

PROYECTO DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Introducción

Este proyecto Informático es un sistema de acciones simultáneas y/o secuenciales que incluye personas, materiales didácticos y comunicacionales, enfocadas en estimular a los estudiantes para desarrollar y enriquecer sus diferentes habilidades informáticas.

El presente proyecto tiene como fin la resolución de conflictos, prevención de acoso escolar y cyberbullying integrando la cátedra de la paz; esta estrategia de prevención de la violencia escolar es muy efectiva para conseguir una convivencia sana, dotando a los estudiantes de herramientas y habilidades de gestión y resolución de conflictos basado en el diálogo, el respeto y el consenso con la finalidad de que sean los propios alumnos los que traten de resolver por sí mismos las situaciones de fricción con la ayuda de un mediador, siendo el docente una figura clave en la prevención y detección temprana de estas situaciones de acoso escolar, convirtiéndolas en una experiencia de aprendizaje.

El proyecto de tecnología e informática consta de cuatro actividades las cuales se desarrollarán una por semana y la duración de dicho proyecto será de un mes.

Justificación

Este proyecto de tecnología e informática tiene como finalidad enseñar a los estudiantes el uso correcto de las herramientas tic, y los peligros de compartir datos personales en la red y el uso inadecuado de las redes sociales. Por otra parte, el proyecto busca prevenir el cyberbullying (el acoso en las redes sociales), el grooming (acoso y abuso sexual en la red) y la suplantación de identidad, entre otras.

Aporta al desarrollo de habilidades en los estudiantes, que les enseñen a identificar los peligros de la red, evitar que caigan en redes de prostitución y pornografía infantil, adicionalmente, aprenderán por medio de las actividades didácticas la empatía, el reconocimiento de emociones, el aprender a escuchar y dialogar de forma asertiva, la priorización de situaciones, el refuerzo de la autoestima y la correcta toma de decisiones, entre otros.

El proyecto permitirá a los estudiantes el aprendizaje de las herramientas Tic y su uso adecuado para prevenir los delitos informáticos y conocer la ruta a seguir para denunciarlos.

Objetivo general

1. Fortalecer el aprendizaje de la informática enseñando el buen uso de las redes sociales a través de actividades didácticas.

Objetivos específicos

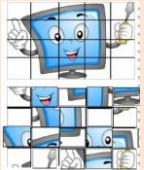
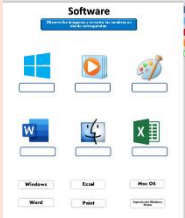


1. Promover por medio de las actividades didácticas los conocimientos del área de tecnología e informática.


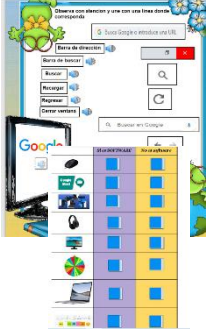
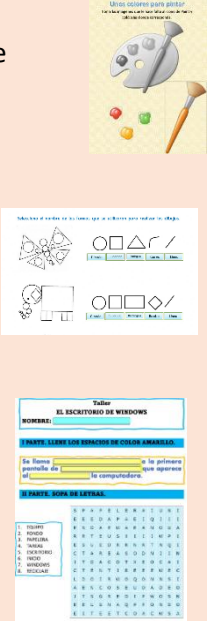

2. Prevenir las problemáticas del acoso sexual, el cyberbullying y suplantación de identidad, las cuales dificultan el aprendizaje y el libre desarrollo de la personalidad del estudiante.







3. Brindar herramientas a través del proyecto para desarrollar la solución de conflictos, empatía, refuerzo de la autoestima y la prevención de delitos informáticos, entre otros.



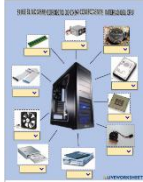


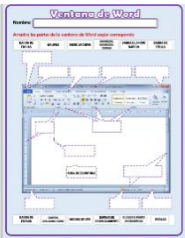
Actividades didácticas



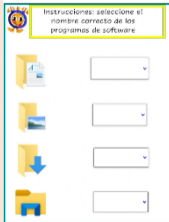
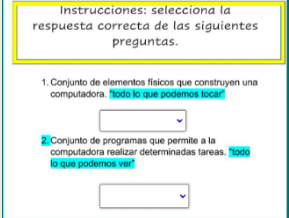



1. Por favor escriba cuatro actividades didácticas o lúdicas diferentes para cada curso que fortalezcan las habilidades tecnológicas de los estudiantes, uso seguro de dispositivos, peligros de la red, etc.

Asignatura	Evento	Grado	Actividad
Informática	JUGANDO CON LAS TICS	Prejardin	<p>1. Rompecabezas Indicar al niño como debe usar el mouse, luego mostrarle que las piezas del puzzle se mueven haciendo clic sobre ellas y combinándola con el lugar que corresponde para poder armar la figura del computador. Por tanto, el niño puede hacer un montón de combinaciones posibles.</p>  <p>Fuente de https://sabdemarco.com/informatica-para-ninos-3-a-5-anos/</p> <p>2. Parejas Por consiguiente, en esta actividad de informática para niños, el alumno deberá unir las parejas. Es decir, que hará clic en un número y luego sobre la ficha que le corresponde. En consecuencia, el alumno deberá usar sus habilidades, para poder contar y resolver la actividad.</p> <p>Fuente de https://sabdemarco.com/informatica-para-ninos-3-a-5-anos/</p> <p>3. Software Observa las imágenes y arrastra los nombres en donde corresponda.</p>  <p>https://es.liveworksheets.com/rs1734431fn</p> <p>4. Colocar una carita feliz en los elementos integrales del computador,</p>  <p>https://es.liveworksheets.com/dc2486111hs</p>
Informática	JUGANDO CON LAS TICS	Jardin	<p>El mouse Que el niño o niña sea capaz de asociar el movimiento de su mano sobre el ratón (en la mesa) con el movimiento del puntero en pantalla.</p> <p>1 arrastra cada uno de los medios de transporte y colócalos sobre sus iguales.</p>  <p>https://es.liveworksheets.com/ty2794571gk</p>

			<p>2 La actividad consiste en arrastrar las letras para completar el teclado</p> <p>https://es.liveworksheets.com/su1761166mf</p>  <p>3 Herramientas de google</p> <p>Observa con atención y une con una línea donde corresponda.</p> <p>https://es.liveworksheets.com/un1526845of</p> <p>4. Software Marca si es Software o no.</p> <p>https://es.liveworksheets.com/xk1520203hs</p> 
Informática	JUGANDO CON LAS TICS	Transicion	<p>Unos colores para pintar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes deben tomar las imágenes que le hace falta al icono de Paint y colócalas donde corresponda. <p>https://es.liveworksheets.com/nu1563939gs</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. los estudiantes deben seleccionar el nombre de las formas que se utilizaron para realizar los dibujos en Paint. <p>https://es.liveworksheets.com/eb1636744az</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. El escritorio de windows <p>Complete los espacios con color amarillo, realizar la sopa de letras.</p> <p>https://es.liveworksheets.com/vj2665476hi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Relaciona las oraciones con las partes del computador. <p>https://es.liveworksheets.com/nn2358327fp</p>  
Informática	JUGANDO CON LAS TICS	Primero	Algoritmos

			<p>1. los estudiantes deben colocar las palabras en el orden correcto para completar la definición de un algoritmo.</p> <p>https://es.liveworksheets.com/dc2039265aj</p>  <p>2. Formatos en Word Une con una línea cada formato con su icono correspondiente.</p> <p>https://es.liveworksheets.com/ov2023455yk</p>  <p>3. Identifica las partes del escritorio y ubícalas donde corresponda.</p> <p>https://es.liveworksheets.com/vj2665476hi</p>  <p>4. Herramientas de fuente en Word Une con una línea la herramienta con su función correspondiente.</p> <p>https://es.liveworksheets.com/ov2023455yk</p> 
<p>Informática</p>	<p>JUGANDO CON LAS TICS</p>	<p>Segundo</p>	<p>Hardware- Software</p> <p>1. .identifica cuales de los componentes de las tablas son elementos del Hardware y cuales son elementos del Software.</p> <p>2.</p> <p>Arrastra las imágenes de los navegadores, buscadores y colócalas donde corresponden.</p> <p>https://es.liveworksheets.com/lx2590097lr</p>  

			<p>3. Sopa de letras Buscar en la sopa de letras palabras de internet https://es.liveworksheets.com/ua2490411ny</p>  <p>4. Computador Escribe cada parte del computador. https://es.liveworksheets.com/nn2358327fp</p> 
<p>Informática</p>	<p>JUGANDO CON LAS TICS</p>	<p>Tercero</p>	<p>1. elige el nombre correcto de cada componente interno del cpu. https://es.liveworksheets.com/aa2418611vk</p>  <p>2. Escribe las partes del escritorio de Windows y escoge el logo del sistema operativo Windows. https://es.liveworksheets.com/br1914728ib</p>  <p>3. Clasifica los dispositivos según su función, arrastrando cada rectángulo hasta el dispositivo. https://es.liveworksheets.com/ij1839015to</p>  <p>Ventana de Word</p> <p>4. Arrastra las partes de la ventana de Word según corresponda https://es.liveworksheets.com/uo869440ed</p> 

<p>Informática</p>	<p>JUGANDO CON LAS TICS</p>	<p>Cuarto</p>	<p>SUDOKU TECNOLÓGICO</p> <p>1. Coloca la imagen que falta en el cuadrado donde no se encuentre ni en la línea vertical ni en la horizontal.</p>  <p>https://es.liveworksheets.com/hs3108625cg</p> <p>2. Laberinto Encuentra el camino a la aplicación correcta.</p>  <p>https://es.liveworksheets.com/rt3106225bc</p> <p>3. Seleccione el nombre correcto, de los programas de software.</p>  <p>https://es.liveworksheets.com/fa3102031vd</p> <p>4. Selecciona la respuesta correcta de las siguientes preguntas.</p>  <p>https://es.liveworksheets.com/fa3102031vd</p>
<p>Informática</p>	<p>JUGANDO CON LAS TICS</p>	<p>Quinto</p>	<p>Programación</p> <p>1. Ordena de acuerdo a la historia del computador los ordenadores mostrados en las imágenes.</p>  <p>https://es.liveworksheets.com/ij1941351va</p> <p>2. Sopa de letras PowerPoint Encuentra los conceptos importantes de PowerPoint.</p>  <p>https://es.liveworksheets.com/hb3142876ym</p> <p>3. Qué es la web Completar las palabras que faltan en el párrafo. Ubica el nombre de cada parte del navegador en su lugar.</p>  <p>https://es.liveworksheets.com/ui1838815qt</p>

4. Las herramientas de Word.
Ordena con números del 1 al 4 los pasos para cambiar el color de las palabras en Word.

<https://es.liveworksheets.com/ll1721367gx>

