

PROGRAMA PARA EDUCACIÓN PRE ESCOLAR Y BÁSICA

TECNOLOGIA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TICs), CODIFICACIÓN Y ROBOTICA

Hoy asumir que los niños y jóvenes necesitan herramientas que les permitan comunicarse e informarse en un mundo globalizado, significa necesariamente asumir que deben ser instruidos desde los inicios de la escolaridad a herramientas tecnológicas. Esto no sólo significa estar capacitados para trabajar con una computadora, a nivel de Internet, tecnología de comunicación móvil, etc. sino significa incorporar e integrar todas estas tecnologías y otras a su quehacer escolar. Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs), representan una ventana al conocimiento y la información, que influye e impacta a los jóvenes y a la población, obligándonos a incorporarlas en los procesos de aprendizaje y los procesos de enseñanza. En ese contexto, que nos preguntamos: ¿qué deben aprender y cómo deben aprender los futuros profesionales?; ¿cómo diseñar e implementar la formación inicial y continua en los jóvenes en el contexto de la sociedad de la información, del conocimiento y de las tecnologías? Nos referimos por tanto a aquellos conocimientos que la formación considera básicos para aprender a enseñar, y también a cómo se presenta, se comunica y se construye ese mismo conocimiento.

Por lo anterior, el colegio UVES, considera trascendental incorporar desde los inicios de la formación escolar, un taller de TICs, que enseñe, prepare y guíe a los estudiantes para buscar información de calidad y hacer un buen uso de ella en pro de sí mismo y de la sociedad.

CURSO	OBJETIVO GENERAL	HERRAMIENTA PEDAGÓGICA	CONTENIDO
1ERO BÁSICO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer el Uso de la plataforma Como herramienta educativa, Interactiva y accesible 2. Aplicar lo aprendido de forma dinámica y consecuente con lo enseñado en las Clases impartidas 3. Introducirse en el lenguaje binario (programación) a través del juego 	<p>Youtube:</p> <p>Lenguaje Binario (Juego de mesas)</p>	<p>Enfocado en la Enseñanza y Aprendizaje como Complemento interactivo A las clases impartidas por otras disciplinas escolares.</p> <p>Los Videos tendrán directa relación con lo enseñado en las otras materias (Matemáticas, Lenguaje, Ciencias e Historia)</p> <p>Introducir el uso de juegos para aplicar el lenguaje binario (Juego de mesas Robot Turtles)</p>
2DO BÁSICO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer el Uso de Word Como herramienta educativa, Interactiva y accesible 2. Aplicar lo aprendido de forma dinámica y consecuente con lo enseñado en las Clases impartidas 	<p>Word Básico</p> <p>Lenguaje Binario</p>	<p>Enfocado en la enseñanza y aprendizaje para niños y niñas de enseñanza básica</p> <p>Según lo revisado en clases se realizará actividades prácticas que estén ligada a la temática estudiada en las otras disciplinas escolares (Matemáticas, Lenguaje, Ciencias e Historia)</p>

	3. Continuar avanzando en el lenguaje binario (programación) a través del juego		Introducir el uso de juegos para aplicar el lenguaje binario
3ERO BÁSICO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Profundizar en el Uso de Word Como herramienta educativa, Interactiva y accesible 2. Aplicar lo aprendido de forma dinámica y consecuente con lo enseñado en las Clases impartidas 3. Continuar avanzando en el lenguaje binario (programación) a través del juego 	<p>Word Básico</p> <p>Lenguaje Binario</p>	<p>Enfocado en la enseñanza y aprendizaje para niños y niñas de enseñanza básica</p> <p>Según lo revisado en clases se realizará actividades prácticas que estén ligada a la temática estudiada en las otras disciplinas escolares (Matemáticas, Lenguaje, Ciencias e Historia)</p> <p>Introducir el uso de juegos y uso de robot, para aplicar el lenguaje binario (Ejemplo: CodeCombat)</p>
4TO BÁSICO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer y aplicar en el Uso de Power Point Como herramienta educativa, Interactiva y accesible 2. Aplicar lo aprendido de forma dinámica y consecuente con lo enseñado en las Clases impartidas 3. Continuar avanzando en el lenguaje binario (programación) a través del juego 	<p>Power Point</p> <p>Lenguaje Binario</p>	<p>Enfocado en la enseñanza y aprendizaje para niños y niñas de enseñanza básica</p> <p>Según lo revisado en clases se realizará actividades prácticas que estén ligada a la temática estudiada en las otras disciplinas escolares (Matemáticas, Lenguaje, Ciencias e Historia)</p> <p>Introducir el uso de juegos interactivos y uso de robot, para aplicar el lenguaje binario (Ejemplo: CodeCombat y GrassHopper)</p>
5TO BÁSICO	<ol style="list-style-type: none"> 4. Profundizar en el Uso de Power Point Como herramienta educativa, Interactiva y accesible 5. Aplicar lo aprendido de forma dinámica y consecuente con lo enseñado en las Clases impartidas 6. Continuar avanzando en el lenguaje binario (programación) a través del juego 	<p>Power Point</p> <p>Lenguaje Binario</p>	<p>Enfocado en la enseñanza y aprendizaje para niños y niñas de enseñanza básica</p> <p>Según lo revisado en clases se realizará actividades prácticas que estén ligada a la temática estudiada en las otras disciplinas escolares (Matemáticas, Lenguaje, Ciencias e Historia)</p> <p>Avanzar en niveles de juegos interactivos y uso de robot, para aplicar el lenguaje binario (Ejemplo: CodeCombat y GrassHopper)</p>

<p>6TO BÁSICO</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Profundizar en el Uso de Emaze Como herramienta educativa, Interactiva y accesible, para presentaciones 2. Aplicar lo aprendido de forma dinámica y consecuente con lo enseñado en las Clases impartidas 3. Continuar avanzando en el lenguaje binario (programación) a través del juego 	<p>Emaze</p> <p>Lenguaje Binario</p>	<p>Enfocado en la enseñanza y aprendizaje para niños y niñas de enseñanza básica</p> <p>Según lo revisado en clases se realizará actividades prácticas que estén ligada a la temática estudiada en las otras disciplinas escolares (Matemáticas, Lenguaje, Ciencias e Historia)</p> <p>Conocer y avanzar en niveles de juegos interactivos y uso de robot, para aplicar el lenguaje binario (Ejemplo: Code Avenger y GrassHopper)</p>
<p>7MO BÁSICO</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer y trabajar en el Uso de Excel Como herramienta educativa, Interactiva y accesible, para análisis, registro de datos numéricos, alfa numéricos. Su aplicación estadística 2. Aplicar lo aprendido de forma dinámica y consecuente con lo enseñado en las Clases impartidas 3. Continuar avanzando en el lenguaje binario (programación) a través del juego 	<p>Excel</p> <p>Lenguaje Binario</p>	<p>Enfocado en la enseñanza y aprendizaje para niños y niñas de enseñanza básica</p> <p>Según lo revisado en clases se realizará actividades prácticas que estén ligada a la temática estudiada en las otras disciplinas escolares (Matemáticas, Lenguaje, Ciencias e Historia)</p> <p>Conocer y avanzar en niveles de juegos interactivos y uso de robot, para aplicar el lenguaje binario (Ejemplo: Code Avenger y GrassHopper)</p>
<p>8VO BÁSICO</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Profundizar en el Uso de Excel Como herramienta educativa, Interactiva y accesible, para análisis, registro de datos numéricos, alfa numéricos. Su aplicación estadística 2. Continuar avanzando en el lenguaje binario (programación) a través del juego. 	<p>Excel</p> <p>Lenguaje Binario</p>	<p>Enfocado en la enseñanza y aprendizaje para niños y niñas de enseñanza básica</p> <p>Según lo revisado en clases se realizará actividades prácticas que estén ligada a la temática estudiada en las otras disciplinas escolares (Matemáticas, Lenguaje, Ciencias e Historia)</p> <p>Conocer y avanzar en niveles de juegos interactivos y uso de robot, para aplicar el lenguaje binario (Ejemplo: Code Avenger y GrassHopper)</p>

<p>1ERO A 4TO MEDIO</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Profundizar en el Uso de Excel e introducir y trabajar en la plataforma de Carta Gantt, Como herramientas de trabajo, para análisis, registro de datos numéricos, alfa numéricos. Su aplicación estadística 2. Continuar avanzando en el lenguaje binario (programación) a través del juego. 	<p>Excel Carta Gantt</p>	<p>Enfocado en la enseñanza y aprendizaje para jóvenes de enseñanza media</p> <p>Avanzar en niveles de juegos interactivos y uso de robot, para aplicar el lenguaje binario</p>
---------------------------------	--	-----------------------------------	---