

PLANTILLA PROYECTO DE INTEGRACIÓN O ACTIVIDAD DE INFORMÁTICA

Secciones: Recursos, requisitos y materiales

CONTENIDO

1. Objetivos de este material
2. Plantilla Proyectos/Actividades
3. Requisitos
4. Recursos y Materiales

1. Objetivos de este material

- Identificar en la Plantilla Proyectos/Actividades, las secciones destinadas a documentar los Requisitos, Recursos y Materiales.
- Explicar cuáles son los requisitos para un Proyecto o Actividad.
- Explicar qué son los Recursos y Materiales para un Proyecto o Actividad.

2. Plantilla Proyectos/Actividades

Para continuar con la documentación de la información del Proyecto o Actividad, se deben identificar en la plantilla las secciones correspondientes a “Requisitos” y “Recursos y Materiales”.

EDUTEKA GESTOR DE PROYECTOS DE CLASE			
PLANTILLA PARA ELABORAR PROYECTOS DE CLASE O ACTIVIDADES DE INFORMÁTICA			
NOMBRE DEL DOCENTE:	Nombre de Apellido 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 7-10 Años (3º a 5º)
DESCRIPCIÓN:	Resumiendo la descripción de una web, en la que se muestra el ciclo del agua, se pretende que los estudiantes identifiquen y expliquen los procesos que hacen parte de él, como: evaporación y condensación, precipitación e infiltración. Estándar MEN que cubre: Describir y relacionar 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: - Definir de forma escrita que 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 de muestra 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:		
	Sesión	Descripción	
	1	Presentar el Proyecto (Scratch)	
	2	Elaboración del Ciclo del Agua	
	3	Plantear meta docente 1	
	4	Plantear meta docente 2	
	5	Plantear meta docente 3	
	6	Plantear meta docente 4	
	7	Plantear meta docente 5	
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 Polya para solución de problemas, y deben saber diligenciar la plantilla del Ciclo de Programación.		
RECURSOS Y MATERIALES:	Software Scratch Plantilla del Ciclo de Programación Enlace al cuento (La Gota Clarita) http://export.writer.zoho.com/public/willyfigueroa/La-gotita-Clarita/		

3. Requisitos

Un Requisito es una “Circunstancia o condición necesaria para algo” (Diccionario de La Lengua Española).

En el caso de los Proyectos de Integración o Actividades de Informática, los requisitos pueden incluir el manejo de herramientas como Scratch, MicroMundos o alguna Suite de Oficina. También se puede especificar en esta sección, el cubrimiento de temas específicos previo al desarrollo del proyecto, por ejemplo, conocer los procesos involucrados en el ciclo del agua, o manejar el concepto de fraccionarios propios.

4. Recursos y Materiales

Según el Diccionario de la Lengua Española, los Recursos son un “Conjunto de elementos disponibles para resolver una necesidad o llevar a cabo una empresa” y los Materiales, son un “Conjunto de máquinas, herramientas u objetos de cualquier clase, necesarios para el desempeño de un servicio o el ejercicio de una profesión”.

Al planear el desarrollo de un Proyecto o Actividad, es muy importante especificar con claridad cuáles son los Recursos o Materiales con los que deberá contar el estudiante a fin de desarrollar adecuadamente la Tarea. En Proyectos de Tecnología, se deben enumerar las herramientas de Hardware o Software que se utilizararán, así como enlaces a sitios Web relevantes para el trabajo.

Por ejemplo, pueden ser Recursos:

- Scratch 1.4
- MicroMundos
- Procesador de Texto

En algunos casos, se pueden necesitar materiales tradicionales, como por ejemplo colores y cartulina, o revistas para hacer recortes etc.