

Residencial

Desarrollo de Actividades en Ambientes Tecnológicos

Proyecto CENIT – Fase 8

21 al 23 de mayo de 2010

Plan Diario

Lizette Rullán Beauchamp

Maestra Facilitadoras

Tarea del Residencial

- **La Escuela** como equipo presenta un plan diario de integración curricular donde se vea la relación entre los Estándares de Contenido, Expectativas y Estándares de Tecnología.



Plan Diario

- **Curso:**
- **Grado:**
- **Fecha:**
- **Unidad:**
- **Tema:**
- **Sub-tema:**

Plan Diario

I. Fase:

- Exploración,
- Conceptualización
- Aplicación

Estándar :

“sirve de modelo, norma, patrón o referencia”.

II. Estándar de contenido y Expectativa

“lo mínimo que una persona debe saber y ser capaz de hacer en una determinada área o asignatura luego de haber cursado un determinado grado o nivel educativo”

III. Estándares de Tecnología

Comunicación
y Colaboración

Creatividad
e Innovación

Investigación
y Manejo de
Información

Pensamiento
Crítico, Solución
de Problemas y
Toma de
Decisiones

Ciudadanía
Digital

Operaciones
y Conceptos
de las TIC

Estándares ISTE de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para **Estudiantes**

1. Creatividad e innovación

Los estudiantes demuestran pensamiento creativo, construyen conocimiento y desarrollan productos y procesos innovadores utilizando las TIC.

Los estudiantes:

- ✓ Aplican el conocimiento existente para generar nuevas ideas, productos o procesos.
- ✓ Crean trabajos originales como medios de expresión personal o grupal.
- ✓ Usan modelos y simulaciones para explorar sistemas y temas complejos.
- ✓ Identifican tendencias y prevén posibilidades.

Ejemplos: Pre- Kinder a 2° (edad 4 a 8 años)

- Ilustrar y comunicar ideas y cuentos originales utilizando herramientas y recursos digitales multimediales. (1, 2)
- Identificar, investigar y recolectar datos sobre un tema medioambiental utilizando recursos digitales y proponer para este, una solución acorde con su nivel de desarrollo. (1, 3, 4)
- Utilizar, en un grupo de trabajo colaborativo, varias tecnologías para realizar una presentación digital o un producto para un área curricular. (1, 2, 6)
- Utilizar simulaciones y organizadores gráficos para explorar y representar patrones de crecimiento tales como los ciclos de vida de plantas y animales. (1, 3, 4)

2. Comunicación y Colaboración

Los estudiantes utilizan medios y entornos digitales para comunicarse y trabajar de forma colaborativa, incluso a distancia, para apoyar el aprendizaje individual y contribuir al aprendizaje de otros.

Los estudiantes:

- ✓ Interactúan, colaboran y publican con sus compañeros, con expertos o con otras personas, empleando una variedad de entornos y de medios digitales.
- ✓ Comunican efectivamente información e ideas a múltiples audiencias, usando una variedad de medios y de formatos.
- ✓ Desarrollan una comprensión cultural y una conciencia global mediante la vinculación con estudiantes de otras culturas. Participan en equipos.



Ejemplos: Grados 3° a 5° (Edad 8 a 11 años)

- Producir una historia, rica en el uso de medios digitales, acerca de un evento local importante basada en entrevistas en primera persona. (1, 2, 3, 4)
- Utilizar tecnología de creación y manejo digital de imágenes para modificar o crear trabajos de arte que se usarán en una presentación digital. (1, 2, 6)



3. Investigación y Manejo de Información

Los estudiantes aplican herramientas digitales para obtener, evaluar y usar información.

Los estudiantes:

- ✓ Planifican estrategias que guíen la investigación.
- ✓ Ubican, organizan, analizan, evalúan, sintetizan y usan éticamente información a partir de una variedad de fuentes y medios.
- ✓ Evalúan y seleccionan fuentes de información y herramientas digitales para realizar tareas específicas, basados en su pertinencia.
- ✓ Procesan datos y comunican resultados.

Ejemplos: Grados 6° a 8° (Edad 11 a 14 años)

- Evaluar críticamente recursos digitales para determinar la credibilidad tanto del autor como del editor y la pertinencia y exactitud del contenido. (3)
- Utilizar tecnologías de recolección de datos como sondas, computadores de mano y sistemas de mapeo geográfico para coleccionar, ver, analizar e informar resultados sobre problemas relacionados con algunas áreas curriculares. (3, 4, 6)
- Seleccionar y utilizar herramientas y recursos digitales apropiados para realizar una variedad de tareas y solucionar problemas. (3, 4, 6)
- Utilizar colaborativamente, con otros aprendices, herramientas digitales de autor para explorar contenidos curriculares comunes desde perspectivas multiculturales. (2, 3, 4, 5)

4. Pensamiento Crítico, Solución de Problemas y Toma de Decisiones

Los estudiantes usan habilidades de pensamiento crítico para planificar y conducir investigaciones, administrar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones informadas usando herramientas y recursos digitales apropiados.

Los estudiantes:

- ✓ Identifican y definen problemas auténticos y preguntas significativas para investigar.
- ✓ Planifican y administran las actividades necesarias para desarrollar una solución o completar un proyecto.
- ✓ Reúnen y analizan datos para identificar soluciones y/o tomar decisiones informadas.
- ✓ Usan múltiples procesos y diversas perspectivas para explorar soluciones alternativas.



Ejemplos: Grados Pre- Kinder a 2° (edad 4 a 8 años)

- Utilizar simulaciones y organizadores gráficos para explorar y representar patrones de crecimiento tales como los ciclos de vida de plantas y animales. (1, 3, 4)
- Aplicar, de manera independiente, herramientas y recursos digitales para atender una variedad de tareas y problemas. (4, 6)

5. Ciudadanía Digital



Los estudiantes comprenden los asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las TIC y practican conductas legales y éticas .

Los estudiantes:

- ✓ Promueven y practican el uso seguro, legal y responsable de la información y de las TIC.
- ✓ Exhiben una actitud positiva frente al uso de las TIC para apoyar la colaboración, el aprendizaje y la productividad.
- ✓ Demuestran responsabilidad personal para aprender a lo largo de la vida.
- ✓ Ejercen liderazgo para la ciudadanía digital.

Ejemplos: Grados 3° a 5° (Edad 8 a 11 años)

- Poner en práctica la prevención de lesiones, cuando se utilizan las TIC, aplicando diversas estrategias ergonómicas. (5)
- Debatir el efecto de las TIC tanto existentes, como emergentes, en las personas, la sociedad y la comunidad global. (5, 6)

6. Funcionamiento y Conceptos de las TIC



Los estudiantes demuestran tener una comprensión adecuada de los conceptos, sistemas y funcionamiento de las TIC.

Los estudiantes:

- ✓ Entienden y usan sistemas tecnológicos de Información y Comunicación.
- ✓ Seleccionan y usan aplicaciones efectiva y productivamente.
- ✓ Investigan y resuelven problemas en los sistemas y las aplicaciones.
- ✓ Transfieren el conocimiento existente al aprendizaje de nuevas tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

Ejemplos: Grados 6° a 8° (Edad 11 a 14 años)

- Utilizar tecnologías de recolección de datos como sondas, computadores de mano y sistemas de mapeo geográfico para coleccionar, ver, analizar e informar resultados sobre problemas relacionados con algunas áreas curriculares. (3, 4, 6)
- Seleccionar y utilizar herramientas y recursos digitales apropiados para realizar una variedad de tareas y solucionar problemas. (3, 4, 6)
- Integrar una variedad de archivos de diferente formato para crear e ilustrar un documento o una presentación. (1, 6)
- Desarrollar y aplicar, de manera independiente, estrategias para identificar y resolver problemas rutinarios de hardware y software. (4, 6)

MAPA DE LA TAXONOMÍA DIGITAL DE BLOOM

Términos clave

Crear → Verbos →

Diseñar, construir, planear, producir, idear, trazar, elaborar, programar, filmar, animar, blogear, video blogear (video blogging), mezclar, remezclar, participar en un wiki (wiki-ing), publicar, "videocasting", "podcasting", dirigir, transmitir.

Evaluar → Verbos →

Revisar, formular hipótesis, criticar, experimentar, juzgar, probar, detectar, monitorear, comentar en un blog, revisar, publicar, moderar, colaborar, participar en redes (networking), reelaborar, probar.

Analizar → Verbos →

Comparar, organizar, deconstruir, atribuir, delinear, encontrar, estructurar, integrar, recombinar, enlazar, validar, hacer ingeniería inversa (reverse engineering), "cracking", recopilar información de medios. (media clipping).

Aplicar → Verbos →

Implementar, desempeñar, usar, ejecutar, correr, cargar, jugar, operar, "hackear" (hacking), subir archivos a un servidor, compartir, editar.

Comprender → Verbos →

Interpretar, resumir, inferir, parafrasear, clasificar, comparar, explicar, ejemplificar, hacer búsquedas avanzadas, hacer búsquedas Booleanas, hacer periodismo en formato de blog (blog journalism), "Twittering" (usar Twitter), categorizar, etiquetar, comentar, anotar, suscribir.

Recordar → Verbos →

Reconocer, listar, describir, identificar, recuperar, denominar, localizar, encontrar, utilizar viñetas (bullet pointing), resaltar, marcar (bookmarking), participar en la red social (social bookmarking), marcar sitios favoritos (favouriting/local bookmarking), buscar, hacer búsquedas en Google (googling).

Habilidades de Pensamiento de Orden Superior

Habilidades de Pensamiento de Nivel Inferior

ESPECTRO DE LA COMUNICACIÓN

- Colaborar
- Moderar
- Negociar
- Debatir
- Comentar
- Reunirse en la red
- Realizar videoconferencias por Skype
- Revisar
- Preguntar/Questionar
- Contestar
- Publicar y blogear
- Participar en redes
- Contribuir
- Chatear
- Comunicarse por correo electrónico
- Comunicarse por Twitter/Microblogs
- Mensajería instantánea
- Escribir textos

Los elementos resaltados en **negrita** son verbos reconocidos y ya existentes.
 Los elementos en color azul son nuevos verbos del entorno digital.

IV. Estrategia:

- __Enseñanza lúdica
- __Enseñanza colaborativa
- __Integración con alta tecnología
- __PBL (Problem Basic Learning)
- __Integración con otras materias

V. Destrezas:

De pensamiento crítico:

- () Percibir (recopilar datos)
- () Concebir (organizar datos)
- () Analizar (descomponer)
- () Inferir (ir más allá de los datos)
- () Razonar (lógicamente)
- () Evaluar (de acuerdo a criterios)
- () Solucionar problemas
- () Tomar decisiones
- () Crear

• De contenido:

VI. Concepto:

- Tener claro el concepto que se va a estudiar.

VII. Integración Curricular:

- Ciencia
- Matemáticas
- Música
- Lenguaje
- Español
- Inglés
- Psicología
- Sociología
- Historia
- Geografía
- Salud
- Educación Física
- Movimiento corporal
- Teatro
- Política
- Antropología
- Economía
- Filosofía
- Maternidad y paternidad responsable

VIII. Materiales

- Mencionar los que va a necesitar en su clase.

IX. Objetivos:

- Cognitivos:
- Procedimentales:
- Actitudinales:

Verbos observables para objetivos de instrucción del dominio COGNITIVO

Conocimiento: Recordar información	Comprensión: Interpretar información poniéndola en sus propias palabras	Aplicación: Usar el conocimiento o la generalización en una nueva situación	Análisis: Dividir el conocimiento en partes y mostrar relaciones entre ellas
Organizar Definir Duplicar Rotular Enumerar Parear Memorizar Nombrar Ordenar Reconocer Relacionar Recordar Repetir Reproducir	Clasificar Describir Discutir Explicar Expresar Identificar Indicar Ubicar Reconocer Reportar Re-enunciar Revisar Seleccionar Ordenar Decir Traducir	Aplicar Escoger Demostrar Dramatizar Emplear Ilustrar Interpretar Operar Preparar Practicar Programar Esbozar Solucionar Utilizar	Analizar Valorar Calcular Categorizar Comparar Contrastar Criticar Diagramar Diferenciar Discriminar Distinguir Examinar Experimentar Inventariar Cuestionar Examinar

Verbos observables para objetivos de instrucción del dominio COGNITIVO

Síntesis: Juntar o unir, partes o fragmentos de conocimiento para formar un todo y construir relaciones para situaciones nuevas.	Evaluación: Hacer juicios en base a criterios dados
Organizar Ensamblar Recopilar Componer Construir Crear Diseñar Formular Administrar Organizar Planear Preparar Proponer Trazar Sintetizar Redactar	Valorar Argumentar Evaluar Atacar Elegir Comparar Defender Estimar Evaluar Juzgar Predecir Calificar Otorgar puntaje Seleccionar Apoyar Valorar

Verbos observables para objetivos de instrucción del dominio afectivo

Aclama Acuerda, Conviene Argumenta Asume Intenta Evita Reta	Colabora Defiende Esta en desacuerdo Disputa Participa en Ayuda Esta atento a	Se Une a Ofrece Participa en Elogia Resiste Comparte Se ofrece como voluntario
--	---	---

X. Actividades:

- Inicio:
- Desarrollo:
- Cierre:

XI. Asignación:

- La misma debe ser para el estudiante no el padre.

XII. Medición:

Evaluación:

- Prueba corta
- Examen
- Proyecto (Trabajo especial)

“Assessment”

- Dibujos
- Láminas
- Caricatura
- Collage
- “Role play”
- Organizadores gráfico
- Hoja de cotejo
- Lista focalizada
- Portafolio
- Observaciones
- Entrevista
- Tirilla
- Dramatización
- Mapa de Conceptual
- Fotonovela
- Novela radial
- Lineal de tiempo
- Karaoke
- Poema

Referencias

- <http://www.eduteka.org>
- <http://www.eduteka.org/modulos/11/335/59/1>
- <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomDigital.php>
- <http://www.eduteka.org/ListaVerbos.php3>

¡Gracias por
su atención!

¿Preguntas?

