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.

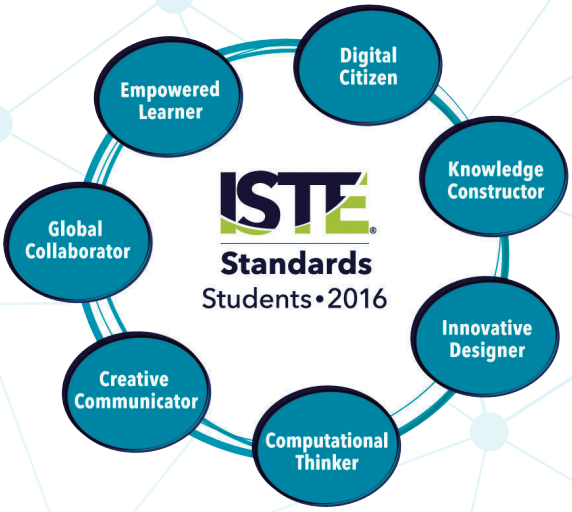
3. Enseñar a pensar. Análisis de información, visualización, pensamiento crítico y solución de problemas.

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.

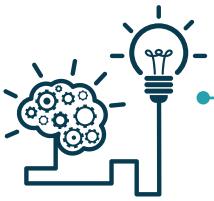
Estándares internacionales ISTE para los estudiantes

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

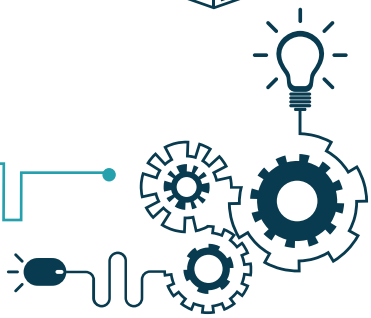
- Ser un ciudadano digital



- Ser un constructor de conocimiento

- Ser un diseñador innovador

- Ser un pensador computacional

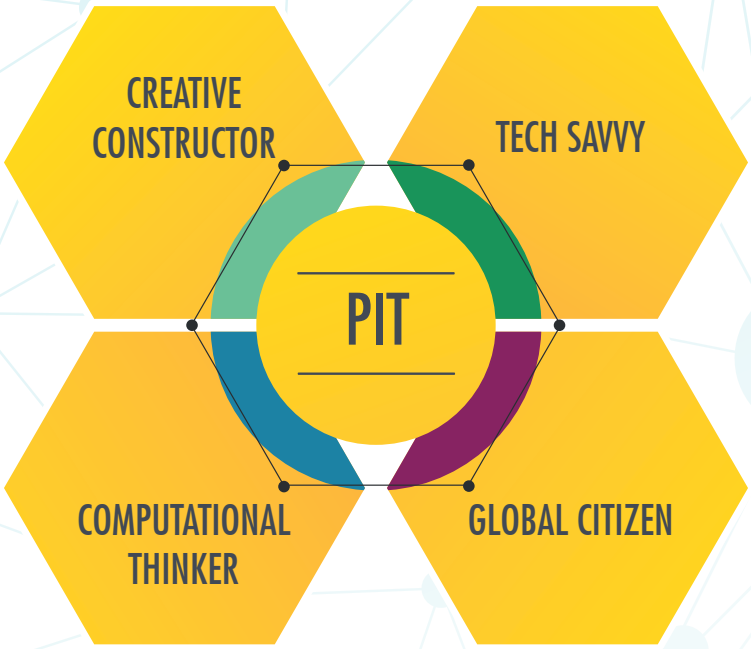


- Ser un comunicador creativo

- Ser un colaborador global

PIT desarrolla aprendices empoderados que toman un rol más activo en el aprovechamiento de la tecnología.

Bloques Constructores de PIT



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 Preescolar

Con PIT Preescolar, gracias a una serie de actividades y recursos didácticos, el estudiante desarrolla competencias de carácter tecnológico como: aprender a navegar en Internet, usar el mouse, identificar el lenguaje iconográfico que se observa en la pantalla, usar el teclado, entender la realidad aumentada o descubrir la robótica. Está diseñado para impartir una clase semanal de 30 a 45 minutos de duración.

Libros del alumno

Libro del profesor

Activity Book

Activity Book reafirma los contenidos que se abordaron en la clase de informática y tecnología por medio de actividades sencillas y divertidas. Estas actividades están enmarcadas en el contexto de un cuento que hace partícipe al alumno de las aventuras de los personajes.

Software Online

Software Online es una plataforma web que contiene una gran variedad de recursos educativos e interactivos para preescolar sobre los temas de: Tecnología, Desarrollo de destrezas, Ciencias, Arte, Matemáticas, Entorno, Salud, Geografía, Inglés y Español.

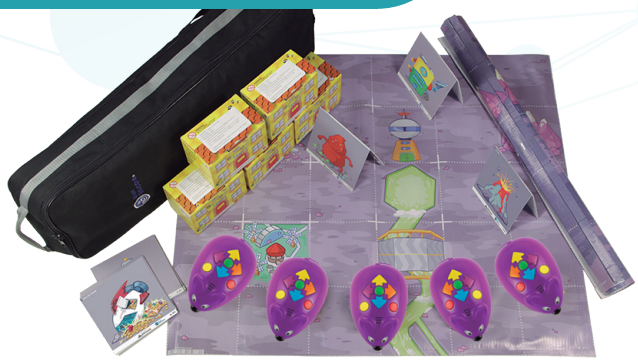
Lanzador PIT Preescolar

Lanzador PIT Preescolar es una plataforma que reúne títulos de software diseñados para apoyar los campos formativos de preescolar y reforzar los conocimientos de diferentes temas por medio de interacción tecnológica.

Pósters decorativos

Son materiales impresos diseñados para adornar el laboratorio de cómputo o salón de clases con la finalidad de ofrecer al alumno y profesor imágenes que les proporcionen información relevante sobre el tema de tecnología.

¡NUEVO!
Ahora incluye
Proyectos de Robótica



Mousebott y tapete de actividades (opcional)

Mousebott es un robot divertido y fácil de usar para los alumnos de 3° de preescolar, con el cual pueden desarrollar habilidades en seguimiento de órdenes y cambio de dirección.

App móvil Codi-Go

Divertida aplicación para dispositivos móviles y equipos de escritorio, diseñada para poner en práctica conocimientos en programación y resolver problemas utilizando el pensamiento crítico y computacional. Para estudiantes de preescolar están disponibles seis tapetes para trabajar en clase.

Con PIT los alumnos se convierten en constructores de conocimiento.

CAS para PIT

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 Didaktic 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!

Nuestros asesores están contigo en todo momento.