**Ejemplo de programación didáctica sugerida**

**Lenguajes Tecnológicos I**

**Fundamentación**

La materia Lenguajes Tecnológicos integra el campo de formación técnico específico de ciclo básico. Se encuadra la presente propuesta en la normativa vigente, Res 5187/18 y Régimen Académico 587/11. Se prioriza el hacer y el reflexionar sobre lo que se hace con el propósito de favorecer el desarrollo de capacidades básicas en los estudiantes que ingresan a la escuela técnica. A la vez que se pretende construir experiencias de aprendizaje gratificantes, que potencien la autonomía de los alumnos y generen el interés por seguir aprendiendo.

**Justificación:** Incluye el diagnóstico Res 587/11.

Por ejemplo: “El grupo A del curso 1ero 1era está compuesto por un grupo de estudiantes que evidencian gran expectativa por los trabajos que se llevarán a cabo en el taller. Durante las primeras clases se han registrado las siguientes observaciones:

1. Vocabulario pobre y poco preciso para manifestar sus intervenciones;
2. Diversidad cultural y socioeconómica;
3. En algunos casos se evidencia poca disposición para trabajar en equipo;
4. No todos cumplen con las responsabilidades que se les asignan de una clase a otra;

Se desarrolla una propuesta pedagógica cuyo propósito es posicionar mejor al grupo con respecto a estas observaciones y enseñar los contenidos previstos en el diseño curricular”.

**Eje Problemático I: ¿Cómo se hacen los juegos?**

Hardware. Software. Sistema Operativo. Lenguajes de programación.

Introducción a Scratch. Disfraces. Movimientos. Variables. Estructuras de decisión. Estructuras de repetición. Mensajes. Sonido.

Word. Generalidades. Configuración. Uso de comandos básicos.

**Propósitos** (del docente)

Favorecer el desarrollo de las primeras experiencias de programación

Colaborar en la comprensión de las estructuras lógicas

Propiciar el trabajo en equipo

Brindar oportunidades de expresión oral y escrita en clase

**Expectativas de logro** (a alcanzar por el estudiante)

Comprensión de la lógica de las sentencias de programación básicas

Conocimiento de definiciones básicas.

Expresión clara y precisa de sus ideas y de los procesos.

Desarrollo habilidades para el uso básico del procesador de textos.

**Estrategias didácticas**

Explicación didáctica

Aprendizaje basado en proyectos.

Resolución de problemas.

**Actividades**

Desarrollo de juego en Scratch que involucre 3 niveles

Redacción de la historia en Word (Coordinado con docente de Prácticas del Lenguaje)

**Evaluación**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Indicadores | Instrumentos |
| Criterio | Satisfactorio 7-10 | En proceso de 4 a 6 | Debe mejorar 1 a 3 |
| Trabajo en clase | Se esfuerza y participa | En ocasiones se esfuerza y participa | Nunca se esfuerza y participa | Observación directa |
| Puntualidad en la presentación de los trabajos | Presenta en tiempo y forma | Presenta fuera de tiempo o de forma | No presenta  | Juego presentado |
| Expresión oral de la tarea realizada | Expone de modo fluido y preciso | Expone con dificultades  | No expone oralmente | Exposición oral de la tarea de programación realizada  |
| Expresión escrita | Redacta claramente con coherencia y ortografía adecuada. | Redacta con poca claridad, sin coherencia o con errores ortográfícos adecuada | No presenta redacción escrita | Documento de Word escrito |
| Uso de procesador de texto | Correcto uso de comandos básicos de Word | Falencias en la construcción del documento Word (justificado, uso de formatos adecuados) | No presenta documento Word | Documento de Word escrito. |

**Eje Problemático II: ¿Cómo puedo presentar mi juego?**

Edición de video. Subtítulos.

Planilla de cálculos. Introducción. Fórmulas y funciones básicas.

**Propósitos** (del docente)

Favorecer el desarrollo de un video en equipo con la docente de Inglés

Colaborar en la comprensión de la utilidad de una planilla de cálculos, sus fórmulas y funciones básicas.

Propiciar el trabajo en equipo

Brindar oportunidades de expresión oral en clase

**Expectativas de logro** (a alcanzar por el estudiante)

Coordinación de la edición del video y subtítulos

Conocimiento de definiciones básicas.

Expresión clara y precisa de sus ideas y de los procesos.

Desarrollo habilidades para el uso básico de la planilla de cálculos.

**Estrategias didácticas**

Explicación didáctica

Aprendizaje basado en proyectos.

**Actividades**

Desarrollo de video que incluya sonido y subtítulos

Redacción de subtítulos en Castellano y en Inglés (Coordinado con docente de Inglés)

Preparación de presupuesto sencillo en planilla de cálculos.

**Evaluación**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Indicadores | Instrumentos |
| Criterio | Satisfactorio 7-10 | En proceso 4-6 | Debe mejorar de 1 a 3 |
| Trabajo en clase | Se esfuerza y participa | En ocasiones se esfuerza y participa | Nunca se esfuerza y participa | Observación directa |
| Puntualidad en la presentación de los trabajos | Presenta en tiempo y forma | Presenta fuera de tiempo o de forma | No presenta  | Video presentado |
| Expresión oral de la tarea realizada | Expone de modo fluido y preciso | Expone con dificultades  | No expone oralmente | Exposición oral de la tarea de edición de video realizada  |
| Expresión escrita | Redacta claramente con coherencia y ortografía adecuada. | Redacta con poca claridad, sin coherencia o con errores ortográfícos adecuada | No presenta redacción escrita | Documento de Word que incluya subtítulos en castellano y en Inglés |
| Uso de planilla de cálculos | Correcto uso de comandos básicos de Excel | Falencias en la construcción del documento Excel (fórmulas, funciones) | No presenta documento Excel | Documento de Excel presentado |

**Eje Problemático III: ¿Cómo nos comunicamos mediante el dibujo técnico?**

Caligrafía normalizada. Líneas. Rótulos. Croquis y bocetos.

**Propósitos** (del docente)

Colaborar en la construcción de capacidades para la elaboración de un boceto

Favorecer el desarrollo de destrezas motrices para dibujo y escritura técnica

**Expectativas de logro** (a alcanzar por el estudiante)

Desarrollo de habilidades y destrezas motrices para el dibujo y la escritura técnica

Prolijidad en la presentación del trabajo final

**Estrategias didácticas**

Explicación didáctica

Ejemplificación

Aprendizaje basado en proyectos

**Actividades**

Completar trabajos prácticos del módulo

Elaborar un boceto que represente “El taller de la escuela técnica” y que esté acompañado por una breve leyenda escrita en letra técnica que describa los trabajos prácticos que se desarrollaron en los distintos talleres de ciclo básico.

**Evaluación**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Indicadores | Instrumentos |
| Criterio | Satisfactorio 7-10 | En proceso de 4 a 6 | Debe mejorar de 1 a 3 |
| Trabajo en clase | Se esfuerza y participa | En ocasiones se esfuerza y participa | Nunca se esfuerza y participa | Observación directa |
| Puntualidad en la presentación de los trabajos | Presenta en tiempo y forma | Presenta fuera de tiempo o de forma | No presenta  | Módulo presentado |
| Prolijidad en la presentación del boceto | Presenta en tiempo y forma | Presenta fuera de tiempo o fuera de forma | No presenta | Boceto presentado |

Bibliografía:

Módulo de dibujo técnico provisto por la escuela

<https://scratch.mit.edu/>

<https://www.youtube.com/watch?v=6JyBCx6WGJQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=MHNzW2hwGd0>