***Documentación e información de cursos***

Integrantes – Año 2016

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Legajo | Nombre | E-Mail |
| 1173388 | Santiago, Peralta | [speralta83@gmail.com](mailto:speralta83@gmail.com) |
| 1202388 | Obregon, Juan Facundo | [facundo.obregon@safabox.com](mailto:facundo.obregon@safabox.com) |
| 1223161 | Montañez, Cinthia | [cinthiamontaez@gmail.com](mailto:cintiamontaez@gmail.com) |
| [1](mailto:cintiamontaez@gmail.com)237937 | Caro, Jonatan | [joni1087@gmail.com](mailto:joni1087@gmail.com) |
| 1134115 | Matsui, Gerardo | [gerardo.matsui@gmail.com](mailto:gerardo.matsui@gmail.com) |

*Profesores:*

***Director de Cátedra:*** *Dra. Inés Casanovas*

***Profesor a cargo del curso:*** *Mag. Ing. Gabriela Salem*

***Profesor a cargo del proyecto:*** *Lic. Silvia Balduzzi - Ing. Pablo Abramowicz*

***Controller:*** *Mag.Ing. Gabriela Salem*

# 

Índice

Introducción

El propósito de este documento es describir el diseño curricular de las materias que vamos a desarrollar en nuestro sistema a modo de relevamiento de negocio para poder comprender la funcionalidad del mismo y como se desarrolla el aprendizaje de los alumnos en el segundo ciclo de la escuela primaria.

# 

# 

¿Que es un Diseño curricular?

El diseño curricular es la planeación de la estructura que tendrá el plan de estudios atendiendo a las necesidades del estudiante para una formación integral y al desarrollo del campo disciplinar.

El diseño curricular establece una herramienta para lograr las metas comunes de contenido para estudiante adaptado para la pluralidad del sistema educativo. Al mismo acompaña a los equipos docentes a seguir en línea con la concepción político-educativa que sostiene el Gobierno del Sistema.

Condiciones Legales

LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN RESUELVE:

Art. 1º Apruébase el Diseño Curricular para la Escuela Primaria -Segundo Ciclo/Educación General Básica conforme al documento desarrollado en el Anexo que, a todos los efectos, forma parte integrante de la presente Resolución, el cual, con su entrada en vigencia, sustituirá, a partir del Ciclo Lectivo del año 2005 inclusive, al Diseño Curricular para la Educación Primaria de 1986.

Art. 2º Encomiéndase a la Subsecretaría de Educación la coordinación de las acciones de las Direcciones y Programas de su dependencia para garantizar que las Escuelas Primarias y las instituciones formadoras de docentes para el Nivel programen y desarrollen sus acciones en el marco del Diseño Curricular aprobado por la presente.

Art. 3º Dése al Registro y para su conocimiento y demás efectos, comuníquese por copia a las Subsecretarías de Educación –Direcciones Generales de Educación, de Educación Superior, de Educación de Gestión Privada, y de Planeamiento y Direcciones del Área de Educación Primaria y de Currícula– y de Coordinación de Recursos y Acción Comunitaria –Dirección General de Coordinación Financiera y Contable– y a la Dirección General de Coordinación Legal e Institucional. Cumplido, archívese.

Diseño curricular para INFORMÁTICA

* Informática como instrumento para el tratamiento de los problemas
* Informática como conocimiento compartido con otras áreas
* Relación entre Informática como recurso didáctico y como instrumento para
* el tratamiento de los problemas
* La dinámica escolar en torno a la Informática
* Algunas consideraciones sobre la organización escolar
* El lugar de los docentes de grado
* Los espacios y tiempos destinados a la planificación de las actividades
* Horarios y formas de acceso de los alumnos a las computadoras
* Las computadoras, su ubicación en la escuela
* Algunas consideraciones sobre las condiciones didácticas
* La contextualización del trabajo escolar en Informática
* El lugar de las producciones de los alumnos
* Las computadoras y las formas de acceso
* de los alumnos a sus programas y archivos de trabajo
* El docente con grupos heterogéneos de alumnos
* La autonomía de los alumnos frente a las computadoras
* Organización del trabajo en las computadoras
* La selección de los recursos informáticos
* Las técnicas informáticas en el tratamiento de los problemas
* Representación de la información
* Organización de la información
* Modelización de problemas
* Cuadros de contenidos
* Las herramientas informáticas y su manejo operativo
* Cuadros de contenidos
* La computadora y su manejo operativo
* Cuadros de contenidos

CONTENIDOS Cuarto grado

􀁘 Representación de la información.

􀁘 Organización de la información.

􀁚 Representación de datos y/o resultados de un proceso empleando sistemas de codificación: numéricos, lingüísticos o icónicos.

􀁚 Pasaje del registro manual al registro informático identificando el sistema de codificación de datos que mejor se adecua al tratamiento del problema y la herramienta informática empleada.

􀁚 Reconocimiento, en problemas sencillos, de los sistemas de representación más adecuados al tipo de resultado a comunicar.

Ejemplo:

- Explicitar los datos numéricamente o emplear gráficos cartesianos.

- Interpretar los atributos de un texto como forma de jerarquizar la información.

- Reconocer el empleo de viñetas como una forma de representar jerarquías en la información.

- Comparar los valores de una tabla con su representación gráfica.

􀁚 Reconocimiento de las listas de palabras o números, tablas de doble entrada, esquemas jerárquicos como diferentes formas de organizar la información según el tipo de problema por resolver.

􀁚 Empleo de tablas de doble entrada prearmadas o sugeridas por el docente para organizar y sistematizar la información.

Ejemplo: tratamiento de datos experimentales en tablas de doble entrada sencillas

􀁚 Diferentes sistemas de codificación de los programas de uso habitual para indicar los comandos o acciones por realizar sobre los objetos que manipulan (textos, gráficos, imágenes, etcétera).

- Sistemas de íconos (indican una acción puntual sobre un objeto determinado –impresora o disquetera–).

- Menú desplegable (despliega jerárquicamente las acciones por realizar según criterios clasificatorios propios

de cada programa o grupos de programas; por ejemplo: “Guardar como” está dentro del menú “Archivo”).

- Combinación de teclas (permite obviar el empleo del mouse).

- Pantalla de diálogo (solicita datos o parámetros mediante los cuales se ejecuta el comando solicitado;

por ejemplo: cantidad de copias en la impresión o páginas por imprimir del total).

- Sonidos identificadores de errores en las acciones.

- Opciones del menú en gris claro para indicar acción imposible de realizar en ese momento (acción de copiar parte del texto cuando éste no ha sido seleccionado).

- Secuencia de presiones sobre los botones del mouse (seleccionar objetos, arrastrar objetos por el monitor, ejecutar programas, ejecutar las opciones del menú contextual ).

- Simple y doble clic sobre el botón del mouse para indicar diferentes acciones sobre el objeto (seleccionar, ejecutar, arrastrar).

􀁘 Procesador de textos.

􀁘 Editores de imágenes.

LAS HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS Y SU MANEJO OPERATIVO

􀁚 Comandos de edición de textos: ingreso y supresión de caracteres, recuperación de textos suprimidos.

􀁚 Movimiento del cursor dentro del texto y del texto en la pantalla.

􀁚 Elementos paratextuales empleados en la representación y la organización de la información.

- Tipos de letras y atributos (color, subrayado, negritas, etcétera).

- Definición de párrafos: alineación, interlineado, espaciado, sangrías y viñetas en los párrafos.

􀁚 Selección de texto: bloques. Operaciones sobre los bloques: cambio de tipos y aspectos de las letras, búsqueda, búsqueda y reemplazo, correctores ortográficos y sinónimos, copiar, mover y borrar bloques dentro de un documento.

􀁚 Definición de tablas de doble entrada simple.

􀁚 Herramientas de dibujo: figuras básicas y autoformas. Composición de figuras empleando diferentes formas básicas. Color de líneas y relleno de las figuras.

􀁚 Copia de imágenes elaboradas en un editor de imágenes.

􀁚 Impresión de archivos en condiciones preestablecidas de antemano por los docentes.

􀁚 Edición de imágenes modificando el bitmap. Herramientas de dibujo básicas: línea, rectángulo, cuadrado, círculo, elipse.

􀁚 Color de fondo y frente.

􀁚 Composición de imágenes por superposición de figuras, por simetría o rotación de figuras básicas.

􀁚 Inserción de imágenes en el procesador de textos por copiado.

􀁚 Comando de preservación, recuperación de archivos de imágenes

LA COMPUTADORA Y SU MANEJO OPERATIVO

􀁘 Estructura básica de la computadora monousuaria. 􀁚 Las partes constitutivas de la computadora. Funciones de las diferentes unidades de entrada, salida y de la Unidad Central de Proceso (CPU) sólo para las partes observables en las acciones que se realizan sobre ella.

Ejemplo:

- Las diferentes unidades de entrada como dispositivos que permiten el ingreso de los datos y/o programas (disquetera, teclado, mouse).

- La Unidad Central de Proceso (CPU) como dispositivo que permite almacenar y ejecutar los datos a partir de determinados programas.

- La memoria principal o de procesamiento (RAM) como depósito en la cual se almacena el programa y los datos para su procesamiento.

􀁚 Memoria principal o de procesamiento (RAM) de la Unidad Central de Proceso como dispositivo que almacena programas, datos y resultados de los procesos. Diferencia entre almacenar un programa y ejecutarlo.

􀁚 Memoria principal o de procesamiento y memorias permanentes o de almacenamiento (discos rígidos, disquetes, discos compactos). Identificación de las funciones de los discos rígidos y disquetes como memorias de almacenamiento de programas y datos, otorgando el sentido de lugar donde se preservan las producciones que se realizan con los diferentes programas que se emplean.

􀁚 Diferentes tipos de memorias de almacenamientos permanentes: disco rígido, disquetes, discos compactos. Funciones y formas de acceso a la información de cada una de ellas.

Ejemplo: el disco rígido como memoria de almacenamiento y conservación de los archivos.

LA COMPUTADORA Y SU MANEJO OPERATIVO

􀁚 Sistemas de comunicación utilizados en las computadoras para indicar las acciones que realiza el dispositivo físico (hardware).

Ejemplo:

- Luz indicadora de que está encendida la computadora.

- Luz de testeo de las componentes (teclado, lectora de disco compacto, disquetera) en el momento de iniciar la rutina de encendido.

- Luz indicadora de que se está accediendo a las memorias permanentes o de almacenamiento para grabar o leer archivos.

􀁚 Interfaces de comunicación "usuario-computadora".

- Acceso a programas de uso habitual a través de la manipulación de las ventanas que despliega el sistema operativo para abrirlas, cerrarlas, activar o desactivarlas, maximizar o minimizarlas.

- Carga y ejecución de los programas o software a partir de su representación icónica en pantalla y a través de las opciones de acceso al programa que brinda el sistema operativo (acceso a los directorios o carpetas que los contienen y apertura del programa correspondiente).

- Estructura jerárquica en árbol de los sistemas de almacenamiento: directorio y subdirectorio para acceder a archivos de datos y programas.

- Control de la impresión de archivos en condiciones establecidas (configuradas) por los programas.

- Control de la presencia de virus en los archivos de datos o programas almacenados en los diferentes directorios o carpetas.

- Controles antes de acceder a abrirlos.

- Cuidado de los disquetes de diferentes elementos, como:

- Fuentes de calor artificiales o naturales.

- Campos magnéticos (imanes, televisores o monitores).

- Preservarlos del polvo, migas u otros elementos que pueden rayarlos, reflexión sobre los motivos tecnológicos que promueven su mantenimiento y cuidado.

􀁑 Acceder a las computadoras de forma autónoma, operando adecuadamente las rutinas de encendido y apagado de los equipos, seleccionando y ejecutando por sí mismos los programas de simple acceso a través de sus interfaces gráficas (íconos, menúes desplegables, etcétera).

􀁑 En los programas de uso habitual, acceder con autonomía a sus propias producciones utilizando correctamente los comandos básicos de preservación (grabado) y recuperación de archivos propios. Lograr comunicarse adecuadamente con los programas de uso habitual, leyendo e interpretando la información sobre su manejo operativo desplegada en la pantalla.

Interpretar, en problemas sencillos, el tipo de representación y organización de los datos según los criterios con que fueron elaborados grupalmente.

􀁑 Proponer, en problemas sencillos, expresiones lógicas y matemáticas de transformación de los datos para ser procesadas en las herramientas informáticas seleccionadas por el docente. Interpretar los diferentes tipos de representación de la información según el tipo de problema y la herramienta utilizada para su tratamiento.

􀁑 Usar con autonomía los comandos de edición de los datos de las herramientas seleccionadas para trabajar en el ciclo.

􀁑 Transferir los conocimientos de los comandos de preservación y recuperación de archivos de unas herramientas informáticas a otras, con interfaces de comunicación parecidas. Comunicar sus ideas entre pares y a los docentes utilizando un lenguaje técnico informático mínimo referido a las partes observables de la computadora y a las acciones simples que se realizan sobre los programas de uso habitual

􀁑 Comprender globalmente la incidencia de la tecnología informática en los dispositivos de uso habitual en la sociedad.

􀁑 Valorar la información por lo que dice y no por el soporte tecnológico con la cual se comunica.

􀁑 Lograr conductas de responsabilidad social en el uso de los equipos, compartiendo recursos, cuidándolos y atendiendo las propias necesidades en equilibrio con las necesidades de sus pares.

Diseño curricular para MATEMÁTICA

* Números y operaciones
* Sistema de numeración
* Operaciones
* Suma y resta de números naturales en segundo ciclo
* Problemas diversos de multiplicación y división con números naturales
* Uso y explicitación de las propiedades de las operaciones
* Los algoritmos de las operaciones
* Divisibilidad
* Cálculo exacto y aproximado
* Los números racionales
* Los problemas de medidas
* Multiplicación de fracciones
* Expresiones decimales
* Relaciones entre variables
* Las relaciones de proporcionalidad directa e inversa
* Estadística
* El uso de la calculadora
* Geometría
* Construcciones
* El uso de los instrumentos de geometría
* Los ángulos y el cubrimiento del plano
* Medida
* Problemas de medición
* Perímetro, área y volumen
* Lectura y escritura de números utilizando como referente unitario los miles, los millones o los miles de millones
* Resolución de problemas que exijan una profundización en el análisis del valor posicional a partir de:
  + La descomposición de números basada en la organización decimal del sistema
  + El explicitación de las relaciones aditivas y multiplicativas que subyacen a un número.
  + La expresión de un número en términos de unidades, decenas, centenas, unidades de mil, etcétera
  + La interpretación y la utilización de la información contenida en la escritura decimal.
  + Obtener en el visor de la calculadora el número 7.682, oprimiendo únicamente las teclas de las operaciones y los números 0 y 1. ¿Cuál será la forma más "económica" de hacerlo?
  + En el visor de la calculadora aparece el número 11.356. ¿Cómo lograr que aparezca el 100.000, sin borrar el número anterior?
* Determinación de la ubicación de números en la recta numérica a partir de distintas informaciones
* Investigación sobre las reglas de funcionamiento del sistema de numeración romano. Comparación con nuestro sistema de numeración (número de símbolos, valor posicional, rol del cero).

PROBLEMAS QUE IMPLICAN ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN DE NÚMEROS NATURALES

* Resolución de problemas que impliquen suma y resta con números naturales en situaciones que amplíen los significados ya elaborados en el primer ciclo:
  + Problemas en los que una cantidad se modifica sucesivamente implicando adiciones o sustracciones y hay que establecer el total de las modificaciones independientemente del valor de la cantidad.
  + Problemas en los que se comparan deudas mutuas entre personas.
* Resolución de problemas de suma y resta que involucren varias operaciones

PROBLEMAS MULTIPLICATIVOS CON NÚMEROS NATURALES

* Resolución de problemas de organizaciones rectangulares utilizando la multiplicación y la división.
* Resolución de problemas que combinen las cuatro operaciones con números naturales.
* Resolución de problemas de combinatoria que se resuelvan con una multiplicación, utilizando inicialmente procedimientos diversos y, posteriormente, reconociendo la multiplicación.

DIVISIÓN ENTERA

* Resolución de problemas de división que involucren un análisis del resto.
* Resolución de problemas de reparto (con incógnita tanto en la cantidad de partes como en el valor de cada parte) utilizando el algoritmo de la división o procedimientos de cálculo mental.
* Uso de la calculadora para reconstruir el resto de una división.
* Construcción del algoritmo de la división a partir de los algoritmos diversos utilizados en tercer grado.
* Resolución de problemas que impliquen el uso de múltiplos y divisores de números naturales.
* Definiciones de múltiplo y divisor de un número, de múltiplo común y de divisor común.
* Resolución de problemas que involucren la búsqueda de divisores comunes entre varios números o múltiplos comunes a varios números

CÁLCULOS EXACTOS Y APROXIMADOS. ADICIÓN Y SUSTRACCIÓN

* Cálculos mentales de sumas y restas a partir del análisis de la escritura decimal de los números.
* Cálculo mental de multiplicaciones y divisiones apoyándose en propiedades de las operaciones.
* Estimación del resultado de multiplicaciones y divisiones y cálculo de número de cifras de cociente.
* Utilización de la calculadora para resolver situaciones problemáticas y para controlar cálculos realizados por otros procedimientos.
* Utilización de la calculadora para verificar relaciones anticipadas entre números y operaciones.
* Selección y fundamentación de la estrategia de cálculo más pertinente en relación con los números y las operaciones

NÚMEROS RACIONALES. FRACCIONES

* Situaciones de reparto en partes iguales en las que tiene sentido repartir el resto entero.
* Situaciones de medición en las que la unidad no entra una cantidad entera de veces en el objeto a medir, para generar la necesidad de fraccionar la unidad
* A partir de las situaciones de reparto y de medición, definición de las cantidades 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, etc., como la parte tal que 2, 3, 4, 5, etc., partes iguales a ésa equivalen a la unidad. A partir de situaciones de reparto y de medición, definición de la fracción m/n como la parte que contiene m veces 1/n.
* A partir de la producción de soluciones en problemas de reparto, discusión de la equivalencia o no de ciertos repartos.

SITUACIONES DE MEDICIÓN

* Determinación de diferentes medidas (longitudes y áreas) con relación a una unidad.
* Diferentes representaciones de algunas fracciones.

FRACCIONES

* Cálculo de la mitad, la tercera parte, la cuarta parte, etc., de 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, etc., a partir de establecer relaciones con la unidad. Cálculo mental relativo a estas cuestiones.
* Reconstrucción de la unidad usando cuartos y octavos, tercios y sextos, quintos y décimos, etcétera
* Utilización de diferentes recursos para ubicar una fracción mayor que uno entre dos enteros consecutivos.
* Comparación de fracciones en casos sencillos y apelando a diferentes argumentos.
* Utilización de diferentes recursos para mostrar la equivalencia de algunas fracciones sin exigir de entrada el procedimiento de multiplicar numerador y denominador por un mismo número.
* Elección, en cada caso, de una unidad conveniente para representar sobre la recta quintos y tercios; medios y quintos; cuartos, tercios y sextos, etcétera
* Cálculo mental para determinar la fracción que es necesario sumar a una fracción dada para obtener un entero
* Resolución de problemas que exijan sumar y restar fracciones, utilizando diferentes procedimientos: descomposiciones aditivas, cálculo mental, equivalencias, gráficos. (No se plantea todavía la exigencia del algoritmo convencional de suma de fracciones.)

EXPRESIONES DECIMALES

* Equivalencias entre billetes y monedas de uso común. Expresión numérica de las equivalencias establecidas.
* Escritura de precios o medidas de objetos de uso diario utilizando la coma decimal. Comparación de precios.
* Resolución de situaciones de adición y sustracción de expresiones decimales y de multiplicación de un decimal por un número natural, que hagan referencia a precios expresados en pesos.

RELACIONES ENTRE VARIABLES

* Resolución de problemas que supongan la búsqueda de nuevos valores tanto del conjunto de partida como del de llegada. Considerar situaciones en las que se da el valor correspondiente a la unidad y eventualmente otros pares de valores, y situaciones en las que los datos no incluyen el correspondiente de la unidad, de manera de favorecer la puesta en juego de las relaciones "a doble, doble; a triple, triple; a mitad, mitad; a la suma, la suma".
* Elaboración de tablas para organizar los datos y favorecer el análisis de relaciones entre ellos

PROPORCIONALIDAD DIRECTA, CON NÚMEROS CON COMA

* Resolución de problemas de proporcionalidad directa en los que una de las variables supone la utilización de números con coma.

GEOMETRÍA

PRIMERAS EXPLORACIONES DE FIGURAS POLIGONALES A TRAVÉS DE CONSTRUCCIONES

Construcción de figuras con ángulos rectos, usando regla y escuadra, en las siguientes situaciones:

a) Reproducción de figuras

I) con el modelo presente,

II) con el modelo fuera de la vista del alumno, previo análisis del mismo.

b) Comunicación de las informaciones necesarias para que un receptor pueda reproducir la figura sin haberla visto. Discusión de la necesidad y la suficiencia de los elementos identificados para

la comunicación.

􀁚 A partir del trabajo de construcción, identificación de los elementos que caracterizan las figuras: lados, diagonales, vértices.

CIRCUNFERENCIA Y CÍRCULO. USO DEL COMPÁS

Reproducción de figuras que contengan circunferencias o arcos de circunferencias con regla, escuadra y compás. Utilización del compás como recurso para transportar segmentos.

􀁚 Construcción de cuadrados y rectángulos en hoja lisa usando escuadra no graduada y compás.

􀁚 Resolución de situaciones que impliquen concebir la circunferencia como conjunto de puntos que equidistan de un centro. Resolución de situaciones que impliquen concebir el círculo como conjunto de puntos que están a una distancia del centro menor o igual que una distancia dada. Construcciones que movilicen la definición de circunferencia estudiada.

PROPIEDAD TRIANGULAR

Exploración de las condiciones que permitan construir un triángulo a partir de los tres lados.

􀁚 Identificación de la propiedad triangular (cada lado menor que la suma de los otros dos).

ÁNGULOS

Reproducción (con y sin modelo a la vista) de poligonales abiertas y cerradas. Identificación de la necesidad de transportar el ángulo. Uso de "instrumentos" no convencionales para transportar el ángulo

􀁚 Reproducción de polígonos (de cuatro, cinco y seis lados). Identificación de la información necesaria para reproducir un polígono. Identificación del ángulo en la figura. Necesidad de medir

los ángulos para comunicar informaciones que permiten reproducir un polígono. Comparación con el triángulo. Uso del transportador.

􀁚 Ángulos agudos, rectos y obtusos. Bisectriz de un ángulo.

LONGITUD, CAPACIDAD, PESO Y TIEMPO

Resolución de problemas que impliquen la medición de longitudes usando el metro y el centímetro como unidades de medida.

􀁚 Resolución de problemas que exijan determinar pesos y capacidades. Uso de instrumentos como balanzas, vasos graduados, goteros, etcétera. Utilización del kilo, el gramo y el litro como unidades de peso y capacidad.

􀁚 Resolución de problemas que demanden comparar pesos y capacidades. Uso de fracciones de las unidades de medida para determinar y comparar pesos y capacidades.

􀁚 Medición de ángulos usando el ángulo recto como unidad de medida: es la mitad que un recto, equivale a dos ángulos rectos, etcétera. Uso de relojes y calendarios para localizar diferentes acontecimientos, ubicarse en el tiempo y medir duraciones.

􀁚 Estimación de longitudes, capacidades y pesos por intermedio de comparaciones, eligiendo una unidad de medida conveniente (convencional o no), a "ojo" o por medio del cálculo.

PERÍMETRO, ÁREA Y VOLUMEN

Resolución de problemas que impliquen el cálculo del perímetro de figuras poligonales por diferentes procedimientos: medición con regla, con unidades fabricadas *ad hoc,* etcétera.

􀁚 Comparación de los perímetros de dos figuras diferentes a partir del análisis de ciertos elementos sin apelar a la mediciónefectiva.

􀁚 Estimación del perímetro de superficies mayores que el aula. Medición del área de figuras de lados rectos utilizando papel cuadricúlado

Diseño curricular para Prácticas del Lenguaje

1. Práctica de la lectura

1.1. Quehaceres generales del lector

1.2. Lectura literaria

1.3. Lectura crítica de la prensa

2. Práctica de la escritura

2.1. Quehaceres generales del escritor

2.2. Escribir como lector, leer como escritor

2.3. Escribir: una forma de participar desde la escuela en la vida ciudadana

3. Hablar en la escuela (y más allá de ella)

3.1. La diversidad lingüística en el aula

3.2. De los contextos interpersonales a los públicos

Hablar en contextos interpersonales

Hablar en contextos más públicos

4. Las prácticas del lenguaje en contextos de estudio

4.1. Operar con diversas fuentes de información

4.2. Registrar y reelaborar la información obtenida

4.3. Compartir con otros los conocimientos construidos

4.4. Confrontar con otras opiniones, tomando posición frente a la información

5. Reflexión sobre el lenguaje

5.1. Lenguaje e interacción

5.2. Lenguaje y diversidad

5.3. Lenguaje y conciencia crítica

5.4. Gramática y estrategias discursivas

Del uso a la reflexión

Del uso y la reflexión a la sistematización

5.5. Quehaceres del escritor y adquisición del conocimiento ortográfico

Contenidos que serán objeto de reflexión sistemática para CUARTO GRADO

􀁘 PRIMER PERÍODO

- Proyecto: antología de cuentos de diferentes subgéneros (lectura y producción

escrita).

- Actividad habitual: lectura de noticias (tres meses).

- Secuencia didáctica: preparación de una exposición, sobre un contenido de Ciencias Sociales o de Ciencias Naturales (un mes y medio aproximadamente).

􀁘 SEGUNDO PERÍODO

- Proyecto: producción de un fascículo sobre mitología griega o sobre leyendas latinoamericanas (incluyendo textos expositivos y reescritura de mitos).

- Actividad habitual: lectura de poemas o fábulas (tres meses).

- Secuencia didáctica: producción de informes sobre una visita relacionada con un tema de estudio o sobre experiencias realizadas en Ciencias Naturales (un mes aproximadamente).

Conclusión

Por todo lo anteriormente expresado, llegamos al acuerdo de tomar para el sistema el 2 ciclo de la educación primaria para profundizar y desarrollar el sistema a partir de los campos de estudio que incluimos en este documento elegimos Matemática.