

DESCRIPCIÓN DE UN PROYECTO DE INTEGRACIÓN O ACTIVIDAD DE INFORMÁTICA

CONTENIDO

1. Objetivos de este material
2. Plantilla de Proyectos/Actividades
3. Descripción en un Proyecto o Actividad
4. Ejemplos de Descripciones

1. OBJETIVOS

- Identificar los elementos del encabezado de la Plantilla Proyectos/Actividades utilizados para documentar un Proyecto o Actividad.
- Nombrar qué características debe tener una buena Descripción de un Proyecto o Actividad.

2. PLANTILLA DE PROYECTOS/ACTIVIDADES

Para documentar los Proyectos o Actividades, se usa la Plantilla Proyectos/Actividades, la cual facilita su elaboración y posterior sistematización en la herramienta interactiva Gestor de Proyectos de Eduteka (Banco de Proyectos o Actividades en la Web).

EDUTEKA GESTOR DE PROYECTOS DE CLASE PLANTILLA PARA ELABORAR PROYECTOS DE CLASE O ACTIVIDADES DE INFORMÁTICA																			
NOMBRE DEL DOCENTE:	Eduteka	Tipo de Aporte:	Proyecto de Clase o Actividad de Informática																
NOMBRE DEL APORTE:	Ciclo del Agua																		
ÁREA ACADÉMICA:	Ciencias	MATERIA:	Ciencias Naturales																
HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS:	Scratch v. 1.4	Edad y Grado:	De 7 a 12 Años (7º a 5º)																
DESCRIPCIÓN:	Pídele que la descripción sobre una visión, lo más clara y amplia posible, de la intención educativa de este proyecto y de los objetivos de aprendizaje que pretende lograr.																		
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:	Al finalizar esta actividad los estudiantes estarán en capacidad de: - Definir de forma escrita qué es el ciclo del agua y cada uno de los procesos que lo conforman. - Reconocer que el agua cambia de estado y se desplaza de forma constante. - Crear en Scratch una simulación, que mediante un menú muestre de manera individual cada proceso del Ciclo del Agua y el ciclo completo, con sus respectivas definiciones.																		
DURACIÓN DEL PROYECTO:	7 sesiones de 45 minutos, distribuidas así: <table border="1"> <thead> <tr> <th>Sesión</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Presentar el Proyecto (profesor)</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Explicación oral del Ciclo del agua</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Plantear meta volante 1 (docente)</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Plantear meta volante 2 (docente)</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Plantear meta volante 3 (docente)</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Plantear meta volante 4 (docente)</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>Plantear meta volante 5 (docente)</td> </tr> </tbody> </table>			Sesión	Descripción	1	Presentar el Proyecto (profesor)	2	Explicación oral del Ciclo del agua	3	Plantear meta volante 1 (docente)	4	Plantear meta volante 2 (docente)	5	Plantear meta volante 3 (docente)	6	Plantear meta volante 4 (docente)	7	Plantear meta volante 5 (docente)
Sesión	Descripción																		
1	Presentar el Proyecto (profesor)																		
2	Explicación oral del Ciclo del agua																		
3	Plantear meta volante 1 (docente)																		
4	Plantear meta volante 2 (docente)																		
5	Plantear meta volante 3 (docente)																		
6	Plantear meta volante 4 (docente)																		
7	Plantear meta volante 5 (docente)																		
REQUISITOS:	Estos pueden ser conocimientos, cubrimiento de temas específicos, manejo de herramientas informáticas, etc. - Conexión a Internet (compartir proyecto) - Estar registrado en la página de Scratch - Los estudiantes deben conocer los pasos de Bojja para solución de problemas, y deben saber diligenciar la plantilla del Ciclo de Programación.																		
RECURSOS Y MATERIALES:	Recursos indispensables para que el estudiante pueda desarrollar adecuadamente el proyecto. - Software Scratch - Plantilla del Ciclo de Programación - Enlace al cuento (La Gota Clara) http://export.writar.zoho.com/public/villyfigueroa/La-gota-clara/																		

Los elementos iniciales de la plantilla, que se encuentran en color amarillo, permiten ingresar información general del Proyecto o Actividad, como: Nombre del Docente, Tipo de Aporte, Nombre del Aporte, Área Académica, Materia, Herramienta Informática, Edad y Grado.

EDUTEKA GESTOR DE PROYECTOS DE CLASE PLANTILLA PARA ELABORAR PROYECTOS DE CLASE O ACTIVIDADES DE INFORMÁTICA			
NOMBRE DEL DOCENTE:	Eduteka	Tipo de Aporte:	Proyecto de Clase o Actividad de Informática
NOMBRE DEL APORTE:	Ciclo del Agua		
ÁREA ACADÉMICA:	Ciencias Naturales	MATERIA:	Biología
HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	Scratch v. 1.4	Edad y Grado:	Ej.: 7- 10 Años (3° a 5°) 5°
DESCRIPCION: Procure que la Descripción aporte una visión, lo más clara y amplia posible, de la intención educativa de este proyecto y de los objetivos de aprendizaje que pretende lograr.	- En esta actividad los estudiantes representan en Scratch de forma animada, el ciclo del agua. Identificando y explicando los procesos que hacen parte de él, como: evaporación y traspiración, condensación, precipitación e infiltración. Estándar MEN que cubre: Describo y relaciono los ciclos del agua, de algunos elementos y de la energía en los ecosistemas		
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: ¿Qué quiero que los estudiantes logren o alcancen con la realización del proyecto? Se deben tener en cuenta los cuatro elementos propuestos por Mager: quién, qué, cómo y cuánto.	Al finalizar esta actividad los estudiantes estarán en capacidad de: - Definir de forma escrita qué es el ciclo del agua y cada uno de los procesos que lo conforman - Reconocer que el agua cambia de estado y se desplaza de forma constante. - Crear en Scratch una simulación, que mediante un menú muestre de manera individual cada proceso del Ciclo del Agua y el ciclo completo, con sus respectivas definiciones.		

A continuación se explican estos elementos:

Nombre del Docente: Se escribe el nombre del o los docentes que diseñaron el Proyecto o Actividad. En caso de ser diseñado por más de un docente, se recomienda al momento de publicarlo en el Gestor de Proyectos, nombrarlos en la casilla de Créditos.

Tipo de Aporte: Se especifica si es Proyecto de Aula o una Actividad de Informática.

Nombre del Aporte: Se escribe el nombre del Proyecto o Actividad. Procure que el nombre se relacione con el tema a desarrollar.

Área Académica: Se escribe el área académica al cual pertenece el Proyecto o Actividad. Por ejemplo: Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Informática, Matemáticas.

Materia: Corresponde a la materia o asignatura que hace parte del área académica. Por ejemplo, si seleccionó como área académica Matemáticas, la materia o asignatura podría ser: Álgebra, Aritmética, Cálculo o Estadística.

Herramienta Informática: Corresponde a la(s) herramienta(s) de informática que se usan en el proyecto. Por ejemplo: Internet, Hoja de Cálculo, Procesador de Texto, Scratch, entre otras.

Edad y Grado: Se escribe el rango de Edad y el Grado de los estudiantes a los cuales está dirigido el Proyecto o Actividad, por ejemplo 7-10 años (3° a 5°).

3. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO O ACTIVIDAD

EDUTEKA GESTOR DE PROYECTOS DE CLASE PLANTILLA PARA ELABORAR PROYECTOS DE CLASE O ACTIVIDADES DE INFORMÁTICA			
NOMBRE DEL DOCENTE:	EduTEKA	Tipo de Aporte:	Actividad de Informática
NOMBRE DEL APORTE:	Ciclo del Agua		
ÁREA ACADÉMICA:	Ciencias	MATERIA:	Ciencias Naturales
HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	Scratch v. 1.4	Edad y Grado:	El: 7 - 10 Años (3° a 5°) 5°
DESCRIPCIÓN: Procure que la Descripción aporte una visión, lo más clara y amplia posible, de la intención educativa de este proyecto y de los objetivos de aprendizaje que pretende lograr.	- En esta actividad los estudiantes representan en Scratch de forma animada, el ciclo de agua. Identificando y explicando los procesos que hacen parte de él, como: evaporación y transpiración, condensación, precipitación e infiltración. Estándar MEN que cubre: Describo y relaciono los ciclos del agua, de algunos elementos y de la energía en los ecosistemas		
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:	Al finalizar esta actividad los estudiantes estarán en capacidad de:		

La Descripción debe dar una visión, lo más explícita y amplia posible, de la intención educativa del Proyecto y de los objetivos de aprendizaje que pretende alcanzar. Para lograrlo, se recomienda que el párrafo inicial sea claro, específico y de una visión general de lo que se va a encontrar en el Proyecto.

Se recomienda que tenga en cuenta la Espiral de la Creatividad y la Solución de Problemas para empezar a diseñar su Proyecto o Actividad.

De igual forma es importante que en este campo, se nombren el o los Estándares Educativos que se cumplirán al realizar el Proyecto o Actividad.

Los estándares educativos para Colombia e Informática, los pueden encontrar en:

Matemáticas

<http://www.eduteka.org/pdfdir/MENEstandaresMatematicas2003.pdf>

C. Naturales

<http://www.eduteka.org/pdfdir/MENEstandaresCienciasNaturales2004.pdf>

Estándares NETS-E

<http://www.eduteka.org/estandaresestux.php3>

4. EJEMPLOS DE DESCRIPCIONES DE PROYECTOS

Proyecto: Análisis Arbóreo

Descripción:

El proyecto consiste en la utilización, en el aula, de un programa como CmapTools o Inspiration para crear Diagramas Arbóreos a partir de oraciones suministradas por el docente. Lo anterior con el fin de reforzar en el educando los conocimientos relacionados con las funciones que cumplen las palabras dentro de la oración y con la importancia que tienen los componentes tanto semánticos como sintácticos para la estructura del lenguaje. Estándar Educativo: elaboro un plan textual, organizando la información en secuencia lógica.

Proyecto: De los Monos al Hombre

Descripción:

Con este proyecto, se pretende conocer más a fondo a los primates, los animales bípedos más antiguos del mundo y examinar en detalle su capacidad de caminar erguidos y las consecuencias de esta capacidad, en términos de la evolución humana. Para llevar a cabo el proyecto los estudiantes deben tener siempre en mente, las similitudes que puedan encontrarse entre los primates y el hombre, con el objeto de hacer una presentación al grupo sobre los resultados obtenidos con la investigación que llevarán a cabo con respecto a la marcha bípeda. En ésta, deben establecer las similitudes y diferencias entre la marcha de los monos y la del hombre. Estándar Educativo: Explico el origen del universo y de la vida a partir de varias teorías