



PROGRAMA CSR CHARATA INCLUSIÓN DIGITAL



Problema

El 50 % de la población escolar de la E.G.B. N° 638 “José Ignacio Thames” carece de posibilidades para acceder a la nueva realidad del protagonismo de la computadora en la vida cotidiana.

Fundamentación

La alfabetización en la lecto-escritura fue durante muchos años la tarea central y casi única de la escuela. En la actualidad la escolaridad elemental amplió esa propuesta para incluir a esos conocimientos básicos, contenidos para formación moral, contenidos para el trabajo, contenidos para la inclusión en la sociedad y principalmente contenidos sobre las alfabetizaciones emergentes y múltiples como la alfabetización digital, la alfabetización mediática, la alfabetización ciudadana, económica e incluso emocional.

Para desandar la brecha que se instaló entre la escuela y lo contemporáneo, es importante que la organización pedagógica y curricular se estructure como un diálogo más fluido y más abierto con los saberes que se producen y circulan en la sociedad.

Si bien la escritura es fundamental para acceder a otros mundos de significados, para encontrarse con las experiencias de otros humanos y para acceder a otros cuerpos del saber, ya no es la única forma posible. Hoy otros supuestos organizan el mundo, nos encontramos con otros sujetos y con prácticas sociales que demandan una enseñanza diferente. Por lo tanto la escuela debe propiciar conocimientos ricos y relevantes, basados en los saberes que proporcionan las nuevas tecnologías y básicamente la computación y el lenguaje audiovisual.

Objetivos

- Insertar al niño en el mundo tecnológico para capitalizar las fabulosas posibilidades que les ofrece la computación como herramienta.
- Desarrollar competencias operatorias en el uso de la computadora como medio para expresarse, comunicarse e informarse.
- Brindar instrumentos pedagógicos que permitan desarrollar la creatividad, el pensamiento crítico y la actitud superadora.
- Estimular a través de la lectura, la práctica, la investigación y la formulación de sus propias

Conclusiones.

- Valorar su proceso de aprendizaje individual y grupal.

Acciones

- Indagación de saberes previos.
- Reconocimiento de las partes de una computadora y modo de acceder.
- Diferenciación de funciones.
- Operación de Microsoft Word, Saint, Microsoft Publisher.
- Diseño de distintivos personales, tarjetas, libro de recuerdos escolares.
- Reflexión sobre los modos de actuar, de cuidar los equipos y el espacio.

