

CLASE: 5º año A y B

ÁREA: Conocimiento Social

DISCIPLINA: Geografía

CONTENIDO: Las coordenadas geográficas en la cartografía digital.

OBJETIVO:

General: Desarrollar la criticidad en relación al conocimiento y la información para formar ciudadanos conscientes, reflexivos y comprometidos con el espacio y el tiempo en que viven.

Específico: Reconocer las coordenadas geográficas en la cartografía digital para poder ubicar diferentes lugares con autonomía y mediante la integración de la tecnología comunicar con exactitud los lugares ubicados o a ser ubicados.

RECURSOS TECNOLÓGICOS:

RECURSO	FINALIDAD
PROGRAMA SCRATCH	Favorecer la comprensión de las características de las coordenadas geográficas utilizando los ejes cartesianos y las coordenadas x e y.
PROGRAMA LIBREOFFICE WRITE	Elaboración de Tablas y elaboración de textos explicativos.
RECURSO EDUCATIVO ABIERTO	Aportes teóricos sobre el tema para trabajar en modalidad de Flipclassroom.
APLICACIÓN GOOGLE MAPS	Ubicar lugares utilizando la cartografía digital.
PLATAFORMA CREA 2	Compartir materiales, evacuar dudas, realizar tareas, participar en foros.

FUNDAMENTACIÓN:

Desde el Programa de Educación Inicial y Primaria (2008) la enseñanza de las Ciencias Sociales y dentro de estas, la Geografía, se concibe como un espacio de construcción social en donde el hombre y sus problemas son su objeto de estudio, incorporando la historia como perspectiva y utilizando los conceptos de multicausalidad y de múltiples racionalidades en su análisis.

Es así que las prácticas didácticas deben corresponderse con un análisis a diferentes escalas, incorporando no solamente conceptos geográficos, sino también categorías de otras disciplinas que permiten un abordaje del espacio geográfico como realidad compleja. La descripción de espacios geográficos, desde diversas ópticas (salidas didácticas, análisis de diversas cartografías disponibles, estudio de textos) acercan al niño a un saber pensar el espacio, o los espacios en los que interactúa.

Por tanto, al momento de comenzar a planificar esta lección de aprendizaje uno de los aspectos clave a definir fue el contenido a enseñar en relación a las características de los alumnos y de los dispositivos con los cuáles se cuenta en el centro educativo. Toda planificación debe ser situada, es para un grupo de alumnos y funciona para ellos y suele estar basada en actividades, como nos plantea Jordi Adell (2010). Definidos los contenidos disciplinares y los objetivos que le dan coherencia a la propuesta y orientan a los alumnos; se deben seleccionar las actividades didácticas a realizar y secuenciar las actividades para generar una secuencia didáctica. Finalmente no se debe olvidar pensar en la evaluación de la propuesta a realizar.

Una propuesta de integración de TIC debe considerar las competencias TIC que los estudiantes deben desarrollar, por ejemplo creatividad, innovación, comunicación, colaboración, investigación, manejo de la información, pensamiento crítico, solución de problemas, toma de decisiones, ciudadanía digital, operaciones y conceptos de las TIC que son algunos de los estándares que considera la página web de Eduteka, estándares ISTE 2007.

Cobos (2016), en su último libro “La innovación pendiente”, plantea que a la hora de preparar actividades de la mejor manera, se debe tener presente que el proceso de aprendizaje sucede a partir de la triangulación de 3 vectores: contenido, contenedor (soportes donde están los contenidos, tradicionalmente serían los libros de texto) y contexto (el ambiente de aprendizaje donde se lleva adelante la propuesta); y es deseable que al momento de pensar actividades la integración de estos tres elementos sea tomada en cuenta.

A partir del aprendizaje de las áreas de trabajo en Scratch y de algunos comandos de programación para control y movimiento, se favorece el desarrollo de competencias y estrategias que les permitieron en forma individual o colaborativa el desarrollo de una nueva modalidad de pensamiento, atendiendo a los procesos y no al producto final que es lo que por lo general hacen nuestros niños.

La introducción de la metodología de Flipclassroom o aula invertida favorece el trabajo autónomo de cada estudiante frente a la tarea y le permite el acceso a la información sobre el tema en sus tiempos, pudiendo repetir y volver acceder a lo que el niño necesite, las veces que necesite. A su vez, los recursos que se seleccionen deben tener diferentes formatos teniendo en cuenta la diversidad de las inteligencias y de acceso a la información por parte de los estudiantes.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

- Jugar a la Batalla Naval para iniciar el tema sobre coordenadas geográficas.
- Escribir consignas para ubicar objetos o niños en diferentes lugares del aula o del patio.
- En el Programa Scratch usar el escenario de las coordenadas geográficas, reconocer los valores de x e y; ubicar personajes en los diferentes cuadrantes, moverlos de un cuadrante a otro y trazar los recorridos (esto se relacionará posteriormente con el área de matemática, reconocer formas geométricas).
- Modalidad de flipclassroom o aula invertida en CREA2 con el siguiente recurso educativo abierto: "Coordenadas" Dirección web:
http://www.ceibal.edu.uy/UserFiles/P0001/ODEA/ORIGINAL/111209_dimensiones.el_p/verdadero_o_falso.html

EVALUACIÓN:

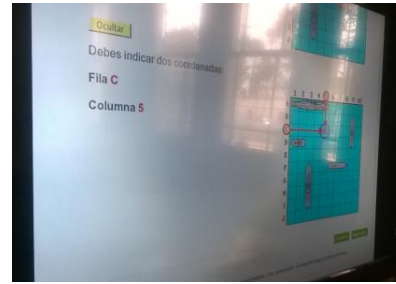
- Compartir los intercambios realizados en el Foro sobre sus dudas en relación al recurso y se realizan juntos las actividades que el recurso propone.
- Se orienta la participación en un Foro de intercambio en CREA2 para compartir la explicación sobre la actividad realizada en Scratch.
- Crear cuenta y subir la actividad al espacio de Scratch.

PROYECCIONES:

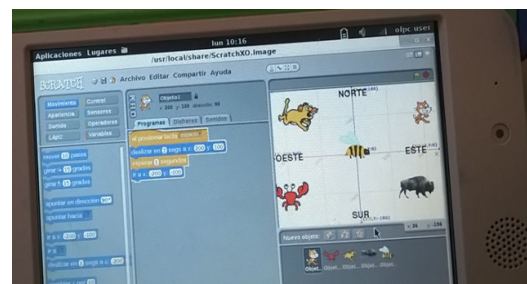
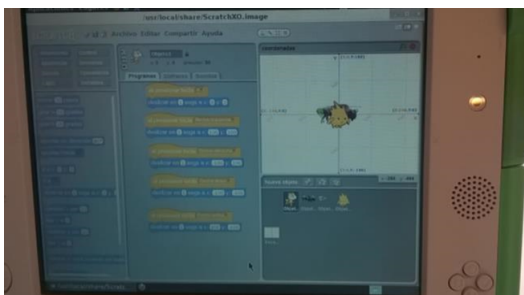
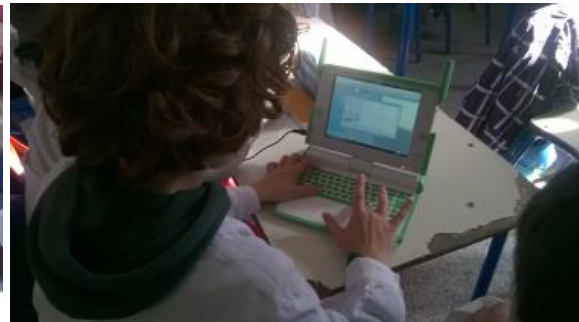
- Creación de videojuegos en Scratch relacionados con los cuentos trabajados en el aula con el proyecto de Biblioteca Solidaria.

EVIDENCIAS:

Imágenes del Juego de la Batalla Naval.



Trabajando en Scratch:



BIBLIOGRAFÍA:

Administración Nacional de Educación Pública. Consejo de Educación Primaria. 2008. Programa de Educación Inicial y Primaria. Segunda edición. Montevideo. Rosgal.

Cobo, C. (2016) “La innovación pendiente” en Penguin Random House Grupo Editorial [En línea]. Montevideo, Uruguay, disponible en <http://innovacionpendiente.com/> [Accesado el 5 de setiembre de 2016].

Jose Sierra Orrantia (2013). TPACK_modelo_pedagogico [Vídeo online]. <https://www.youtube.com/watch?v=wnwmWNtEoUs&feature=youtu.be> [Accesado el 5 de setiembre de 2016].

Baéz, M. y García JM. 2011. Desafíos a la pedagogía en la era digital” en Baéz M, García JM y Rabajoli G. (comp). El modelo Ceibal Nuevas tendencias para el aprendizaje. Ceibal ANEP.

Autor: María Elisa Ferenczi

