



Univer-computacional interactivo

Autor(a): César Reyes Calvo

Esc. Sec. Of. No. 0273 "5 de febrero" 15EES0612Q

Tenango del Aire, México

24 de febrero del 2023



UNIVER-COMPUTACIONAL INTERACTIVO

Introducción

EL programa Univer-Computacional Interactivo fue creado en el marco del componente de Autonomía Curricular de Aprendizajes Clave para la educación Integral, Plan y programas de estudio para la educación básica 2017, “este componente se rige por los principios de la educación inclusiva que busca atender las necesidades educativas e intereses específicos de cada educando” (SEP, 2017, p. 614).

Esto representó el reto de renovarse y estar preparado para construir ambientes de aprendizaje significativos, con creatividad e innovación; lograr estos propósitos e impactar positivamente en la motivación de los estudiantes para que todos alcancen los aprendizajes esperados se asumió el desafío de crear ambientes de aprendizaje a través del uso de las TICCAD.

El Programa informático “UNIVER-COMPUTACIONAL INTERACTIVO”, cumple con lo anterior ya que proporciona a los alumnos un ambiente de retos que los desafían, y los acercan paulatinamente a una autonomía en su aprendizaje, las actividades se desarrollan de forma interactiva adecuado a las necesidades de los alumnos y tiene la virtud de ser flexible porque puede ser ampliado; su uso favorece en los alumnos conocimientos básicos y fundamentales de la tecnología con sus ramas: Informática y Computación, es decir adquieren conocimientos técnicos y, además, desarrollan habilidades de trabajo en equipo, pensamiento creativo e investigación; así mismo contribuye a desarrollar habilidades de razonamiento al comunicarse y expresar sus ideas de manera responsable.

Desarrollo

Orientaciones didácticas.

- El Programa informático “UNIVER-COMPUTACIONAL INTERACTIVO”, implementa estrategias de interactividad en la interfaz, las cuales fomentan el aprendizaje de las habilidades digitales (de forma innovadora).
- Todas las actividades propuestas están relacionadas con temáticas interesantes (tecnologías exponenciales), además de incluir retos lúdicos, lo que hace que los alumnos pongan en práctica su creatividad e imaginación para lograr un aprendizaje significativo.
- Todos los apoyos didácticos se encuentran en el programa informático “Univer-Computación Interactivo”.
- Las actividades están ligadas de tal manera que van desde lo más sencillo a lo más complejo a medida que el tiempo avanza, para que finalmente sean los alumnos quienes propongan un reto, en donde darán solución a un problema social inmediato; además de presentarlo ante el grupo para que realicen la programación, diseñen un videojuego y ocupen las herramientas informáticas-computacionales.
- Las actividades están descritas de tal manera que el docente solo es una guía en el aula, se prioriza el juego, la exploración, lo interactivo y la libre expresión como parte de la adquisición de conocimientos, de esta manera respetamos el aprendizaje natural de los alumnos.
- Todas las actividades están propuestas para favorecer el trabajo colaborativo

Consideraciones para el área de trabajo

Se recomienda un espacio donde los alumnos puedan interactuar con los materiales y las actividades lúdico- pedagógicas propuestas y que pueden expresar libremente sus ideas y trabajar varios equipos al mismo tiempo.

Materiales Propuestos

1. Computadoras por cada alumno o binas.
 - Windows 7 (32/64 bits) o posterior.
 - Procesador Dual Core a 2,0 GHz o superior
 - 1 GB o más de memoria RAM
 - 2 GB de espacio disponible en disco duro
2. Software "UNIVER-COMPUTACIONAL INTERACTIVO" instalado.
3. Paquetería Office 2007 o superior instalado.
4. Software de edición de Audio y Video instalado.
5. Internet.
6. Software Programación HTML instalado.
7. Pizarrón
8. Plumones, marcadores, revistas, periódicos y libreta de apuntes.
9. Proyector, Impresora.
10. Material de papelería (lápices, tijeras, pegamento, sacapuntas, gomas, plumas, colores, pinceles, fichas bibliográficas)
11. Hojas de reúso

Conclusiones

Las herramientas digitales proporcionan al docente la posibilidad de potenciar el papel de los estudiantes como gestores autónomos de su propio aprendizaje, promoviendo su participación creativa

El programa Univer-Computacional Interactivo favorece ambientes lúdicos, prácticas innovadoras y creativas.

Contribuye a una evaluación formativa ya que favorece retroalimentación y autoevaluación a fin de que sean los alumnos quienes se percaten del avance de sus conocimientos.

Finalmente, puedo afirmar que contribuye al desarrollo personal y social al potenciar el trabajo colaborativo, en un marco de respeto hacia los demás.

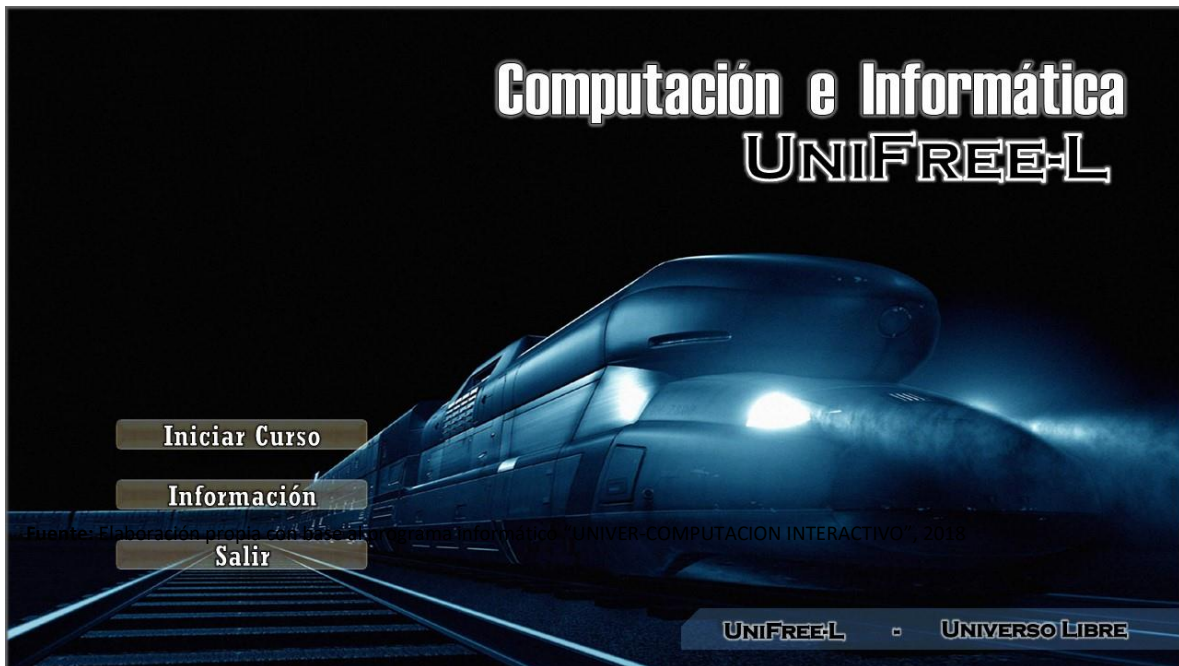


Figura 1 Autoría propia

Nota: Recuperado de Programa informático "UNIVER-COMPUTACION INTERACTIVO", 2018



Figura 2 Autoría propia

Nota: Recuperado de Programa informático "UNIVER-COMPUTACION INTERACTIVO", 2018

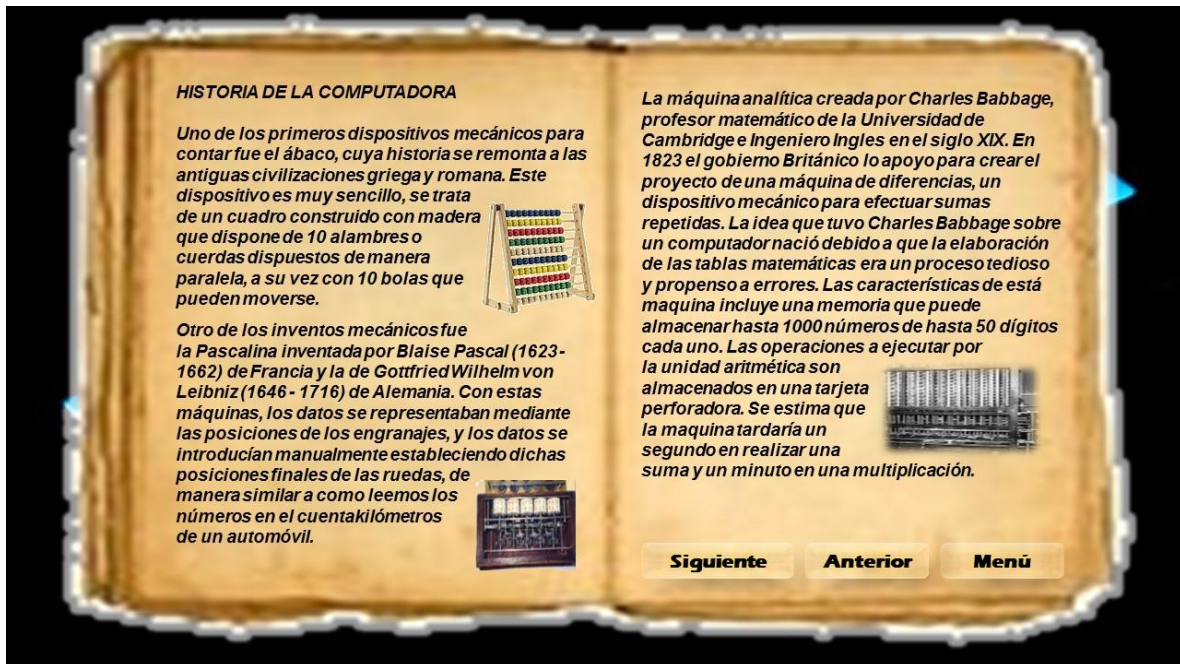


Figura 3 Autoría propia

Nota: Recuperado de Programa informático "UNIVER-COMPUTACION INTERACTIVO", 2018

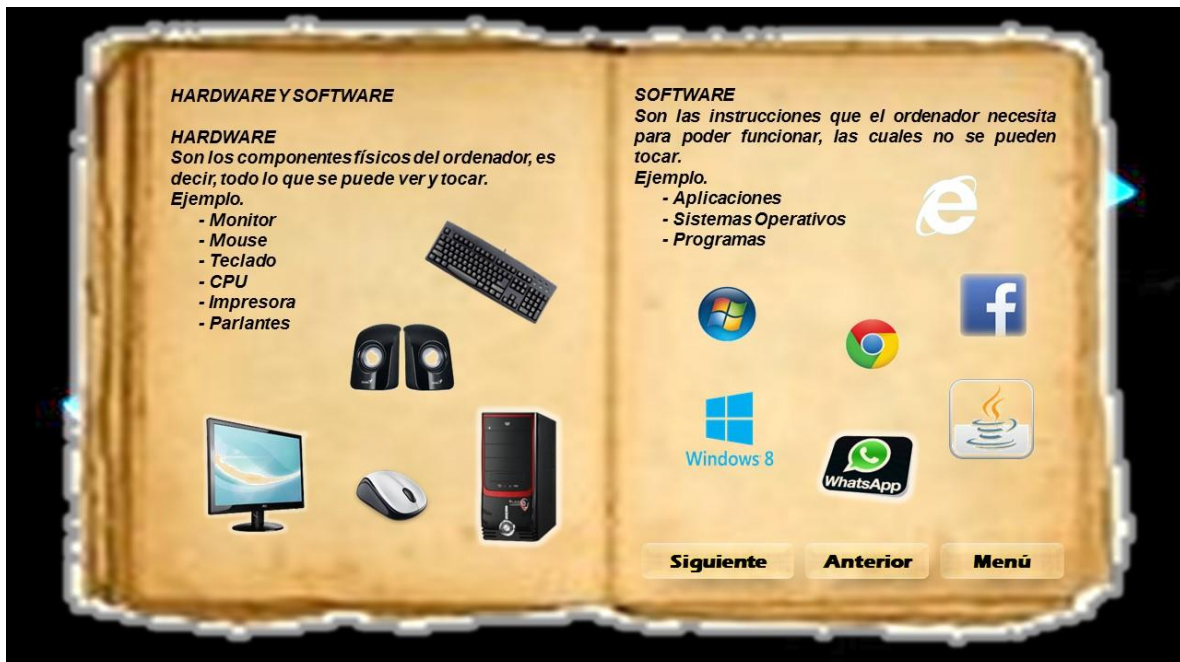


Figura 4 Autoría propia

Nota: Recuperado de Programa informático "UNIVER-COMPUTACION INTERACTIVO", 2018

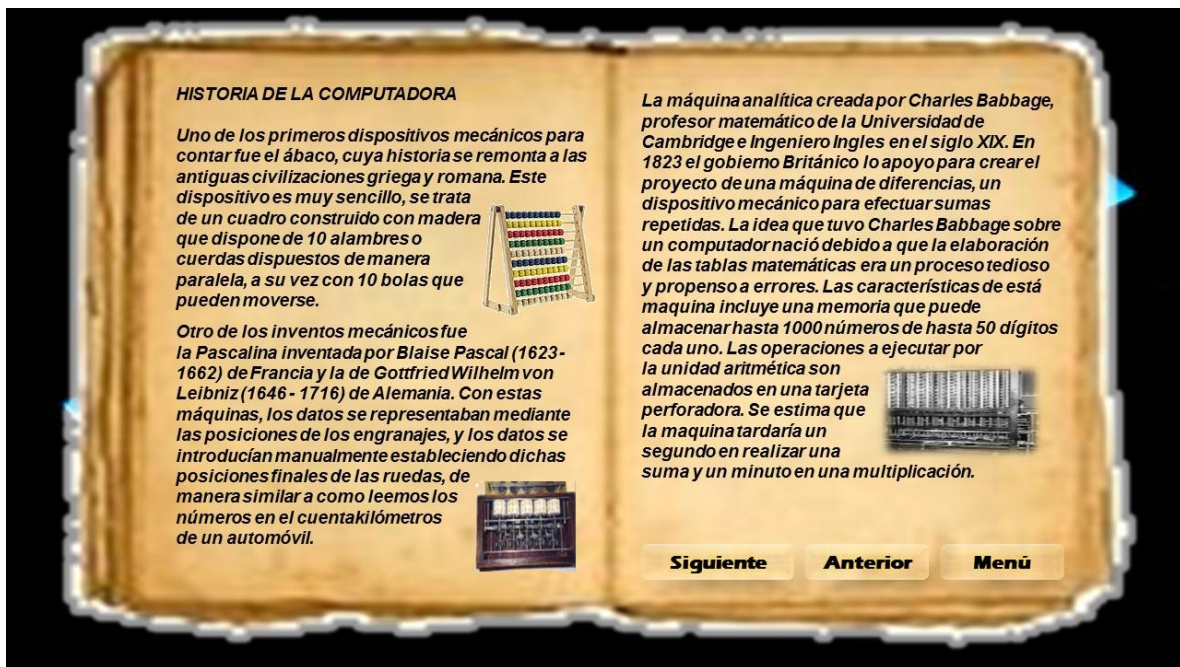


Figura 5 Autoría propia

Nota: Recuperado de Programa informático "UNIVER-COMPUTACION INTERACTIVO", 2018



Figura 6 Autoría propia

Nota: Recuperado de Programa informático "UNIVER-COMPUTACION INTERACTIVO", 2018



Figura 7 Autoría propia

Nota: Recuperado de Programa informático "UNIVER-COMPUTACION INTERACTIVO", 2018

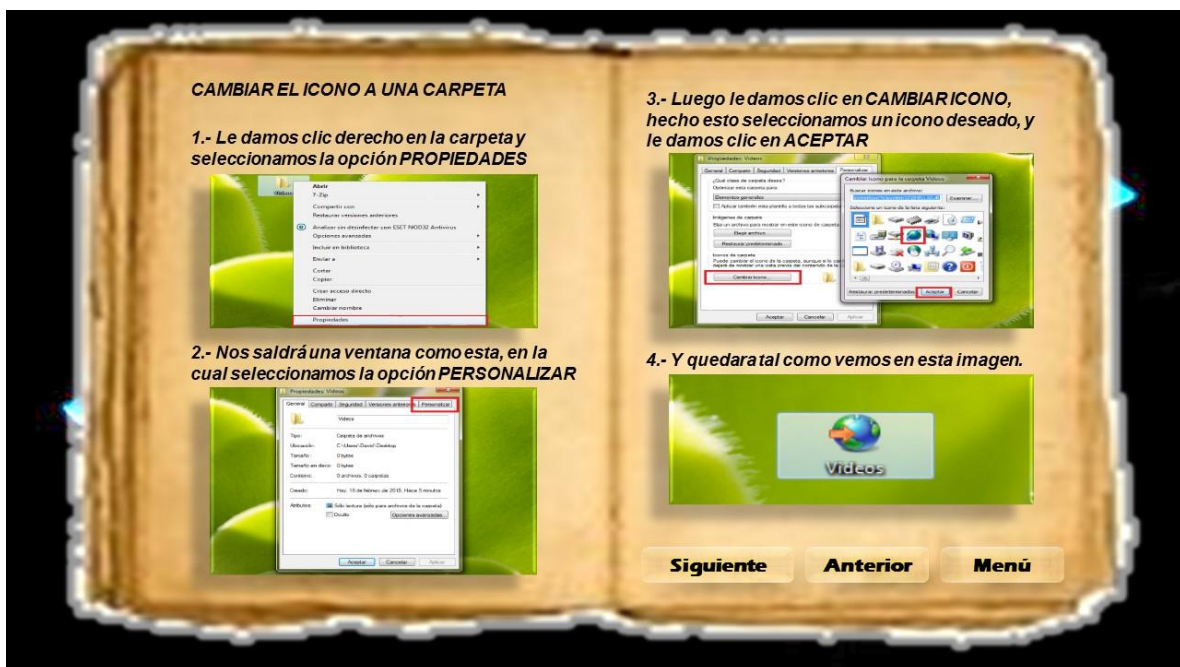


Figura 8 Autoría propia

Nota: Recuperado de Programa informático "UNIVER-COMPUTACION INTERACTIVO", 2018

Referencias

1. SEP, (2017) *Aprendizajes Clave para la educación integral, Plan y programas de estudio 2017*. México.
2. Cairo, O. (2005). *Metodología de la programación*. México. Alfaomega. Decker, R. y Hirshfield, S.
3. Tucker, A. (2005). *Derecho Informático*. México. Grupo Editorial Patria.
4. Noguez, J., Rodríguez, R. y Cano, F. (2011). *Informática*. México. Santillana.
5. Rajsbaum, S., Bribiesca, E., Galavis, J., Solsona, F. (2009). *Conocimientos fundamentales de computación*. México. UNAM.
6. Vasconcelos, J. (2011). *Introducción a la computación*. México. Grupo Editorial Patria.