que sus trabajos pueden ser útiles a otros, y por otro lado, estrechar vínculos entre Instituciones Educativas.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Optimizar el uso de programas informáticos y transferir los conocimientos adquiridos a situaciones nuevas.

- Aplicar las herramientas de programas procesadores de textos para la correcta presentación de la información.
- Utilizar un vocabulario informático adecuado a los temas tratados.
- Promover actitudes de colaboración para el trabajo en equipo, fomentando la participación y el intercambio de ideas.
- Establecer vínculos de comunicación entre la Escuela y otras Instituciones Educativas del medio.

CONTENIDOS CURRICULARES

El proyecto involucra el desarrollo de contenidos curriculares propios de la asignatura Recursos Informáticos:

- Entorno Windows XP: Administración de carpetas y archivos.
- Redes de computadoras: concepto, tipos y requerimientos de hardware y software. Internet: concepto y requerimientos de conexión. Direcciones, sitios y páginas Web. Navegadores. Buscadores: estrategias básicas para la búsqueda de información
- Procesador de Textos: Formato de Textos (tipo de letra, color, tamaño y estilos.). Formato de Párrafos (Alineación, sangrías e interlineados). Vista preliminar. Ortografía. Bordes y sombreados. Imágenes. Numeración y viñetas. Números de Páginas. Configuración de página (tipo de papel, orientación y márgenes). Barra de Dibujo (herramientas y formato de dibujos, WordArt). Manejo de documentos simultáneos. Impresión de documentos.
- Graficadotes: Herramientas de diseño gráfico (formas geográficas, goma, colores, pinceles, texto, sellos, texturas, fondos, etc.).

ACTIVIDADES

Los alumnos semanalmente tienen 3 horas de 40 minutos (1 módulo y medio) dedicados a la asignatura Recursos Informáticos. El proyecto implica el desarrollo de las siguientes actividades:

- 1) Presentación del proyecto a los alumnos: comentario sobre las tareas a realizar, forma de trabajo y tiempo disponible.
- 2) Organización y división de los equipos de trabajo. Los alumnos escogen libremente a los integrantes de su grupo, no permitiéndose más de 4 alumnos por grupo.
- 3) Selección de la temática a desarrollar. La misma debe corresponder a una de las áreas de estudio de la Escuela Primaria: Lengua, Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Educación Tecnológica, Educación Musical, Educación Física, Computación o Inglés.
- 4) Búsqueda y selección de la información en diferentes fuentes bibliográficas.
- 5) Análisis, comprensión y tratamiento de la información recolectada, adecuando principalmente el vocabulario a la edad de los lectores.

6) Intercambio de opiniones y diseño en papel de la producción escrita a realizar: formato y contenido de la tapa, páginas interiores, imágenes, etc.

7) Utilización de programas informáticos para plasmar de manera digital el diseño establecido con anterioridad. Cada grupo debe respetar ciertas normas de presentación en cuanto a la configuración de páginas, formato de textos, formato de párrafos, bordes y sombreados, viñetas, imágenes, etc.

8) Revisión, compaginación e impresión de tapas y páginas interiores.

9) Armado del trabajo final. Recopilación de todas las producciones realizadas por los tres cursos: 4to. año A, 4to. año B y 4to. año C.

10) Visita a una Institución Educativa de Nivel Primario para compartir un momento de lectura con los alumnos y entregar los textos realizados.

Cada grupo de trabajo dispone de 2 computadoras para realizar todas las tareas requeridas hasta finalizar el proyecto. Toda la información debe ser ingresada a las computadoras para su tratamiento digital mediante el teclado, no permitiéndose la utilización de ningún medio de almacenamiento externo para copiar textos extraídos de Internet.

Una vez presentadas las actividades y las herramientas para su concreción, cada grupo de trabajo debe administrar el tiempo y los recursos para entregarlas en el plazo estipulado y de acuerdo a las normas establecidas.

Los costos de tinta y papel implicados en las producciones se comparten entre los alumnos y el Colegio y las Instituciones Educativas destinatarias son seleccionadas por la Dirección del IPEM Nro. 203, resultando escogidas las Escuelas General Paz, Amadeo Sabatini y Vélez Sarfield.

RECURSOS

- Humanos: Docente de Informática y alumnos de 4to. año A, B y C.
- Materiales: Resma de papel legal de 75 gr., hojas de papel legal de 180 gr. y cartuchos de tinta Epson.
- Espacios: Aulas y sala de informática de la Institución.
- Equipos y Software: Computadoras, scanner e impresora. Windows XP, Microsoft Word, graficador Paint.

EVALUACIÓN Y VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

La evaluación del proyecto permite obtener información respecto de los resultados del mismo y sobre las operaciones realizadas para llevarlo a cabo. Se realiza una:

- Evaluación Interna: a medida que se desarrolla el proyecto reajustando la distribución de recursos humanos y materiales para el logro de las actividades planteadas.
- Evaluación de los Logros: midiendo los logros obtenidos en las tareas realizadas para alcanzar el producto final, en relación a los objetivos propuestos.

- Evaluación del Impacto: verificando el aprendizaje y la aplicación de herramientas informáticas en situaciones nuevas, valorando el grado de adhesión al proyecto y la predisposición al trabajo grupal.

El proyecto tuvo aceptación por parte de los alumnos participantes, demostrando su interés y esfuerzo en cada una de las tareas realizadas.

Las temáticas abordadas fueron muy variadas, siendo algunas de ellas: animales en extinción, animales venenosos, los indios, instrumentos musicales, los planetas, la luna, razas amistosas, tecnología automotriz, así eran los dinos, recursos naturales, entre otras.

Además, el hecho de exponer las producciones en la muestra anual de trabajos realizados en la Institución, posibilitó que el resto del alumnado tome conocimiento del proyecto y los alumnos de cuarto año del presente ciclo escolar manifiesten el deseo de continuarlo con nuevas propuestas e ideas.