



Informática y Tecnología

La manera divertida de aprender tecnología



Es el programa educativo diseñado para desarrollar en los estudiantes las habilidades del pensamiento crítico y las competencias para el uso correcto de la tecnología.



Antecedentes

El Modelo Educativo para la Educación Obligatoria integra diez innovaciones educativas, entre ellas, la Autonomía Curricular, la cual es obligatoria a partir de ciclo escolar 2018-2019.

La autonomía curricular abarca 5 ámbitos:

- Ampliar la formación académica
- Potenciar el desarrollo personal y social
- Nuevos contenidos relevantes
- Conocimientos regionales
- Proyectos de impacto social

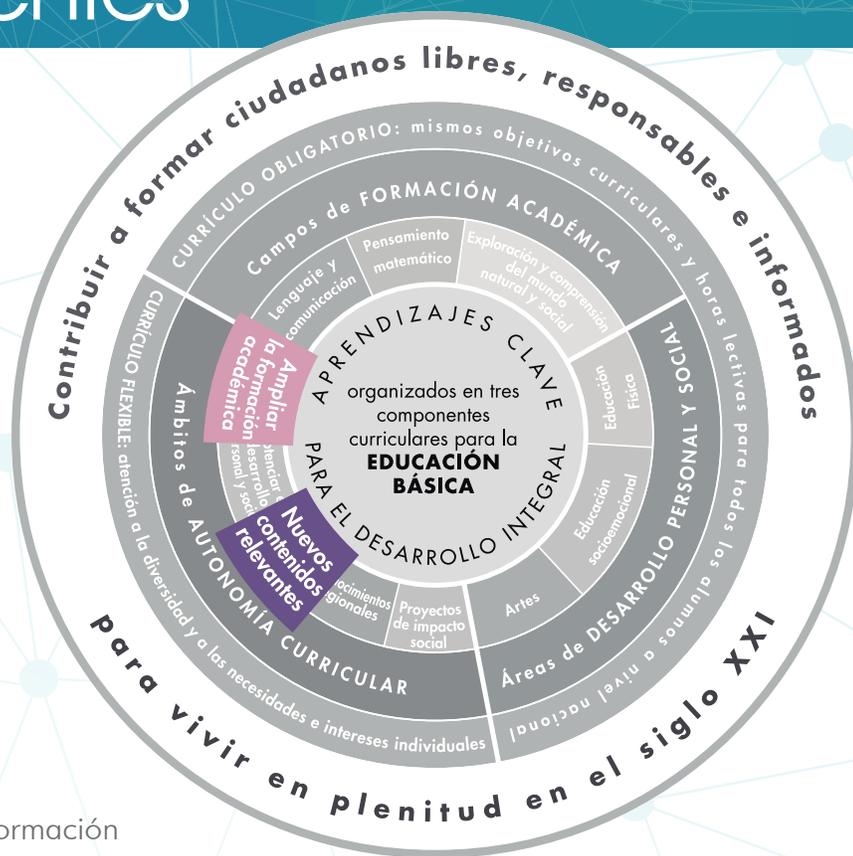
PIT se ubica en los ámbitos de “Ampliar la formación académica” y “Nuevos contenidos relevantes”.

PIT es un programa para la enseñanza y aprendizaje de la informática enfocado al desarrollo de habilidades tecnológicas para investigar, crear, organizar, evaluar y comunicar información de una manera efectiva. Busca que los alumnos sean generadores de contenido y no sólo consumidores de contenido.

Es el **único programa que cuenta con una certificación ante el ISTE NETS of Alignment**, que garantiza que el contenido de los materiales cubre los conocimientos y habilidades que un alumno necesita para aprender efectivamente y vivir productivamente en un mundo digital.

PIT está alineado con los requerimientos pedagógicos que la SEP solicita para aplicarse como club en la Autonomía Curricular:

- Guías pedagógicas para profesores: En ellas se encuentra el acompañamiento pedagógico para llevar a cabo las actividades del alumno, así como las habilidades tecnológicas que se privilegian en cada sesión
- Cuadernos de trabajo para los alumnos: Contienen las lecciones que brindan al estudiante las herramientas para el desarrollo de las habilidades tecnológicas. La versión digital se entrega en dos idiomas (inglés - español). El colegio decide cuál de las dos utilizar
- Metodología con base en 4 bloques constructores
- Evaluación semestral y anual
- Software educativo de temas de Tecnología con temas de materias académicas
- Micrositio “División de Competencias Tecnológicas” Es el sitio oficial en Internet de PIT dirigido a profesores y alumnos para la publicación e intercambio de información
- Por su flexibilidad en el diseño pedagógico es posible aplicarlo de manera trimestral, semestral o anual; en un grado en específico o bien en secciones: primaria baja y primaria alta



¿Por qué impartir la materia de tecnología con PIT?



La tecnología está en todos lados. Impacta la manera en que pensamos, trabajamos, socializamos, jugamos y, sobre todo, aprendemos. Es parte de la vida de niños y jóvenes y empodera las manos y mentes de quienes la usan correctamente.

Se podría pensar que al ser parte de sus vidas, los alumnos no requieren una clase formal de tecnología, sin embargo, esta clase se hace hoy indispensable y más importante que nunca.

¿Qué debe enseñarse en la clase de tecnología?

1. Enseñar a crear. Creatividad, planeación, habilidades de comunicación y de presentación de ideas.
2. Enseñar a elegir. Saber cuándo usar tecnología y elegir la más adecuada para cada tarea.
3. Enseñar a pensar. Análisis de información, visualización, pensamiento crítico y solución de problemas.
4. Enseñar a ser. Comportarse de manera segura, ética y legal en una sociedad global e interconectada. Debemos enseñarles los riesgos, derechos y responsabilidades que implica ser un ciudadano global.

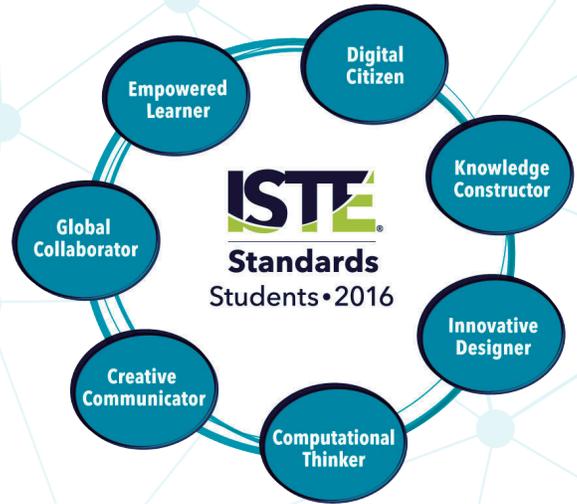
La clase de computación desapareció del plan de estudios de la SEP, pero el Programa de Informática y Tecnología de Grupo Educare, va mucho más allá que la tradicional clase de computación; brinda estrategias para una integración exitosa de la tecnología como una herramienta que potencia el aprendizaje dentro y fuera de la escuela. Ayuda a la evolución de los roles del profesor y los alumnos, haciendo a los estudiantes conscientes y responsables de su propio aprendizaje y de las acciones que realizan.





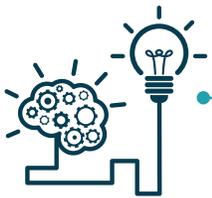
Estándares internacionales ISTE para los estudiantes

El Programa de Informática y Tecnología está diseñado para empoderar al estudiante, de modo que alcance los estándares internacionales señalados por la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación ISTE:



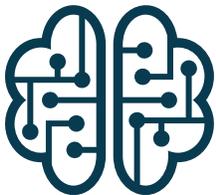
• Ser un aprendiz empoderado para tomar un rol más activo en el aprovechamiento de la tecnología

• Ser un ciudadano digital



• Ser un constructor de conocimiento

• Ser un diseñador innovador

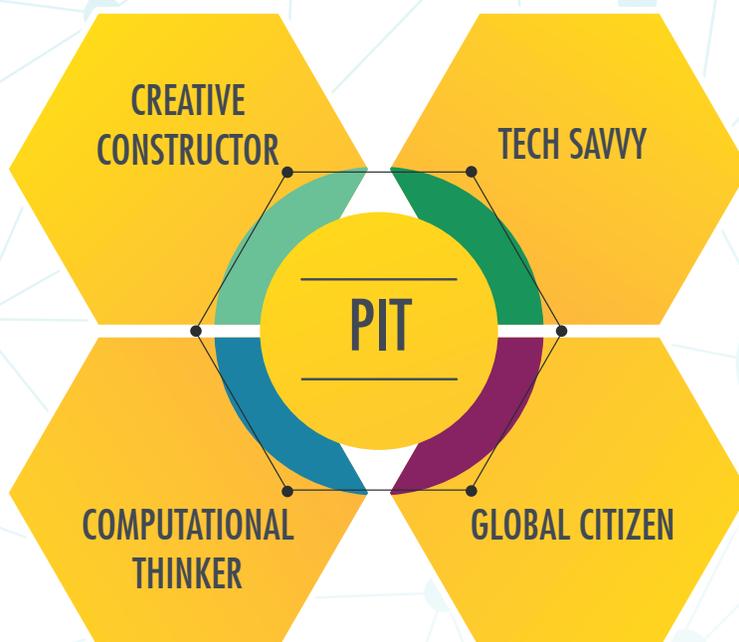


• Ser un pensador computacional

• Ser un comunicador creativo



• Ser un colaborador global



Creative Constructor

El estudiante utiliza de manera competente una variedad de recursos, aplicaciones y herramientas digitales para construir conocimiento y para resolver problemas o necesidades académicas.

Tech Savvy

El estudiante trabaja los conceptos fundamentales de las operaciones tecnológicas y sus aplicaciones con el objetivo de usar las tecnologías actuales y emergentes para beneficio propio y de la sociedad.

Computational Thinker

En este bloque se agrupan los temas de análisis de datos, creación de modelos abstractos, pensamiento algorítmico y programación para que el estudiante aplique estrategias y resuelva problemas.

Global Citizen

Este bloque integra los temas relacionados con el uso seguro, legal y ético de la Web, redes sociales, tecnologías colaborativas, mensajería instantánea e interacciones digitales.

Todo ello en concordancia con la propuesta curricular para la educación obligatoria de la SEP, 1 sesión semanal de 45 minutos.



PIT Secundaria

La necesidad de orientar el aprendizaje de los estudiantes en materia de tecnología e informática debe evolucionar de la enseñanza de paquetería, al desarrollo del pensamiento crítico con apoyo de la tecnología.

PIT Secundaria lo hace posible gracias a su robusta fundamentación pedagógica y a la integración del Aprendizaje Orientado a Proyectos y el movimiento Maker en cada uno de los tres niveles escolares.

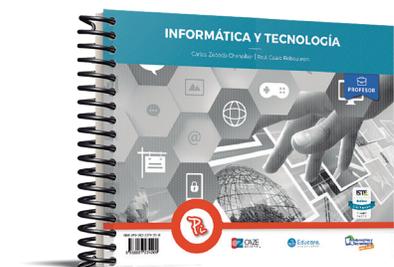
Está diseñado para impartir una sesión semanal de aproximadamente 50 minutos de duración.

Libros del alumno



También disponibles en libros interactivos

Libros del profesor





Actividades complementarias

Son documentos digitales que contienen actividades complementarias para cada una de las lecciones de los tres libros del alumno. Ofrecen la posibilidad de ampliar el plan de estudios del Programa de Informática y Tecnología para ser utilizado dos o tres clases a la semana.



*Imagen de carácter ilustrativo

Lanzador PIT Secundaria

El lanzador PIT Secundaria reúne tutoriales de ofimática, diseño y programación para la práctica y reforzamiento del conocimiento.





Proyectos Maker en PIT Secundaria

El Movimiento Maker es una tendencia mundial en la que cada individuo cuenta con las herramientas y las posibilidades para crear sus propios productos.

La comunidad Maker empodera a las personas a través de la innovación y el conocimiento, de modo que tengan la posibilidad de hacer realidad sus ideas.

PIT Secundaria integra un proyecto Maker por cada nivel escolar donde el estudiante aprenderá a través de la experiencia, el trabajo en equipo y la adquisición y producción de conocimiento en comunidad.



Estación de radio por Internet

1° de Secundaria Estación de radio por Internet

Es la instalación de una estación de radio por Internet para que los estudiantes conozcan la preproducción, producción, postproducción y difusión de programas de radio educativos a través de las redes sociales y con la comunidad estudiantil. La estación de radio por Internet puede ser una excelente herramienta para fortalecer el aprendizaje de otras materias y actividades escolares.

Kit opcional:

- 1 Micrófono de condensador
- 1 Escudo de espuma de aislamiento acústico
- 1 par de audífonos profesionales

Temas que se abordan dentro del libro:

- Estación de radio por Internet.
- Guion radiofónico y tipos de programas.
- Expresión oral usando Audacity.
- Edición de audio en Audacity.
- Streaming.
- Drama digital.
- Calendario Digital.



Estudio de Videograbación

2° de Secundaria

Estudio de videograbación (Unidad 3)

Es la instalación de un estudio de televisión para que los estudiantes conozcan los principios del lenguaje audiovisual, la preproducción, producción, postproducción y difusión de contenidos audiovisuales educativos en redes sociales y con la comunidad estudiantil.

El estudio de videograbación puede ser una excelente herramienta para fortalecer el aprendizaje de otras materias y actividades escolares.

Temas que se abordan dentro del libro:

- Estudios de videograbación.
- Video de impacto social.
- Pre-producción. El guion.
- Pantalla croma.
- Producción de video.
- Postproducción: Composición y edición 1.
- Postproducción: Composición y edición 2.
- Muestra de video social independiente.

Kit opcional:

- 3 telas de fondo de 5x10 ft (Negro/blanco/verde)
- 2 sombrillas cuadradas con reflector plateado de luz, caja suave
- 2 sombrillas blancas reflectivas, caja suave 32"
- 1 estructura de soporte de fondo 78"
- 4 luces de stand
- 4 soportes de 77"
- 1 bolsa de transporte de kit
- 1 tripié para smartphone

Laboratorio de Apps

3° de Secundaria

Laboratorio de Apps (Unidad 4)

Es un laboratorio de programación de aplicaciones móviles para dispositivos Android (tabletas y smartphones) con el cual los estudiantes conocen el universo de creación de aplicaciones y aprender a compartirlas con la comunidad maker global.

Temas que se abordan dentro del libro:

- Software libre para Android Pocket Code
- Programación por eventos a través de bloques
- Elaboración de 3 Videojuegos y su respectiva publicación



Se convierten en creadores de su propio contenido y aprenden a difundirlo globalmente.



Capacitación

Al adquirir el Programa de Informática y Tecnología para cualquiera de los grados o niveles educativos, el profesor que imparte la clase tiene acceso a la capacitación, asesoría y soporte necesarios para la implementación exitosa del programa:

- Curso de capacitación en línea a través de la plataforma Didactic GED
- Curso de actualización docente en sede que el distribuidor defina
- Cursos de capacitación presencial opcionales en sede que el distribuidor defina

Asesoría y Soporte

Un equipo de asesores especializados atiende cualquier duda que se presenta y brinda el apoyo para resolver las eventualidades que pueden surgir durante la implementación del programa.

En el portal de Asesoría y Soporte de Grupo Educare www.soporte.grupoeducare.com podrás encontrar manuales, artículos de ayuda, preguntas frecuentes, comentarios de otros usuarios, recursos y elementos para resolver todas tus dudas, y para consultas más específicas puedes contactarnos por los siguientes medios:

- Correo electrónico: soporte@grupoeducare.com
- Teléfono: +52 (442) 222 54 44
(L-V de 8:30 a 17:30 hrs. MX, CDT, GMT)
- Chat en línea: <http://soporte.grupoeducare.com>
(L-V de 8:30 a 17:30 hrs. MX, CDT, GMT)
- Ticket: <http://soporte.grupoeducare.com>
- Facebook www.facebook.com/sopged

Reiteramos nuestro compromiso de atender y responder a todas y cada una de las consultas que recibimos.

¡Estamos para servirte!

