



IES 82 DE 17 "Juan B. Justo"

Programando en Historia

1ro T.M.

Profesora Nadina Imaz- Historia

Profesora Marisol de los Ríos- Lengua y Literatura

Verónica Leaniz- EDI Técnicas de Estudio

Descripción de la propuesta:

Este proyecto se orienta a estudiantes de primer año, busca recuperar saberes previos sobre programación (vistos en primaria), y afianzar las habilidades de pensamiento computacional y programación a partir del uso de programación en bloque con Scratch y MBlock.

Para esto se trabajó la construcción de animaciones, cuya complejidad será progresiva y que sirvieron como sistema de evaluación en el desarrollo de los contenidos de

Historia. Como parte del proceso de trabajo se integrarán los contenidos y objetivos del área de Lengua y Literatura y el EDI sobre Técnicas de Estudio.

Teniendo en cuenta que la orientación de la IES “Juan B. Justo” es en Ciencias Sociales y Humanidades, se consideró relevante trabajar de manera intensiva los contenidos de dicha área, así mismo, dado que el proyecto escuela plantea la comunicación como eje central, se hace relevante trabajar el desarrollo de habilidades comunicativas desde diferentes formatos. De esta manera el proyecto permitió desarrollar nuevas formas de comunicación de los contenidos históricos.

Objetivos

- Crear relatos históricos digitales de manera colaborativa.
- Producir relatos utilizando el lenguaje de los nuevos medios, así como diferentes recursos digitales y formatos.
- Leer y escribir sobre un tema propuesto, a través de imágenes, textos, simulaciones, tanto de modo lineal como multilineal.
- Buscar, analizar y seleccionar información proveniente del ciberespacio, estimando su veracidad, precisión, pertinencia y validez.
- Poner en juego estrategias de lectura adecuadas al género del texto y al propósito de lectura: atender al paratexto, relacionar la información del texto con sus conocimientos previos, realizar anticipaciones e inferencias, detectar la información relevante, vincular el texto escrito a las ilustraciones y/o gráficos y esquemas que lo acompañan.
- Elaborar resúmenes, toma de notas, fichas y cuadros sinópticos sobre la base de textos leídos en contextos de estudio.
- Respetar la coherencia del contenido en la producción de textos escritos.
- Revisar la ortografía de un texto recurriendo a los contenidos estudiados sobre ortografía literal

Contenidos disciplinares:

Historia: De las sociedades paleolíticas a la Revolución Neolítica. Las aldeas: cambios y continuidades en las formas de autoridad y la división social del trabajo. Manifestaciones culturales, ritos y creencias.

Los primeros Estados. En Oriente: Mesopotamia y Egipto. Formas de gobierno. Los funcionarios y la especialización del poder. Expansión territorial. La producción agrícola y la administración del excedente. Manifestaciones culturales y religiosas. Calendarios. Sistemas de escritura. Los contactos entre los Estados orientales

Lengua: Introducción al género dramático: características básicas del género, construcción de guiones basados en la temática. Producción y escucha de narraciones orales. Selección e identificación del tema. Criterios de selección. Uso e identificación de recursos para mantener el interés de la audiencia, crear y mantener la intriga. Organización y reelaboración coherente del relato. Manejo de recursos lingüísticos y paralingüísticos.

E.D.I (Técnicas de estudio): Identificación de información relevante y pertinente al propósito de lectura, al tema que se estudia y al texto que se lee. Trabajar la comprensión textual a partir de intervenciones orales entre pares. Distinción y extracción de ideas principales y secundarias. Utilización del subrayado. Elaboración de palabras claves relacionadas con el tema de estudio, ya sea por síntesis o generalización, para la búsqueda en variadas fuentes bibliográficas y virtuales. Toma de notas para registrar la información hallada. Resúmenes para sí mismo de los temas leídos, integrando información de más de una fuente.

Competencias digitales:

- Creatividad.
- Comunicación efectiva.
- Competencias funcionales y transferibles.
- Colaboración.
- Conocimiento social y cultural

Recursos digitales implicados:

Proyector, netbook, PDI, programación en bloques, servicio de almacenamiento de archivos, editor de texto, editor de imagen, software para la creación de mapas mentales.

Secuencia de actividades.

Se consideraron tres momentos, un primero momento de recuperación de conocimiento los conocimientos adquiridos en primaria sobre programación en bloque acompañado de un proceso de formación que permita ahondar en el programa y desarrollar elementos más complejos; un segundo momento que implicó un proceso de planificación, escritura previa y diseño de la secuencia a programar, de manera que pudiera construirse un proceso de pre-producción, producción y socialización. La última instancia comprendió la socialización de la producción final y se contempló como instancia de evaluación.

Secuencia didáctica:

1. Etapa de recuperación de conocimientos, diagnóstico e introducción a conceptos básicos en Scratch. Se destinarán un aproximado de tres o cuatro encuentros de 30 minutos, para trabajar las diferentes funciones que permite el programa a partir de ejercicios prácticos cortos bajo formato prueba de programación. De esta manera se dió un pequeño reto que deberán resolver los y las estudiantes en grupos de 3 o parejas, contando con un límite de tiempo de entre 5 y 10 minutos, una vez superado el tiempo se hizo la revisión colectiva de manera que quienes alcanzaron el reto y quienes no, compartieron los problemas que se presentaron y las estrategias que buscaron para resolverlos.

La realización del reto y el intercambio posterior sirvió como forma de aprendizaje colaborativo entre pares y de diagnóstico de dificultades, confusiones, falta de precisión y conocimientos apropiados.

Primer encuentro:

- Reconocimiento de los elementos que conforman la interfaz del programa.
- Selección de objetos y escenarios.
- Categorías y órdenes: Eventos de orden directa.
- Grabar sonido.
- Interacción objeto, escenario, sonido.

Segundo encuentro:

- Generación de efectos de movimiento.
- Categorías y órdenes: Control de orden directa.

- Sincronización de programación de objetos y sonidos.

Tercer encuentro: elaboración de una primera producción sobre el nomadismo y sedentarismo.

Cuarto encuentro: Socialización de la producción. ([Ver](#))

Así mismo, durante esta etapa, desde el EDI se trabajó en el uso del correo electrónico y el uso del servicio de almacenamiento de archivos on-line, de manera que los estudiantes pudieran generar carpetas compartidas para las materias, en el caso específico se utilizaron las carpetas de Historia y EDI, este recurso se utilizó para la entrega de producciones y así mismo, para los archivos de formación respecto al manejo de Scratch.

2. Construir la animación sobre el tema de sociedades hidráulicas: este momento se desarrolló durante 3 semanas, y de manera articulada se trabajó con Lengua y Literatura y el EDI.

A cada grupos de 2 o 3 estudiantes, la profesora de Historia asignó una civilización, los estudiantes generaron el guión, un esquema de programación y a partir de estos dos procesos previos, realizaron la programación para desarrollar los temas vistos en clase y contenidos en el libro de texto.

Durante las clases de Lengua y Literatura se trabajó en la construcción del guión dramático utilizando editores de texto; así mismo, durante las clases del espacio E.D.I. trabajaron las técnicas de lectura comprensiva que les permitió a los estudiantes la comprensión de los contenidos del libro de texto sobre el tema asignado, realizando esquemas por medio del software de mapas mentales. Además se continuó reforzando el uso del servicio de almacenamiento para la entrega de avances y producciones finales.

3. El último momento comprendió la socialización y la evaluación de las animaciones, cada grupo expuso por medio de la PDI trabajo realizado. ([Ver producciones finales](#))