

# Habilidades Digitales para Todos

# HDT





## Módulo 1: Introducción a HDT

### Temario

- Conocer a los participantes
- Objetivos del curso
- Objetivos de aprendizaje
- Programa HDT
  - o Actividad. HDT en opinión de los alumnos
  - o Modelo educativo, fase experimental, componentes HDT
  - o Proyecto de centro educativo (plan de trabajo por escuela)
  - o Integración de redes: “Redes Sociales de Conocimiento”
- Explorar el portal Federal
- Explorar el portal Local
- Explorar ejemplos de proyectos didácticos
- Actividad: Comentar los ejemplos de proyectos didácticos

## Módulo 2: Aprendizaje basado en HDT

### Temario

- Dosificación de contenido y planes de clase
- Cruce curricular
- ODA
- Blog
- Wiki
- Foro
- Vínculos, lecturas, tareas, avisos, documentos
- Asistente para clases
- Agenda, calendario, encuestas

## Módulo 3: Administración del sistema HDT

### Temario

- Acceder como administrador
- Crear usuarios
- Alta de usuarios
- Crear grupo
- Asignar materias y grupos

## **Módulo 4: Administración del aula**

### **Temario**

- Iniciar el NetSupport y explorar la ventana de control
- Bloquear/Desbloquear el Teclado, el Ratón y las aplicaciones de la computadora de los estudiantes
- Observar, compartir y desplegar el trabajo de los estudiantes
- Mensajes
- Distribución de Archivos
- Reflexiona y comparte

## **Módulo 5: Enseñar y aprender en el siglo XXI**

### **Temario**

- Aula centrada en el estudiante
- Destrezas del siglo XXI
- Cómputo 1:1
- Internet para investigar
- Reflexiona y comparte

## **Módulo 6: Crea tu plan de clase**

### **Temario**

- Componentes de un proyecto didáctico
- Cómo integrar los planes y programas a tu Proyecto didáctico
- Incorporar Internet al proyecto
- Adaptarse a un aula centrada en proyectos
- Diseñar recursos

## **Módulo 7: Evaluación**

### **Temario**

- Crear una evaluación para tus estudiantes
- Explora los proyectos de tus compañeros
- Reflexiona y comparte
- Cierre del curso

# Módulo 1

## Introducción a HTD

---



# Introducción a **HDT**

## Temario

- Conocer a los participantes
- Objetivos del curso
- Objetivos de aprendizaje
- Programa **HDT**
  - **HDT** en opinión de los alumnos.
  - Modelo educativo, fase experimental, componentes **HDT**
  - Proyecto de centro educativo (plan de trabajo por escuela)
  - Integración de redes: “Redes Sociales de Conocimiento”
- Explorar el portal Federal
- Explorar el portal Local
- Explorar ejemplos de proyectos didácticos
  - Comentar los ejemplos de proyectos didácticos

## Propósitos

- Conocer a los participantes del curso
- Identificar los objetivos del curso, así como las formas en que los docentes pueden hacer uso de la tecnología para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes
- Analizar el Programa **HDT**: componentes, modelos, etapas y enfoques
- Identificar las herramientas tanto del Portal Federal como del Local
- Explorar y reflexionar algunos ejemplos con el uso de la plataforma **HDT**





# Conozca a sus compañeros

Bienvenido a su curso **HDT**, la primera actividad consiste en conocer a todos los integrantes de esta capacitación.

## Propósito

A través de la dinámica “Descubre a tus compañeros”, compartirá información personal que le ayudará a descubrir la identidad de cada uno de sus compañeros, así mismo comprenderá qué es una red local.

Reflexione sobre la siguiente pregunta:

- ¿Cómo compartir información entre dos o más computadoras?

## Material

- Computadora
- Procesador de textos
- Explorador de Windows

## Desarrollo

1. Abra su procesador de textos.
2. Escriba algunas características personales.
3. Guarde el documento en la carpeta que le indique el facilitador.
4. Revise los documentos de sus compañeros.
5. Trate de adivinar quién es el compañero de quien está leyendo.

## Producto

Identificar y conocer a sus compañeros.

Dinámica

## Objetivos del curso

El curso HDT pretende promover el desarrollo de habilidades digitales en los docentes, mediante el uso eficiente de las herramientas HDT y servicios asociados a las tecnologías de la información y la comunicación.

## Objetivos de aprendizaje

Asimismo, intenta que los involucrados en el programa conozcan tanto los criterios, aspectos didácticos o técnicos, como los medios y recursos del sistema, y los empleen en su dinámica de toma de acuerdos, establecimiento de metas, planeación didáctica, desarrollo de actividades, seguimiento de los alumnos, evaluación de los aprendizajes, transparencia y rendición de cuentas en el proceso educativo escolar en general y en el grupo en específico.

# Programa **HDT**

## ***HDT en opinión de los alumnos***

### **Propósito**

Que los participantes conozcan la opinión de los alumnos respecto a los beneficios de utilizar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el desarrollo de sus clases y promoción de sus aprendizajes.

Tiempo aproximado:

- *Video: 4:27 minutos*
- *Reflexión: 20 minutos*

Reflexione sobre la siguiente pregunta:

- ¿Qué opinan los alumnos sobre el Programa **HDT**?

### **Material**

- Video: **HDT** en opinión de los alumnos
- Computadora
- Proyector

### **Desarrollo**

1. Observe el video en el que algunos alumnos opinan sobre el uso de las TIC en sus aulas y los beneficios que encuentran en sus aprendizajes.

2. Al finalizar, comente en plenaria qué es lo que en general opinan los alumnos y, reflexione sobre los beneficios que el uso educativo de las TIC puede tener en su práctica docente.

## Producto

Reflexión sobre la opinión de los alumnos en el uso educativo de las TIC.

## ¿Qué es Habilidades Digitales para Todos (HDT)?

- Es un macroproyecto de desarrollo y uso de TIC en la educación básica.
- Desarrollo y uso de TIC, en el contexto del rediseño de la educación Básica.
- Impacto potencial en 9.2 millones de alumnos (367 mil grupos) y 500 mil docentes.
- Esquema federalizado de operación.
- Cobertura de 3o de Preescolar a 3o de Secundaria.
- Los estados crean y operan sus planes estatales.
- Modelo educativo diversificado por nivel y servicio.
- Propone modelos tecnológicos 1 a 1 y 1 a 30.
- Conectividad en Redes Estatales de Educación, Salud y Gobierno.
- Contenidos tanto en línea como locales.
- Comunidades educativas organizadas.
- Acompañamiento y formación permanentes.
- Certificación de competencias digitales.

## Políticas en las que se sustenta el Programa HDT

- **Política Internacional:**
  - UNESCO. Estándares de Competencia en TIC para Docentes
- **Política Nacional:**
  - Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012

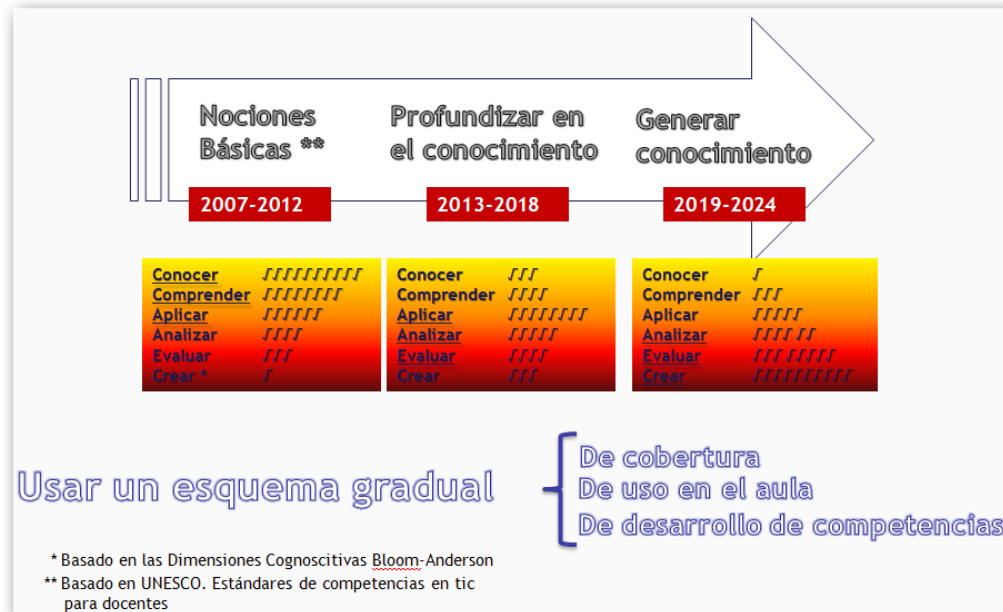
- PROSEC 2007-2012
- Alianza por la Calidad de la Educación
- Líneas Estratégicas de la Subsecretaría
- Plan y Programa de Estudios de Educación Básica
- Perfil de Egreso de la Educación Básica

## Enfoque estratégico del programa HDT

- **Visión:** En 2012, las escuelas de educación básica equipadas con aulas telemáticas, contarán con una gestión estratégica, con maestros capacitados y certificados, con equipos de cómputo para uso educativo, con bancos de actividades educativas, recursos multimedia y objetos de aprendizaje accesibles por vías diversas (incluido internet), con herramientas para la evaluación de los aprendizajes cuyos resultados se emplearán para prevenir problemas educativos; contarán además con conectividad que les permitirá participar en redes sociales de conocimiento donde se intercambien las mejores experiencias y prácticas de enseñanza, aprendizaje y evaluación de los aprendizajes.
- **Misión:** Promover el desarrollo de habilidades digitales en docentes y alumnos, en las aulas telemáticas, las escuelas y el sector de la educación básica, mediante el uso efectivo de herramientas y servicios asociados a las tecnologías de la información y la comunicación, así como de la capacitación y la formación permanente necesaria.
- **Objetivo General:** Integrar herramientas, servicios y capacitación a las aulas y escuelas de educación básica a efecto de promover tanto el desarrollo de habilidades digitales en docentes y alumnos, como el uso efectivo de la tecnología de la comunicación y la información en los distintos procesos educativos, especialmente en la enseñanza, el aprendizaje, la evaluación de los aprendizajes y los procedimientos de gestión.
- **Procesos Internos (Estrategias con Sentido Pedagógico):**
  - Desarrollo de modelos, contenidos, recursos y sistemas
  - Prueba y ajuste de modelos, y eventual generalización
  - Seguimiento y evaluación permanentes
  - Desarrollo de nuevos modelos
  - Desarrollo de competencias digitales docentes y directivas
  - Articulación con otros programas de la SEP

## Visión a largo plazo del programa HDT

La perspectiva del programa HDT a largo plazo contempla tres etapas que se sustentan en las dimensiones cognitivas que plantean Bloom y Anderson, y los estándares de competencias en TIC para docentes, diseñado por la UNESCO.



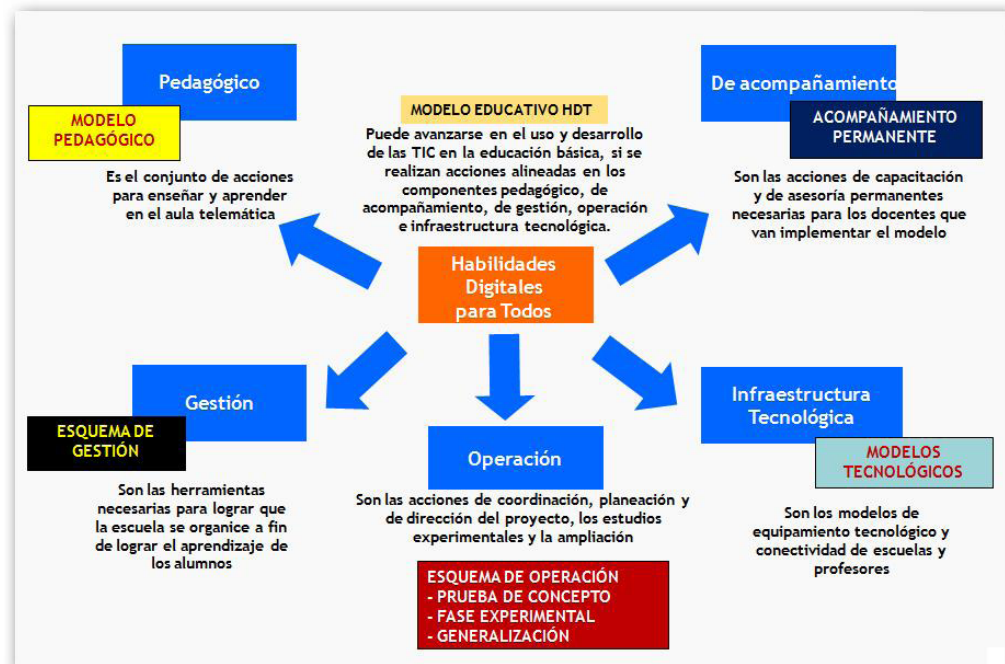
## Modelo educativo HDT

El modelo educativo HDT se sustenta en cinco elementos que convergen y hacen posible el uso y desarrollo de las TIC y sus implicaciones en los procesos de construcción del aprendizaje:

- **Modelo pedagógico.** Conjunto de acciones para enseñar y aprender en el aula telemática:
  - Cruce entre programas de estudio y pruebas nacionales e internacionales
  - Estándares, indicadores y niveles de logro
  - Sesiones de aprendizaje
  - Objetos Multimedia de Aprendizaje (OMA)
  - Reactivos

- **Acompañamiento permanente.** Acciones permanentes de capacitación y asesoría a docentes:
  - Cursos de capacitación en el uso educativo de las TIC en el aula
  - Habilidades docentes identificadas
  - Sistema de Acreditación
  - Sistema de Certificación
  - Certificación de maestros
  - Asesoría
- **Modelos tecnológicos.** Acciones de equipamiento tecnológico y conectividad en las escuelas:
  - Equipar aulas con telemática educativa para educación primaria, secundarias generales y técnicas con alguno de los siguientes modelos:
    - Modelo 1 a 1:
      - Laptop
      - Laptop Ligera
    - Modelo 30 a 1:
      - Aula de medios
      - PC fija
  - Equipar aulas de medios con telemática educativa para telesecundarias
  - Equipar tecnológicamente a maestros de educación básica
  - Enciclomedia en línea en 2008
- **Operación.** Acciones de coordinación, planeación y dirección del proyecto con sus respectivas fases:
  - Estudios de fase experimental en primaria, secundaria general y técnica
  - Estudio de fase experimental en telesecundaria
  - Generalización gradual a las escuelas de educación básica, acorde a los resultados de la evaluación externa
  - Ampliación a escuelas de educación básica con esquemas de corresponsabilidad
  - Coordinación general
- **Gestión.** Herramientas necesarias para lograr que la escuela se organice a fin de lograr el aprendizaje de los alumnos:
  - Escuela como organización para la calidad educativa

- Vínculo con modelos de gestión en uso (PEC, DGDGIE)
- Sistema de Análisis del desempeño educativo en el aula
- Sistema de Monitoreo de Logro Educativo
- Comunicación con otras escuelas
- Modelo de supervisión
- Zona Escolar Digital
- Automatización de procesos (UPEPE)



## Fase Experimental

### Propósitos

**Nivel Nacional:** Probar las herramientas, sistemas, equipamiento y conectividad del proyecto Aula Telemática en grupos de primer grado de una muestra nacional de escuelas de las modalidades general, técnica y telesecundaria, y determinar ajustes a los modelos Educativo, Pedagógico y Tecnológico y a los esquemas de acompañamiento, gestión y operación.



**Nivel Escuela:** Probar las herramientas, sistemas, equipamiento y conectividad del proyecto Aula Telemática en grupos de primer grado en las asignaturas de español, matemáticas y ciencias, para apoyar el aprendizaje de los alumnos y determinar ajustes al esquema de gestión de la escuela que les permita mejorar el uso educativo de las TIC en los distintos ámbitos de la actividad educativa.

## Estrategias para operar la Fase Experimental

- Conocer el modelo **HDT**
- Conocer los recursos y sistemas **HDT**
- Capacitación local
- Comunicar las potencialidades de **HDT**
- Reflexionar en colegiado e identificar formas de uso de los recursos **HDT**
- Probar el uso de recursos **HDT** en colegiado o en lo individual, de manera previa a su uso en el aula
- Desarrollar clases con uso discreto de ciertos recursos y sistemas **HDT**
- Desarrollar por lo menos 1 de cada 5 clases, apoyada en recursos y sistemas **HDT**:
  - 3 materias en secundaria general o técnica
  - 1 materia en telesecundaria

## Acciones críticas en la operación de la Fase Experimental

- Una reunión de información a docentes y colegios sobre el modelo educativo y alcances de la Fase Experimental
- Una reunión general o una por materia para explorar recursos y sistemas
- Un Plan de Trabajo por materia
- Una reunión por grupo o una general, con alumnos y padres para:
  - Comunicar potencialidades del proyecto
  - Establecer cuál debe ser su participación
- Una reunión general o por materia, en colegiado, para identificar formas de uso de los recursos del proyecto
- Una reunión general o por materia, en colegiado, para probar el uso de manera previa a su uso en el aula
- Una clase por materia con uso discreto de ciertos recursos y sistemas.

- Una clase videograbada de cada materia
- Una reunión de evaluación entre pares en trabajo colegiado por materia, para valorar el uso de los recursos y sistemas por parte de los docentes y los alumnos, así como sugerir acciones para mejorar su uso
- Una reunión de evaluación de la operación de la Fase Experimental para valorar las acciones escolares, el uso que se hizo de recursos y sistemas, y sugerir acciones para mejorar su uso

## ***HDT: Modelo Educativo, Componentes, Fase Experimental***

### **Propósitos**

Que los participantes elaboren una visión general del programa Habilidades Digitales para Todos, así como de la Fase Experimental.

Que los participantes conozcan los criterios de operación en las entidades federativas respecto al desarrollo del Estudio de Fase Experimental del Proyecto Aula Telemática en los meses por transcurrir del Ciclo Escolar 2008-2009.

Tiempo aproximado:

- *40 minutos*

Reflexione sobre las siguientes preguntas:

- ¿Qué es **HDT**?
- ¿Cuáles son sus fundamentos?
- ¿Cuáles son sus componentes y sus respectivas herramientas?
- ¿Cuáles son los propósitos de la Fase Experimental?

## Materiales

- Manual
- Plumas
- Hojas

## Desarrollo

Conteste las siguientes preguntas y consérvelas para posteriores consultas.

**1. ¿Cuáles son las características generales del programa Habilidades Digitales para Todos?**

---

---

**2. ¿En qué políticas se sustenta HDT?**

---

---

**3. ¿Cuál es el enfoque estratégico de HDT?**

---

---

**4. ¿Cuál es la visión a largo plazo del programa HDT?**

---

---

**5. ¿Cuáles son los elementos a prueba en la Fase Experimental?**

---

---

6. A nivel nacional ¿cuál es el propósito de la Fase Experimental?

---

---

7. ¿Qué estrategias se utilizan para operar la Fase Experimental?

---

---

## Productos

Cuestionario sobre el Programa HDT

Reflexión sobre la visión general del Programa HDT y de los criterios de operación en las entidades federativas respecto del desarrollo en las escuelas del Estudio de Fase Experimental del Proyecto Aula Telemática en los meses por transcurrir del Ciclo Escolar 2008-2009

# ***HDT: Proyecto de Centro Educativo (Plan de Trabajo Escolar para la Fase Experimental)***

## Propósito

Construyan el Plan de Trabajo de la escuela para la Fase Experimental del Proyecto Aula Telemática.

Tiempo aproximado:

- 40 minutos

Reflexione sobre la siguiente pregunta:

- ¿De qué manera podríamos organizarnos para operar la Fase Experimental en nuestra escuela?

## Materiales

- Procesador de palabras
- Unidades de almacenamiento de información (USB o CD)

## Desarrollo

1. Organice equipos para construir un Plan de Trabajo Escolar de la Fase Experimental.
2. Recuerde que la participación activa es la clave para lograr una escuela que se organiza para aprender.
3. No olvide considerar las metas mínimas para las escuelas:
  - Secundaria general y técnica: 1 de cada cinco clases
  - Telesecundaria: 1 materia

## Producto

Plan de Trabajo Escolar para la Fase Experimental del Proyecto Aula Telemática.

# Redes sociales de conocimiento

Las redes sociales de conocimiento son las interacciones entre las personas que producen, almacenan, distribuyen y analizan conocimientos que generan ellos mismos y comparten con otras personas o redes sociales, lo que permite construir constantemente el conocimiento.

Es importante que la red social de conocimiento determine con qué medios se comunica y comparte el conocimiento, así como las experiencias que se generan. Actualmente las TIC permiten potencializar la formación y operación de estas redes, ya que las interacciones pueden ser sincrónicas o asíncronas. Esta flexibilidad permite que cada uno de sus integrantes tome responsabilidad al momento de compartir sus experiencias y conocimientos, así como considerar la pertinencia, su ritmo y estilo de trabajo.

De esta manera las redes sociales de conocimiento enaltecen el verdadero trabajo colaborativo y la construcción social del conocimiento, lo que permite enriquecer las propias prácticas, mediante las experiencias de los demás y de manera conjunta.

Asimismo, lo importante de una red social de conocimiento es compartir, enriquecer y retroalimentar las experiencias que se generan al trabajar con **HDT**.

# ***Proyecto de Centro Educativo: “Integración de Redes Sociales de Conocimiento”***

## **Propósito**

Que los participantes integren una red social de conocimiento formada por los docentes y directivos de la escuela en que realizan su práctica pedagógica, que permita enriquecer la operación del Programa HDT.

Tiempo aproximado:

- 40 minutos

Reflexione sobre la siguiente pregunta:

- ¿De qué manera nos organizamos para compartir y enriquecer nuestras prácticas y experiencias con HDT?

## **Materiales**

- Procesador de palabras
- Unidades de almacenamiento de información (USB o CD)

## **Desarrollo**

Para que los participantes elaboren un documento base para la red social de conocimiento:

1. Que de manera individual, identifiquen sus intereses como profesionales de la educación.
2. Ahora, de manera grupal, establezcan sus propósitos como red y la forma en que se comunicarán: correo electrónico, blog, wiki, chat, entre otros.
3. Y, finalmente, de manera grupal determinen con qué medios compartirán sus experiencias a otras comunidades y redes.

# Producto

Un documento en Word con:

- Nombre de su red
- Nombres de los integrantes
- Propósitos de la red

El formato siguiente puede servir como documento base.

## RED SOCIAL DE CONOCIMIENTO

ESCUELA

NOMBRE DE LA RED

INTEGRANTES

PROPÓSITOS

MEDIOS DE COMUNICACIÓN ELEGIDOS

MEDIOS PARA COMPARTIR EXPERIENCIAS



# Portal Federal

El Portal Federal es una herramienta más del programa Habilidades Digitales para Todos, a la cual se accede mediante Internet.

El portal está dividido en cuatro grandes bloques: Mediateca, HDT en tu Estado, Sitios de Interés y Mesa de Ayuda. Asimismo, cuenta con herramientas colaborativas como correo electrónico, wikis, foros y blogs.

En la sección de mediateca se encuentran materiales específicos por asignatura, acorde a los planes y programas vigentes:

- Objetos de Aprendizaje (ODA).
- Videos.
- Reactivos.

## *Explore el Portal Federal*

### Propósito

Que los participantes identifiquen los elementos del Portal Federal.

Tiempo aproximado:

- 20 minutos

Reflexione sobre la siguiente pregunta:

- ¿Qué recursos del Portal Federal pueden servirle en su labor docente?

Observe el siguiente ejemplo:



## Materiales

- Computadora
- Conexión a Internet
- Portal Federal

## Desarrollo

Conteste las siguientes preguntas y consérvelas para posteriores consultas.

1. ¿Qué contenidos presenta cada uno de los bloques del Portal Federal?

---

---

2. ¿Qué asignaturas están incluidas en Mediateca?

---

---

**3. ¿Qué recursos contiene cada asignatura?**

---

---

**4. Identifique por lo menos dos Objetos de Aprendizaje de su asignatura y del bloque que esté trabajando actualmente.**

---

---

## Producto

Cuestionario sobre el Portal Federal.

Reflexión sobre las herramientas del Portal Federal.

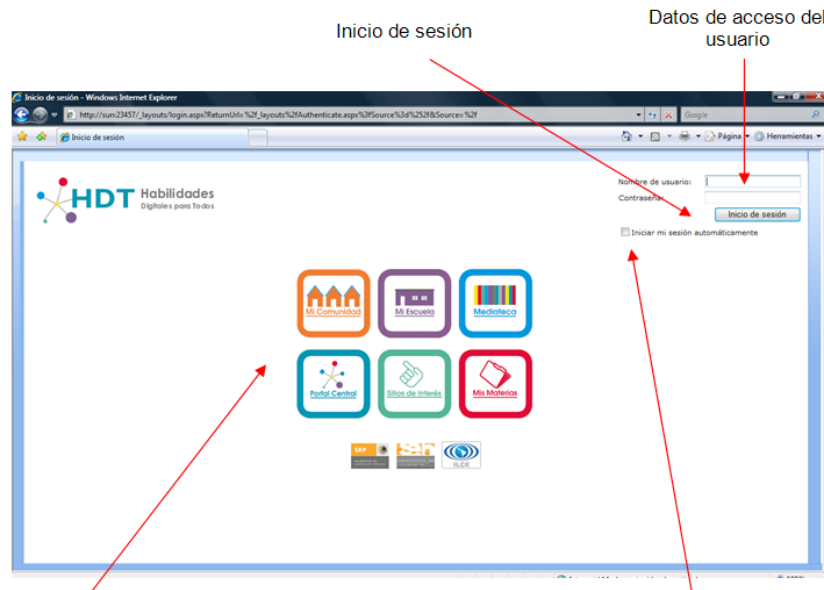
## Portal Local

El Portal Local es una plataforma de administración de aprendizajes y contenidos, diseñada para utilizarse a través de la red local de datos de tu escuela.

Al igual que en el Portal Federal, para ingresar al Portal Local es necesario ejecutar el navegador de internet y teclear la dirección asignada al sitio escolar. Sin embargo, cabe mencionar que esta plataforma sólo opera en la escuela, de manera interna.

Para ingresar a dicha plataforma el facilitador les proporcionará un nombre de usuario y una contraseña para fines de exploración. A medida que se avance en los módulos, ustedes serán capaces de crear usuarios, así como diseñar actividades con las herramientas del Portal Local.

En la página inicial del Portal Local encontrará enlaces a otros sitios, así como los campos para ingresar a la plataforma (ver imagen en la página siguiente).



Enlaces:

- Mi Comunidad
- Mi Escuela
- Mediateca
- Portal Central
- Sitios de Interés
- Mis Materias

Guardar Usuario y Contraseña

Una vez que haya ingresado con un nombre de usuario y contraseña, podrá observar las herramientas con las que cuenta la plataforma HDT (ver imagen).



# Explore el Portal Local

## Propósito

Que los participantes identifiquen los elementos del Portal Local.

Tiempo aproximado:

- 20 minutos

Reflexione sobre la siguiente pregunta:

- ¿De qué manera se pueden integrar las herramientas del Portal Local en un tema específico de su materia?

## Materiales

- Computadora
- Portal Local

## Desarrollo

Conteste las siguientes preguntas y consérvelas para posteriores consultas.

1. ¿A qué se refieren cada uno de los iconos?

---

---

2. ¿Qué diferencias y similitudes encuentra entre el Portal Federal y el Local?

---

---

## Producto

Cuestionario sobre el Portal Local.

Reflexión sobre las herramientas del Portal Local.

## Explorar ejemplos de proyectos didácticos

Ver videos:

- Exploración del proyecto de ciencias I (Biología)
- Exploración del proyecto de español I
- Exploración del proyecto de matemáticas I

## *Comentar los ejemplos de proyectos didácticos*

### Propósito

Que los participantes comenten sobre los ejemplos de proyectos didácticos.

Tiempo aproximado:

- *30 minutos*

Videos:

- Exploración del proyecto de ciencias I (Biología). *1:13 minutos*
- Exploración del proyecto de español I. *2:06 minutos*
- Exploración del proyecto de matemáticas I. *1:11 minutos*

Reflexión:

- *20 minutos*

Reflexione sobre la siguiente pregunta:

- ¿Qué sugerencias tiene acerca de cómo se abordó el tema?

## Materiales

- Computadora
- Videos

## Desarrollo

1. Reflexione sobre el contenido y las herramientas utilizadas contestando las preguntas siguientes:
  - a. ¿Considera pertinentes las herramientas para abordar el tema?
  - b. ¿Qué tema cree conveniente para desarrollarlo con las herramientas de la plataforma **HDT**?
  - c. ¿Qué herramienta le agradó más? ¿Por qué?

## Producto

Reflexión grupal sobre los ejemplos de proyectos didácticos.





# Módulo 2

Aprendizaje basado en **HDT**



# Aprendizaje basado en HDT

## Temario

- Dosificación de contenido y planes de clase
- Cruce curricular
- ODA
- Blog
- Wiki
- Foro
- Vínculos, lecturas, tareas, avisos, documentos
- Asistente para clases
- Agenda, calendario, encuestas

## Propósitos

- Reflexionar sobre los contenidos curriculares y su integración con la plataforma **HDT**
- Explorar las herramientas del Portal Local **HDT**
- Identificar los recursos de ayuda para cada una de las herramientas
- Aplicar las habilidades adquiridas con **HDT** en la realización de actividades de su materia



# Dosificación de Contenido y Planes de Clase

En el programa Habilidades Digitales para Todos, están incorporadas herramientas, como los objetos de aprendizaje, que han sido diseñadas de acuerdo con los programas de estudio de las materias correspondientes. De esta manera puede diseñar su plan de clase incluyendo las herramientas que brinda HDT, y así poder organizar la dosificación de los contenidos programáticos.

## *Dosificación de Contenido*

Reúnanse por academias y elaboren la dosificación de contenidos para el primer bloque de su asignatura.

### Propósito

Elaboren su plan de clase de la forma tradicional (sólo primer bloque) y elaboren otro donde incorporen las herramientas colaborativas del programa HDT, con el propósito de compararlos.

Tiempo aproximado:

- 30 minutos

Reflexione sobre la siguiente pregunta.

- ¿De qué manera afectarían los tiempos de clases con la incorporación de las herramientas HDT?

### Material

- Computadora
- Internet
- Tabla de dosificación
- Programas de estudio

## Desarrollo

1. Reúnanse por academias.
2. Elaboren su plan de clase (modo tradicional).
3. Elaboren su plan de clase (modo **HDT**).
4. Comparen ambos planes.
5. Reflexionen y compartan con sus compañeros.

## Producto

Complete las siguientes tablas con la finalidad de brindarle una herramienta que le permita realizar la dosificación de contenidos.

**Tabla de dosificación de contenidos (modo tradicional)**

Eje	Conocimientos y habilidades	Lección	Semanas	Material de apoyo

Tabla de dosificación de contenidos (modo HDT)

Eje	Conocimientos y habilidades	Lección	Semanas	Material de apoyo	Herramienta HDT

## Anexos

- Cruce curricular

# Cruce Curricular

Siempre que contamos con un acervo de materiales es importante conocer cómo están organizados. **HDT** cuenta con recursos pedagógicos tales como planes de clase, objetos de aprendizaje y reactivos, para primer grado de secundaria, en las asignaturas de Español I, Matemáticas I y Ciencias I (énfasis en Biología). Dichos recursos están alineados a los Programas de Estudio de las asignaturas mencionadas, lo cual facilita conocer y seleccionarlos para incorporarlos en la dinámica de clases.

## Propósito

Que identifiquen los recursos pedagógicos existentes para un contenido de manera que le permita diseñar y desarrollar sus sesiones haciendo uso del cruce curricular.

Tiempo aproximado:

- 20 minutos

Reflexione sobre la siguiente pregunta.

- ¿Cómo puedo seleccionar adecuadamente los recursos **HDT**?

## Material

- Computadora
- Internet
- ODA
- Cruce curricular
- Planes de clase

## Desarrollo

1. Reúnanse por academias.
2. Elijan un contenido.



3. Usen los documentos de cruce curricular.
4. Identifiquen los recursos pedagógicos.
5. Reflexionen y compartan con sus compañeros.

## Producto

Reflexión sobre los recursos pedagógicos en HDT.

## Anexos

- Cruce curricular

# Objetos de Aprendizaje

Un Objeto de Aprendizaje es una estructura (distribución, organización) autónoma que contiene un objetivo general, objetivos específicos, una actividad de aprendizaje, un metadato (estructura de información externa) y por ende, mecanismos de evaluación y ponderación, el cual puede ser desarrollado con elementos multimedia con el fin de posibilitar su reutilización, interoperabilidad, accesibilidad y duración en el tiempo. Un ODA, puede ser montado (incorporado, subido, instalado, configurado) en una plataforma de Gestión de Aprendizaje o LMS (*Learning Management System*). Es el producto de un diseño instruccional donde convergen procesos de educomunicación y los Objetivos Instruccionales.\*

*\*José Carlos Cano Zárate (2007).  
Apuntes de Tecnología Educativa para las NT  
Cátedras de Comunicación Educativa Universidad Marista  
y Apuntes de Diseño Instruccional (2007)  
Universidad de las Californias][2], BC, México*

## Características de los objetos de aprendizaje

- Recurso didáctico en formato digital
- Tendencia institucional como una estrategia de innovación educativa
- Unión de diversos recursos digitales como imágenes, audio, video, animaciones, etcétera
- Tiene un objetivo de aprendizaje
- Contiene aspectos que permitan su evaluación
- Gestión e intercambio
- Genera competencias a quién los utiliza
- Contiene una estrategia instruccional
- Construido con Metadatos
- Dinámico e interactivo
- Orientado hacia el aprendizaje
- Centrado en el alumno
- Contiene objetivos claros, temáticos, metodológicos
- Flexible hacia el currículo

## Aplicación de los Objetos de Aprendizaje

Permite abordar temas pertenecientes al currículo por medio de la integración de distintos elementos digitales como texto, gráficos, audio, video, imágenes, ejercicios, etc, con la finalidad de generar las competencias en los alumnos.

## *Exploración de los Objetos de Aprendizaje en **HDT***

De manera individual, trabaje con las ODAs desde el sitio:  
<http://www.aulatelematica.com.mx> de acuerdo a la materia que le corresponda.

## Propósito

Que los participantes exploren los objetos de aprendizaje del programa HDT y ubique su correspondencia en el programa de estudios, conozca las características específicas de cada ODA

Tiempo aproximado:

- 40 minutos

Reflexione sobre la siguiente pregunta:

- ¿Cómo puedo integrar un objeto de aprendizaje a sus clases?

## Material

- Computadora
- Internet
- ODAs
- Tabla de ODAs

Observe la imagen de la página principal del sitio antes de empezar a trabajar la actividad.



## Desarrollo

1. Entre a su navegador.
2. Entre al sitio: <http://www.aulatelematica.com.mx>
3. Entre a mediateca.
4. Entre a la materia correspondiente.
5. Explore los bloques.
6. Explore 3 ODAs de temas de su interés.
7. Complete la tabla de ODAs.
8. Comparta con sus compañeros.

## Producto

Completar la siguiente tabla con la finalidad de brindarle una herramienta que le permita ubicar los objetos de aprendizaje en el programa de su materia, así como sus características generales.

Tabla de ODAs

Título de la ODA	Tema de la ODA	Subtema de la ODA	Aprendizajes esperados	Número de plantillas que contiene la ODA	¿En cuánto tiempo cree usted que sus alumnos la resolverían

## Anexos

Tutoriales:

- Acceso a ODAs (Portal Federal)
- Acceso a ODAs (Portal Local)

# Blog

Un blog o en español, una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El nombre bitácora está basado en los cuadernos de bitácora. Cuadernos de viaje que se utilizaban en los barcos para relatar el desarrollo del viaje y que se guardaban en la bitácora. Aunque el nombre se ha popularizado en los últimos años a raíz de su utilización en diferentes ámbitos, el cuaderno de trabajo o bitácora ha sido utilizado desde siempre.

El término blog es una mezcla de las palabras en inglés *Web* y *log* = *Weblog*, **Blog** o bitácora. El blog o bitácora es una página web que actúa como diario personal o grupal, que se actualiza periódicamente y es accesible de manera individual o colectiva.

Habitualmente, en cada artículo de un blog, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo. No obstante es necesario precisar que ésta es una opción que depende de la decisión que tome al respecto el autor del blog, pues las herramientas permiten diseñar blogs en los cuales no todos los internautas -o incluso ninguno- puedan participar. El uso o tema de cada blog es particular, los hay de tipo personal, periodístico, empresarial o corporativo, tecnológico, educativo (edublogs), políticos, etcétera.

Fuente:<http://es.wikipedia.org/wiki/Blog> (20-03-09)

## Características del blog

- Actualización periódica de nuevas entrada
- Organización cronológica de las entradas (la más reciente al inicio)
- Inserción de recursos: hipervínculos, imágenes, videos, audios
- Archivo de entradas automático
- Búsqueda de entradas

## Potencial Educativo del blog

- Promueve el pensamiento crítico y analítico
- Socializa ideas
- Posibilita comentar ideas de otras personas
- Construye conocimientos
- Promueve la colaboración
- Posibilita de reflexionar sobre comentarios anteriores

**¿Qué otros potenciales educativos cree que pueda tener el blog?**

---

---

## Aplicaciones educativas recomendadas para el Blog

- Bitácora del profesor
- Apoyo para la clase
- Bitácora de los alumnos
- Elaboración de proyectos colaborativos

**¿Qué otras aplicaciones educativas considera que puede tener el blog?**

---

---

# *Exploración de la estructura general de la interfaz del blog **HDT***

De manera individual trabaje en la exploración de la interfaz del blog **HDT**.

## **Propósito**

Creen un blog que les permita hacer uso y manejo de la herramienta, así como incorporar información relevante de las actividades que se realizan en su escuela.

Tiempo aproximado:

- *20 minutos*

Reflexione sobre la siguiente pregunta:

- ¿Qué actividades o eventos son relevantes para motivar a los estudiantes a escribir?

## **Material**

- Computadora
- Internet
- Plataforma **HDT**

Observe el siguiente ejemplo:





## Desarrollo

1. Abra la herramienta para la creación de blogs.
2. Cree un blog:
  - a. Agregando un título.
  - b. Proporcionando una breve descripción acerca del blog que creará.
  - c. Asignándolo a un grupo.
3. Abra el blog que acaba de crear.
4. Cree una nueva entrada al blog.
5. Agregue el título y el texto sobre alguna actividad o evento escolar.
6. Utilice el resto del tiempo en descubrir las diferentes herramientas del blog.

## Producto

Blog construido con las herramientas colaborativas en la plataforma HDT.

Contenido acerca de los eventos más representativos que permite tener una bitácora de actividades escolares.

## Anexos

Tutoriales:

- Crear blog
- Editar blog
- Entrada de blog

## Actividades optativas con el uso del blog

### *Uso de los medios de comunicación*

## Propósito

Elaboren un blog para obtener datos acerca del uso de los medios de comunicación. Tome en consideración las encuestas como herramienta para obtener información.

Tiempo aproximado:

- 25 minutos

Reflexione sobre las siguientes preguntas:

- ¿Quiénes ven o escuchan qué programas y por cuál medio?
- ¿Cuántas horas le dedican?
- ¿Los ven solos o acompañados?
- ¿Comentan el contenido de los programas o medios?
- ¿Existe alguna relación entre las preferencias de los medios y las características de las personas?

## Material

- Computadora
- Internet
- Plataforma HDT

Observe el ejemplo de la página siguiente:

The screenshot shows a blog page with the following content:

- Inicio** (Home button)
- Ver todo el contenido del sitio** (View all site content)
- Categorías** (Categories): Categoría 1, Categoría 2, Categoría 3. Includes a link to 'Agregar una nueva categoría'.
- Otros blogs** (Other blogs): 'No hay elementos en esta lista. Agregar nuevo vínculo'.
- Vínculos** (Links): Fotos, Archivo (Calendario). Includes a link to 'Agregar nuevo vínculo'.
- Fuente RSS** (RSS Source)
- Este blog tiene la finalidad de obtener información acerca de los usos y hábitos de las personas respecto a los medios de comunicación.**
- 30/04/2009**
- ¿Qué medios de comunicación conoces, cuál prefieres y por qué?**  
Expuesta a las 22:13 por yoshio | [Vínculo permanente](#) | [Enviar esta entrada de blog por correo electrónico](#) | [Comentarios \(0\)](#)
- ¿Crees que existe alguna relación entre las preferencias de los medios y las características de las personas?**  
Expuesta a las 22:00 por yoshio | [Vínculo permanente](#) | [Enviar esta entrada de blog por correo electrónico](#) | [Comentarios \(0\)](#)
- ¿Comentas el contenido de los programas o medios?**  
Expuesta a las 21:59 por yoshio | [Vínculo permanente](#) | [Enviar esta entrada de blog por correo electrónico](#) | [Comentarios \(0\)](#)
- ¿Los ven o escucha solos o acompañados?**  
Expuesta a las 21:59 por yoshio | [Vínculo permanente](#) | [Enviar esta entrada de blog por correo electrónico](#) | [Comentarios \(0\)](#)
- ¿Cuántas horas le dedicas?**  
Expuesta a las 21:58 por yoshio | [Vínculo permanente](#) | [Enviar esta entrada de blog por correo electrónico](#) | [Comentarios \(0\)](#)
- ¿Qué programas ves o escuchas y por cuál medio?**  
Expuesta a las 21:57 por yoshio | [Vínculo permanente](#) | [Enviar esta entrada de blog por correo electrónico](#) | [Comentarios \(0\)](#)
- Vínculos del administrador** (Admin links):
  - Crear una nueva entrada de blog
  - Administrar entradas de blog
  - Administrar comentarios
  - Todo el contenido
  - Establecer permisos de blog

## Desarrollo

1. Abra la herramienta para la creación de blogs.
2. Cree un blog:
  - a. Agregando un título.
  - b. Proporcionando una breve descripción acerca del blog que creará.
  - c. Asignándolo a un grupo.
3. Abra el blog que acaba de crear.
4. Cree una nueva entrada al blog.
5. Agregue el título y el texto sobre lo que le interesa saber de sus alumnos en cuanto a los medios de comunicación.

## Producto

Blog construido para permitir el desarrollo de habilidades en el manejo de esta herramienta, así como para obtener datos acerca de los medios de comunicación y sus preferencias.

## Anexos

Tutoriales:

- Crear blog
- Editar blog
- Entrada de blog

# Juegos de azar

## Propósito

Elaboren un blog donde promueva la participación de sus alumnos para realizar la actividad “Dónde quedo la bolita” perteneciente a la ODA “Juegos de azar”.

Tiempo aproximado:

- 40 minutos

Reflexione sobre las siguientes preguntas:

- ¿Qué es el azar?
- ¿Cómo nos ayudan las matemáticas a obtener estrategias ganadoras?
- ¿Qué juegos de azar juegan sus alumnos?
- ¿Qué papel juega la suerte?

## Material

- Computadora
- Internet
- Plataforma HDT
- ODAs

Observe el ejemplo de la página siguiente:



## Desarrollo

1. Abra la herramienta para la creación de blogs.
2. Cree un blog:
  - a. Agregando un título.
  - b. Proporcionando una breve descripción acerca del blog que creará.
  - c. Asignándolo a un grupo.
3. Abra el blog que acaba de crear.
4. Cree una nueva entrada al blog.
5. Agregue el título y el texto sobre los resultados que obtuvo en el juego.

## Producto

Blog que permite el desarrollo de habilidades en el manejo de esta herramienta así como la incorporación de contenido específico de la asignatura de matemáticas.

## Anexos

Tutoriales:

- Crear blog
- Editar blog
- Entrada de blog

# *Biodiversidad*

## Propósito

Al conocer la biodiversidad en su ecosistema, puedan tener cambios de actitud para poderla conservar.

Reflexione sobre lo siguiente:

- ¿Por qué se dice que México es un país mega diverso?
- Causas que hacen de México un país con gran biodiversidad
- ¿Cuál es el lugar que ocupa México en riqueza de reptiles?
- Causas de la reducción de la biodiversidad
- ¿Cuál es la relación que existe entre la biodiversidad y el desarrollo sustentable?

Observe el siguiente ejemplo:



## Material

- Computadora
- Internet
- Plataforma HDT

## Desarrollo

1. Abra la herramienta para la creación de blogs.
2. Cree un nuevo blog:
  - a. Agregando un título.
  - b. Proporcionando una breve descripción acerca del blog que creará.
  - c. Asignándolo a un grupo.
3. Abra el blog que acaba de crear.
4. Cree una nueva entrada del blog.
5. Agregue el título y el texto sobre lo que le interesa saber de sus alumnos en cuanto a la biodiversidad.



## Producto

Blog que permite desarrollar habilidades en el manejo de esta herramienta así como incorporar contenido específico de la asignatura de biología.

## Anexos

Tutoriales:

- Crear blog
- Editar blog
- Entrada de blog

## Wiki

Wikiwiki significa rápido en hawaiano. Un sitio wiki es un sitio Web en el que los usuarios pueden editar con facilidad cualquier página. El sitio crece de forma organizada vinculando páginas existentes entre sí o creando vínculos a páginas nuevas.

En entornos comerciales, un sitio Wiki proporciona un modo de registrar conocimientos que requiere poco mantenimiento. La información que se suele enviar a través de mensajes de correo electrónico, se recoge de conversaciones en los pasillos o se deja escrita en papel puede, en cambio, registrarse en un sitio Wiki, en contexto con conocimientos similares.

Otros ejemplos de usos de los sitios Wiki comprenden las ideas surgidas en reuniones de lluvia de ideas, la colaboración en diseños, la creación de un manual de instrucciones, la recopilación de datos del campo, el seguimiento de la información del centro de llamadas y la creación de una enciclopedia de conocimiento.

“Un wiki es un palimpsesto público que se adapta a los ambientes educativos en un entorno de participación igualitaria que facilita:”

- Generación colaborativa de documentos.
- Desarrollo de todo tipo de actividades que requieran una generación de contenidos participativa e igualitaria.”

\*Fuente:

<http://observatorio.cnice.mec.es/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=378>

## Características del Wiki

- Editor de páginas
- Control de cambios
- Motor de búsqueda
- Lenguaje de marcación
- Organización contextual de la información
- Sistemas de prevención de vandalismo

## Aplicaciones educativas recomendadas para el Wiki

- Participación en proyectos educativos en los que los alumnos realizan pequeñas enciclopedias temáticas sobre los contenidos de una determinada asignatura
- Repositorio bibliográfico
- Recopilación y resumen de fuentes documentales
- Elaboración de guías educativas y materiales complementarios a los libros de texto empleados en clase
- Testimonios procedentes de entrevistas o de opiniones de los alumnos sobre temas de actualidad
- En general, todo tipo de trabajos colaborativos que fomenten las aficiones personales o estimulen el sentimiento de pertenencia a una comunidad con intereses compartidos

**¿Qué otras aplicaciones educativas considera que puede tener el Wiki?**

---

---

# Exploración de la estructura general de la interfaz del Wiki HDT

De manera individual, trabaje en la exploración de la interfaz del Wiki HDT.

Tiempo aproximado:

- 20 minutos

## Propósito

Cree un wiki sobre un autor destacado (Julio Cortázar).

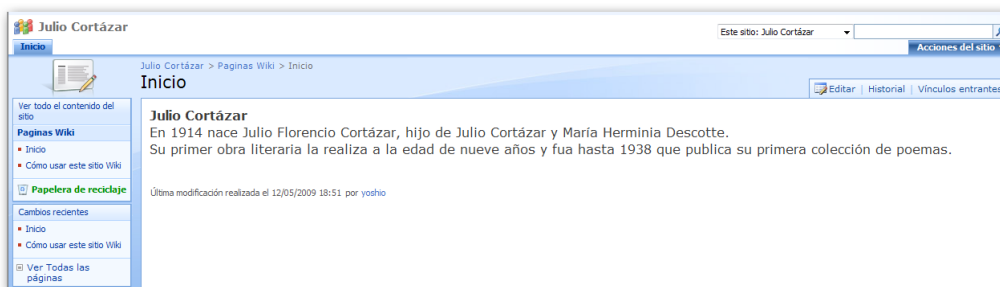
Reflexione sobre los siguientes puntos:

- Su vida
- Sus obras

## Materiales

- Computadora
- Internet
- Plataforma HDT

Observe el siguiente ejemplo:



## Desarrollo

1. Abra la herramienta para la creación de wikis.
2. Cree un wiki:
  - a. Agregue un título.
  - b. Proporcione una breve descripción acerca del blog que creará.
  - c. Asígnelo a un grupo.
3. Cada participante deberá contribuir con información acerca del autor y sus obras.

## Producto

Wiki que permite elaborar, colaborativamente, una biografía de una autor o personaje representativo, en plataforma **HDT**.

## Anexo

Tutoriales:

- Crear wiki
- Edición de un wiki

# Actividades optativas con el uso del wiki

## *Elaboración de un texto informativo sobre el uso de los medios de comunicación*

### Propósito

Elaboren un wiki con la finalidad de compartir los resultados obtenidos por diferentes herramientas sobre el uso que se le dan a los medios de comunicación en su comunidad escolar.

Tiempo aproximado:

- 30 minutos

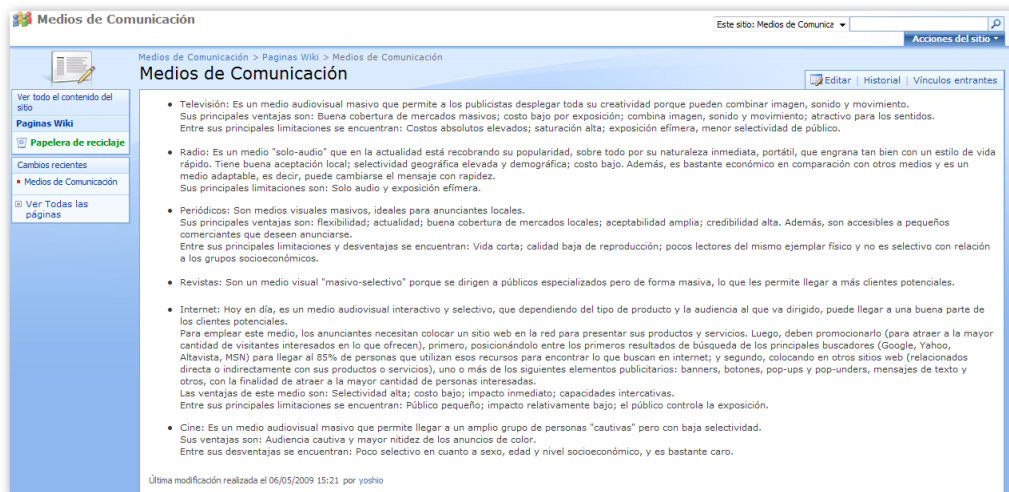
### Materiales

- Computadora
- Internet
- Plataforma HDT

Reflexione sobre los datos obtenidos:

- ¿Qué medio de comunicación tiene mayor demanda?
- ¿Qué tipo de programación prefieren los encuestados?
- ¿Utilizan diferentes medios y con qué finalidad?
- ¿Utilizan los medios para dar su opinión sobre algún tema?
- ¿Existe alguna relación entre las preferencias de los medios y las características de las personas?

Observe el siguiente ejemplo:



## Desarrollo

1. Organice equipos de cinco alumnos.
2. Asigne un medio de comunicación a cada equipo.
3. Cada uno de los equipos será responsable de construir un texto informativo sobre el medio que se le asignó, tomando en consideración los datos obtenidos con otras herramientas (Encuestas, Blog, entre otras).
4. Abra la herramienta para la creación de wikis.
5. Cree un wiki:
  - a. Agregando un título.
  - b. Proporcionando una breve descripción acerca del blog que creará.
  - c. Asignándolo a un grupo.
6. Cada equipo deberá abrir el wiki que acaba de crear, para comenzar la actividad.

## Producto

Wiki en plataforma HDT, que permite elaborar colaborativamente un texto informativo sobre un medio de comunicación, tome en consideración otras herramientas para la obtención de datos.

## Anexo

Tutoriales:

- Crear wiki
- Edición de un wiki

# Sucesiones

## Propósito

Que elaboren un Wiki en el que puedan presentar a los alumnos el contenido relacionado al tema de sucesiones.

Tiempo aproximado:

- 30 minutos

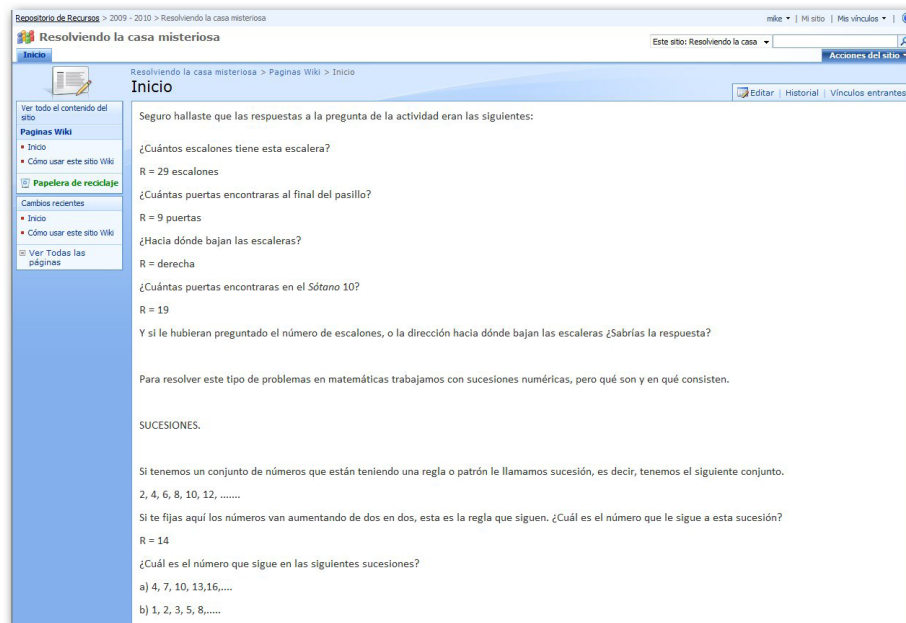
Reflexione sobre las siguientes preguntas:

- ¿Qué es una sucesión?
- ¿Qué métodos existen para resolver sucesiones?
- ¿Qué sucesiones famosas existen?
- ¿Qué es una relación de recurrencia?

## Materiales

- Computadora
- Internet
- Plataforma HDT

Observe el ejemplo de la página siguiente:



## Desarrollo

1. Abra la herramienta para la creación de wikis.
2. Cree un wiki:
  - a. Agregando un título.
  - b. Proporcionando una breve descripción acerca del wiki que creará.
  - c. Asignándolo a un grupo.
3. Abra el wiki que acaba de crear.
4. Cree una nueva entrada al wiki.
5. Agregue el título y el texto sobre el tema de sucesiones.

## Producto

Wiki en la plataforma HDT que permite incorporar contenido sobre el tema de sucesiones.



## Anexo

Tutoriales:

- Crear Wiki
- Edición de un Wiki

# *Características de los Seres Vivos*

## Propósito

Identifique cuáles son las características que unifican a todos los seres vivos.

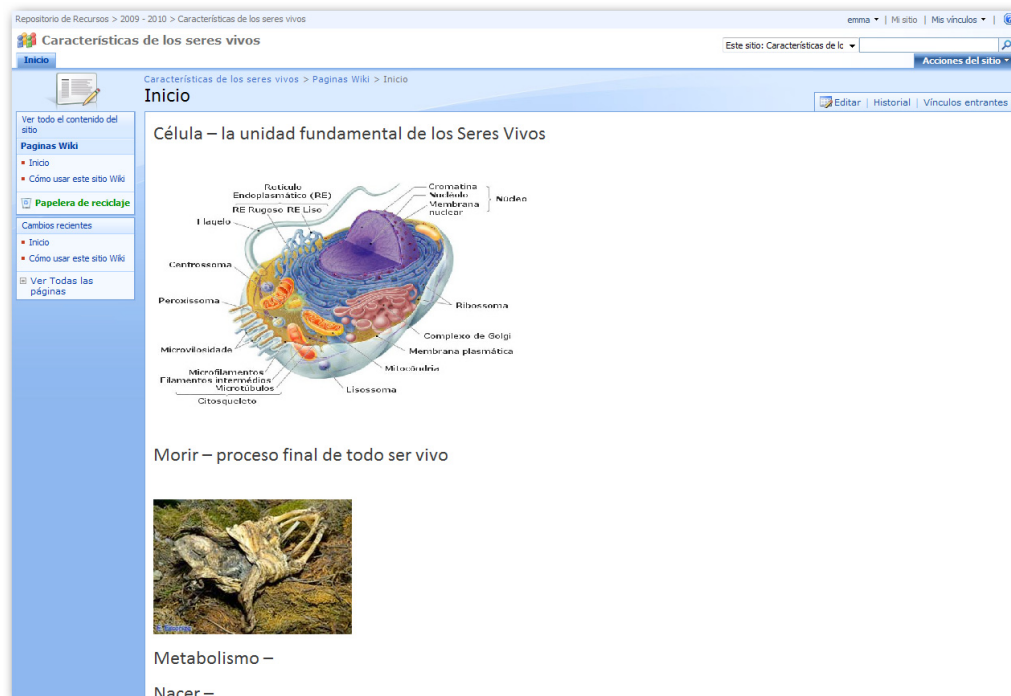
Reflexione sobre las siguientes preguntas:

- ¿Cómo definimos qué es la vida?
- ¿Cómo podemos saber si algo está vivo?
- ¿Podemos distinguir fácilmente lo vivo de lo no vivo?
- ¿Los seres vivos son complejos y organizados?

## Material

- Computadora
- Internet
- Plataforma HDT

Observe el siguiente ejemplo:



The screenshot shows a Wikipedia page in Spanish. The title is "Célula – la unidad fundamental de los Seres Vivos". The page features a detailed diagram of a eukaryotic cell with various organelles labeled in Spanish. Below the diagram, there is a section titled "Morir – proceso final de todo ser vivo" followed by a photograph of a skeleton. At the bottom, the words "Metabolismo –" and "Nacer –" are partially visible. The page layout includes a sidebar on the left with navigation options like "Inicio", "Paginas Wiki", and "Cambios recientes".

## Desarrollo

1. Abra la herramienta para la creación de un wiki.
2. Cree un wiki:
  - a. Agregando un título.
  - b. Proporcionando una breve descripción acerca del wiki que creará.
  - c. Asignándolo a un grupo.
3. Abra el wiki que acaba de crear.
4. Cree una nueva entrada al wiki.
5. Agregue el título y el texto sobre lo que le interesa saber de sus alumnos en cuanto a las características de los seres vivos.

## Producto

Wiki que permite desarrollar habilidades en el manejo de esta herramienta, así como incorporar contenido específico de la asignatura de biología.

## Anexos

Tutoriales:

- Crear Wiki
- Edición de un Wiki

## Foro

En Internet, un foro, sea foro de mensajes, de opinión o de discusión, es una aplicación web que da soporte a discusiones u opiniones en línea.

La forma de organizar un foro pueden ser *llana*, en la que las respuestas de una discusión se ordenan en forma cronológica o *anidada*, en la que cada respuesta está vinculada con el mensaje original o alguna de las respuestas subsiguientes, formando algo así como un árbol genealógico de discusión, también llamado hilo de discusión. Por lo general, los foros permiten personalizar su apariencia para que le resulte más cómodo al usuario, inclusive usando algunas formas mixtas.

Fuente:<http://es.wikipedia.org/wiki/Foros> (29/05/09)

## Características del Foro

- Existe un moderador
- Organización cronológica de las entradas
- Administrador de contenidos

## Potencial Educativo del Foro

- Promueve la discusión ordenada
- Promueve la reflexión del alumno en cuanto lenguaje escrito
- Socializa ideas

¿Qué otros potenciales educativos cree que pueda tener el Foro?

---

---

## Aplicaciones educativas recomendadas para el Foro

- Debates sobre algún tema específico
- Apoyo para inquietudes de una clase
- Lluvia de ideas

¿Qué otras aplicaciones educativas considera que puede tener el Foro?

---

---

## *Exploración de la estructura general de la interfaz del Foro **HDT***

De manera individual, trabaje en la exploración de la interfaz del Foro **HDT**.

### **Propósito**

Cree un foro que le permita adquirir las habilidades en el manejo de la plataforma **HDT** y aplicar su uso para organizar información sobre las medidas de prevención de accidentes en su escuela.

Tiempo aproximado:

- 20 minutos

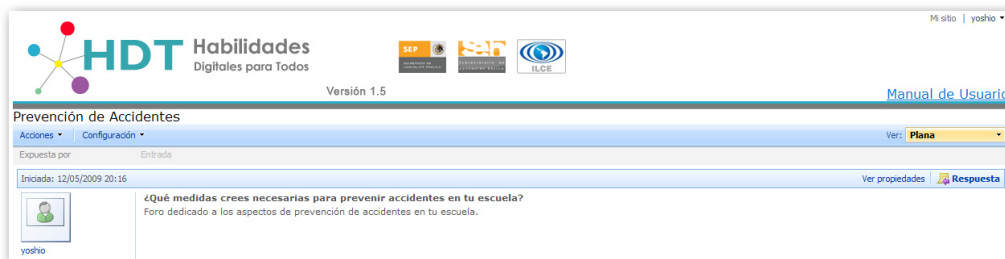
Reflexione sobre la siguiente pregunta:

- ¿Qué accidentes son comunes en su escuela y cómo se podrían evitar?

## Material

- Computadora
- Internet
- Plataforma HDT

Observe el siguiente ejemplo:



## Desarrollo

1. Abra la herramienta para la creación de foros.
2. Cree un foro:
  - a. Agregando un título.
  - b. Proporcionando una breve descripción acerca del foro que creará.
  - c. Asignándolo a un grupo.
  - d. En el campo “Asunto”, escriba el tema a debatir.
  - e. En el campo “Contenido”, desarrolle el tema a debatir.
3. Abra el foro que acaba de crear.
4. Agregue una respuesta al foro.

## Producto

Foro con la finalidad de promover la participación y organización de la comunidad escolar acerca de las medidas de prevención de accidentes en la escuela.

## Anexos

Tutoriales:

- Crear Foro
- Participar en Foro

## Actividades optativas con el uso del foro

### *Medios de comunicación: usos y preferencias*

### Propósito

Elabore un foro con el propósito que los alumnos compartan sus preferencias y usos de los medios de comunicación.

Tiempo aproximado:

- 20 minutos

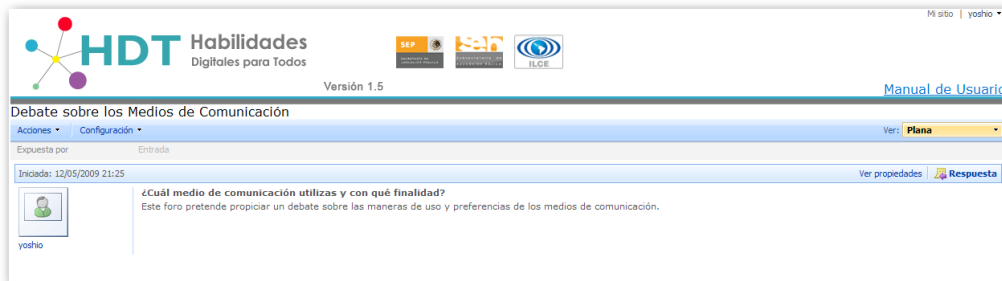
Reflexione sobre la siguiente pregunta:

- ¿De qué manera utilizas los medios y con qué propósito?

## Material

- Computadora
- Internet
- Plataforma HDT

Observe el siguiente ejemplo:



## Desarrollo

1. Abra la herramienta para la creación de foros.
2. Cree un foro:
  - a. Agregando un título.
  - b. Proporcionando una breve descripción acerca del foro que creará.
  - c. Asignándolo a un grupo.
  - d. En el campo “Asunto”, escriba el tema a debatir.
  - e. En el campo “Contenido”, desarrolle el tema a debatir.
3. Abra el foro que acaba de crear.
4. Agregue una respuesta al foro.

## Producto

Construir un foro sobre los medios de comunicación con la finalidad de compartir y conocer las opiniones de la comunidad escolar acerca de los medios de comunicación.

## Anexos

Tutoriales:

- Crear Foro
- Participar en Foro

## *Buscando una solución conjunta para sucesiones*

### Propósito

Elabore un foro con el propósito de que los alumnos compartan sus métodos o respuestas para resolver un problema específico de sucesiones.

Tiempo aproximado:

- *20 minutos*

Reflexione sobre las siguientes preguntas:

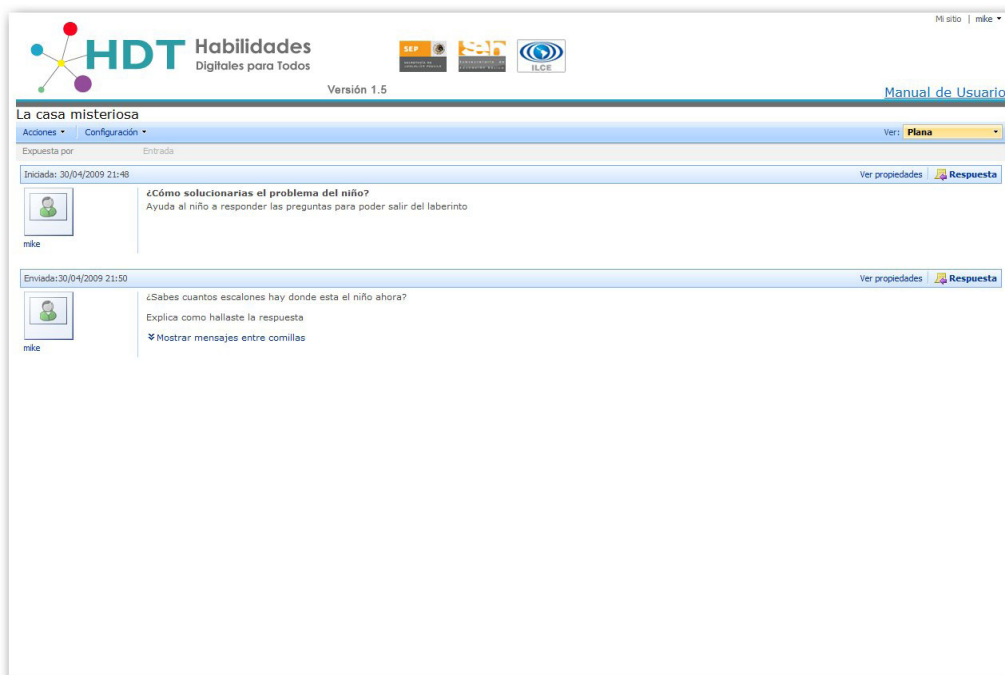
- ¿Qué es una sucesión?
- ¿Qué métodos existen para resolver sucesiones?
- ¿Qué sucesiones famosas existen?
- ¿Qué es una relación de recurrencia?

### Material

- Computadora
- Internet
- Plataforma HDT



Observe el siguiente ejemplo:



## Desarrollo

1. Abra la herramienta para la creación de foros.
2. Cree un nuevo foro:
  - a. Agregando un título.
  - b. Proporcionando una breve descripción acerca del foro que creará.
  - c. Assignándolo a un grupo.
  - d. En el campo “Asunto”, escriba el tema a debatir.
  - e. En el campo “Contenido”, desarrolle el tema a debatir.
3. Abra el foro que acaba de crear.
4. Agregue una respuesta al foro.

## Producto

Construir un foro que permita a los alumnos el trabajo colaborativo en búsqueda de una solución a un problema de sucesiones.

## Anexos

Tutoriales.

- Crear foro
- Participar en foro

## *Malos hábitos alimentarios*

### Propósito

Que reconozcan cuáles son sus malos hábitos alimentarios para que puedan cambiarlos.

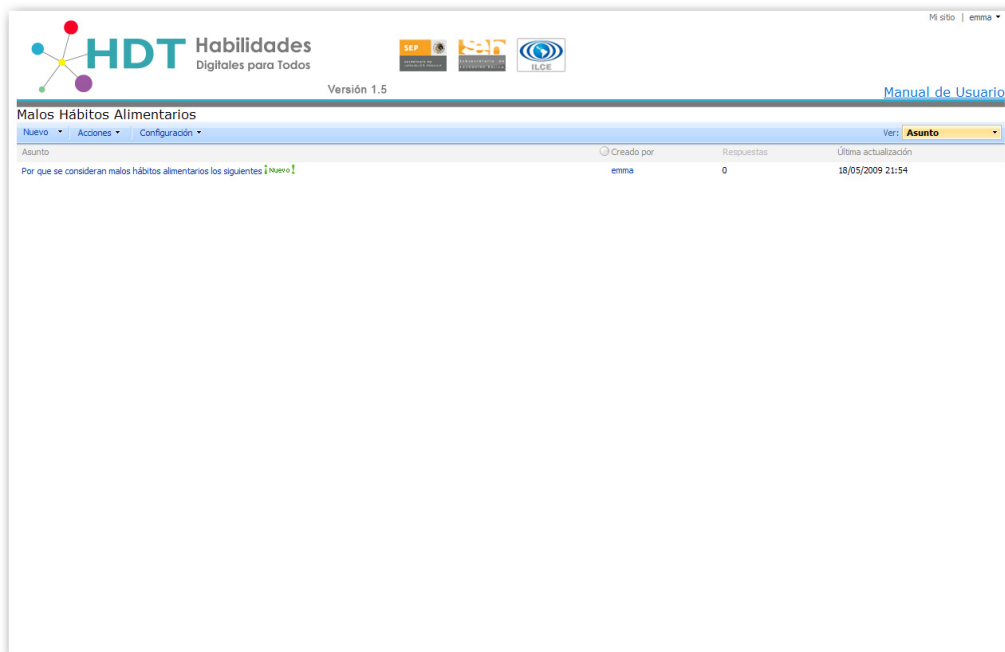
Reflexione sobre las siguientes preguntas:

- ¿Por qué es importante reflexionar sobre los malos hábitos alimentarios?
- ¿Se considera un mal hábito alimentario, no lavarse las manos para comer?
- ¿Se podría decir que es un mal hábito alimentario nutrirse con las llamadas “comidas rápidas”?
- ¿Es un mal hábito alimentario no ingerir verduras en la dieta diaria?
- ¿Crees que un mal hábito alimentario sería tomar refrescos en vez de agua?

### Material

- Computadora
- Internet
- Plataforma HDT

Observe el ejemplo de la página siguiente:



## Desarrollo

1. Abra la herramienta para la creación de foros.
2. Cree un foro:
  - a. Agregando un título.
  - b. Proporcionando una breve descripción acerca del foro que creará.
  - c. Asignándolo a un grupo.
3. Abra el foro que acaba de crear.
4. Cree una nueva entrada al foro.
5. Agregue el título de lo que te interesa sobre el tema del foro.

## Producto

Construya un foro que le permita desarrollar habilidades en el manejo de esta herramienta así como incorporar contenido específico de la asignatura de biología.

# Anexos

## Tutoriales.

- Crear foro
- Participar en foro

# Encuesta

Una encuesta es un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa de la población o instituciones, con el fin de conocer estados de opinión o hechos específicos.

Las encuestas tienen por objetivo obtener información estadística indefinida, mientras que los censos y registros vitales de población son de mayor alcance y extensión. Este tipo de estadísticas pocas veces otorga, en forma clara y precisa, la verdadera información que se requiere, de ahí que sea necesario realizar encuestas a esa población en estudio, para obtener los datos que se necesitan para un buen análisis. Este tipo de encuesta generalmente abarca el UNIVERSO de los individuos en cuestión.

Otro tipo de encuestas es por muestreo en donde se elige una parte de la población que se estima representativa de la población total. Debe tener un diseño muestral, necesariamente debe tener un marco de donde extraerla y ese marco lo constituye el censo de población. La encuesta (muestra o total), es una investigación estadística en que la información se obtiene de una parte representativa de las unidades de información o de todas las unidades seleccionadas que componen el universo a investigar. La información se obtiene tal como se necesita para fines estadístico-demográficos.

Una forma reducida de una encuesta por muestreo es un “sondeo de opinión”. Esta forma de encuesta es similar a un muestreo, pero se caracteriza porque la muestra de la población elegida no es suficiente para que los resultados puedan aportar un informe confiable. Se utiliza sólo para recolectar algunos datos sobre lo que piensa un número de individuos de un determinado grupo sobre un determinado tema.

Actualmente, existen sistemas de gestión de encuestas en Internet, que están acercando su utilización a investigadores que hasta el momento no tenían acceso a los medios necesarios para ejecutarlas.

Fuente:<http://es.wikipedia.org/wiki/Encuesta>

## Características de las Encuestas

- Se conforma por baterías de preguntas específicas
- Permiten concentrar los datos en cuadros estadísticos

## Potencial Educativo de las Encuestas

- Instrumento básico para la obtención de información
- Instrumento que permite hacer inducciones o generalizaciones

¿Qué otros potenciales educativos considera que pueda tener la encuesta?

---

---

# *Exploración de la estructura general de la interfaz de la encuesta **HDT***

De manera individual, trabaje en la exploración de la interfaz de la Encuesta **HDT**.

## Propósito

Cree una encuesta con la finalidad de obtener un sondeo acerca de las habilidades en el uso de la computadora.

Tiempo aproximado:

- 10 minutos.

Reflexione sobre las siguientes preguntas:

- ¿Qué programas informáticos utiliza con la computadora?
- ¿Cómo usa Internet?

## Materiales

- Computadora
- Plataforma HDT

Observe el siguiente ejemplo:

The screenshot displays the HDT (Habilidades Digitales para Todos) survey interface. At the top, there is a logo for HDT and the text 'Habilidades Digitales para Todos'. To the right, there are logos for SEP (Secretaría de Educación Pública), SEP (Secretaría de Educación Pública), and ILCE (Instituto Latinoamericano de Capacitación y Educación de Adultos). Below the logos, it says 'Versión 1.5'. The main title of the survey is '¿Qué usos le das a la computadora?: Responder a esta encuesta'. There are two buttons: 'Finalizar' and 'Cancelar'. Below the title, there is a blue bar with the text '\* indica un campo obligatorio'. The survey contains three questions, each with a dropdown menu:

- ¿Qué programa de Office utilizas con más frecuencia? \*
- ¿Qué búsquedas realizas regularmente en Internet? \*
- Cuando te comunicas por Internet ¿qué plataforma utilizas? \*

At the bottom, there are two buttons: 'Finalizar' and 'Cancelar'.

## Desarrollo

1. Abra la herramienta para la creación de encuesta.
2. Cree una encuesta:
  - a. Agregando un título.
  - b. Proporcionando una breve descripción acerca de la encuesta.
  - c. Asignándola a un grupo.
  - d. Escribiendo las preguntas.
  - e. Agregando opciones de respuestas a cada pregunta.

3. Abra la encuesta que acaba de crear.
4. Responda la encuesta.

## Producto

Encuesta con diferentes tipos de opciones, que permite obtener un sondeo sobre el nivel de uso de la computadora.

## Anexo

Tutoriales:

- Crear Encuestas
- Responder Encuestas

# Actividades optativas con el uso de encuestas

## *Encuesta sobre los medios de comunicación*

### Propósito

Elabore una encuesta para obtener datos acerca del uso de los medios de comunicación.

Tiempo aproximado:

- 25 minutos

Reflexione sobre las siguientes preguntas:

- ¿Qué tipo de uso se le da a los medios de comunicación?
- ¿Qué medios tienen mayor demanda?
- ¿Influyen las características de edad, género o nivel socioeconómico en la preferencia de un medio de comunicación?

## Materiales

- Computadora
- Plataforma HDT

Observe el siguiente ejemplo:

**HDT Habilidades Digitales para Todos** Versión 1.5

SEP S3T ILCE

Encuesta sobre los medios de comunicación: Responder a esta encuesta

Finalizar Cancelar

\* indica un campo obligatorio

¿Qué edad tienes? \*

De 10 a 20

De 20 a 30

De 30 a 40

De 40 a 50

50 o más

¿Cuál es tu ocupación? \*

Estudiante

Profesionista

Trabajador

Ninguno

Otro

¿Por qué medios de comunicación te informas? \*

Dirario papel

Dirario digital

Noticiero TV.

Noticiero Radio

Internet

Ninguno

¿Para entretenerte que medio de comunicación utilizas? \*

Televisión

Radio

Cine

Internet

Diario

Revistas

Ninguno



## Desarrollo

1. Abra la herramienta para la creación de encuesta.
2. Cree una encuesta:
  - a. Agregando un título.
  - b. Proporcionando una breve descripción acerca de la encuesta.
  - c. Asignándola a un grupo.
  - d. Escribiendo las preguntas.
  - e. Agregando opciones de respuestas a cada pregunta.
3. Abra la encuesta que acaba de crear.
4. Responda la encuesta.

## Producto

Encuesta con diferentes tipos de opciones, con la finalidad de obtener datos acerca de los usos de los medios de comunicación.

## Anexo

Tutoriales:

- Crear encuestas
- Responder encuestas

## Qué tanto sabe mi grupo del tema de probabilidad

### Propósito

Elabore una encuesta para obtener un diagnóstico del grupo acerca de los principios de probabilidad.

Tiempo aproximado:

- 20 minutos

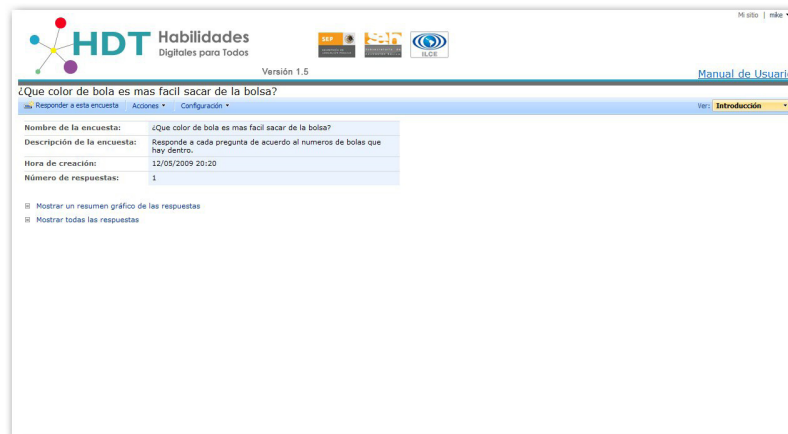
Reflexione sobre las siguientes preguntas:

- ¿Qué es la probabilidad?
- ¿Cómo resolver problemas de probabilidad?
- ¿Qué información me brindan las encuestas?
- ¿Qué temas permitan desarrollar encuestas?

### Materiales

- Computadora
- Plataforma HDT

Observe el siguiente ejemplo:



## Desarrollo

1. Abra la herramienta para la creación de una encuesta.
2. Cree una encuesta:
  - a. Agregando un título.
  - b. Proporcionando una breve descripción acerca de la encuesta.
  - c. Asignándola a un grupo.
  - d. Escribiendo las preguntas.
  - e. Agregando opciones de respuestas a cada pregunta.
3. Abra la encuesta que acaba de crear.
4. Responda la encuesta.

## Producto

Elaborar una encuesta con diferentes tipos de opciones con la finalidad de obtener una valoración de su grupo acerca de los conocimientos previos del tema de probabilidad.

## Anexo

Tutoriales:

- Crear encuestas
- Responder encuestas

# Clasificaciones

## Propósito

Entienda la importancia de organizar a los seres vivos.

Tiempo aproximado:

- 20 minutos

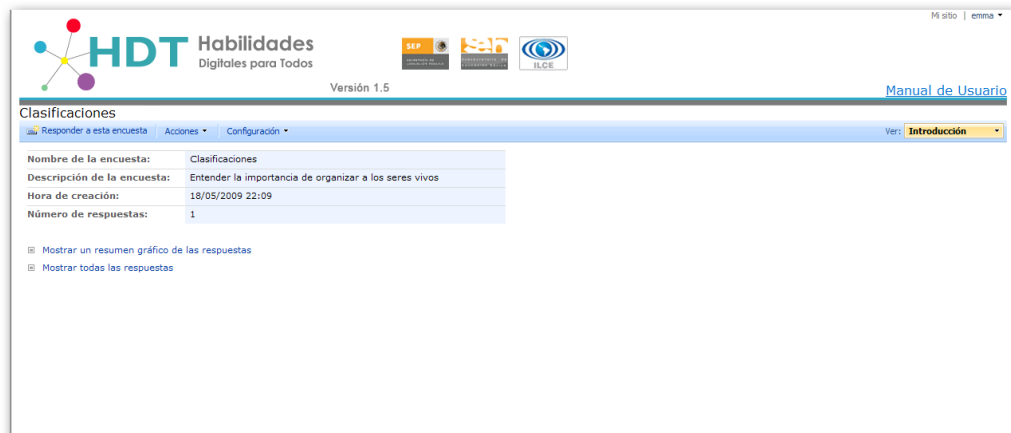
Reflexione sobre lo siguiente:

- ¿Qué importancia tiene clasificar a los seres vivos?
- ¿Las clasificaciones sirven para el estudio de la biodiversidad?
- Analizar ventajas desventajas de los diferentes tipos de clasificaciones
- ¿Quiénes hicieron las primeras clasificaciones de los seres vivos?
- ¿Por qué se les llama clasificaciones científicas?

## Material

- Computadora
- Internet
- Plataforma HDT

Observe el siguiente ejemplo:



## Desarrollo

1. Abra la herramienta para la creación de una encuesta.
2. Cree una encuesta:
  - a. Agregando un título.
  - b. Proporcionando una breve descripción acerca del que creará.
  - c. Asignándola a un grupo.
3. Abra la encuesta que acaba de crear.
4. Cree una nueva entrada de la encuesta.
5. Agregue el título y el texto sobre lo que le interesa saber de sus alumnos en cuanto a las clasificaciones.

## Producto

Construya una encuesta que le permita desarrollar habilidades en el manejo de esta herramienta así como incorporar contenido específico de la asignatura de biología.

## Anexos

Tutoriales:

- Crear encuestas
- Responder encuestas

# Recursos Didácticos

## *Vínculos*

Esta herramienta permite incorporar a la base de datos del sistema vínculos a sitios, documentos y recursos en Internet que podrá compartir con sus alumnos y colegas.

### Propósito

Adquiera las habilidades necesarias sobre el uso de esta herramienta y su incorporación a temas específicos de su materia.

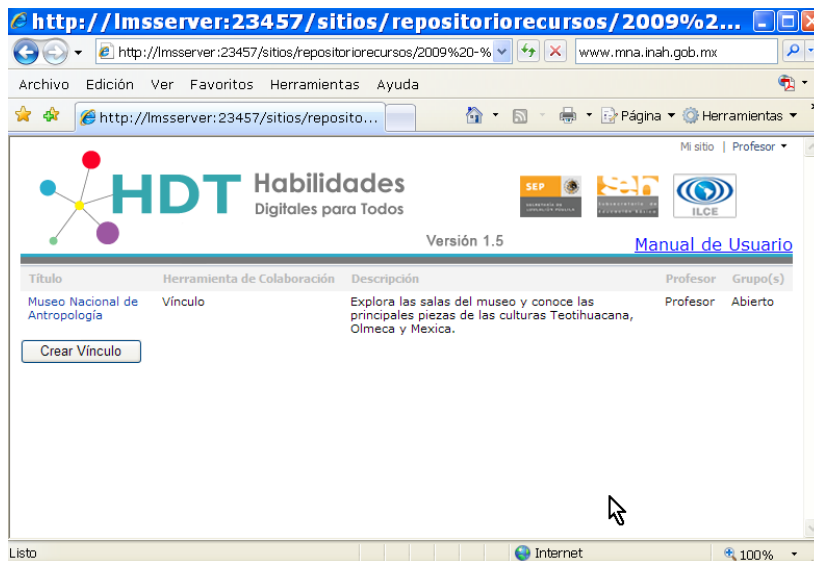
Tiempo aproximado:

- *10 minutos*

### Materiales

- Computadora
- Plataforma HDT
- Internet

Observe el siguiente ejemplo:



## Desarrollo

1. Ingrese a la plataforma HDT. Recuerde utilizar su cuenta de usuario y contraseña.
2. Haga clic en el icono de Vínculos.
3. Haga clic en el botón “Crear Vínculo”
4. Llene los campos del formulario.
5. Una vez completados haga clic en el botón “Crear Vínculo”
6. La siguiente ventana mostrará la lista de vínculos en la base de datos.
7. Haga clic en el “Título” del vínculo para acceder a él.

¿Qué otros usos puede darle a la herramienta con sus alumnos?

---

---

## Productos

Vínculo de tres páginas Web sobre un mismo tema.

## Anexos

Tutorial:

- Vínculos

## Lecturas

Esta herramienta le permite incorporar a la base de datos del sistema, fichas bibliográficas de lecturas o libros recomendados que podrá compartir con sus alumnos y colegas.

## Propósito

Adquiera las habilidades necesarias sobre el uso de esta herramienta y su incorporación a temas específicos de su materia.

Tiempo aproximado:

- 10 minutos

## Materiales

- Computadora
- Plataforma HDT

Observe el siguiente ejemplo:

Mi sitio | profesor ▾



[Manual de Usuario](#)

Título	Herramienta de Colaboración	Descripción	Profesor	Grupo(s)
lectura sub	Lectura Recomendada	Autor: autor Edición: edición Lugar Edición: lugar Editorial: editorial Año: 1999 Nº Págs.: 50	FelipeFernandez	Abierto
Habitat y energía	Lectura Recomendada	Autor: Adriano Cornoldi Edición: Primera Lugar Edición: Barcelona Editorial: Gustavo Gili Año: 1982 Nº Págs.: 156	profesor	Abierto



## Desarrollo

1. Ingrese a la plataforma **HDT**. Recuerde utilizar su cuenta de usuario y contraseña, y elija una de las siguientes opciones:
  - Entre a la herramienta de lecturas o,
  - Haga clic en el icono de lecturas.
2. Haga clic en el botón “Crear lectura recomendada”.
3. Llene los campos del formulario.
4. Una vez completados haga clic en el botón “Crear lectura recomendada”.
5. La siguiente ventana mostrará la lista de lecturas en la base de datos.

¿Qué otros usos puede darle a la herramienta para la comunidad escolar?

---

---

## Productos

Agregar tres referencias bibliográficas sobre un mismo tema.

## Anexos

Tutorial:

- Crear lecturas

## Tareas

Esta herramienta permite vincular una página web y asignar una tarea sobre su contenido.

# Propósito

Que el participante adquiriera las habilidades necesarias para el uso de esta herramienta y su incorporación a temas específicos de su materia.

Tiempo aproximado:

- 10 minutos

# Materiales

- Computadora
- Plataforma HDT
- Internet

Observe el siguiente ejemplo:



Título	Herramienta de Colaboración	Descripción	Profesor	Grupo(s)
El sistema planetario	Tarea	descriptivo	HazealBernal	Grupo 1-A (2009 - 2010);
test	Tarea	des	HazealBernal	Grupo 1-A (2009 - 2010);
Coyolxauhqui	Tarea	Lee con atención la información de la Coyolxauhqui y elabora un resumen.	facilitador	Grupo 1-A (2009 - 2010);

# Desarrollo

1. Ingrese a la plataforma HDT. Recuerde utilizar su cuenta de usuario y contraseña.
2. Haga clic en el icono de tareas.
3. Haga clic en el botón “Crear tarea”.
  - a. En el campo “Título”, anote el nombre del tema que vas abordar.
  - b. En el campo “Descripción”, escriba los objetivos generales por alcanzar.
4. Haga clic en el icono “Examinar” para seleccionar grupos o usuarios de esta tarea.
5. En el campo “Fecha de entrega”, asigne una fecha.
6. En el campo “Repositorio entrega (URL)”, escriba la dirección de la página web a la que se les remite.
7. Haga clic en el botón “Crear tarea”.

## Productos

Tres tareas agregadas sobre un mismo tema.

## Anexos

Tutorial:

- Tareas

## Documentos

Esta herramienta permite archivar documentos en la base de datos del sistema.

## Propósito

Que se adquieran las habilidades necesarias para el uso de esta herramienta y su incorporación a temas específicos de su materia.

Tiempo aproximado:

- 10 minutos

## Materiales

- Computadora
- Plataforma HDT

Observe el siguiente ejemplo:

Version 1.5 [Manual de Usuario](#)

Título	Herramienta de Colaboración	Descripción	Profesor	Grupo(s)
Culturas prehispánicas	Librería Documentos	Documentos con las principales características y actividades de las culturas en México.	Profesor	Grupo 1 C (2009 - 2010);

[Crear Librería Documentos](#)

## Desarrollo

1. Ingrese a la plataforma **HDT**. Recuerde utilizar su cuenta de usuario y contraseña.
2. Haga clic en icono “Documentos”.
3. Haga clic en menú “Crear Librería de Documentos”.
4. Llene todos los campos del formulario.
5. Haga clic en icono de examinar para seleccionar a quiénes está dirigido el Documento.
6. Una vez seleccionados, haga clic en el botón “Agregar”.
7. Al aparecer la selección de participantes y estar de acuerdo dar clic en el botón “Aceptar”.
8. Haga clic en el botón “Crear Librería de Documentos”.
9. La siguiente ventana mostrará la lista de Documentos disponibles en la base de datos.

Una vez creada la librería, podemos agregarle los archivos que deseamos, , siga estos pasos:

1. En la lista, haga clic en la librería a editar.
2. Haga clic en el botón “Cargar”.
3. Haga clic en el botón “Examinar”.
4. Seleccione la ruta en la que guardó sus documentos.
5. Haga clic en el documento que quiere cargar al sistema.
6. Haga clic en el botón “Abrir”.
7. Haga clic en el botón “Aceptar” para enviar su documento al sistema.
8. Verifique en la siguiente ventana que su documento está en la Librería.
9. Haga clic sobre el nombre del documento para abrirlo.
10. Haga clic a un lado del nombre del documento para desplegar la lista de acciones como por ejemplo “Eliminar” el documento.

¿Qué usos puede darle a la herramienta con sus estudiantes?

---

---

## Productos

Agregar tres documentos sobre un mismo tema.

## Anexos

Tutorial:

- Documentos

## Calendario

Esta herramienta le permite publicar eventos en el calendario escolar.

## Propósito

Que adquiera las habilidades necesarias sobre el uso de esta herramienta y su incorporación a temas específicos de su materia.

Tiempo aproximado:

- *10 minutos*

## Materiales

- Computadora
- Plataforma HDT

Observe el siguiente ejemplo:

Título	Herramienta de Colaboración	Descripción	Profesor	Grupo(s)
Torneo de futbol	Calendario	Participa en el torneo anual de futbol que se llevará a cabo del 8 al 13 de junio día en que se jugará la Gran Final.	profesor	Grupo 1A (2009 - 2010); Grupo 1B \$ (2009 - 2010);
Torneo de basquetbol	Calendario	Participa en el torneo de basquetbol de la escuela. Habrá premios a los primeros lugares y la oportunidad de participar en el torneo estatal.	profesor	Grupo 1A (2009 - 2010); Grupo 1B \$ (2009 - 2010);
Torneo de Ajedrez	Calendario	Se invita a la comunidad escolar a participar en el torneo de ajedrez, los mejores lugares tendrán la oportunidad de concursar en el torneo estatal.	profesor	Grupo 1A (2009 - 2010); Profesores;

[Manual de Usuario](#)

Crear Evento

## Desarrollo

1. Ingrese a la plataforma **HDT**. Recuerde utilizar su cuenta de usuario y contraseña.
2. Haga clic en el icono “Calendario”.
3. Haga clic en el menú “Crear Evento”.
4. Llene todos los campos del formulario.
5. Haga clic en el icono “Examinar” para seleccionar a quiénes está dirigido el evento.
6. Una vez seleccionados, haga clic en el botón “Aceptar”.
7. Al aparecer la selección de participantes y estar de acuerdo de clic en el botón “Aceptar”.
8. De clic en el botón “Aceptar” para guardar los cambios.
9. La siguiente ventana mostrará la lista de Eventos en la base de datos.
10. Haga clic en el Título de un evento para ver los detalles del mismo.

Una vez creado el calendario, podrá editar o eliminar los eventos en él marcados. Para cualquiera de las opciones, siga estos pasos:

1. En la lista de eventos, haga clic en el evento a editar.
2. Se mostrará la vista en modo calendario.
3. Localice y haga clic en el nombre del evento.
4. Elija en el menú, la acción a realizar, “Editar elemento” o “Eliminar Elemento”.
5. Al eliminar, confirme en el cuadro de diálogo correspondiente la eliminación del elemento.
6. Al editar, modifique los datos del evento que sean necesarios y haga clic en el botón “Aceptar”.

Calendario

Nuevo ▾ Acciones ▾ Configuración ▾ Ver: **Calendario** ▾

◀ ▶ mayo de 2009 Expandir todo Contraer todo | 1 Día 7 Semana 31 Mes

lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
Torneo de basquetbol						
25	26	27	28	29	30	31

**¿Qué otros usos puede darle a la herramienta para la comunidad escolar?**

---

---

## Productos

Tres eventos agregados en el calendario.

## Anexos

Tutorial:

- Calendario

## Avisos

Esta herramienta le permite publicar avisos importantes para la comunidad escolar.

## Propósito

Adquirir las habilidades necesarias sobre el uso de esta herramienta y su incorporación a temas de la comunidad escolar.

Tiempo aproximado:

- 10 minutos

## Materiales

- Computadora
- Plataforma HDT

Observe el ejemplo de la página siguiente:

Titulo	Modificado	Ver: Todos los elementos
¿Qué es sexo? ¡Nuevo!	05/05/2009 15:41	
Junta de padres de Familia	19/03/2009 13:40	

## Desarrollo

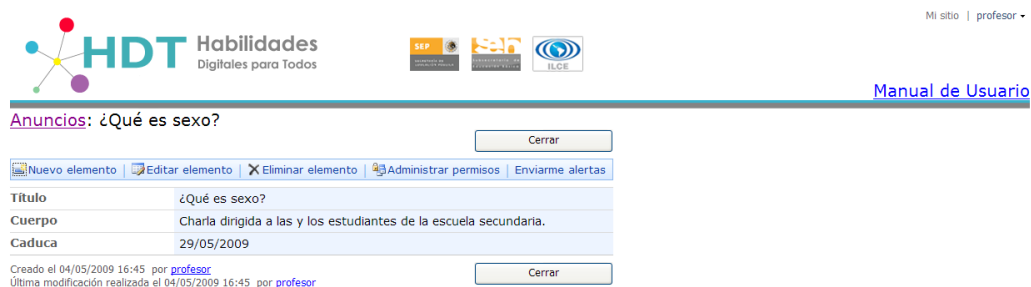
1. Ingrese a la plataforma HDT. Recuerde utilizar su cuenta de usuario y contraseña.
2. Haga clic en el icono “Avisos”.
3. Haga clic en el menú “Nuevo”.
4. Llene los campos del formulario.
5. Seleccione, en el campo “caduca”, la fecha hasta la cual será vigente el anuncio.



6. Una vez completados haga clic en el botón “Aceptar”.
7. La siguiente ventana mostrará la lista de los Anuncios en la base de datos.

Una vez publicado el aviso, podemos editar o eliminar los eventos. Para cualquiera de las opciones, siga estos pasos:

1. En la lista de eventos, haga clic en el evento a editar.
2. En el menú, elija la acción a realizar “Editar elemento” o “Eliminar Elemento”.
3. Al editar, modifique los datos del evento que sean necesarios y haga clic en el botón “Aceptar”.
4. Al eliminar, confirme en el cuadro de diálogo correspondiente la eliminación del elemento.



The screenshot shows the HDT interface. At the top left is the HDT logo with the text 'Habilidades Digitales para Todos'. To the right are logos for SEP, SEP, and ILCE. In the top right corner, it says 'Mi sitio | profesor'. Below this is a navigation bar with 'Manual de Usuario'. The main content area shows an announcement titled '¿Qué es sexo?'. Below the title is a 'Cerrar' button. A menu bar contains 'Nuevo elemento', 'Editar elemento', 'Eliminar elemento', 'Administrar permisos', and 'Enviar alertas'. The announcement details are as follows:

Título	¿Qué es sexo?
Cuerpo	Charla dirigida a las y los estudiantes de la escuela secundaria.
Caduca	29/05/2009

Below the table, it says 'Creado el 04/05/2009 16:45 por profesor' and 'Última modificación realizada el 04/05/2009 16:45 por profesor'. A 'Cerrar' button is at the bottom right of the announcement area.

**¿Qué otros usos puede darle a la herramienta para la comunidad escolar?**

---

---

## Productos

Tres avisos agregados para la comunidad escolar.

## Anexos

Tutorial:

- Avisos

## Directorio

Esta herramienta le permite incorporar a la base de datos del sistema, un directorio de sus alumnos y colegas.

### Propósito

Que adquiera las habilidades necesarias sobre el uso e incorporación de esta herramienta para el registro de sus contactos.

Tiempo aproximado:

- 10 minutos

### Materiales

- Computadora
- Plataforma HDT

Observe el ejemplo de la página siguiente:



### Desarrollo

1. Ingrese a la plataforma HDT. Recuerde utilizar su cuenta de usuario y contraseña.
2. Entre a la herramienta “Directorio”.
3. Haga clic en el icono “Directorio”.
4. Haga clic en el botón “Nuevo Contacto”.
5. Ingrese los datos del contacto.
6. Una vez completados haga clic en el botón “Crear Contacto”.
7. La siguiente ventana mostrará los datos del contacto creado.

## Productos

Agregar tres contactos a su directorio.

## Anexos

Tutorial:

- Directorio

# *Asistente para Clases HDT*

## Propósito

Que el participante elabore una clase de la asignatura de español con el asistente para clases, en donde se incorporen algunas de las herramientas de colaboración y otros recursos de la plataforma HDT previamente construidos.

Tiempo aproximado:

- 30 minutos

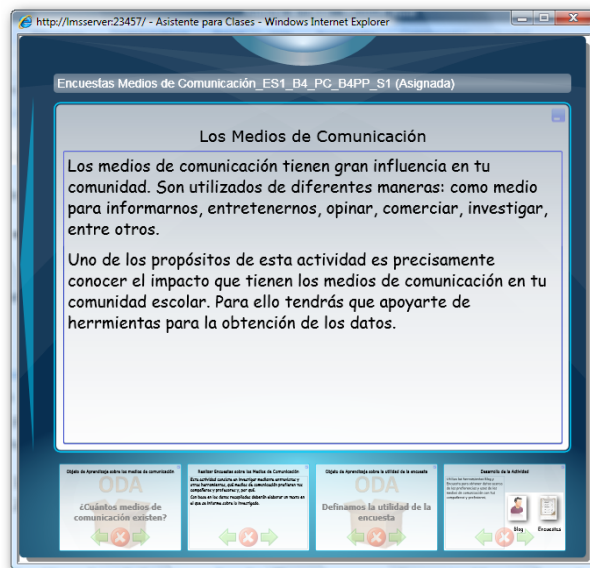
Reflexione sobre la siguiente pregunta:

- ¿De qué manera dosificará el contenido en relación con las herramientas de la plataforma?

## Materiales

- Computadora
- Plataforma HDT
- Internet

Observe el siguiente ejemplo:



## Desarrollo

Para el uso de esta herramienta, tome en cuenta que es necesario elaborar previamente las herramientas que incluirá la clase.

La actividad está desarrollada con base en el bloque cuatro, ámbito “Participación Ciudadana”, del plan de estudio de la asignatura de español: “Hacer encuestas sobre el uso de los medios de comunicación”.

1. Abra la herramienta “Asistente para Clases”.
2. En la ventana del asistente encontrará plantillas que le permitirán incorporar las diferentes herramientas de la plataforma HDT (ODA, Blog, Wiki, Encuestas, entre otras).
  - a. Agregue las plantillas que sean necesarias.
3. Al terminar de incorporar las plantillas con su respectivo contenido, guarde su clase.
4. Asigne:
  - a. Fecha de inicio y vencimiento.
  - b. Materia.
  - c. Alumnos o grupos.

## Producto

- Clase elaborada con el “Asistente para clases” que integra algunas de las herramientas de la plataforma (ODA, wiki, blog, foro, encuesta y alguna herramienta didáctica).

## Evaluación

Los criterios a evaluar son:

- Congruencia y pertinencia del tema con las herramientas de la plataforma.
- Incorporación de las herramientas señaladas en el apartado “Producto”.
- Correcto funcionamiento de las herramientas.

## Anexo

Tutorial:

- Asistente para clases



# Módulo 3

Administración del sistema **HDT**

---





# Administración del sistema **HDT**

## Temario:

- Acceder como administrador
- Crear usuarios
- Alta de usuarios
- Crear grupo
- Asignar materias y grupos

## Propósitos:

- Identificar el modo administrador
- Explorar las funciones del administrador
- Desarrollar habilidades de administrador
- Aplicar las habilidades en la plataforma **HDT**



# Administración de usuarios

Una de las funciones primordiales para hacer uso de la plataforma **HDT** está relacionada con el manejo de la administración del sistema. El operar la plataforma **HDT** desde el modo de administrador permite realizar múltiples tareas: generar nuevos usuarios y asignarles un rol (director, maestro, alumnos, padre de familia), crear grupos, crear ciclos escolares, etc.

## *Exploración del modo administrador*

Ingresa a la plataforma **HDT** desde la ventana del navegador y entre con el usuario y contraseña de administrador.

Reflexione sobre la siguiente pregunta.

- ¿Qué funciones de administrador se realizan en las computadoras de su hogar?

## Propósito

Explore la plataforma **HDT** desde el rol del administrador y utilizar los video-tutoriales **HDT** como herramienta de apoyo.

Tiempo aproximado:

- 25 minutos

## Material

- Computadora
- Plataforma **HDT**
- Video-tutoriales **HDT**

Observe la siguiente imagen para comenzar a trabajar con la actividad:



## Desarrollo

1. Explore el video-tutorial Crear usuarios.
2. Entre a su navegador.
3. Entre al sitio <http://lmserver:23457>
4. Ingrese con nombre de usuario (Hdt\_piloto@live.com.mx) y contraseña de administrador (9830013707.).
5. Conteste el siguiente cuestionario.

**1. ¿Qué tareas realizará el administrador del sistema HDT?**

---

---

**2. ¿Encuentra alguna diferencia en la ventana inicial de la plataforma HDT si ingresa como administrador en vez de como profesor?**

---

---

**3. Escriba su opinión acerca de los video-tutoriales como herramientas de apoyo.**

---

---

6. Comparta con sus compañeros.

## Producto

Reflexión grupal acerca del rol de administrador y el uso del material de apoyo.

## Anexos

Tutorial:

- Crear usuarios

# Creación de usuarios

Para ingresar a la plataforma **HDT** es necesario contar con un nombre de usuario y una contraseña. Dentro de las tareas del administrador del sistema, la creación de usuarios está relacionada con la asignación a cada miembro de la comunidad escolar un nombre de usuario y una contraseña.

## *Creación de usuarios*

De manera individual ingrese a la dirección:  
[http://lmsserver:23457/\\_layouts/slkusermanagement.ASPX](http://lmsserver:23457/_layouts/slkusermanagement.ASPX)  
y cree una lista de 5 usuarios con distintos roles.

Reflexione sobre la siguiente pregunta.

- ¿En qué situaciones escolares se vería con la necesidad de tener que crear un usuario?

### Propósito

Ingrese a la plataforma **HDT** desde el rol del administrador y desarrolle habilidades en el manejo de éste con respecto a la creación de nuevos usuarios.

Tiempo aproximado:

- *30 minutos*

### Material

- Computadora
- Plataforma **HDT**
- Video-tutoriales **HDT**
- Manual técnico **HDT**

Observe la página principal para empezar a trabajar con la actividad:

**HDT** Habilidades Digitales para Todos

**Administración de Cuentas de Usuario** Cuentas de Usuario > Principal

Crear Usuario
 Importar Cuentas
 Actualizar Usuarios

Identidad	Nombre	A. Paterno	A. Materno	Roles	Acciones
Alumnoga1	Alumnoga1	Piloto	Piloto	Alumno	
Alumnoga10	Alumnoga10	Piloto	Piloto	Alumno	
Alumnoga11	Alumnoga11	Piloto	Piloto	Alumno	
Alumnoga12	Alumnoga12	Piloto	Piloto	Alumno	
Alumnoga13	Alumnoga13	Piloto	Piloto	Alumno	
Alumnoga14	Alumnoga14	Piloto	Piloto	Alumno	
Alumnoga15	Alumnoga15	Piloto	Piloto	Alumno	
Alumnoga16	Alumnoga16	Piloto	Piloto	Alumno	
Alumnoga17	Alumnoga17	Piloto	Piloto	Alumno	
Alumnoga18	Alumnoga18	Piloto	Piloto	Alumno	

Página anterior | Página siguiente Se encontraron 77 usuario(s). Página 1 de 8

## Desarrollo

1. Ingrese a la plataforma HDT con el rol de administrador.
2. Ingrese al sitio:  
[http://lmsserver:23457/\\_layouts/slkusermanagement.ASPX](http://lmsserver:23457/_layouts/slkusermanagement.ASPX)
3. Cree cinco usuarios con distintos roles.
4. Actualice la lista de usuarios.
5. Verifique que los usuarios fueron creados correctamente.
6. Llene la tabla y conteste las preguntas.
7. Después de completar el punto anterior, comparta con sus compañeros.

	Nombre de usuario	Contraseña	Asignación de rol	Verificación (se logró crear al usuario o no)
1				
2				

	Nombre de usuario	Contraseña	Asignación de rol	Verificación (se logró crear al usuario o no)
3				
4				
5				

¿Qué material de apoyo utilizó para realizar esta actividad?

---



---

¿Con qué dificultades se enfrentó al realizar esta actividad?

---



---

## Producto

Reflexión grupal sobre la actividad Creación de usuarios.

## Anexos

Tutorial:

- Crear usuarios



# Alta de usuarios

Así como contar con un usuario y una contraseña es necesario para ingresar a la plataforma **HDT**, es necesario dar de alta a los usuarios para que ingresen a los grupos existentes en el ciclo escolar correspondiente.

## *Alta de usuarios*

De manera individual ingrese a la dirección:  
<http://lmsserver:23457/sitios/repositoriorecursos/default.aspx>  
y de de alta a los usuarios que generó.

Reflexione sobre la siguiente pregunta.

- ¿Un ex alumno *HDT* podrá ingresar a la plataforma **HDT**?

## Propósito

Ingresa a la plataforma **HDT** desde el rol del administrador y dé de alta a los usuarios creados en la actividad anterior.

Tiempo aproximado:

- 30 minutos


## Material

- Computadora
- Plataforma **HDT**
- Video-tutoriales **HDT**
- Manual técnico **HDT**

Observe la página principal para empezar a trabajar con la actividad.

Administración de Ciclos Escolares

Seleccione un ciclo escolar y la tarea a realizar

	Título	En Curso	Sitio Ciclo Escolar
	2009 - 2010	Sí	<a href="#">Sitio Ciclo Escolar</a>

[Nuevo](#) | [Editar](#) | [Grupos / Alumnos](#) | [Profesores](#) | [Información del Ciclo Escolar](#) | [Ciclo en Curso](#) | [Restaurar](#) | [Respaldar](#) | [Eliminar](#)

**Materias**

Título

[Español 1](#)

[Matemáticas 1](#)

[Ciencias 1](#)

[Agregar nuevo elemento](#)

## Desarrollo

1. Ingrese a la plataforma **HDT** con el rol de administrador.
2. Ingrese al sitio:  
<http://lmsserver:23457/sitios/repositoriorecursos/default.aspx>
3. Elija el ciclo correspondiente.
4. Haga clic en profesores.
5. Examine los usuarios con rol de profesores que creó.
6. Seleccione sus usuarios.
7. Haga clic en “Aceptar”.
8. Repita a partir del paso 4 con el rol de alumnos.
9. Elabore una lista de tres posibles problemas a los que pudiera enfrentarse en el caso de no dar de alta a los usuarios.

## Producto

Reflexión personal sobre la actividad y sus posibles problemas.

## Anexos

Tutorial:

- Alta de usuarios

# Creación de grupos

Uno de los procesos administrativos en la escuela está relacionado con la creación de grupos. La plataforma **HDT** requiere que el administrador genere grupos, para después proceder a la generación de cuentas para todos los alumnos y miembros de la comunidad escolar.

## *Creación de grupos*

De manera individual ingrese en su navegador a la dirección: <http://lmsserver:23457/sitios/repositoriorecursos/default.aspx> y cree cuatro grupos de primero con distinta interface gráfica en el ciclo escolar 2009-2010.

Reflexione sobre la siguiente pregunta.

- ¿Se puede crear un grupo con usuario y contraseña de profesor?

## Propósito

Ingrese a la plataforma **HDT** desde el rol del administrador y desarrolle habilidades que permitan la creación de grupo.

Tiempo aproximado:

- *30 minutos*

## Material

- Computadora
- Plataforma **HDT**
- Video-tutoriales **HDT**
- Manual técnico **HDT**

Observe la página principal para empezar a trabajar con la actividad.

**Administración de Ciclos Escolares** ▼

Seleccione los Grupos y Alumnos del Ciclo Escolar: **2009 - 2010**

Usar modo básico para este Grupo

Seleccione Grupo a Editar

	Nombre	E-Mail	Usuario
<input data-bbox="391 646 461 674" type="button" value="Eliminar"/>	Alumnoga1	Alumnoga1@live.com.mx	aspnetsqlmembershipprovider:alumnoga1
<input data-bbox="391 674 461 701" type="button" value="Eliminar"/>	Alumnoga2	Alumnoga2@live.com.mx	aspnetsqlmembershipprovider:alumnoga2
<input data-bbox="391 701 461 728" type="button" value="Eliminar"/>	Alumnoga3	Alumnoga3@live.com.mx	aspnetsqlmembershipprovider:alumnoga3
<input data-bbox="391 728 461 756" type="button" value="Eliminar"/>	Alumnoga8	Alumnoga8@live.com.mx	aspnetsqlmembershipprovider:alumnoga8
<input data-bbox="391 756 461 783" type="button" value="Eliminar"/>	DanubiaMejia	Danubia@live.com.mx	aspnetsqlmembershipprovider:danubiamejia

**Materias** ▼

Título

Espanol 1

Matematicas 1

Ciencias 1

Agregar nuevo elemento

## Desarrollo

1. Ingrese a la plataforma **HDT** con el rol de administrador.
2. Ingrese al sitio:  
<http://lmserver:23457/sitios/repositoriorecursos/default.aspx>
3. Elija el ciclo escolar correspondiente.
4. Haga clic en “grupos/alumnos”.
5. Asigne nombre al grupo creado.
6. Seleccione la interface gráfica en básica o *Silverlight*.
7. Agregue el grupo.
8. Repita los pasos para cada grupo que cree.
9. Conteste el siguiente cuestionario.
10. Al terminar, reflexione sobre la actividad con sus compañeros.

1. ¿Qué es el *Silverlight*?

---

---

2. ¿Qué diferencia encuentras al crear un grupo con interface grafica básica o interface *Silverlight*?

---

---

3. ¿Es posible ingresar a la siguiente dirección sin usar *usuario* y *contraseña*?:

<http://lmserver:23457/sitios/repositoriorecursos/default.aspx>

---

---

## Producto

Reflexión grupal sobre la actividad Creación de grupos

## Anexos

Tutorial:

- Crear grupos

# Asignación de materias y grupos

Una vez creados los usuarios de la comunidad escolar, profesores, alumnos, entre otros, así como los grupos de alumnos, falta el último paso en este proceso administrativo de la plataforma **HDT** que está relacionado con la asignación de materias y grupos que corresponden a cada profesor.

## *Asignación de materias y grupos*

Ingrese en su navegador a la dirección:

<http://lmsserver:23457/sitios/repositoriorecursos/default.aspx>

y busque a los profesores que creó para asignarles una materia y grupo.

Reflexione sobre la siguiente pregunta:

- ¿Es necesario asignar un grupo aun usuario con el rol de alumno?

### Propósito

Ingrese a la plataforma **HDT** desde el rol del administrador y desarrolle habilidades que le permitan asignar a un profesor la materia y grupo que le corresponda en el ciclo escolar.

Tiempo aproximado:

- 30 minutos

## Material

- Computadora
- Plataforma **HDT**
- Video-tutoriales **HDT**
- Manual técnico **HDT**

Observe la página principal para empezar a trabajar con la actividad:

**Administración de Ciclos Escolares** ▾

Ingrese la información del Ciclo Escolar: **2009 - 2010**

Seleccione un Maestro:  ▾

Seleccione una Materia:  ▾

Seleccione un Grupo (Use CTRL para seleccionar varios)

Grupo 1-B \$ (2009 - 2010)

Grupo 1 C (2009 - 2010)

Grupo 1-A (2009 - 2010)

---

**Materias** ▾

Título
Espanol 1
Matematicas 1
Ciencias 1

Agregar nuevo elemento

## Desarrollo

1. Ingrese a la plataforma **HDT** con el rol de administrador.
2. Ingrese al sitio:  
<http://lmserver:23457/sitios/repositoriorecursos/default.aspx>
3. Seleccione el ciclo escolar.
4. Seleccione un profesor.
5. Seleccione la materia.
6. Haga clic en agregar.
7. Verifique su asignación.
8. Conteste el cuestionario de la página siguiente.

**1. ¿Se pueden asignar varias materias a un profesor?**

---

---

**2. Escribe el usuario y contraseña para realizar las tareas de administración?**

---

---

**3. ¿Qué es lo que más se te dificultó en las tareas del administrador?**

---

---

## **Producto**

Reflexión personal sobre la actividad Asignación de materias.

## **Anexos**

Tutorial:

- Asignación de materias y grupos



# Módulo 4

Administración del aula



# Administración del Aula

## Temario

- Iniciar el *NetSupport* y explorar la ventana de control
- Bloquear/Desbloquear el Teclado, el Ratón y las aplicaciones de la computadora de los estudiantes
- Observar, compartir y desplegar el trabajo de los estudiantes
- Mensajes
- Distribución de Archivos
- Reflexiona y comparte

## Propósitos

- Explorar las herramientas de administración del aula
- Identificar recursos y estrategias que lo apoyen en las actividades que involucren el uso del equipo de cómputo en el aula
- Aplicar las habilidades adquiridas como didácticas en el aula
- Reflexionar sobre los contenidos del módulo

## Introducción

El sistema de administración de aulas *NetSupport*, proporciona a los docentes herramientas para interactuar con los alumnos de su grupo, ya sea de forma individual, grupal o con toda la clase.

También ofrece herramientas de gestión y administración de los recursos; dispositivos en los equipos de cómputo y accesorios en el aula, tales como monitorización y presentación en tiempo real; control de internet y aplicaciones, así como seguridad de equipos.



# Iniciar el *NetSupport* y explorar la ventana de control

## Propósito

Empiece a utilizar el *NetSupport* y conozca los iconos y barras de herramientas que ofrece el sistema.

Tiempo aproximado:

- 30 minutos

## Materiales

- Computadora
- Consola de Administración de *NetSupport*
- Cliente de *NetSupport*

## Desarrollo

Para realizar esta actividad es necesario instalar una *Consola del Tutor* en varias computadoras, dependiendo del número de participantes que el facilitador haya designado por equipo trabajo.

A continuación, se debe encender el equipo de cómputo de manera secuencial, arrancando por *Equipos de trabajo*. Es decir, primero la consola del equipo número 1 y las computadoras de los integrantes de ese equipo. Así sucesivamente hasta encender todas las computadoras del aula. Lo anterior permitirá a cada equipo de trabajo simular un aula Telemática.

También será necesario asignar roles a cada participante. Uno de cada equipo será *Profesor* y tendrá en sus manos la administración del aula a través de la *Consola del Tutor*, los demás participantes se asumirán

como *Alumnos* de la clase. Los roles cambian conforme se concluyan las actividades de administración.

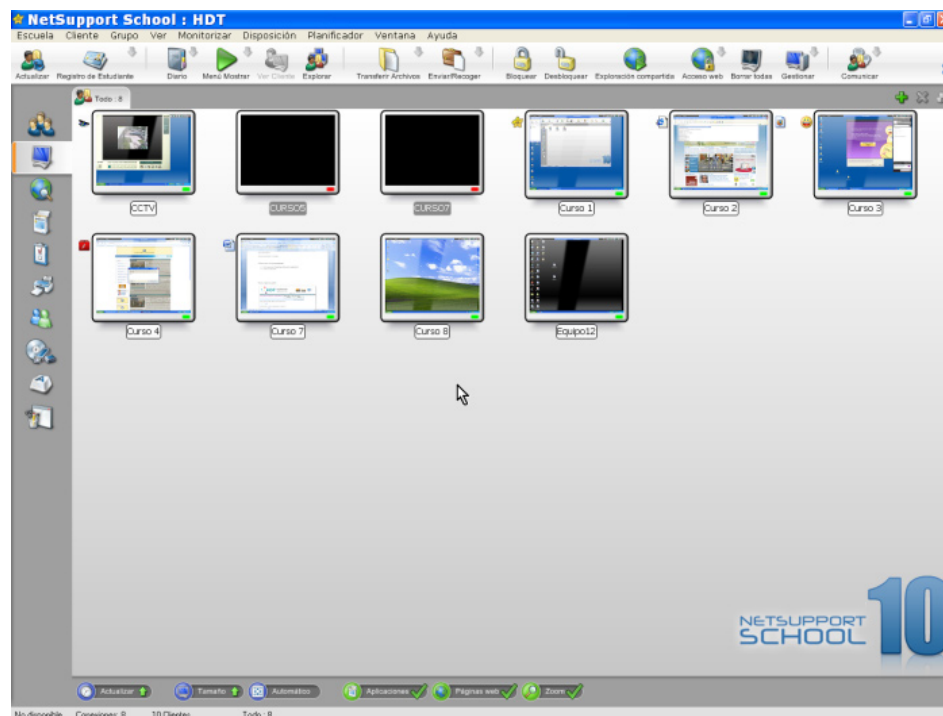
Para iniciar la consola de administración de *NetSupport*:

1. Haz clic en el menú “Inicio”.
2. Haz clic en “Todos los Programas”.
3. Haz clic en “*NetSupport School*”.
4. Haz clic en “Consola de Tutor de *NetSupport School*”.

Cuando el programa carga, examinará la red en busca de los estudiantes o equipos de cómputo. Durante la búsqueda, se mostrará el mensaje “Buscando”. Todas las conexiones correctas o incorrectas se indicarán en un cuadro de diálogo de conexión. Haga clic en “Aceptar” cuando todas las conexiones se hayan completado.

La ventana del control mostrará los iconos de todos los *Clientes* (usuarios) conectados. Tenga muy presente, que es necesario que los programas de *Cliente* se encuentren correctamente instalados en cada estación de trabajo y que la *Consola del Tutor* debe estar instalada para cada uno de los equipos de trabajo.

## La Ventana de Control



Es la interfaz principal para:

- Conectarse con los *Clientes*
- Seleccionar con qué *Clientes* se va a trabajar
- Seleccionar las tareas que se realizarán

## La Barra de Título

★ **NetSupport School : HDT**

Indica la *Ventana de Control* y muestra el nombre de la *Estación de trabajo* del control de *NetSupport*.

## La Barra de Menús

Escuela Cliente Grupo Ver Disposición Planificador Ventana Ayuda

Contiene una serie de menús desplegables que se pueden utilizar para acceder a las diferentes herramientas y utilidades de configuración. Estos menús también se pueden utilizar para seleccionar a los *Clientes* con los que se trabajará, así como para mantenerlos y organizarlos en grupos de trabajo.

## La Barra de Herramientas



La Barra de Herramientas incluye accesos directos a muchas tareas y a las herramientas utilizadas con mayor frecuencia. Al hacer clic en un elemento individual irá directamente a la tarea o función, sin necesidad de desplazarse por los Menús desplegables. Si se sitúa el cursor sobre un icono, se mostrará una breve descripción de su función. Para mayor comodidad, las funciones que tienen una naturaleza similar, como por ejemplo “Mostrar”, “Mostrar video” y “Mostrar archivos de reproducción”, están agrupadas en el mismo icono de la barra de tareas. Sin embargo, puede agregar estas funciones como iconos individuales si lo prefiere.

Para personalizar la Barra de Herramientas:

1. Seleccione “Ver”.
2. Posicione el cursor en “Barras de Herramientas”.
3. Elija: puede dar clic en “Personalizar” o dar clic con el botón derecho del ratón en la barra de herramientas y seleccionar “Personalizar”.

## La visualización de “Lista”



La visualización de “Lista” [imagen superior] muestra los *Clientes* o *Grupos* conectados y los que están activos o no en el momento. Se mostrará una miniatura de los equipos de estudiantes cuando pase el ratón sobre un icono de *Cliente*.

Es posible cambiar propiedades del *Cliente*, como el nombre o la imagen del icono. Para esto, en el menú desplegable de la *Ventana de Control*:

1. Seleccione “Cliente”
2. Dé clic en “Personalizar” o,
3. Seleccione “Cliente”
4. Dé clic en “Propiedades”

Por otra parte, puede cambiar el modo de visualización (iconos grandes o pequeños, visualización de lista o detallada) en el menú desplegable “Ver”, de la *Ventana del Control*. El modo de visualización predeterminado es la vista Normal.





Para esta acción elija entre las siguientes opciones:

1. Haga clic en los iconos individuales situados a la izquierda de la ventana del Control o,
2. Seleccione el menú “Ver”.
  - Dé clic en el modo deseado para cambiar del anterior:

# ***Bloquear/Desbloquear el teclado, el ratón y las aplicaciones de la computadora de los estudiantes***

## **Propósito**

Que utilice las herramientas del *NetSupport* para elevar el nivel de atención del grupo.

Tiempo aproximado:

- 30 minutos

## Materiales

- Computadora
- Consola de administración de *NetSupport*
- Cliente de *NetSupport*

## Desarrollo

Para esta Actividad continuaremos simulando un aula Telemática por lo que es necesario continuar con los roles que asignó el facilitador. Recuerda rotarlos periódicamente para que puedas experimentar y explorar las herramientas e instrucciones desde ambos roles.

Es necesario mantener la atención del grupo, evitando que los alumnos se distraigan utilizando recursos informáticos o dispositivos ajenos a la clase. En ese sentido, te presentamos algunas de las herramientas que te permitirán elevar el nivel de atención del grupo.

## “Bloquear/Desbloquear” el Teclado y el Ratón de los estudiantes

### *Para bloquear Clientes:*

1. Seleccione el *Cliente* o *Grupo* que desee bloquear.
2. Elija una de las tres opciones siguientes:
  - a. Despliegue el menú “Control”.
    - Seleccione “Cliente”.
    - Seleccione “Bloquear teclado/ratón”;
  - b. En la barra de herramientas, seleccione “Bloquear” o,
  - c. Haga clic con el botón derecho de su ratón sobre los iconos *Cliente* seleccionados.
    - De clic en el botón “Bloquear”.



Como resultado, de forma predeterminada se mostrará un gráfico en la computadora del *Cliente* que le informará que ha *bloqueado* su ratón o teclado.

## Para desbloquear Clientes:

1. Seleccione el *Cliente* o *Grupo* que desee desbloquear.
2. Seleccione una de las tres opciones siguientes:
  - a. Despliegue el menú “Control”.
    - Seleccione “Cliente”.
    - Seleccione “Desbloquear teclado/ratón”.
  - b. En la barra de herramientas, seleccione “Desbloquear” o,
  - c. Haga clic con el botón derecho de su ratón sobre los iconos *Cliente* seleccionados.
    - Seleccione “Desbloquear”.



De forma predeterminada se mostrará un gráfico en la computadora del *Cliente* que le informará que ha *desbloqueado* su ratón o teclado.

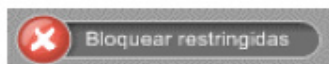
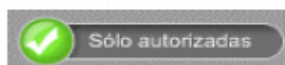
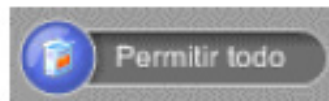
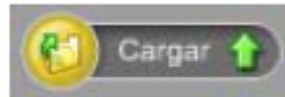
## Control de Aplicaciones

El *Control de aplicaciones* se utiliza para monitorizar y controlar las aplicaciones utilizadas por los estudiantes conectados, como guardar un registro de la sesión. Con este control, el *Tutor* puede autorizar y limitar el uso de aplicaciones.

Para acceder al *Control de aplicaciones*, seleccione una de las siguientes opciones:



- a. Despliegue el menú “Ver”.
  - Seleccione “Vista de aplicaciones” o,
- b. Haga clic en el icono “Control de aplicaciones” situado en el lado izquierdo de la *Ventana de Control* y seleccione:

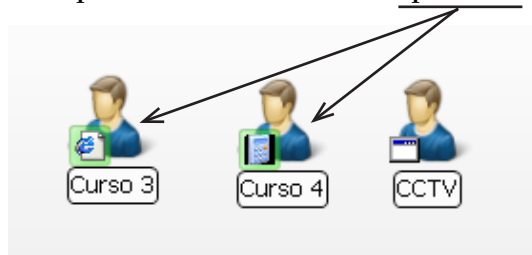


- Para crear una nueva “Lista de aplicaciones”.
- Para abrir una “Lista de aplicaciones existente”.
- Para reajustar al “Acceso sin restricciones”, en caso de que se hayan fijado restricciones.
- Para activar la lista de aplicaciones autorizadas.
- Activar la lista de aplicaciones restringidas.

## ***Identificar aplicaciones que se están ejecutando en la estación de trabajo del Estudiante***

1. De la “Vista de Lista”, seleccione la visualización de los iconos de *Estudiante* mediante alguna de las siguientes opciones:
  - a. Seleccione el menú “Ver Iconos grandes/ Detalles” o,
  - b. Haga clic con el botón derecho del ratón, y en la “Vista de Lista” y seleccione una opción para cambiar el diseño de los iconos de *Estudiante*.

Si visualizó “Grande”, junto al icono de cada *Estudiante* se mostrará otro que informará al *Tutor* la aplicación que aquel tiene en ejecución.



Un identificador de color alrededor del icono de la aplicación muestra si está en las listas “Autorizada” (verde) o “Restringidas” (rojo).

Si eligió “Detalles”, también podrá ver las demás aplicaciones que se ejecutan en la estación de trabajo del *Estudiante*.

✓	Curso 2	Screen Saver	📁 📄 📄 📄
✓	Curso 4	mod 2 bis.docx - Microsoft Word	🌐 📄 📄 📄
✓	Curso 4	mod 2 bis.docx - Microsoft Word	🌐 📄 📄 📄
✓	Curso 7	Módulo 2 - Microsoft Word	📄 📄
✓	Curso 1	Screen Saver	📄
✓	Curso 5	Screen Saver	📄
✓	Curso 6		
✓	Curso 8		
✓	Equipo...		

## Configurar aplicaciones autorizadas o restringidas

### Aplicaciones autorizadas

Aplicaciones autorizadas	
Nombre	Descripción
calc	
sol	
WINWORD	

El Estudiante sólo podrá ejecutar las aplicaciones especificadas en esta lista.

### Aplicaciones restringidas

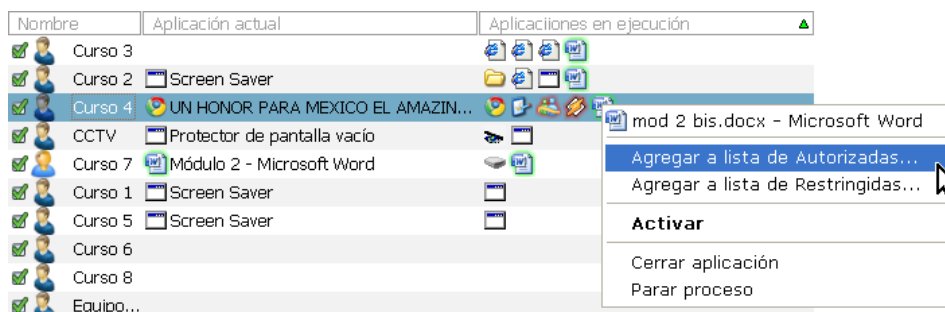
Aplicaciones restringidas	
Nombre	Descripción
msnmsgr	
winamp	

El Estudiante no puede ejecutar las aplicaciones especificadas en esta lista.

## Agregar una aplicación a las listas “Autorizadas” o “Restringidas”

Para agregar una aplicación a cualquiera de las listas “Aplicaciones autorizadas” o “Aplicaciones restringidas”, elija una de las siguientes opciones:

- a. Haga clic en el signo “+” verde que se encuentra en la parte superior de la barra de su elección.
  - Haga clic en los cuadros de la “Lista” y seleccione “Agregar aplicación”;
- b. Arrastre y suelte aplicaciones desde su *Escritorio* o del menú “Inicio” al cuadro de las listas de aplicaciones autorizadas o restringidas:
  - Se mostrará el cuadro de diálogo “Agregar aplicación”.
  - Escriba el nombre del archivo (ej.: winword.exe) en la ventana, debajo de la aplicación o ejecute “Buscar”, para seleccionar la aplicación deseada.
  - Escriba la descripción (ej.: Microsoft Word).
  - Haga clic en “Aceptar”.
  - El icono, el nombre y la descripción de la aplicación aparecerán en el cuadro de la lista elegida o,
- c. Seleccione el menú “Ver”.
  - Seleccione el modo “Detalles”.
  - Haga clic con el botón derecho en un icono de aplicación.
  - En el menú desplegado, haga clic en “Visualización de Lista”.
  - De clic en “Aplicación actual” o “Aplicaciones en ejecución”.
  - Se despliega un cuadro donde podrá seleccionar agregar a la lista “... de Autorizadas” o “... de Restringidas”.



Como resultado de cualquiera de las opciones, el icono de la aplicación y su descripción aparecerán en la lista que haya elegido.

## Quitar una aplicación de las listas “Autorizadas” o “Restringidas”

Para quitar una aplicación a cualquiera de las listas “Aplicaciones autorizadas” o “Aplicaciones restringidas”, elija una de las siguientes opciones:

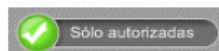
- Seleccione la aplicación deseada y haga clic en la “x” roja en la parte superior de la barra o,
- Haga clic con el botón derecho en los cuadros de lista y seleccione “Quitar aplicación”.

## Aplicar restricciones a las aplicaciones

Las restricciones se pueden aplicar a *Cientes*, *Grupos* o a todos los conectados.

Los Estudiantes pueden ver las “Restricciones actuales” en la barra de herramientas del Estudiante. Si desea aplicar restricciones a *Cientes* (estudiantes individuales):

- En la “Vista de lista”, seleccione los iconos de los *Cientes* a restringir.
- Para aplicar las restricciones, seleccione “Aplicaciones” y escoja entre las siguientes opciones:
  - De clic en “Sólo autorizadas” o en “Bloquear restringidas” o,

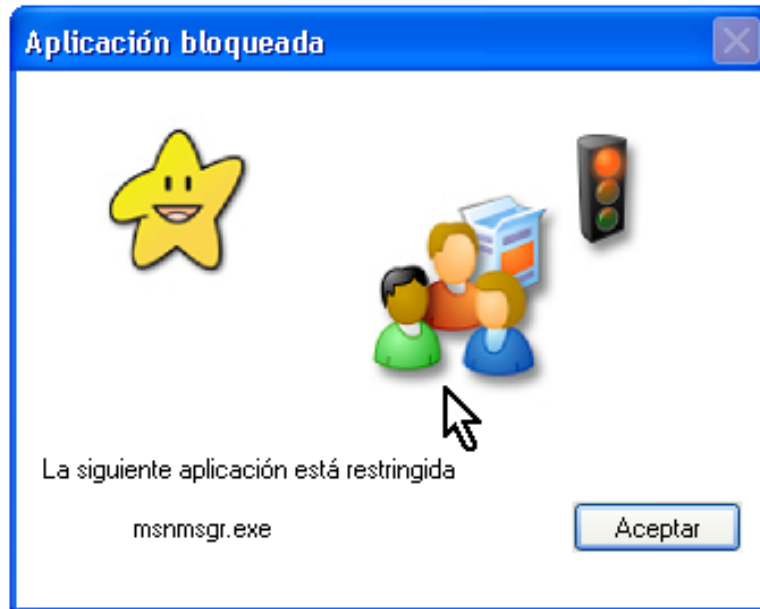


- Haga clic en los iconos “Autorizadas” o “Restringidas”, en la parte inferior de la “Ventana de Control”.

Para confirmar qué restricciones han sido activadas, si eligió la visualización “Grandes”, se mostrará un indicador de color junto a los iconos de Estudiantes (rojo para *Restringida*, verde para *Autorizada*).

Si un Estudiante está ejecutando una aplicación incluida en su lista de restricciones activadas, en ese momento se mostrará en la pantalla el cuadro de diálogo “Aplicación bloqueada”, mostrando la aplicación bloqueada por el *Tutor*.

Este cuadro de diálogo también se mostrará si un Estudiante intenta ejecutar alguna de las aplicaciones incluidas en la lista de restricciones.



## ***Observar, compartir y desplegar el trabajo de los estudiantes***

### **Propósito**

Utilice las herramientas del *NetSupport* para promover el trabajo colaborativo entre los estudiantes.

Tiempo aproximado:

- 30 minutos



## Materiales

- Computadora
- Consola de Administración de *NetSupport*
- Cliente de *NetSupport*

## Desarrollo

Continuando con la simulación del Aula Telemática, aprenderemos a colaborar en grupo compartiendo y mostrando o exhibiendo los materiales desarrollados en clase tanto por los estudiantes como por los docentes.

En esta ocasión, dos integrantes de cada equipo, deberán intercambiarse con los de otro equipo para compartir sus experiencias.

### *Visualizar un Cliente*

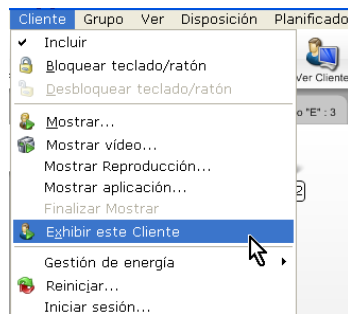
1. Visualice un cliente, seleccionando una opción:
  - a. Haga doble clic en el icono de “Cliente” correspondiente en la “Vista de Lista”;
  - b. Seleccione el icono del “Cliente” deseado y de clic en “Ver”;
  - c. Haga clic en el icono “Ver Cliente” en la “Barra de herramientas de Control”;
  - d. Haga clic con el botón derecho en el icono de “Cliente” y seleccione “Ver”;
  - e. Haga clic en el nombre del *Cliente* correspondiente en la “Barra de herramientas” de “Vista rápida”.
2. En cualquier caso, la ventana de visualización de dicho *Cliente* se mostrará en el “Control”. Para facilitar el desplazamiento por la pantalla “Cliente”, se muestra una imagen en miniatura de la pantalla que facilita el movimiento por el escritorio del “Cliente”. Simplemente haga clic y arrastre el mouse dentro de la miniatura para ver las áreas específicas. Es posible activar o desactivar el panel de desplazamiento:
  - Seleccionando el menú “Ver”.
  - Dando clic en “Navegación”.

## Exhibir/Mostrar la pantalla de un estudiante a los demás

Con *NetSupport School*, es posible presentar la pantalla de un *Cliente* a varios *Clientes* conectados a la vez. Esta función se llama *Exhibir*. Por ejemplo, uno de los estudiantes ha realizado un trabajo que usted desea que vea el resto de la clase:

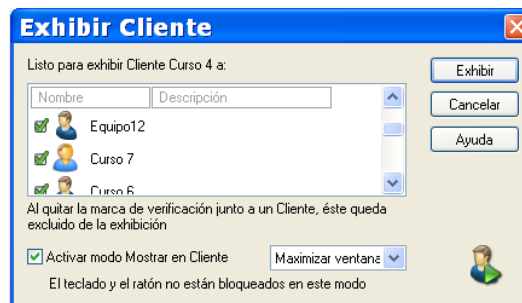
### Para Mostrar una pantalla de Cliente

1. Seleccione el “Cliente” cuya pantalla desea mostrar a los demás *Clientes*.
2. Seleccione una de las siguientes opciones:
  - a. Dé clic en el menú “Cliente” para desplegarlo.
    - Dé clic en “Exhibir este Cliente”;



- b. Haga clic en el icono “Menú Mostrar” en la “Barra de herramientas” de “Control” y seleccione “Exhibir” o,
- c. Haga clic con el botón derecho del ratón en el *Cliente* deseado y seleccione “Exhibir este Cliente”.

4. Cualquiera de las tres opciones anteriores mostrará el cuadro de diálogo “Exhibir Cliente”.



5. Seleccione los *Cientes* que desee incluir.
6. “Activar modo Mostrar en Cliente”, permite seleccionar el modo en que se mostrará en las pantallas de los *Cientes* (Pantalla completa, Mosaico o Ventana maximizada).
7. Haga clic en “Exhibir” para iniciar la muestra.
8. Se mostrará la pantalla del *Cliente* seleccionado en las pantallas del *Control* y en las de los demás *Cientes*. Sólo el *Control* y el *Cliente* que se está exhibiendo podrán cambiar su pantalla con el teclado o el ratón.

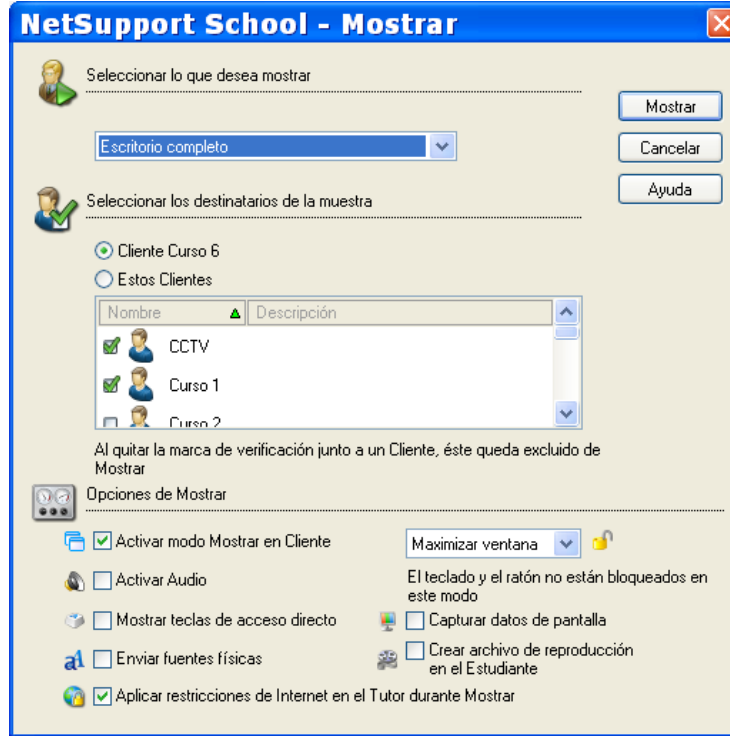
### ***Mostrar una pantalla del Control***

La función “Mostrar” permite al usuario del *Control* destacar puntos de aprendizaje importantes, mostrando la información de su pantalla en un *Cliente* o *Grupo de Clientes* seleccionado. También puede mostrar un archivo de reproducción, un video o una aplicación que se esté reproduciendo en el *Control*.

Durante una muestra el *Tutor*, por medio del “Control”, puede designar a un *Cliente* para que tome el control de la demostración, asignándole el estado de Líder de muestra.

Para mostrar una pantalla de Control:

1. Dé clic en el menú “Cliente”.
2. Ahora, elija una de las tres opciones siguientes:
  - a. Sobre el menú desplegado dé clic en “Mostrar”;
  - b. Haga clic con el botón derecho en el “Cliente” deseado y seleccione “Mostrar” o,
  - c. Haga clic en el icono “Menú Mostrar” en la “Barra de herramientas” de la “Ventana de Control” y seleccione “Mostrar”.
3. Todas las opciones al final despliegan el cuadro de diálogo “Mostrar”. En este cuadro puede seleccionar el *Cliente* o *Clientes* a los que mostrará su pantalla y configurar las propiedades asociadas.
4. Seleccione lo que desea mostrar. *NetSupport* identificará si el “Control” ejecuta múltiples monitores y le permitirá seleccionar de la lista desplegable el que desea mostrar. Si no está seguro de la pantalla correcta, haga clic en “Identificar”. También puede seleccionar “Escritorio completo” para mostrarlos todos.
5. Seleccione los *Destinatarios*.
6. Seleccione los “Clientes” a los que desee mostrar su pantalla.



## Mensajes

### Propósito

Utilizar las herramientas del *NetSupport* para comunicarse con sus estudiantes.

Tiempo aproximado:

- 30 minutos

### Materiales

- Computadora
- Consola de Administración de *NetSupport*
- Cliente de *NetSupport*

## Desarrollo

Con *NetSupport* puede enviar un mensaje a un *Cliente individual*, un *Grupo* o a todos los *Cientes* en una red. Si envía el mismo mensaje de forma frecuente, puede almacenar hasta cuatro mensajes Predefinidos.

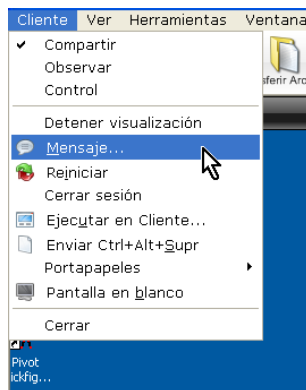
Para esta actividad el docente con el rol de *Tutor* deberá enviar un mensaje a cada uno de sus compañeros:

Por ejemplo, motive a uno de ellos por su participación durante el curso, aliente a otro de ellos para que tome el control del aula, brinde realimentación sobre aquellos aspectos que pueden mejorar como equipo de trabajo (mensaje grupal).

### Enviar un Mensaje a los Estudiantes

Para introducir y enviar un nuevo mensaje:

1. Seleccione los *Estudiantes* a los que desee enviar el mensaje.
2. Ahora elija una de las siguientes opciones:
  - a. Haga clic con el botón derecho y seleccione “Mensaje” y nuevamente “Mensaje” en el menú virtual;
  - b. Seleccione “Cliente” en la “Barra de menús y “Mensaje” en el menú desplegado;

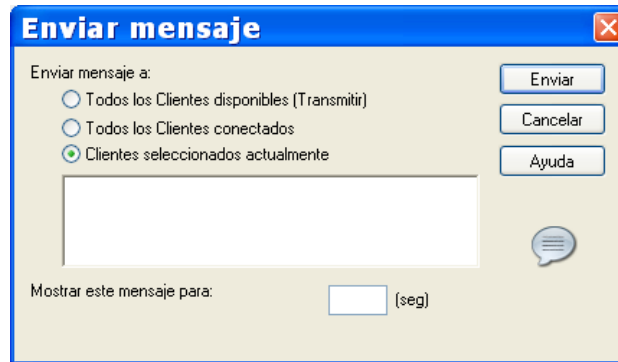


- c. Haga clic en el icono “Comunicar” en la “Barra de herramientas” y seleccione “Mensaje” o,



d. Si se visualiza, haga clic en el icono “Mensaje” en la “Barra de herramientas”.

3. De cualquier manera, se mostrará el cuadro de diálogo “Enviar Mensaje”.



4. Seleccione entre enviar el mensaje a “Todos los Clientes disponibles (transmitir)”, “Todos los Clientes conectados” o sólo a “Clientes seleccionados actualmente”.

5. Escriba el mensaje y decida si quiere mostrarlo en las PC de *Cliente* durante un tiempo específico.

6. Haga clic en “Enviar”.

El mensaje se mostrará en un cuadro de diálogo en las pantallas de “Cliente” y permanecerá allí hasta que el usuario cierre el cuadro de diálogo o se exceda el límite de tiempo específico.

## ***Enviar un mensaje mientras visualiza a un Estudiante***

1. Seleccione el menú “Cliente” y al desplegarse seleccione “Mensaje”. Se mostrará el cuadro de diálogo “Enviar mensaje”.

2. Escriba su mensaje.

3. Haga clic en “Enviar”.

4. El mensaje se mostrará en la pantalla del *Estudiante* que el *Tutor* visualiza en ese momento, y permanecerá hasta que el *Estudiante* haga clic en “Aceptar”.

## Solicitud de Ayuda

*NetSupport* permite a un *Estudiante* solicitar ayuda a un *Control*. Si la “Barra de herramientas del Estudiante” está activada, los *Estudiantes* pueden solicitar ayuda con el icono de “Solicitud de Ayuda”.

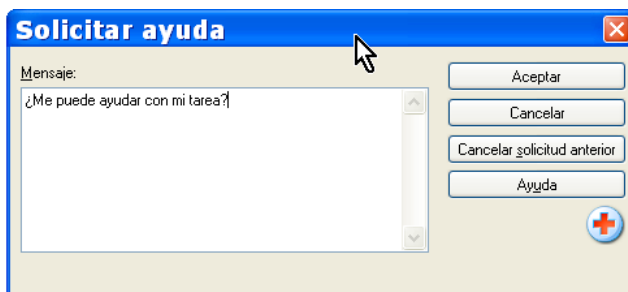


De otra forma, elija una de las siguientes opciones:

- a. Seleccionado el comando “Ayuda” del menú o,
- b. Pulsando las teclas de acceso directo configuradas en el Configurador del Estudiante.

También puede enviar una solicitud de ayuda:

1. Pulse las teclas de acceso directo (comúnmente: ALT+ MAYÚS IZQUIERDA o MAYÚS DERECHA).
2. Se abrirá un cuadro de diálogo en el que los *Clients* podrán escribir su nombre y el mensaje.
3. Haga clic en “Aceptar”.
4. La solicitud de ayuda se enviará al “Control” conectado.

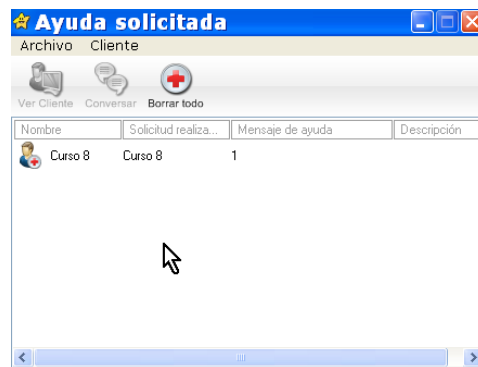


Si el *Estudiante* realiza una solicitud de ayuda, se emitirá un aviso en el “Tutor”, a condición de que tenga conectado dicho “Estudiante”. El Tutor podrá ver todas las Solicitudes de ayuda pendientes, y se mostrará un icono de Solicitud de ayuda junto al icono de Estudiante. Este icono se mostrará hasta que se haya despejado esta solicitud de ayuda.



## ***Para mostrar las solicitudes de ayuda activas***

1. De la ventana del “Control”, seleccione “Escuela” y en el menú desplegado, dé clic en “Solicitudes de ayuda”.
2. Se abrirá la ventana de solicitud de ayuda y enumerará las solicitudes.



3. Seleccione el “Estudiante al que desee ayudar.”
4. Haga clic en “Ver Cliente” o “Conversar” de la “Barra de herramientas” y podrá responder a la solicitud de ayuda del “Cliente”.

## ***Distribución de Archivos***

### ***Propósito***

Utilice las herramientas del *NetSupport* para comunicarse o distribuir materiales o actividades didácticas a los “Equipos de cómputo” en el *Aula Telemática*.

Tiempo aproximado:

- 30 minutos

### **Materiales**

- Computadora
- Consola de Administración de *NetSupport*
- Cliente de *NetSupport*



## Desarrollo

En esta actividad, el *Tutor* selecciona una imagen y un documento para enviarlos a cada par de sus compañeros.

## Distribución de Archivos

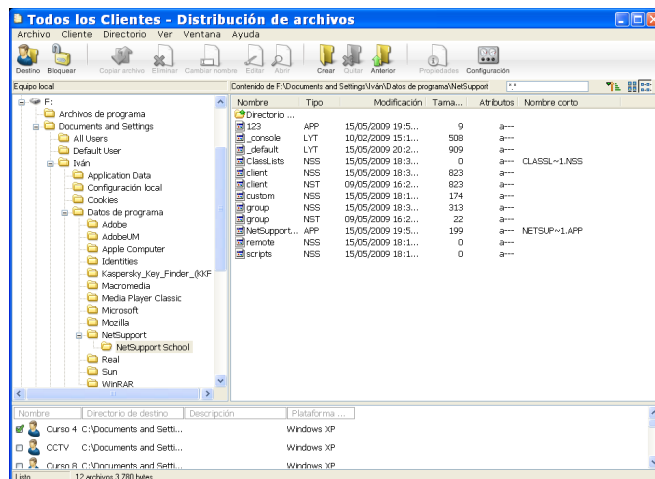
*NetSupport* le permite distribuir archivos a varios “Clientes” de manera simultánea. Esta función se denomina “Distribución de archivos”.

Puede distribuir archivos a:

- Todos los Clientes conectados
- Clientes seleccionados
- Un grupo predefinido de Clientes

## Distribuir archivos a un Grupo definido de Clientes

1. Despliegue la ventana, de la carpeta “Grupos” con la “Visualización en Estructura”.



2. Seleccione el “Grupo de Clientes” al que desea distribuir los archivos.
3. Haga clic en la flecha desplegable del icono “Transferencia de archivos” y seleccione finalmente “Distribución de archivos” de la lista de funciones.

4. Se mostrará la ventana “Distribución de archivos”.
5. Con la misma visualización, del Panel local seleccione los elementos que se copiarán en los “Clientes”.
6. La ubicación en donde se copiarán los archivos/directorios en las estaciones de trabajo de “Cliente” se denomina *Directorio de destino*, que será el mismo que en de la *Estación de trabajo del Control*, a menos que se especifique lo contrario.
7. Si el “Cliente” no tiene el mismo directorio, los elementos se copiarán en la unidad C de la computadora de forma predeterminada y se crearán carpetas automáticamente.
8. Para configurar un *Directorio de destino* específico en la “Estación de trabajo” del *Cliente*, haga clic con el botón derecho en el icono del “Cliente” en el “Panel remoto” y seleccione “Configurar destino”. Especifique un destino y haga clic en “Aceptar”.
9. Haga clic en “Copiar”.

## ***Reflexionar y compartir***

### ***Propósito***

Elabore una presentación con los elementos más importantes y su incorporación al aula.

Tiempo aproximado:

- 30 minutos

### **Materiales**

- Computadora
- Programa de presentaciones electrónicas

## Desarrollo

En plenaria, discutan sobre las habilidades y usos del *NetSupport* dentro del Aula Telemática, haciendo énfasis en aquellos puntos que le provocan mayor interés y aplicación con sus alumnos.

## Producto

Presentación de no más de 10 diapositivas en la que se indican los usos de las diferentes herramientas exploradas en este módulo y se describe de manera breve, el propósito de cada una.

## Evaluación

Lograr describir el uso y aplicación de las herramientas del módulo.



# Módulo 5

Enseñar y aprender en el siglo XXI



# Enseñar y aprender en el siglo XXI

## Temario

- Aula centrada en el estudiante
- Destrezas del siglo XXI
- Cómputo 1:1
- Internet para investigar
- Reflexiona y comparte

## Propósito

- Conocer las características del aula centrada en el estudiante
- Identificar las categorías de las Destrezas del siglo XXI
- Discutir los escenarios del cómputo 1:1 y sus posibles implicaciones en el proyecto HDT
- Desarrollar habilidades para buscar, incorporar, conocer y evaluar los recursos de Internet en el Proyecto





# Enseñar y aprender en el siglo XXI

En este módulo, después de conocer y realizar actividades con la plataforma HDT, el Administrador de Clases y el Portal federal, piense en cómo incorporar las destrezas del siglo XXI en su Proyecto. Luego, usted explorará recursos interactivos basados en Internet para colaboración y comunicación entre los estudiantes y discutirá la forma de ayudar a sus estudiantes a utilizar ese recurso de manera segura y responsable. También verá formas de ubicar y evaluar eficientemente recursos de investigación relevantes con esa tecnología.

El cómputo 1:1 representa para el programa HDT un desafío. Conocerán en este módulo los posibles escenarios que se presentarán en las aulas con Internet.

## *Abordar las destrezas del siglo XXI*

Debido a la flexibilidad de Internet y su poder de hacer partícipes a los alumnos, usted debe estar tentado de buscar formas para incluir los recursos de esta tecnología en su unidad considerando lo bien que los recursos pueden ayudar a los alumnos a encontrar metas de aprendizaje y contenidos. En esta actividad, usted piensa en las formas de incluir en la investigación de su proyecto, particularmente, las destrezas del siglo XXI, la comunicación, colaboración y resolución de problemas.

# Actividad 1

# Propósitos

Incorpore al proyecto las destrezas del siglo XXI, la comunicación y la solución de problemas compartiendo con el grupo de trabajo sus ideas.

Comprenda los asuntos legales y éticos relacionados con el uso de medios electrónicos.

Tiempo aproximado:

- *130 minutos*

# Material

- Computadora
- Internet
- Procesador de textos
- Programa de Presentaciones

# Desarrollo

Piense en las siguientes preguntas mientras revisa sus objetivos.

1. Revise sus objetivos de aprendizaje:

- **¿En qué parte de su proyecto deben los estudiantes realizar investigaciones?**

---

---

- **En su proyecto, ¿cuándo se podría mejorar el aprendizaje de los estudiantes mediante la comunicación con otros?**

---

---

- **¿En qué parte de su proyecto será favorable la colaboración?**

---

---

- 2. ¿Cómo puede asegurar que los estudiantes usan estrategias de solución de problemas en todo su proyecto?**

---

---

- 3. Forme pequeños grupos y lleve a cabo una lluvia de ideas sobre cómo usted podría incorporar Internet en su aula para mejorar el aprendizaje de sus alumnos con respecto a la investigación, comunicación y colaboración.**

---

---

Después de examinar los recursos específicos de Internet a usar en su unidad para potenciar las destrezas del siglo XXI de sus alumnos, es importante comprender los asuntos legales y éticos relacionados con el uso de medios electrónicos. En la próxima actividad, explore las leyes de derechos de autor y el uso adecuado de los recursos.

# ***Modelar y enseñar las prácticas legales y éticas relacionadas con el uso de la tecnología***

Acorde con la publicación en línea *Education World*: “Las leyes de derechos de autor están basadas en la creencia de que quien crea un original, trabajo tangible, debe ser compensado por ese trabajo, que la compensación promueve más trabajo creativo y esa sociedad es un completo beneficiario de los esfuerzos creativos de sus miembros” (Starr, 2004). Las personas tienen el derecho a controlar como su trabajo original es usado por otros y es importante que los docentes comprendan y enseñen a sus alumnos sobre el uso de los materiales registrados.

## **Desarrollo**

### ***Paso 1: Explore los derechos de autor***

Con el fácil acceso a Internet y la capacidad de copiar información en línea de manera rápida, los estudiantes y docentes fácilmente pueden olvidar que mucho de ese material es propiedad de alguien más. Haga un examen corto sobre derechos de autor y piense cómo enfrentar los problemas respecto a este tema en su aula.

1. Someta a prueba sus conocimientos sobre las leyes de derechos de autor haciendo el *Examen corto de Derechos de autor*.
2. Aunque los docentes y estudiantes pueden usar materiales con derechos de autor en sus proyectos educativos, el uso de tales materiales no está tan claro. Para comprender mejor sus derechos y limitaciones, vea la *Presentación sobre el caos con los derechos de autor*.
3. Comparta estrategias que usará para asegurarse que sus estudiantes comprenden los derechos de autor y su uso correcto.

4. Discuta los procedimientos específicos de apoyo que puede implementar en su aula para asegurar que se respeten las pautas a seguir.

## ***Paso 2: Cite las fuentes***

Para ser respetuosos de los derechos de autor en un mundo de materiales fáciles de copiar, usted debe establecer una lista de las fuentes de dónde recopiló la información, esto, a medida que encuentra y guarda imágenes, sonidos y texto. Crear un documento de Obras citadas también le ayudará a volver a encontrar recursos cuando necesite información adicional para su proyecto. Aprender a citar fuentes es una destreza importante que los estudiantes de cualquier edad deben dominar.

1. Cree un documento de texto para guardar las direcciones de los sitios web de donde usted toma información textual, gráfica o sonora.
2. En la plataforma **HDT** o portal local, ubique el icono de direcciones para guardar las que sean más relevantes para su proyecto o para sus colegas.

## **Productos**

Documento de texto o presentación de diapositivas con grandes ideas de cómo incorporar las destrezas del siglo XXI al Proyecto.

Documento de texto con las direcciones web del material que tomó de internet para su proyecto.

Ligas dentro del portal local **HDT** con sitios web relevantes para su proyecto.

Si es posible, incorpore un blog en el portal local **HDT** con los documentos que generó en estas dos actividades.

## ***Cómputo Uno a Uno***

Para poder llegar a una mejor comprensión de las distintas formas de integrar eficientemente la tecnología en ambientes de aprendizaje 1:1, lea una o más de las siguientes situaciones. Estos escenarios le proporcionarán una gran cantidad de ideas que pueden ser aplicadas en su aula. Recuerde, estas situaciones

sólo proporcionan una visión general de lo que es realmente posible. No pretenden abordar problemas u obstáculos que pueden acontecer en su aula. Contemple distintas formas de utilizar o adaptar en su propia aula algunas de las ideas mencionadas en estas situaciones particulares.

## Propósitos

Conozca las formas de integrar de manera eficiente la tecnología en ambientes de aprendizaje con cómputo 1:1.

Adapte ideas en su aula utilizando una computadora por estudiante.

## Material

- Computadora
- Internet
- Procesador de textos
- Programa de Presentaciones

## Desarrollo

### *Paso 1: Lea los diferentes escenarios*

#### **Situación 1: Cómputo 1:1 para administrar simultáneamente múltiples actividades en el aula**

La profesora Solís sabe que sus estudiantes de HDT, del curso de ciencias, aprenden muchísimo en el laboratorio práctico durante la unidad de máquinas simples. Incluso los estudiantes con menos aptitudes mecánicas se interesan profundamente, empleando una pista de carritos de juguete para estudiar los planos inclinados, poniendo a prueba diferentes palancas para levantar objetos y probando sistemas de polea para levantar su propio peso. El problema es que no hay tiempo ni suficientes equipos para realizar bien las investigaciones. Debido al tradicional período de cincuenta minutos, el tiempo resulta insuficiente para realizar –basado en la indagación– las investigaciones pertinentes en cada tipo de máquina simple (planos inclinados, palancas y poleas).

Por razones de eficiencia, las sesiones de laboratorio tienen un alto contenido de instrucciones, conduciendo a los estudiantes paso a paso. Con más equipo, la Profesora Solís podría crear grupos pequeños a través de una cuidadosa selección de estudiantes, de modo que aún los que muestran menos aptitudes mecánicas estarían activos y tendrían que manipular el equipo.

La situación cambia cuando cada estudiante tiene una computadora portátil. La profesora Solís desarrolla una *exploración en Internet* con otro docente de ciencias, a través de varias simulaciones de máquinas simples en línea cuidadosamente seleccionadas. Estas simulaciones liberan el tiempo dedicado a impartir la instrucción y prepara mejor a los estudiantes para el uso del equipo utilizado en los laboratorios prácticos (vaya al sitio web: <http://www.araucaria2000.cl/maquinas/maquinas.htm>). El equipo de trabajo diseñó la *exploración en Internet* con una estrategia de rompecabezas, de modo que cada estudiante en un equipo se vuelva un experto en un tipo de máquina simple (a través de la simulación en línea) y sea responsable de enseñar los principios clave a los otros miembros del grupo. La *exploración en Internet* permite mayores opciones para las investigaciones de los equipos de estudiantes y provee instrucciones para las selecciones que hacen los equipos, liberando a la profesora de la labor de observar y guiar sus trabajos.

Con el trabajo adicional de *exploración en Internet*, los laboratorios prácticos permiten la rotación múltiple de grupos más pequeños a través de investigaciones más orientadas a la indagación. Esto les confiere a los estudiantes mayor responsabilidad en la producción de resultados los cuales son recopilados en línea en un reporte de laboratorio del grupo. Cada equipo también utiliza sus resultados para diseñar y conducir otro experimento en algún tipo de máquina simple. Entre otras evaluaciones, los estudiantes completan una prueba tradicional múltiple, excepto que ésta se encuentra en línea y obtienen realimentación inmediata a partir de sus resultados. Una vez terminada la unidad, los estudiantes contribuyen con sus recomendaciones para mejorar la *exploración en Internet* y los laboratorios, otorgándole información fácil de integrar (por ser electrónica) al grupo receptor de la instrucción.

## Situación 2: Cómputo 1:1 constituye la diferencia

Cuando la profesora Rodríguez recuerda los días anteriores a la computación 1:1, se asoma una sonrisa en su cara. Ella observa a sus entusiastas estudiantes de primero cuando inician el día.

“¿Cómo ha cambiado la vida para estudiantes y docentes del aula, este año!”

La profesora hace reminiscencias de solo un año atrás:

“Lo siento Jaime, traté de recuperar tu documento, pero tal parece que alguien lo borró sin saberlo. Vas a tener que empezar de nuevo.”

“Profesora, no puedo encontrar el cuento que escribí hace dos semanas.”

“Profesora, olvidé donde lo dejé. Hace una semana que estuve en esta computadora.”

“No recuerdo donde está mi disco,

“Miguel, Aracely, Rodrigo y Esteban, sé que es difícil pero todos van a tener que intentarlo y hacer turnos esta semana para la elaboración de su presentación.”

“Profesora, no hay suficiente espacio para todos nosotros cuatro en esta computadora.”

“No tengo una computadora en casa, así que no puedo hacer mi investigación esta noche.”

Y ahora, cuando la Profesora Rodríguez empieza su día:

“Tomás, vas a trabajar esta mañana en la presentación de investigación de animales con Miguel, ¿cierto?”

“¡Adelante Sandy, vaya y tome la computadora portátil del aula de medios y empiece la investigación de animales! Envíeme un correo electrónico si tiene cualquier pregunta y estaré de vuelta con usted.”

“Profesora, terminé ayer en la noche mi asignación sobre el Taller del escritor. Voy a darle mi computadora portátil a Carmen, para que pueda seguir los cambios incorporados para nuestra reunión con los compañeros.”

“Diana, traiga su computadora portátil a mi escritorio para sostener una reunión con el docente y editar su folleto. Luego, puede empezar el borrador final.”

“Cristian y yo vamos a utilizar esta computadora portátil para practicar la ortografía de nuestras palabras. Vamos a usar los cinco sitios web que recomendó.”

“Roberto, una vez que usted y Lilly terminen de recolectar por la escuela la información sobre mascotas favoritas, pueden empezar el gráfico. Vayan y llévense sus computadoras a casa y terminen la asignación para el hogar.”

“Zacarías y Ariana, tomen hoy el tiempo para enviarle un correo electrónico a sus compañeros y envíenle la información que recolectaron sobre el águila calva. Apuesto que ellos también les han enviado alguna información.”



Los estudiantes se dispersan ansiosamente para ocuparse de sus asignaciones y el murmullo de estudiantes ocupados llena la atmósfera del aula. La Profesora está a la espera de su primera reunión docente–estudiante sobre el Taller del escritor y observa a sus estudiantes trabajando de manera cooperativa, otros trabajando calladamente de manera independiente y todos trabajando con entusiasmo. Hace solamente un año, parecía que el caos llenaba el aula cuando era el momento de trabajar y ahora la vida parece más organizada con cómputo 1:1. Los estudiantes no solo están aprendiendo los importantes contenidos de primero de secundaria, también están desarrollando y refinando destrezas para toda la vida. Emplear el correo electrónico, el procesador de texto, crear documentos y utilizar Internet, son todas destrezas que necesitarán para ser exitosos en el mundo de hoy y en el futuro. La sonrisa se torna en una gran sonrisa cuando Diana se acerca –computadora en mano– a la Profesora Rodríguez, lista y emocionada para dar inicio a su reunión. Los tiempos han cambiado en el aula, definitivamente, ¡para mejor!

### **Situación 3: Llenar las necesidades de cada estudiante**

La profesora Blanco sabe que en su aula no todos los niños están en la misma condición en un mismo momento. Ella ha detectado que tener una computadora para cada niño puede ayudarle a llenar las necesidades individuales de cada estudiante. Demos un vistazo más a fondo en la clase de Estudios sociales, de los alumnos de sexto nivel de la profesora Blanco. Cada uno de sus estudiantes tiene su propia computadora portátil, conectada a la red del circuito del distrito. Cada estudiante tiene su propio nombre de acceso y contraseña que les permite acceder a sus carpetas personales. Esto le permite a la profesora –que tiene acceso a todas las carpetas de sus estudiantes– colocar asignaciones individualizadas en cada una de las carpetas de sus estudiantes.

Todos los estudiantes se encuentran trabajando en la misma asignación sobre el gobierno de su estado. Veamos como el entorno 1:1 es utilizado para corresponder a dos de las necesidades de sus estudiantes que se encuentran en extremos opuestos del espectro. Para Ricardo, cuya destreza de escritura se encuentra en el extremo más bajo del nivel, la asignación en su carpeta es modificada de modo que dispone de indicaciones para orientar su escritura. Su presentación final será creada haciendo uso de una plantilla. Los enlaces web conducen a páginas de fácil lectura para coincidir mejor con su habilidad. Se le proporcionan enlaces que le permiten correspondencia directa con expertos del gobierno. En años anteriores, Ricardo se frustraba porque no entendía los libros de texto que estaban escritos en un nivel superior a su capacidad. Obtenía bajas calificaciones y se transformó en un problema de comportamiento en el aula. Su autoestima cayó en picada y se sentía “estúpido”. Este año,

Ricardo está activamente involucrado porque tiene sus propias asignaciones que nadie sabe son distintas de las de los demás. Se siente bien con su trabajo, entiende las lecturas y está dispuesto a buscar información en otros sitios web que se encuentran en un nivel superior de destrezas de lectura. Se le ocurren ideas para ponerse en contacto con sus legisladores locales y solicitarles información.

Para Emilia, que es una estudiante talentosa, sus asignaciones también son diferentes. Las asignaciones que la profesora puso en la carpeta de Emilia son de mayor profundidad que las asignaciones de la mayoría de los otros estudiantes. Su alto nivel de lectura y comprensión le permite a la profesora incluir sitios web que se ajustan a sus destrezas. Emilia hace infinidad de preguntas. La computadora le permite buscar respuestas de manera inmediata, justo cuando surgen sus preguntas. Emilia diseñará su presentación desde cero. Queda a discreción de ella buscar expertos en el área para mantener correspondencia con ellos. En el pasado, Emilia hacía sus asignaciones con gran rapidez y socializaba, lo que impedía que los otros estudiantes completaran sus trabajos. Ella también fue considerada como un problema de comportamiento en el aula, aunque era una estudiante talentosa. La profundidad del trabajo que ahora le es asignada, los recursos web y el diseño particular de su producto final, ha aliviado ese problema.

La profesora está sorprendida del modo como éste año más que antes, sus estudiantes están más activamente involucrados. Todos los estudiantes están desarrollando destrezas de investigación y presentación apropiadas a sus niveles. Todos están deseosos de aprender y cada uno de ellos palpa el éxito en esta aula con computación 1:1.

## **Situación 4: Cómputo 1:1 con Mónica**

Mónica es una estudiante de último año en la Secundaria Técnica No.18, una secundaria ubicada en una zona de bajos recursos económicos del centro de la ciudad de aproximadamente 1,500 estudiantes.

La secundaria insta a los docentes a desarrollar unidades interdisciplinarias y Mónica, actualmente, se encuentra trabajando en un proyecto de grupo sobre inmigración en sus clases de Inglés, Historia, Español y Música. También está realizando servicio como voluntaria en un centro migratorio local como parte de los requisitos de aprendizaje de servicio comunitario de la secundaria. Hoy es martes y Mónica tiene clases de Inglés, Historia y Música. Cuando Mónica lleva su computadora a las clases de Inglés, primero verifica su correo electrónico y descubre que su profesor de Estudios Sociales les ha comunicado a todos en su clase respecto a ciertos cambios en la fecha límite para la parte de investigación de su presentación. Ella se siente aliviada al poder contar con tiempo adicional y empieza a buscar en la web, periódicos de inmigrantes, en inglés. Toma algunas anotaciones, resume y traduce al español lo que halló y les envía la información

por correo electrónico al resto de los miembros del grupo, ninguno de los cuales habla inglés.

En la clase de música están dedicándole parte del período al ensayo para un próximo concierto de música representativa de todo el mundo. El docente imparte una corta lectura sobre ritmos latinos y luego Mónica utiliza su computadora portátil para escuchar al *Buena Vista Social Club*, tomando anotaciones de los ritmos que escucha y realiza unas cuantas selecciones preliminares de música que utilizará en su presentación.

La siguiente clase de Mónica es Historia. Aquí es donde tiene lugar la mayoría del trabajo del proyecto. Una de las personas de su grupo está en esta clase y trabajan juntos parte del tiempo, discutiendo la información que ambos encontraron. Mónica tiene una pregunta para su profesor de inglés y sabe que él está en su momento de receso, de modo que le envía un correo electrónico. Él le responde con prontitud. Luego de consultarle a su miembro de equipo, trabaja sola en su presentación, escuchando al *Buena Vista Social Club*, en el género de música preseleccionada. Luego de algunos minutos, recibe comentarios de su profesor de inglés respecto a un borrador de un corto relato relativo a *La crisis de los inmigrantes*. Ella guarda los comentarios para darles un vistazo en la noche.

Mientras se encuentra trabajando en su presentación, le llega un mensaje instantáneo de uno de los miembros de su grupo que está en clases de inglés y tiene un profesor distinto al de ella. El profesor le acaba de dar a él la dirección de un sitio web con varias poesías de recientes inmigrantes y pensó que a Mónica le gustaría darle una ojeada a los poemas en inglés, a ver si hay alguno que pueda utilizar.

Poco antes de finalizar la clase y que Mónica tenga que ir a su práctica de volibol (¡en donde no va tener necesidad de utilizar su computadora!) le envía un correo electrónico a su supervisor en el centro de inmigración para avisarle que se va a retrasar unos 10 minutos debido a una corta reunión, al final de la práctica.

Mónica está encantada de disponer de una computadora que puede llevar consigo a todas sus clases. *Es fabuloso poder tener conmigo todo en lo que estoy trabajando, así puedo encontrar todo lo que necesito, cuando lo necesito. También me fascina trabajar en grupo, y la conexión inalámbrica me permite hablar con mis profesores y los miembros de mi grupo aún cuando no esté con ellos.*

A el profesor Cervantes –el profesor de Historia de Mónica– también le encanta que todos sus estudiantes dispongan de computadoras portátiles. *Es casi imposible planificar proyectos de grupos interdisciplinarios en una secundaria tan grande como ésta, en donde los estudiantes tienen distintos profesores para las mismas materias. Cuando los estudiantes pueden comunicarse unos con otros y con sus docentes durante el día, la experiencia puede ser más amplia y enriquecedora. La computadora también hace posible*

*el que puedan compartir música e imágenes, así como practicar la composición de presentaciones.*

## **Situación 5: Cómputo 1:1 con Diseñar y descubrir**

Diseñar y descubrir, un conjunto de currículum y recursos gratuitos que introduce a los estudiantes en actividades prácticas de ingeniería y diseño ha sido implementado durante algunos años en el CBTI de Santa Clara del Cobre. Sin embargo, éste año, el Director ha recibido una donación que le ha proveído a cada estudiante de una computadora portátil. El centro educativo también ha instalado conexión inalámbrica a Internet. La profesora Rivera está emocionada al hacerles entrega de estas computadoras a sus estudiantes de *Diseñar y descubrir*.

El programa *Diseñar y descubrir* se encuentra muy avanzado y los estudiantes de la profesora Rivera están trabajando en sus modelos de proyecto. Cuando se le pregunta cómo han estado utilizando los estudiantes las computadoras portátiles, el entusiasmo de la profesora Rivera resulta contagioso. *Esperé que las computadoras portátiles fuesen útiles, pero ¡estoy sorprendida por todo lo útiles que han sido! Pudimos comprar el programa para diseños CAD para todas las computadoras y muchos estudiantes se encuentran haciendo modelos computacionales en sus máquinas. Debido a que solamente nos reunimos durante una hora después de clases, tres veces a la semana, los estudiantes están en capacidad de continuar su trabajo en casa, haciendo uso de sus computadoras. Muchos de mis estudiantes provienen de familias de bajos ingresos y no tienen computadoras en sus hogares, de modo que esto ha sido especialmente beneficioso para ellos. También, dado que nos hallamos en una localidad tan remota, no hemos podido contar con orientadores que visiten el centro educativo, pero cada uno de mis estudiantes cuenta con un orientador con el cual, él o ella, están trabajando. Organicé esto con compañías en Guadalajara. Mis estudiantes pueden comunicarse con sus orientadores de manera regular, desde la casa o la escuela, a través del boletín electrónico que hicimos (weblog).*

Continúa diciendo la profesora Rivera, *No sólo el blog les permite enviar sus preguntas, compartir ideas y obtener realimentación inmediata de sus orientadores, sino que también es un sitio desde donde me puedo comunicar con los estudiantes. Dado que es un grupo grande y no los veo todos los días, puedo revisar sus trabajos desde el blog. Los estudiantes suben al blog muchos de sus documentos de Diseñar y descubrir, tales como sus informes de diseños. También me plantean preguntas y unos a otros se envían preguntas en el área de discusión. Los estudiantes se dan unos a otros bien pensadas sugerencias, algo para lo cual no disponemos de tiempo durante las clases.*

Puesto que los estudiantes trabajan en proyectos individuales, la profesora Rivera explica que la computadora les permite –en todo momento– acceder a información relacionada con sus proyectos. Por ejemplo, los estudiantes pueden buscar en el sitio web de patentes e investigar invenciones pasadas que pueden asemejarse a sus ideas.

Estas son sólo algunas de las maneras en que los estudiantes de *Diseñar y descubrir* están sacando provecho de la computación 1:1. Aún cuando los proyectos de los estudiantes no se encuentran todavía terminados, la profesora Rivera ha notado el impacto de las computadoras en la calidad del trabajo y en el nivel de interés sostenido en sus estudiantes. *Los estudiantes se ven a ellos mismos como ingenieros y diseñadores. Ellos se percatan, a partir de nuestras excursiones de campo, que las computadoras son utilizadas por profesionales en estas áreas y que están aprendiendo cómo sacar provecho de estas herramientas. Tal como un lápiz, la computadora se ha convertido en algo natural para ellos pero que es utilizada todo el tiempo.*

## Situación 6: Cómputo 1:1 con Inglés de secundaria

Luego de treinta años de impartir inglés en la secundaria, la profesora Rebeca Macías comprende que los estudiantes mejoran como escritores cuando aprenden que la escritura es un proceso que involucra ciclos de lluvia de ideas, creación de borradores, revisión de compañeros, reflexión y revisión. La experiencia le ha enseñado a la profesora Macías que proporcionarles a los estudiantes la oportunidad de publicar sus mejores trabajos, representa otro paso crítico para la motivación de jóvenes escritores.

Este año, la secundaria de la Profesora Macías dotó a cada estudiante con una computadora portátil para ser utilizada en el centro educativo y en el hogar. Un curso de verano diseñado para el personal ayudó a responder las preguntas en torno a la utilización del equipo. Realizando lluvia de ideas con otros docentes de Español, la llevó a pensar en distintas maneras de utilizar este extendido acceso a computadoras, como un elemento de apoyo a sus metas de aprendizaje.

Hoy, a esto se asemeja su clase: Las tapas de los computadoras portátiles están levantadas desde el mismo momento en que los estudiantes se sientan en sus escritorios. Frecuentemente, la profesora Macías da inicio a sus clases con una rápida asignación escrita, la que ella compara con músicos haciendo sus escalas. Los estudiantes se acomodan en sus asientos, seleccionan alguna de las indicaciones que la profesora Macías ha proyectado en un pizarrón electrónico y se dedican a trabajar. Luego de transcurridos 10 minutos, envían su trabajo por correo electrónico a los dos compañeros que forman parte del pequeño grupo y los miembros del equipo se amontonan para proveerse –unos a otros– realimentación oral. Con computación 1:1, no hay que esperar

para tener acceso a una computadora, no hay que estar mandando papeles, ni hay que esforzarse por tratar de leerse –unos de otros– los manuscritos. La asignación escrita es realmente rápida, justo como lo pretendía la profesora Macías.

Luego, la Profesora Macías pasa a una discusión de clase sobre las asignaciones actuales de los estudiantes que consiste en escribir un relato corto en primera persona. La clase ya ha leído y analizado varios relatos publicados incluyendo, tanto cuentos clásicos –que la profesora Macías asignó– como escritos contemporáneos que los estudiantes encontraron en línea. La Profesora Macías les prometió a los estudiantes que tendrían la oportunidad de publicar su mejor trabajo al final del semestre en una revista de literatura de la clase, de diseño propio. Hoy, discuten cuatro párrafos de apertura (todos tomados del trabajo en progreso de los estudiantes) y cada uno de ellos mostrando una estrategia diferente para cautivar el interés del lector. Añade sus propias opiniones a la discusión, modelando el papel del compañero revisor, papel que ella insta a los estudiantes efectuar entre ellos.

Los estudiantes se acomodan para pasar el resto de la clase trabajando en sus relatos. Algunas utilizan su tiempo para escribir, otros se reúnen en grupos de revisores, sentándose uno junto al otro con las computadoras portátiles abiertas. Algunos realizan investigación por Internet, buscando detalles auténticos relacionados con el período histórico que escogieron para su relato. La profesora Macías toma asiento en la esquina para recibir consultas de cualquier estudiante que esté preparado para una reunión respecto al relato. Una chica llamada Sara prácticamente se abalanza con su computadora para enseñarle a la cómo revisó una escena. Mientras la profesora provee realimentación, Sara toma nota en su computadora. La profesora sabe que los estudiantes estarán revisando estas notas tarde en la noche, cuando ella esté en casa trabajando en su relato. Le dice a Sara: *si luego necesitas más realimentación, simplemente envíame un correo electrónico. Estaré revisando mensajes.*

Un chico llamado Mario espera su turno. Él perdió clases debido a que la semana pasada estaba enfermo, pero envió un borrador de su trabajo desde la casa, usando su computadora portátil. La profesora está contenta de ver su motivación. A inicios del año, él había sido uno de sus escritores renuentes. A través de correspondencia electrónica que había sostenido con la madre, la profesora Macías se enteró que él es un ávido lector de ciencia ficción. Desde entonces, ella lo motivó a que escribiera en el estilo de sus autores favoritos y nunca falló en la entrega de alguna tarea.

A medida que el período de clase llega a su fin, la Profesora Macías les recuerda a los estudiantes que la fecha final para la conclusión del relato es la próxima semana. Luego, a nivel de clase, los estudiantes escogerán cuáles relatos incluir en su propia revista literaria. Tarea final: enviarle a la Profesora Macías, por correo electrónico, un nombre para la revista de la clase. *Es su espacio, les recuerda.*

## Situación 7: Cómputo 1:1 promueve las evaluaciones alternativas

Karla y su grupo acaban de ponerle los toques finales a su nuevo video de conocimientos básicos de multimedia, titulado: *¿Es siempre confiable la máxima, Ver para creer?* Ella sabe que sus compañeros de clase evaluarán este video a partir de la matriz de valoración que su profesora les envió por correo electrónico al inicio de la unidad. Le resultará fácil a Karla añadir la presentación del video a su portafolios electrónico, un nuevo requisito a partir de este año para los estudiantes de primer grado, dado que todos recibieron computadoras portátiles.

Es marzo y Karla utiliza su computadora en todas sus clases, desde investigar y toma de apuntes, hasta la recolección de datos en tiempo real y en proyectos de colaboración a distancia. Quizás lo más importante, Karla está creando una colección digital de su trabajo a través del año. El portafolios que creó en sexto de primaria (Enciclomedia) no era más que un archivo lleno de papeles, le hubiese resultado imposible incluir algo tan dinámico como una presentación en video.

El hecho de poder tener acceso diariamente a su propia computadora le confiere a Karla la posibilidad de –fácilmente– crear, recolectar y organizar su trabajo. Asimismo, Karla lleva una carpeta de “trabajos en curso” en su computadora, organizada por materia y extrae y escoge material de esta carpeta para su portafolios final. Los profesores de Karla colocaron un grupo de documentos; incluyendo directrices para la auto-reflexión y un listado de los objetivos de aprendizaje o contenidos a ser cubiertos, en una carpeta compartida a la cual los estudiantes pueden acceder cuando seleccionan y reflexionan sobre las distintas partes de sus portafolios.

Karla piensa que esta forma de evaluación alternativa brinda un panorama mucho más amplio de sus logros que lo evidenciado en el pasado, utilizando principalmente pruebas tradicionales de lápiz y papel. Este nuevo tipo de evaluación proporciona evidencia de ideas y procesos que, de otro modo, hubiese sido difícil de documentar. Este proceso digital muestra más que lo aprendido académicamente por Karla, también exhibe sus crecientes destrezas tecnológicas. Karla reúne y organiza los componentes de su portafolios a partir de una variedad de medios, tales como videos, audio, texto y gráficos. Por ejemplo, algunos de los componentes actuales en su portafolios incluyen fotos digitales que documentan el proceso empleado cuando se diseña un nuevo juguete, base de datos creadas para analizar y graficar los datos recolectados cuando se estudia el crecimiento poblacional, la narración –grabada– de su reflexión en su weblog, páginas web enfocadas en una unidad sobre hambre y pobreza, y –por supuesto– su nueva creación en video.

Karla trabaja con sus compañeros de clase para publicar sus portafolios en el sitio web del centro educativo, durante el año. El trabajo es fácilmente



accesible para los estudiantes, padres y docentes. La profesora de Karla utiliza los portafolios como un medio para mejorar la comunicación con los padres, proveer de realimentación a los estudiantes y reflexionar en sus propias estrategias de enseñanza. Karla piensa grabar un disco compacto de su portafolios para llevarlo consigo en toda la secundaria y utilizarlo como un registro permanente de su octavo año escolar. Este disco compacto atesorará –en muchos medios– todo un año de enriquecedoras experiencias y logros.

## Situación 8: Colaboración 1:1

Ramón tiene dos años más de secundaria. Él permanece en clases desde las 7:00 a.m. hasta las 2:15 p.m. y trabaja en una cuadrilla de limpieza de oficinas desde las 7:00 p.m. hasta las 11:00 p.m. En el corto período que le queda entre el colegio y el trabajo tiene que comer, cambiarse de ropa y hacer la mayoría de sus asignaciones. Él estudia algo durante el almuerzo y en la aula de medios a las 11:15 p.m. La mayor parte de los fines de semana está libre, pero usualmente dedica ese tiempo a ayudar a su hermano en la construcción de una casa, cerca de su familia.

Una de sus clases favoritas es Ciencias. Durante las últimas dos semanas, la clase ha estado trabajando en una recomendación de la Secretaría de Agricultura en relación a la aprobación de alimentos genéticamente modificados para el consumo humano. Ramón y su compañero Eduardo están recomendando que la secretaria proscriba estos alimentos, por el riesgo de contaminación genética de otras plantas cercanas a los cultivos. Eduardo está investigando incidentes de contaminación anteriores, mientras que Ramón construye un modelo matemático para probar que la contaminación es inevitable.

A pesar de que son colaboradores en este proyecto, Ramón y Eduardo no disponen de tiempo para reunirse y discutir el proyecto fuera de clases. Eduardo trabaja en el negocio de limpieza en seco de su familia la mayoría de las tardes y los fines de semana. Ellos comparten un tiempo en el aula de medios y frecuentemente trabajan en el proyecto con sus computadoras portátiles, juntos en una mesa. Ramón trabaja independientemente en su parte del proyecto y luego le envía un borrador por correo electrónico a Eduardo. Eduardo lo revisa, hace comentarios del documento y luego lo envía de vuelta por correo electrónico. La mayoría de sus documentos pasaron por cuatro o más revisiones durante la primera semana del proyecto.

El equipo también utiliza el *weblog* de la clase para mantenerse en contacto mientras avanzan a lo largo del proyecto. Han invitado a otros equipos a las conversaciones y siempre están deseosos de observar qué posición están tomando sus compañeros de clase. Usualmente, Ramón toma su tiempo de descanso en el trabajo cerca de un punto de acceso inalámbrico, así puede revisar su correo electrónico y enviarle a Eduardo sus documentos más recientes.



Debido a que está tan ocupado, Ramón se siente afortunado que puede utilizar parte de una hoja electrónica que creó para una clase de matemáticas, en este proyecto. Simplemente hizo una copia de ese archivo en su computadora y cambió unas cuantas fórmulas. Es casi como hacer trampa, pero disponer de todo su trabajo junto en su computadora, le permite hacer las relaciones entre las clases que está llevando. Tener contacto inmediato con sus compañeros de clase no parece inusual, ni aún excitante. Es simplemente el modo como se hacen las cosas en su centro educativo. Él no puede imaginarse cómo se comunicaban los estudiantes en el pasado.

### Situación 9: La transición hacia el cómputo 1:1

La profesora Sánchez recuerda el año pasado y se maravilla de la transformación. Ella y los demás docentes de la secundaria recibieron computadoras portátiles este verano y un curso de desarrollo profesional para ayudarles a prepararse para un nuevo programa que da inicio este año: computadoras portátiles para cada estudiante. Por supuesto, todos estaban asustados. Nadie sabía a cabalidad cómo esto podría afectar su sistema de enseñanza. Las nuevas ideas y lecciones creadas durante los talleres de verano fueron fascinantes pero, ¿qué pasará realmente cuando las computadoras sean puestas en manos de adolescentes? En primer lugar, su clase de inglés no cambiará mucho, excepto que ahora los estudiantes digitarán más en sus asignaciones en lugar de escribir. Pero la red inalámbrica y el sistema de correos electrónicos para los estudiantes les permiten ir más allá de las asignaciones. Los estudiantes empezaron a colaborar por cuenta propia. Utilizaron a sus amigos como *cajas de resonancia* para sus reflexiones en poesía y literatura, aún si no compartían la misma aula. A medida que la profesora se sentía más cómoda con las computadoras portátiles, como parte regular de su aula, y vio el potencial de semejante colaboración espontánea, empezó a diversificar las actividades “normales” del aula y el currículo.

El centro educativo instaló varios ambientes en línea que los docentes podían utilizar para la comunicación con el estudiante: correo electrónico, cartelera de anuncios, calendarios, salas de chat, entre otros. La profesora Sánchez creó pequeños grupos en la cartelera de anuncios para que sus estudiantes expusieran sus opiniones acerca de una sección en particular de la obra literaria y respondieran –unos a otros– los escritos. Cuando leyó detenidamente las publicaciones, se maravilló de las significativas y profundas respuestas. Dado que los estudiantes podían publicar en cualquier momento (durante o después del período designado a la clase), los estudiantes podían profundizar más y aún aportaban investigación externa para sustentar sus ideas.

También hubo otros cambios, aparentemente menores, pero con un impacto significativo. En lugar de entregar las asignaciones manuscritas, los estudiantes

las enviaban por correo electrónico. La profesora pudo entonces seguirle la pista a los cambios y proveer realimentación de un modo más rápido y significativo. Se dio como resultado un mayor número de revisiones y escritos. Se les enseñó a los estudiantes como utilizar este recurso por ellos mismos y llevaron a cabo más revisiones de sus trabajos por los compañeros. El correo electrónico también posibilitó un mayor número de respuestas individualizadas a las preguntas y necesidades de los estudiantes. La profesora también creó una “tutoría” fuera del horario escolar, en donde sus estudiantes podían llegar y “reunirse” para discutir las asignaciones en una sala de chat creada en el centro educativo y recibir orientación o ideas directamente de ella o de otros estudiantes. Frecuentemente, las discusiones en esta sala de chat privada fueron tan animadas y atinentes como las discusiones en el aula.

Cuando la administración le pidió a todos los docentes que publicaran sus calendarios en línea con una descripción de las actividades y las asignaciones mandadas, la profesora Sánchez ya lo había hecho con sus clases. El verdadero momento decisivo aconteció cuando se percató que también podía acceder a los calendarios de los otros docentes. Advirtió que los docentes de francés e inglés requerían de estudiantes para enviar por correo electrónico asignaciones por medio de archivos de sonido para verificar la pronunciación; varios docentes de matemática estaban asignando tareas para el hogar que requerían de la utilización de *programas* sofisticados que fueron instalados en las computadoras portátiles de los estudiantes, de modo que podían utilizar el *software* en casa, así como el centro educativo; los estudiantes de física estaban diseñando sus propias simulaciones. Cuando leyó que uno de los docentes de historia estaba iniciando una unidad que cubría la *Revolución Industrial*, vio una oportunidad.

Anteriormente, la colaboración con otro docente de alguna otra materia, era difícil sino imposible. Diferencias de horarios, diferentes estudiantes, falta de tiempo para reunirse, pero ahora con computación 1:1, recordó como su mente voló con las posibilidades. Le escribió un correo electrónico al docente para averiguar si él estaría interesado en realizar algún trabajo interdisciplinario. No importaba que no compartiesen los mismos estudiantes (sus estudiantes siempre podrían discutir la influencia histórica en la literatura y la influencia de la literatura en la historia). Al principio, inició como una pequeña cartelera en donde los estudiantes podían llevar sus conocimientos en literatura o en historia, para discutir preguntas abiertas. El trabajo interdisciplinario aumentó con otras unidades, incluyendo el desarrollo de un *Webquest* en donde un estudiante de literatura era combinado con un estudiante de historia, la creación de un sitio web dedicado a la colaboración, con trabajos originales de los estudiantes, incorporación de la clase de arte, y discusiones con líderes y expertos, estatales y locales. Los estudiantes empezaron a ver que la historia, la literatura, el arte y la *vida* están realmente interconectados. Al trabajar de manera colaborativa y disponer de acceso a sus compañeros y a la investigación en cualquier momento, les ayuda a los estudiantes, descubrir el verdadero

significado detrás de las fechas y los eventos. Antes de este ubicuo y fácil acceso a estas herramientas tecnológicas, este tipo de integración hubiese sido una tarea sobrecogedora, pero ahora, el uso de computadoras portátiles ha permitido a los estudiantes disponer de una verdadera escuela sin paredes y –posiblemente– sin limitaciones.

## ***Paso 2: Preguntas de discusión***

Luego de haber leído las situaciones de computación 1:1, responda las siguientes preguntas. Prepárese, para compartir sus ideas:

- 1. ¿Cuál situación leyó? Dé un breve resumen de la situación y las impresiones particulares que le causó el caso de aula o la situación del estudiante citado.**

---

---

- 2. ¿Cuáles ideas podría utilizar a partir de estas situaciones?**

---

---

- 3. Piense en cómo la computación 1:1 cambió el entorno del aula en estas situaciones. ¿Cuáles cambios anticipa en su aula?**

---

---

- 4. ¿Cuáles retos o desafíos observa como posibles con la computación 1:1, en su caso?**

---

---

5. ¿Cómo puede hacer uso de la computación 1:1 para superar los desafíos tradicionales en el aula (por ejemplo, estilos de aprendizaje diferenciado, problemas de acceso a la tecnología, entre otros?)

---

---

## Productos

Tabla de contenidos que contiene: resumen de las situaciones con cómputo 1:1; cambios en el entorno escolar; retos y desafíos con 1:1; finalmente cómo superar los desafíos tradicionales en el aula con 1:1.

# *Usar Internet para investigar*

Las personas usualmente piensan en Internet como una herramienta de investigación. Encontrar, evaluar e interpretar información en línea es una destreza crítica para el éxito en lo académico y la vida real. Sin embargo, el uso efectivo de Internet va más allá de realizar una investigación. Las nuevas tecnologías de web ofrecen ambientes de colaboración en los que los individuos interactúan con otros usuarios y contribuyen al contenido del web. En esta actividad, usted explora formas en las que los estudiantes pueden usar Internet para realizar investigaciones. En actividades posteriores, usted explorará la forma en que Internet ayuda a los estudiantes a comunicarse y colaborar con otros.

## Propósitos

Que los docentes conozcan las formas de usar Internet para realizar investigaciones.

Que conozcan los motores de búsqueda y las herramientas de Internet para saber cómo, los docentes pueden comunicarse y colaborar con otros colegas.

## Material

- Computadora
- Internet

Tiempo aproximado:

- 120 minutos

## Desarrollo

### *Paso 1: Localice recursos en Internet*

#### Usar motores de búsqueda

Los motores de búsqueda populares, como [www.google.com.mx](http://www.google.com.mx) y <http://mx.yahoo.com/>, guían al usuario a buscar información en Internet.

La búsqueda no estructurada proporciona infinitas oportunidades de perderse, pero cuando los estudiantes se les enseña a buscar eficientemente, se encuentran una gran variedad de sitios web pertinentes y fiables que les ayudan en su investigación.

Cuando se conduce una investigación en el web, el hacer su búsqueda más restrictiva le permite localizar la información más útil. Como en cualquier tipo de investigación, el primer término que viene a la mente (por ejemplo, selva) puede producir demasiados resultados irrelevantes o sitios web. Por lo tanto, es posible que tenga que pensar en una forma más específica de redactar su búsqueda (como, “selva lacandona”). Cuando la búsqueda de términos contenga dos o más palabras, debe llevar comillas al principio y al final de la frase para llevar a cabo una búsqueda más exacta.

1. En el espacio abajo, escriba palabras claves que puede utilizar para encontrar información sobre los temas de su unidad y, a continuación, elija un motor de búsqueda para realizar su búsqueda.

---

---

2. **Etiquete o marque cualquier sitio web que desee usar. Puede guardar las direcciones en la plataforma HDT del Portal local. Ubique el icono para guardar sitios web.**

**Consejo para el aula:** Los estudiantes pueden compartir con sus compañeros los recursos que encuentren por medio de la característica de compartir de la mayoría de los sitios para marcado o rotulado de sitios web.

## Buscadores de sitios especializados

Si está investigando un tema inusual o desea asegurar que sus sitios sean apropiados para la edad, puede que usted desee usar un motor de búsqueda especializado. Revise los motores de búsqueda para sitios especializados. Usted puede encontrar lo siguiente:

- Motores de búsqueda especializados tales como [www.galenicom.com](http://www.galenicom.com) para búsquedas en medicina, orientado a los profesionales de la salud
- Motores de búsqueda para estudiantes y académicos como <http://scholar.google.com.mx>
- Sitios educativos ordenados por temas académicos como <http://www.icarito.cl>

El facilitador del curso HDT le podrá orientar para encontrar más sitios especializados.

## *Paso 2: Encuentre imágenes, sonidos y videos*

Si necesita encontrar imágenes, sonidos o videos para desarrollar su unidad, use lo siguiente:

- Motores de búsqueda que pueden encontrar específicamente sonidos, imágenes y video
- Sitios web de multimedia que contengan imágenes, sonidos y videos apropiados para usos educativos

**Nota:** Asegúrese de citar las fuentes de los recursos de multimedia en el documento de texto que creó anteriormente o en el Portal local HDT.

Consejo para el aula: Enseñe a sus estudiantes un proceso para encontrar los recursos de multimedia que necesitan y citar sus fuentes correctamente. Otro tema a considerar es el tamaño de los recursos de multimedia que los estudiantes eligen usar. Los archivos multimedia pesados entorpecen la colaboración y la capacidad de otros para acceder a los recursos.

1. Localice recursos de investigación para su unidad. Marque, etiquete o guarde en sus favoritos.
2. Guarde una imagen en la carpeta *imágenes\_sonidos* de su carpeta del Proyecto.
3. De ser apropiado para el Portafolios de la unidad, también puede guardar un sonido o video en la carpeta *imágenes \_ sonidos* en su carpeta del Proyecto.

## Productos

Documento de texto con sitios web de los recursos para el proyecto.

Imágenes, textos o sonidos para incorporar al proyecto.

## *Reflexión y compartir*

Comparta lo aprendido en este módulo con sus colegas de clase.

Recuerde guardar todos sus documentos en un lugar seguro e incorpóralos a la plataforma del Portal local **HDT**.





# Módulo 6

**Crear mi Plan de clase**



# Crear mi Plan de Clase

## Temario:

- Componentes de un proyecto didáctico
- Cómo integrar los planes y programas a tu Proyecto didáctico
- Incorporar Internet al Proyecto didáctico
- Adaptarse a un aula centrada en proyectos didácticos
- Diseñar recursos

## Propósitos:

- Conocer los componentes del proyecto didáctico con el enfoque basado en Proyectos
- Identificar los elementos de los programas de estudio
- Integrar los programas de estudio al Proyecto didáctico
- Conocer los criterios de búsquedas avanzadas en Internet para incorporarlas al Proyecto
- Desarrollar recursos de colaboración con la plataforma HDT



# Crear mi Plan de Clase

El aprendizaje basado en proyectos es un modelo pedagógico centrado en el estudiante. Este tipo de aprendizaje desarrolla conocimientos y destrezas de contenido a través de una tarea más amplia que promueve la indagación del estudiante y evaluaciones auténticas de aprendizaje en productos y desempeños.

El currículo basado en proyectos se guía mediante preguntas importantes que enlazan el contenido de los programas oficiales de estudio y el pensamiento de orden superior con el contexto del mundo real.

## Propósitos

Desarrolle su plan de clase con el enfoque del aprendizaje basado en proyectos incorporando los planes y programas de estudio de su asignatura.

Adquiera habilidades de búsqueda avanzada en Internet.

Incorpore a su proyecto recursos de colaboración y resolución de problemas en su Centro escolar.

Tiempo aproximado:

- 180 minutos

## Material

- Computadora
- Planes oficiales de estudio
- Internet

# Proyecto didáctico

## Introducir el aprendizaje basado en proyectos

Las unidades basadas en proyectos incluyen una variedad de estrategias pedagógicas para involucrar a todos los estudiantes independientemente de sus estilos de aprendizaje. A menudo los estudiantes colaboran con expertos externos y miembros de la comunidad para responder a preguntas y obtener un significado más profundo del contenido. Se usa la tecnología para apoyar el aprendizaje.

Los beneficios del aprendizaje basado en proyectos incluyen:

- Fomenta la indagación activa y el pensamiento de nivel superior. (Thomas, 1998)
- Aumento de la asistencia, crecimiento de la auto-confianza y mejores actitudes hacia el aprendizaje. (Thomas, 2000)
- La ganancia académica es igual o mejor que aquella generada por otros modelos, con una mayor responsabilidad por su propio aprendizaje entre los estudiantes involucrados en proyectos que durante las actividades más tradicionales en el aula. (Boaler, 1999; SRI, 2000)
- Oportunidades para desarrollar destrezas complejas, tal como el pensamiento de orden superior, resolución de problemas, colaboración y comunicación.
- Acceso a un rango más amplio de oportunidades de aprendizaje en el aula, ofreciendo una estrategia para involucrar a aprendices culturalmente diversos. (Railsback, 2002)

## Desarrollo

### *Considere los enfoques de un proyecto*

El aprendizaje basado en proyectos es un modelo pedagógico que involucra a los estudiantes en la investigación de problemas cautivadores. Los proyectos que constituyen las oportunidades más fuertes de aprendizaje en el aula pueden

variar significativamente en cuanto a la materia y el alcance y se pueden aplicar en un amplio rango de niveles educativos. Los proyectos colocan a los estudiantes en un papel activo respecto a:

- Capacidad para resolver problemas
- Toma de decisiones
- Investigación
- Documentar

Las siguientes características ayudan a definir unidades efectivas basadas en proyectos:

*Lista de cotejo de las características de un proyecto didáctico*

- Los estudiantes están en el centro del proceso de aprendizaje.
- El proyecto se enfoca en objetivos importantes del aprendizaje acorde con los contenidos.
- El proyecto involucra múltiples tipos de evaluación continua.
- El proyecto involucra tareas y actividades relacionadas entre sí que se realizan en un plazo determinado.
- El proyecto tiene conexiones con el mundo real.
- Los estudiantes demuestran conocimiento y destrezas a través de productos y desempeños que son publicados, presentados o exhibidos.
- La tecnología respalda y mejora el aprendizaje del estudiante.
- Las destrezas de pensamiento son integrales al trabajo del proyecto didáctico.
- Diversas estrategias pedagógicas apoyan múltiples estilos de aprendizaje.

Mientras trabajan en proyectos, los estudiantes desarrollan destrezas del siglo XXI para el mundo real, como:

- Trabajar bien con otras personas
- Tomar decisiones meditadas
- Tomar la iniciativa
- Resolver problemas complejos
- Autogestión
- Comunicarse de manera efectiva

No es necesario que todas las unidades incorporen enfoques de proyecto al aprendizaje, sino cuando es adecuado, la integración de un proyecto puede

mejorar mucho el aprendizaje del estudiante. Existen diferentes niveles de diseño de proyectos. Algunas unidades se basan en proyectos de principio a fin, mientras que otras unidades sólo incorporan un proyecto como experiencia culminante o en una parte de la unidad. En el siguiente paso, usted examina las diferentes maneras de integrar proyectos a una unidad.

## *Cómo integrar los planes y programas a su proyecto didáctico*

Los estudiantes que trabajan en proyectos eligen el contenido, el proceso y cómo muestran lo que han aprendido. Esto no significa, sin embargo, que aprenden cualquier cosa que quieran. Sus experiencias de aprendizaje deben garantizar que cumplan con los contenidos y con los requerimientos de los programas oficiales de estudio.

En un ambiente de aprendizaje centrado en el estudiante y basado en proyectos, los estudiantes demuestran que cumplen con las expectativas de los programas oficiales de estudio por medio de productos o desempeños.

Estas demostraciones del aprendizaje complementan las pruebas y exámenes cortos tradicionales basados en los contenidos. En lugar de tan solo recordar información, los estudiantes aplican los nuevos conocimientos de manera significativa para resolver problemas interesantes. Los proyectos le piden a los estudiantes que usen el conocimiento para convencer a otros, que realmente entienden el material, mientras que los exámenes cortos y las pruebas de respuestas cortas sólo sugieren que los entienden (Wiggins, 1998).

En esta era de responsabilidad y desempeño, los proyectos deben desarrollarse alrededor de los programas oficiales de estudio para asegurar que los estudiantes aprendan el contenido y destrezas correctos. Algunos docentes ven los proyectos como distracciones, actividades de cierre de la unidad o extensiones, una vez que los estudiantes completan las asignaciones, clases y exámenes. Sin embargo, con los proyectos basados en los programas oficiales de estudio, los estudiantes profundizan en el contenido y aplican su aprendizaje a las experiencias del mundo real. Los docentes organizan el aprendizaje de sus alumnos con base en preguntas que unen los intereses de los estudiantes con el currículo.



El primer paso en el diseño de proyectos es identificar los elementos de los programas de estudio que usted desea que satisfagan sus estudiantes al final de su unidad. Y a partir de éstos, usted deriva los objetivos de aprendizaje y las preguntas significativas.

## ***Paso 1: Identifique los programas oficiales de estudio***

Para establecer las bases de una buena planificación de proyectos, revise los contenidos y objetivos e identifique aquellos que debe enseñar y evaluar en su unidad.

1. Abra su plan de clase desde la carpeta *HDT\_Plandeclass*.
2. Ubique los programas oficiales de estudio. Si necesita ayuda para encontrar sus programas oficiales de estudio, vaya a: <http://www.reformasecundaria.sep.gob.mx/doc/programas/2006/planestudios2006.pdf> o busque el que corresponda a su estado.
3. Cuando tenga abierta la página de la Secretaría de Educación Pública, marque y coloque en sus favoritos.
4. Si los programas de estudio están disponibles para bajar, guarde el archivo en la carpeta *HDT\_Plandeclass*.
5. Piense sobre los contenidos y objetivos posiblemente relacionados con su unidad. Copie y pegue cualquiera de los contenidos y objetivos dentro de su plan de unidad.

**Nota:** Usted refinará y limitará el número de objetivos y contenidos que posteriormente desea utilizar para su unidad.

## ***Paso 2: Cree objetivos para el aprendizaje***

Identificar lo que desea que aprendan los estudiantes con una unidad es el primer paso y el más importante, en el proceso de diseño de unidad. De los programas oficiales de estudio que escogió en el Paso 1, debe crear un conjunto inicial de objetivos para el aprendizaje para su unidad. Sus objetivos deben:

- Resumir lo que desea que sus estudiantes comprendan o demuestren.
- Enfatizar el aprendizaje de conceptos usando las destrezas del siglo XXI y el pensamiento de orden superior.
- Ser evaluados a lo largo de la unidad

Los propósitos no deberían centrarse en las actividades, tareas o destrezas tecnológicas.

Revise los ejemplos de propósitos a continuación:

Propósitos orientados a tareas Imprecisos	Propósitos orientados al aprendizaje Específicos
Los estudiantes crearán presentaciones multimedia	Los estudiantes crearán presentaciones multimedia persuasivas apropiadas para un determinado público.
Los estudiantes hacen investigaciones en las empresas locales (pueden utilizar el Internet)	Los estudiantes se reunirán, analizarán, organizarán, reflexionarán y procesarán la información sobre las empresas locales en una variedad de maneras.
Los estudiantes crearán sus presentaciones mostrando datos sobre el clima.	Los estudiantes representan los datos sobre el clima local a través de gráficos y diagramas u otras ayudas visuales.
Los estudiantes piensan acerca de su lectura.	Los estudiantes harán conexiones entre ellos y la vida de las personas en biografías.

Continúe con los siguientes pasos para crear los objetivos del aprendizaje para su Plan de Clase.

1. Revise sus contenidos. A medida que observa los contenidos del programa de estudios, piense en lo que desea que puedan saber, hacer o comprender sus estudiantes.
2. Revise las *Destrezas para el siglo XXI*:
  - a. Aprendizaje y destrezas de innovación
  - b. Información, medios y destrezas tecnológicas
  - c. Destrezas profesionales

**Nota:** Todas las destrezas para el siglo XXI deben ser abordadas en el transcurso de un año académico, aunque no necesariamente en una sola unidad.
3. Lea las descripciones de cada destreza y piense cuáles destrezas serán más correctas para su Plan de clase. Incorpore las destrezas seleccionadas a sus objetivos al redactar su Plan de clase. Todas las

destrezas del siglo XXI deben ser abordadas en el transcurso de un año, aunque no necesariamente en una sola unidad.

4. Usted puede utilizar las líneas a continuación en su idea del proyecto, pero luego, redacte el conjunto inicial de objetivos en su plan de la unidad.
5. Después de teclear los borradores de sus objetivos dentro de su Plan de clase, resalte los objetivos que contienen las palabras que evidencien destrezas de pensamiento de orden superior, use los documentos Taxonomía revisada de Bloom.
6. Revise sus objetivos para asegurarse que incluyan las destrezas de pensamiento de orden superior y las destrezas del siglo XXI.

## *Prácticas pedagógicas: Adaptarse a un aula centrada en Proyectos*

Mientras usted pensaba en cómo incorporar los proyectos a su plan de clase, identificó los contenidos, los objetivos y las preguntas orientadoras del currículo para ayudarles a enmarcar su Plan de clase.

Puede tener inquietudes sobre la forma de cumplir de manera efectiva con los contenidos y objetivos en un aula basada en proyectos, centrada en los estudiantes en la que éstos construyen muchos de sus propios conocimientos, en lugar de recibir información y enseñanza sólo del docente. En la transición a un aula centrada en los estudiantes, los estudiantes aún deberán realizar exámenes estandarizados y realmente cumplir con los objetivos del aprendizaje y con los contenidos. Otras inquietudes prácticas que tratan con la responsabilidad y limitaciones de tiempo también deben ser respondidas.

Durante esta actividad, usted discute sus inquietudes y las posibles soluciones para cumplir con los contenidos y objetivos en un aula centrada en los estudiantes, además experimenta el uso y la creación de un wiki en la plataforma HDT. Un wiki es un “tipo de sitio web que permite que los visitantes mismos agreguen, quiten, editen y cambien fácilmente parte del contenido disponible ... Esta facilidad de interacción y funcionamiento convierte a las wiki en una herramienta efectiva para la edición colaborativa.” (Wikipedia, 2006)

1. Divida el grupo en tres para esta actividad. Anote la pregunta asignada a su grupo por el capacitador:

- a) ¿De qué manera asegura que los estudiantes cumplan con los contenidos y los objetivos –y cumplan suficientes de éstos para que el esfuerzo valga la pena– en actividades y proyectos abiertos?
- b) ¿Si los estudiantes están a cargo de su propio aprendizaje, cómo asegurarnos que aprendan lo que es importante?
- c) ¿Cómo aseguro la responsabilidad cuando los estudiantes trabajan en grupo?

2. Los capacitadores le darán la dirección de un wiki Público o le dirán en qué parte del portal local **HDT** pueden acceder a la dirección del sitio wiki (URL) para esta discusión. Anótelos:

---

3. Seleccione a una persona en el grupo para crear los siguientes elementos:

- a. Nueva sub-página
- b. Título para su página
- c. Pregunta qué están discutiendo
- d. Tablas de 2 columnas, 8 filas con "Inquietudes" en la columna de la izquierda y "Soluciones" en la columna de la derecha.

4. Discuta y anote en la tabla sus inquietudes y posibles soluciones.

**Nota:** Cuando trabaja con recursos Web 2.0, usted puede digitar sus ideas en un procesador de texto fuera de línea y luego copiar y pegar este en el ambiente en línea, una vez que usted haya finalizado. Esto es aconsejable, especialmente cuando se tiene una conexión irregular a Internet.

5. Guarde su página wiki una vez que termine su discusión.

6. Revise las páginas de los demás grupos y aporte a su lista de soluciones.

## Diseñar recursos

Los docentes pueden usar varias herramientas en línea para apoyar la comunicación, animar a los estudiantes a la colaboración y organizar los recursos de Internet. Anteriormente usted experimentó, en el portal local de HDT, tres de estas herramientas, blogs, wikis y foros.

Los sitios de colaboración en línea representan un potencial para los educadores del programa HDT. El Capacitador hará referencia a cómo ingresar a alguno de ellos.

Los estudiantes pueden usar las herramientas de aprendizaje colaborativo basado en la web para:

- Compartir sus pensamientos, ideas y proyectos con otros
- Compartir enlaces a otros sitios web
- Solicitar y responder a las opiniones de otros
- Modificar, agregar y borrar el contenido de otros
- Crear sitios web con niveles múltiples
- Crear documentos lineales similares a diarios

Revise la información acerca de los beneficios y desventajas del uso de cada una de estos recursos en la siguiente tabla y luego use un sitio colaborativo en línea para discutir cómo puede usar las herramientas de Internet para ayudarse en la comunicación y la colaboración para su enseñanza.

Los **blogs** son revistas publicadas en la Web para compartir información y solicitar al lector sus comentarios. Vea el cuadro siguiente:

<b>Descripción</b>	La abreviatura de weblogs es blogs. Éstos se usan para compartir información y opiniones con los lectores, y solicitar realimentación y discusión. Los blogs a menudo tienen la forma de un diario que se actualiza periódicamente con nuevas anotaciones.
<b>Ejemplo de usos pedagógicos</b>	Diarios de personajes, listas de fuentes de investigación, reflexiones sobre el aprendizaje, recopilación de respuestas a ideas, temas de debate relevantes a la materia, entre otros.
<b>Desventajas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La interacción se limita a las respuestas escritas.</li> <li>• A menudo los blogs los puede ver cualquiera que tenga acceso a Internet a menos que haga anotaciones privadas al blog.</li> <li>• Las opciones de formato, diseño y multimedia a menudo son limitadas.</li> <li>• Usualmente se debe editar el contenido en línea.</li> <li>• Las personas pueden responder a las anotaciones en el blog con contenidos instigadores o inapropiados.</li> </ul>

<b>Más información sobre blogs</b>	<p><b>Usar blogs: Del pergamino al blog: leer para escribir:</b>  <a href="http://www.aulablog.com/del-pergamino-al-blog-leer-para-escribir">http://www.aulablog.com/del-pergamino-al-blog-leer-para-escribir</a>  presenta un artículo sobre el uso de blogs en las aulas de primaria a partir de la lectura de Don Quijote.</p> <p><b>Integración de las TIC en la práctica docente: aplicaciones y experiencias:</b> <a href="http://webdoscerro.wordpress.com/">http://webdoscerro.wordpress.com/</a>  Provee una serie de videos rápidos respecto de cómo hacer un blog y otros elementos del Web 2.0 como herramientas básicas.</p> <p><b>Los blogs en el aula. Primeros pasos:</b> <a href="http://ividal.com/joomla/blogs-de-aula/los-blogs-de-aula.-primeros-pasos.html">http://ividal.com/joomla/blogs-de-aula/los-blogs-de-aula.-primeros-pasos.html</a>  Muestra cómo hacer un blog docente.</p>
------------------------------------	--

Los wikis son sitios web que permiten que múltiples usuarios editen contenido.

<b>Descripción</b>	Los wikis son sitios web colaborativos que se pueden configurar de manera que cualquiera los pueda editar o sólo los usuarios designados. El creador de un wiki puede ser notificado de todos los cambios y puede seguir y vigilar el desarrollo del contenido del sitio.
<b>Ejemplo de usos pedagógicos</b>	Redacción en grupo, desarrollo de un web colaborativo, compartir hallazgos de investigaciones, planificación de proyectos, recopilación de información, entre otros.
<b>Desventajas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Otros autores pueden hacer cambios no deseados.</li> <li>• El contenido se debe editar en línea.</li> <li>• Las personas pueden aportar contenidos instigadores o inapropiados.</li> </ul>
<b>Más información sobre Wikis</b>	<p><b>Para docentes que no conocen los Wikis:</b>  <a href="http://www.slideshare.net/educablog/7-wikis-para-7-clases">http://www.slideshare.net/educablog/7-wikis-para-7-clases</a>  Expone una presentación acerca de los wikis –lo que son– y cómo se pueden usar en el aula, incluye el rol del docente y de los estudiantes.</p> <p><b>Usar wikis en educación:</b> <a href="http://www.tinglado.net/wiki/index.php/Aplicaciones_Educativas_de_los_wikis">http://www.tinglado.net/wiki/index.php/Aplicaciones_Educativas_de_los_wikis</a>  Define los wikis y sugiere con ejemplos sus aplicaciones educativas de los wikis en el aula.</p>

Sitios web colaborativos en línea. Permiten a los usuarios trabajar en conjunto en documentos o en hojas de cálculo.

<b>Descripción</b>	Los sitios web colaborativos permiten a las personas crear o cargar documentos al web para que puedan ser editados por cualquiera que usted invite, que use herramientas de edición familiares y tenga acceso a Internet. Algunos sitios también ofrecen la capacidad de editar y crear presentaciones y hojas de cálculo.
<b>Ejemplos de usos pedagógicos</b>	La redacción, revisión, edición, emisión y recepción de realimentación cooperativa de múltiples redactores, seguimiento de las contribuciones de los autores, comparación de diferentes revisiones, entre otros.
<b>Desventajas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usualmente, los archivos creados en línea requieren software especial para poderlos ver fuera de línea.</li> <li>• El contenido se puede perder si regresa a la versión anterior.</li> <li>• Otros autores podrían hacer cambios no deseados a su trabajo.</li> </ul>
<b>Más información sobre sitios de colaboración en línea</b>	<p><b>Comunidades virtuales:</b>  <a href="http://www.educared.org.ar/comunidades/">http://www.educared.org.ar/comunidades/</a>          Este sitio promueve el desarrollo de propuestas y proyectos educativos colaborativos para la conformación de redes entre padres, docentes y alumnos.</p> <p><b>Procesamiento de textos en línea:</b>  <a href="http://espanol.denverlibrary.org/recursos/word_process.html">http://espanol.denverlibrary.org/recursos/word_process.html</a>          Resumen de las aplicaciones de procesamiento de textos, hojas de cálculo, presentaciones, agendas y calendarios en línea; además incluye consejos respecto a las cuentas de correo.</p>

Ahora que ha explorado una variedad de herramientas de colaboración y comunicación en línea, anote sus ideas en una hoja electrónica en un sitio Web colaborativo en línea.

1. En el sitio colaborativo asignado por el capacitador **HDT** ingrese a la Hoja abierta por él.
2. En el sitio web, abra la hoja de cálculo titulada **Uso de herramientas Web 2.0.**
3. Anote sus ideas de cómo adaptar estas herramientas para crear su Plan de Clase.

Piense acerca de cómo se podría utilizar una herramienta de comunicación y una herramienta de colaboración en su clase. En cada una de las hojas de trabajo, comience una nueva fila con su nombre, añada el nombre de la herramienta y, a continuación describa cómo se podrían utilizar en su aula. Complete por lo menos una fila de la hoja de trabajo, herramientas de comunicación y una fila de la hoja de trabajo herramientas de colaboración.

### Herramientas de comunicación en línea

Seleccione al menos una: correo electrónico, chat, mensajería instantánea (MI), encuestas/sondeos, protocolo de voz por Internet (VoIP).

Su nombre	Herramienta	¿Cómo podría usarla en mi aula?

### Herramientas de colaboración en línea

Seleccione al menos una: blogs, wikis, sitios web colaborativos en línea.

Su nombre	Herramienta	¿Cómo podría usarla en mi aula?

1. Si dispone de tiempo, comente sobre cómo podría usar más herramientas en línea.
  2. Tome notas de cualquier idea que usted podría utilizar en su unidad.
- 
- 

## Producto

Plan de clase con el enfoque del aprendizaje basado en proyectos incorporando los planes y programas de estudio de su asignatura.

Wiki con el proyecto.

Blog en la plataforma **HDT** sobre el proyecto.

Documento en línea.



# Módulo 7

**Crear una evaluación  
para mi proyecto**

---



# Crear una evaluación para mi proyecto

## Temario

- **Crear una evaluación para tus estudiantes**
- **Explora los proyectos de tus compañeros**
- **Reflexiona y comparte**
- **Cierre del curso**

## Propósitos

- **Desarrollar una evaluación para los estudiantes con el enfoque del aprendizaje basado en proyectos**
- **Compartir los proyectos desarrollados con todo el grupo de trabajo**
- **Establecer compromisos de trabajo y terminación del curso**



# Crear una evaluación para mi proyecto

En este módulo usted conocerá métodos de evaluación y compartirá con sus colegas los proyectos desarrollados durante el curso de capacitación. Al final del módulo recibirá su constancia de participación del curso Inicial HDT.

Ya ha completado dos importantes pasos que enfocan el aprendizaje del estudiante en su proyecto:

- Determinación de metas específicas del aprendizaje con base en los programas oficiales de estudio y las destrezas del siglo XXI
- Desarrollo de wikis y blogs orientados al currículo

## Propósito

Conozca estrategias de evaluación en un aula con el enfoque basado en proyectos.

Comparta los proyectos desarrollados durante el curso.

Tiempo aproximado:

- 180 minutos

## Material

- Computadora
- Internet
- Programa de presentaciones
- Proyector, bocinas y micrófono

## Desarrollo

### *Paso 1: Explore las evaluaciones formativas y sumativas*

Los diferentes tipos de evaluación revelan diferentes tipos de información sobre la comprensión del estudiante sobre los conceptos y destrezas importantes. El comprender lo que puede aprender del aprendizaje de los estudiantes con diferentes evaluaciones puede ayudarle a planificar una evaluación y un aprendizaje efectivo. En este paso usted explora cómo el uso de las estrategias de evaluación puede ayudarle a encontrar los diferentes fines de la evaluación.

Como el plan de evaluación en su proyecto, debe incluir tanto evaluación formativa como sumativa, debe tomar en cuenta los cinco propósitos del siguiente cuadro:

Propósitos de la evaluación	
Evaluación formativa	1. Considerar las necesidades de los estudiantes
	2. Estimular la autonomía y la colaboración
	3. Monitorear el progreso
	4. Verificar la comprensión y estimular la metacognición
Evaluación sumativa	5. Demostrar la comprensión y las destrezas

- ¿Cuál es el propósito de una evaluación?
- ¿Qué métodos son apropiados para cumplir con el propósito?
- ¿Qué instrumento es más eficaz?
- ¿Cuándo debo utilizar el método y los instrumentos?
- ¿Qué hago con los resultados?

**Nota:** Usted puede preferir dividir el grupo en pequeños grupos para discutir estas preguntas.

## **Considerar las necesidades del estudiante**

**¿Qué estrategias está tomando en cuenta para evaluar la preparación de los estudiantes para el proyecto?**

---

---

## **Monitorear el progreso**

**¿Cuáles estrategias de comunicación y monitoreo podría usar para animar la autonomía de los estudiantes y el avance durante el trabajo independiente y en grupo? ¿Cómo podría ayudar a los estudiantes a “mantener el rumbo” durante un proyecto? ¿Cuáles instrumentos de comunicación y monitoreo necesita crear?**

---

---

## **Promover la autonomía y la colaboración**

**¿Cómo involucrar a los estudiantes en la comprensión de las expectativas y criterios del proyecto? ¿Cómo ayudar a sus estudiantes a ser alumnos más independientes, eficientes en la planificación y en la conclusión, sin necesidad de sugerencias? ¿Cuáles evaluaciones podría usar para ayudar a los estudiantes a colaborar con otros estudiantes y brindar realimentación efectiva?**

---

---

## Verificar la comprensión

**¿Cuáles estrategias de evaluación ayudarán a los estudiantes a reflexionar sobre su aprendizaje (metacognición) y le ayudarán a usted a verificar la comprensión? ¿Cuáles evaluaciones deberá crear?**

---

---

## Demostrar la comprensión y las destrezas

**¿Cuáles estrategias podría usar para evaluar la comprensión y demostración final del aprendizaje? ¿Cómo sabrán usted y sus estudiantes que han cumplido las metas del aprendizaje?**

---

---

**Registre cualquier otra información que usted encuentre útil conforme va analizando.**

---

---

---

---



## ***Paso 2: Esquematice un cronograma de evaluación***

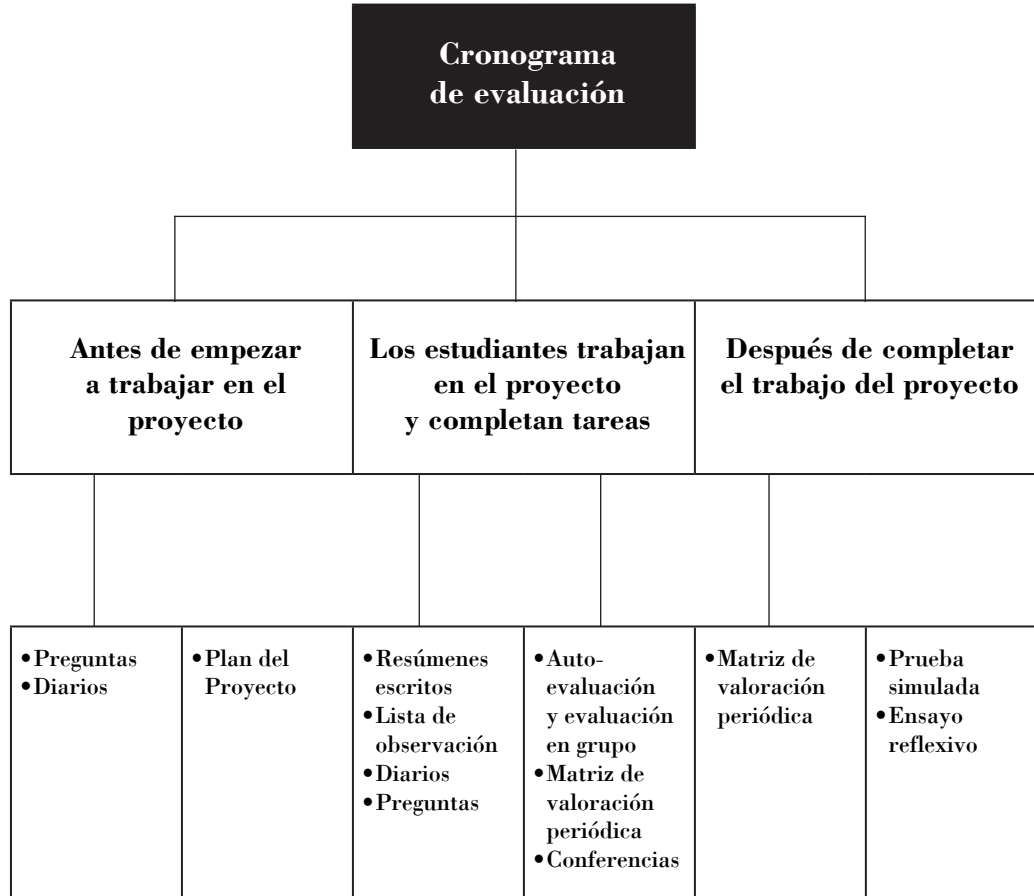
Una evaluación concienzuda y exacta es crítica para una enseñanza efectiva. Un plan de evaluación mantiene un proyecto centrado en objetivos de aprendizaje y debe ser desarrollado antes de determinar las actividades de los proyectos y tareas. Debido a que las tareas en un proyecto más amplio permiten la expresión individual del aprendizaje, es que las estrategias de evaluación deben ser lo suficientemente abiertas para dar cabida a que una gama de los trabajos de los estudiantes se centre en los resultados esperados. En el plan de evaluación se describen los métodos e instrumentos que definen expectativas y normas de calidad claras en productos y representaciones, también de calidad. Esto define el monitoreo, la supervisión y las estrategias de los proyectos para informar tanto al docente como mantener a los estudiantes por el camino correcto. El plan debe involucrar a los estudiantes en el establecimiento de los objetivos, la revisión y la administración de los aprendizajes durante el proyecto y la reflexión después del mismo. La sección del Cronograma de evaluación en su Plan de Proyecto didáctico consiste en un resumen de la evaluación y en una línea de tiempo de la evaluación.

### **Un plan de evaluación:**

- Compruebe que se mantiene un proyecto centrado en objetivos de aprendizaje
- Describa los métodos de evaluación e instrumentos
- Defina claramente las expectativas y normas de calidad en productos y desempeños
- Defina los tiempos de monitoreo del proyecto y estrategias para informar al docente y mantener a los estudiantes interesados

Un efectivo plan de evaluación se desarrolla antes de determinar las actividades de los proyectos y tareas.

En este paso, usted crea el Cronograma para la evaluación de su plan de evaluación. Una evaluación de tiempo es una buena manera de representar visualmente la secuencia de evaluaciones en toda una unidad. El siguiente ejemplo de un cronograma de evaluación le muestra las evaluaciones antes, durante y después del trabajo del proyecto:



### ***Esboce su Cronograma de evaluación***

1. Esboce su Cronograma de evaluación en su plan de unidad. Refiérase a la planificación que completó en el último paso para finalizar su cronograma. En este momento, su cronograma simplemente refleja sus ideas iniciales para la evaluación.
2. Asegúrese de incluir las estrategias de evaluación para los propósitos.

---



---



---

# *Crear una evaluación para considerar las necesidades de los estudiantes*

Durante esta actividad, usted crea una evaluación que incluya uno de los cinco propósitos de la evaluación: evaluar las necesidades de los estudiantes. La evaluación debe ayudar a evaluar el conocimiento previo de los estudiantes, los intereses, las áreas débiles o los conceptos erróneos sobre el contenido de su unidad. Como parte de esta evaluación, es posible que desee incorporar las preguntas esenciales y las de unidad para ayudarnos a medir la comprensión del tema que tienen los estudiantes. Al aplicar la evaluación en su aula, puede recopilar información sobre los conocimientos y las necesidades de los estudiantes para definir aún mejor su proyecto. Por ejemplo, puede ajustar sus objetivos, proporcionar indicaciones adicionales antes de proceder, o diferenciar para dar cabida a las necesidades de los estudiantes.

## *Paso 1: Aprovecho los conocimientos previos*

Durante este paso, dé un vistazo a algunas ideas que le pueden ayudar a planificar su evaluación al considerar las necesidades de los estudiantes:

1. Revise sus anotaciones sobre las estrategias que está tomando en cuenta para considerar la disposición de sus estudiantes.
2. Si lo desea, puede anotar cualquier idea que usted pueda usar en su evaluación.

---

---

---

## ***Paso 2: Planifico mi evaluación***

Tomarse el tiempo para crear evaluaciones antes de la unidad le permite considerar cómo va a evaluar las necesidades de los estudiantes, comprobar la comprensión, conversar con los estudiantes sobre su progreso y dar a conocer las expectativas de los proyectos. Considere las formas en que puede usar la evaluación para evaluar los conocimientos previos de los estudiantes sobre los conceptos:

Los estudiantes acarrean una amplia variedad de experiencias, habilidades e intereses a los temas nuevos. Una comprensión amplia de los conocimientos anteriores y de la comprensión de los estudiantes ayuda a los docentes a un diseño pedagógico que tome ventaja de las experiencias relevantes y de las ideas equivocadas y de las áreas débiles.

1. En pequeños grupos, discuta las siguientes preguntas:

- ¿Qué tipos de información necesita recopilar para comprender mejor las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes?  
¿Cómo la recopilará?
- ¿De qué manera puede usar la información recopilada de los estudiantes para relacionarla con el pensamiento de orden superior y las destrezas del siglo XXI en su unidad?
- ¿Cómo va a utilizar la información recopilada?

2. Piense acerca de cómo se puedan recopilar y utilizar este tipo de información. Los posibles métodos incluyen:

- Cuestionamiento
- Utilizar la herramienta de Encuesta del portal Local
- Lluvia de ideas
- Escribir un blog en la plataforma **HDT**
- Productos o tareas de desempeño

3. Use la siguiente tabla para ayudarse a reflexionar sobre el contenido de las necesidades de los estudiantes en la evaluación y los métodos a utilizar.

Información de la evaluación requerida	
Información de aprendizaje previo	
Conceptos erróneos o áreas débiles	
Estrategias para recopilar información para la evaluación	
¿Cómo pre-evaluar las destrezas necesarias del siglo XXI?	
¿Cuál es el método de evaluación más efectivo?	

### ***Paso 3: Creo mi evaluación***

Use su planificación de ideas derivadas del paso anterior y cree una evaluación para determinar las necesidades de los estudiantes. Considere cómo sus estudiantes puedan responder a la evaluación que le ayude a prever las zonas de debilidad o de abordar los conceptos erróneos en la unidad.

1. Utilice el *software* de procesador de texto para crear su documento.
2. Elija entre las ideas adicionales de los tipos de diseño y características de formato que desee incluir en su documento.
  - Formato de una tabla.
  - Crear un organizador gráfico.
  - Crear una tabla o gráfico. Utilice la información en la tabla para crear diferentes tipos de grupos de gráficos.

- Agregar encabezados y pies de página. Colocar texto como títulos, fechas y números de página en la parte superior e inferior de cada página de un documento.
- Cambiar la configuración de página. Usted puede hacer cambios en el margen de configuración, así como el tamaño del papel, diseño y estilos.
- Revisar un documento para la ortografía y errores gramaticales. La mayoría de los *programas* de procesamiento de textos comprueba automáticamente la ortografía y la gramática, a veces mientras que usted digita, a menos que la función esté desactivada. En la mayoría del *programa* de procesamiento de textos, una línea ondulada le indica que la palabra no está en el diccionario del programa. Mientras, que una línea verde ondulada en una palabra o frase le indica un posible problema gramatical. Con la instrucción y orientación, las herramientas de ortografía y de gramática como apoyo, pueden ayudar a los estudiantes, mientras que editan y redactan.

3. Guarde su documento.
4. Tome la perspectiva de los estudiantes en su aula y anticipe las respuestas que puedan ofrecer a las preguntas de su evaluación. Redacte sus respuestas como “una muestra de las respuestas de los estudiantes” directamente en su instrumento de evaluación.
5. Revise sus respuestas. ¿Podría reformular algunas preguntas para hacer participar más a los estudiantes? ¿Para recopilar más información pertinente? ¿Para aprovechar los conocimientos que otros no habían considerado anteriormente? Revise sus preguntas si así lo desea.
6. Utilice la *Lista de cotejo de la evaluación de las necesidades del estudiante* que se expone a continuación para revisar su evaluación y modificarla, si lo considera necesario.

### ***Lista de cotejo de la evaluación de las necesidades del estudiante***

- Mi evaluación reúne el conocimiento previo que necesito de mis alumnos.
- El cuestionamiento que utilizo en esta evaluación contribuye a modelar la manera en que mi proyecto se centrará en el pensamiento de orden superior y en las destrezas del siglo XXI.
- Me anticipo a las respuestas del estudiante para ayudarlo a concentrarse en la información que necesitan recabar.
- Puedo usar la información de esta evaluación para satisfacer las necesidades de los estudiantes antes de dar inicio a la unidad.

## Producto

- Esbozar su cronograma de evaluación
- Evaluación formativa y sumativa del proyecto considerando las necesidades del estudiante

## Exponer el Proyecto Didáctico

**Descripción:** En la siguiente actividad, usted compartirá su plan del proyecto didáctico y algunos de sus documentos de apoyo en una exposición del trabajo.

Después de revisar y completar las secciones en su proyecto, considere los beneficios de compartir el trabajo –tanto para los docentes como para los estudiantes– antes de preparar su presentación para la exposición con sus colegas.

## *Completar su proyecto*

Revise sus notas para completar cualquier sección que no haya terminado y haga las revisiones finales de su proyecto de unidad como preparación de la exposición del portafolios.

---

---

---

---

# *Planificar una exposición*

Durante este tiempo, usted piensa en lo beneficios de exhibir los proyectos, considera la forma de administrar una exposición de proyectos en su aula y prepara su exposición con sus colegas.

## *Paso 1: Exposición de los proyectos de los estudiantes*

La exposición de productos creados con herramientas tecnológicas a menudo exige diferentes métodos de facilitación que exhiben los productos creados con herramientas más tradicionales. A continuación hay algunas ideas para lograr esta actividad en esta exposición de proyectos:

- **Grupo pequeño:** Cree grupos pequeños de cuatro o cinco personas. Dé tiempo a los docentes para compartir sus proyectos con el grupo pequeño y permita más tiempo para que los miembros del grupo brinden su realimentación por escrito.
- **Estaciones de rotación:** Haga que la mitad de los docentes usen su computadora, mientras la otra mitad y los observadores, si los hay, roten y ofrezcan su realimentación. Luego, intercambie los grupos. Finalice esta actividad con una discusión del grupo completo.
- **Grupo completo:** Permita que cada docente use un dispositivo de proyección para presentar su proyecto a toda la clase. Después de cada presentación asigne tiempo para comentarios y preguntas. También, tenga asignados revisores para que anoten los comentarios.
- **Exposición virtual:** Haga que los estudiantes carguen sus productos en los wikis o en los blogs. Los grupos pueden ofrecer realimentación al llenar formularios impresos, cargar archivos al wiki o blog del presentador, responder a las nuevas entradas del blog, crear nuevas sub-páginas en el wiki para comentar o añadiendo comentarios directamente dentro de una página wiki existente.



Discuta las siguientes preguntas con un colega:

1. ¿Cuál de las ideas para la exposición podría incorporar más fácilmente en su propia aula?
2. ¿Qué necesita para preparar a sus estudiantes para una exposición efectiva?
3. ¿Cómo podría apoyar a sus estudiantes dándoles realimentación constructiva a los otros compañeros?
4. ¿Cuáles estrategias podría usar para asegurar que sus estudiantes usen la realimentación de sus compañeros y su propia autoevaluación para mejorar su trabajo?

---

---

---

---

## ***Paso 2: Prepare la exposición***

A lo largo de este curso, usted se ha concentrado en el desarrollo de los distintos componentes de su proyecto. Su exposición se centrará en su proyecto didáctico como un todo. Mantenga este “panorama” en mente a medida que finalice su portafolios para la exposición.

Usted expone su proyecto con un wiki. Una de las ventajas de facilitar una exposición a través de un wiki es que los archivos del portafolios son fácilmente accesibles para los participantes durante la exposición y después del curso. El tener los archivos en línea también hace más fácil compartir el plan del proyecto con otras partes interesadas.

1. Vaya al sitio wiki e ingrese.
2. Cree su página wiki de la exposición con su nombre, el nombre de su proyecto y cualquier otra información introductoria.

**Opcional:** Usted puede poner toda la información necesaria para su exposición en su página wiki o puede crear subpáginas de diferentes componentes.

3. En su página wiki de exposición, describa cómo se abordaron los siguientes puntos del *proyecto*:
  - a. Diseño pedagógico
    - Abordaje de los contenidos y los objetivos
    - Abordaje de las destrezas en el siglo XXI
    - Usos de enfoque por proyectos
    - Abordaje de las diferencias entre los estudiantes
  - b. Integración de la tecnología
    - Ayuda en el aprendizaje de los contenidos
    - Apoyo en las destrezas del siglo XXI
    - Atiende a los estudiantes y las necesidades de la clase
  - c. Estrategias de evaluación
    - Aborda los contenidos y los objetivos
    - Están centradas en el estudiante
    - Hay variedad y continuidad
4. Recopile la realimentación sobre su proyecto utilizando una de las siguientes opciones. Solicítele a los participantes:
  - Proporcionar realimentación sobre una subpágina de su *wiki*. Utilice la característica del *wiki* de comentarios para proporcionar realimentación
  - Puede usar el correo electrónico como una forma de realimentación para usted
  - “Subir” formularios de realimentación para su *wiki*
  - Llenar formularios impresos a mano
  - Responder a un *blog* creado por usted. Si decide solicitar realimentación a través de un *blog*, lo que necesita para completar estos pasos ahora
  - Crear vínculos entre su *wiki* y el *blog* para facilitar la realimentación.

## Exponer mi proyecto didáctico

La meta de esta exposición es compartir sus productos finales con sus colegas y para ver lo que han creado. Las respuestas individuales a las secciones del portafolios son normales. Esta exposición, sin embargo, es la primera oportunidad que usted tiene que recibir información en respuesta a sus comentarios sobre su plan de unidad en su conjunto. Una presentación formal con tiempo y al final de las observaciones y preguntas reflejará más exactamente la forma en una actividad similar en la que trabajan en su aula usted revisa a cada colega el proyecto en grupos.

La realimentación que usted recibe será más útil y constructiva si su grupo sigue estas directrices para garantizar el éxito de la experiencia de una exposición:

- Guarde los comentarios, preguntas y discusiones para el final de la presentación
- Utilice la matriz de valoración para orientar su revisión general conforme proporcione la realimentación
- Utilice las indicaciones del *Formulario de realimentación* para orientar sus comentarios y realimentación
- Concéntrese en el contenido, no sólo en la tecnología
- Proporcione comentarios positivos y sugerencias específicas sobre la manera de mejorar la unidad y el aprendizaje de los estudiantes
- Proporcione ejemplos concretos en sus comentarios, dé ejemplos concretos de qué áreas son efectivas e ideas concretas de cómo las áreas se podrían mejorar.

**Nota:** Incluso si no todos los participantes han terminado el portafolios de unidad, el proceso de realimentación es importante y seguirá siendo valioso.

Siga las preferencias del presentador de elegir uno de los siguientes métodos para proporcionar información durante la exposición:

- Utilice la característica Comentar del *wiki* para ofrecer comentarios.
- Anote sus pensamientos en una subpágina en el *wiki* del presentador:
  - a. Cree una subpágina con su nombre en el título (por ejemplo: realimentación de Carolina).

- b. Anote sus pensamientos en la subpágina del *wiki* en respuesta a la pregunta.
  - c. Guarde su subpágina.
- Anote sus comentarios en el *Formulario de realimentación para la exposición* y luego súbalo al *wiki* del presentador:
  - a. Abra el *Formulario de realimentación para la exposición*.
  - b. Después de anotar sus comentarios, guarde el formulario como un documento nuevo con un nombre único. Asegúrese de incluir su nombre en el nombre del archivo (por ejemplo, realimentación de Carolina).
  - c. Suba el documento al *wiki* del presentador.
- Siga el vínculo que aparece en el *wiki* del presentador para los sitios de *blogs* y ofrezca realimentación en respuesta al *blog*:
  - a. Copie las categorías del *Formulario de realimentación para la exposición* en el *blog* del presentador y péguelo dentro de la respuesta.
  - b. Anote sus comentarios en su respuesta y envíelo.
- Rellene a mano el *Formulario de realimentación para la exposición*.

## *Evaluar el curso*

Durante esta actividad, usted reflexiona sobre la capacitación que recibió y comparte sus impresiones, ideas para el mejoramiento y evaluación general del Curso.

## Completar la evaluación en línea

La evaluación en línea es parte de una evaluación externa del Curso. Esta encuesta está diseñada para recopilar información sobre su experiencia y cuán preparado se siente para integrar en su aula actividades relacionadas con la tecnología.

Completar la encuesta tomará menos de 15 minutos. Los datos se usarán en resúmenes estadísticos y no se identificará a los individuos.

## *Cierre del curso*

### *Paso 1: Reflexione acerca del curso*

Al final de una jornada como la que ha realizado durante este curso, es tentador para los ocupados docentes el suspirar con alivio y avanzar a la siguiente exigencia sobre su tiempo. La investigación muestra, sin embargo, que el pensamiento sistemático sobre la experiencia de aprendizaje por medio de una reflexión estructurada es crítico para el aprendizaje a largo plazo (Pearson & Smith). Tome algún tiempo para revisar sus experiencias ahora que ha terminado el curso.

1. Vaya a su *blog* personal y cree una entrada titulada Módulo 7. Reflexione, copie y pegue la respuesta a la siguiente pregunta en la entrada de *blog*:

**De todo lo que ha aprendido, ¿qué cree usted que tendrá el mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes?**

2. Lea todas las respuestas de sus colegas y empiece una conversación con cualquiera que le interese.

**Nota:** Si lo desea, puede volver a este blog después del curso para seguir la conversación con sus colegas. Siéntase libre para publicar ideas, sugerencias o preocupaciones en cuanto a la implementación de sus aprendizajes del curso.

## ***Paso 2: Cierre***

Asegúrese que tiene todos sus archivos del Curso.

### ***Aceptar los Certificados de conclusión***

¡Felicidades! por completar con éxito el Curso **HDT**.

El “Certificado de conclusión” es el reconocimiento a su esfuerzo.