

# METODOLOGIA DE TRABAJO

## 1. PROPÓSITO (¿Qué se hará?)

**Elaborar** un módulo educativo virtual, una unidad de aprendizaje o bien una sesión de aprendizaje.

La **Unidad de Aprendizaje**, es una de las formas particulares de programación curricular que puede adoptar una unidad didáctica, la misma que toma esta denominación cuando los aprendizajes esperados se organizan y se desarrollan en el aula, en torno a un aprendizaje «eje».

El **Módulo de Aprendizaje**, es una forma de programación en la que se propone una secuencia de contenidos que permiten un desarrollo más analítico y diferenciado. Un tema específico que necesitan aprender, reforzar o profundizar por los estudiantes.

Las **Sesiones de Aprendizaje**, se entienden como un conjunto de «situaciones de aprendizaje» que cada docente diseña y organiza con secuencia lógica para desarrollar un conjunto determinado de aprendizajes esperados propuestos en la unidad didáctica, comprende un conjunto de interacciones intencionales y organizadas, entre el docente, los estudiantes y el objeto de aprendizaje.

La **sesión de aprendizaje**, se planifica y se ejecuta de acuerdo con el tema programado en cada clase. No hay fórmulas ni rutas preestablecidas; sin embargo, se pueden dar las siguientes sugerencias:

- Planificar la sesión de aprendizaje en función de las

- capacidades y actitudes que se pretenda desarrollar.
- Considerar estrategias para desarrollar las capacidades fundamentales, de acuerdo con la naturaleza de las actividades previstas.
  - Prever estrategias tanto para el desarrollo de capacidades como de actitudes.
  - Activar permanentemente la recuperación de los saberes previos.
  - Generar conflictos cognitivos que susciten la reflexión permanente del estudiante.
  - Aplicar técnicas diversas para el procesamiento de la información (mapas conceptuales, esquemas, redes semánticas, etc.)
  - Prever estrategias para que los estudiantes transfieran sus aprendizajes a situaciones nuevas.
  - Prever estrategias que propicien la reflexión permanente del estudiante sobre su propio aprendizaje para contribuir al desarrollo de la metacognición.
  - Promover situaciones de participación activa, cooperativa y colaborativa que permitan el desarrollo de actitudes y logro de capacidades.
  - Evaluar durante todo el proceso con el fin de brindar feedback oportuna.

## **2. DIAGNÓSTICO (¿Por qué se hará?)**

Toda nueva idea, nace porque pensamos solucionar un problema, es por ello que debe responder a las necesidades, hacer un breve diagnóstico de la situación presente, podríamos decir, que en cierta forma es el marco teórico del trabajo que nace de un fundamento basado en un análisis situacional.

### **3. POBLACIÓN OBJETIVO (¿A quién beneficiará?)**

Indudablemente que como docentes que somos, los primeros en beneficiarse, serán l@s alumn@s; sin embargo al elaborar un material educativo virtual permitirá al docente difundir su trabajo, mejorar el propio y el de los demás colegas; el producto beneficiará a cada docente en particular, a los alumnos y a la comunidad educativa en particular.

### **4. OBJETIVO (¿Qué se trata de lograr?)**

Este es el punto clave del proceso educativo, debemos tener muy claro el objetivo principal de las que se derivarán los específicos.

Por un lado deben plantearse objetivos propios; que derivan del aspecto pedagógico emanados del tema seleccionado sea Módulo, Unidad o Sesión de Aprendizaje seleccionado para plasmarlo como un software educativo o material educativo multimedia.

### **5. METAS (¿Cuánto se logrará?)**

Se cuantifican los objetivos; en cuánto tiempo se trabajará?

- Elaboración del material educativo interactivo multimedia, en un procesador de texto; esta es la etapa previa y en general es un proceso de investigación.
- La elaboración del material educativo multimedia propiamente tal según las etapas que se señalan en la metodología de trabajo.

## 6. ESTRATEGIAS (¿Cómo se hará?)

Las estrategias son muy claras, debido a que son dos:

- Estrategia de enseñanza
- Estrategia de aprendizaje

ETAPA	ÁREA PEDAGÓGICA	ÁREA TECNOLÓGICA
Planteamiento	<p><b>INFORMACIÓN BÁSICA</b></p> <p>Título: Nivel: Grado: Área:</p> <p><b>RESUMEN:</b> En este punto se inserta el resumen del material educativo multimedia, que será producido y, para ello es necesario tener una idea muy clara de los objetivos que se persiguen con el desarrollo del mismo.</p>	<p>Para la planeación inicial se debe tener en cuenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Información sobre tecnología educativa</li> <li>■ Materiales de apoyo para el proceso de planeación</li> <li>■ Materiales de hardware, software, redes y sistemas que serán utilizados y según sea el nivel del software proyectado.</li> <li>■ Asesoría telefónica y correo electrónico para problemas técnicos y de contenido durante el proceso tanto en la planeación inicial como durante el proceso de desarrollo.</li> <li>■ Coordinación del proceso de planeación tecnológica a través de las estructuras administrativas y de apoyo técnico existentes en la escuela</li> <li>■ Coordinación del proceso de planeación pedagógica con los docentes de la IE que desean participar en la elaboración del software.</li> </ul> <p>En el aspecto informático se deberá presentar el tipo de herramientas y recursos a utilizar, forma de uso, (video, ecran, PCs en red, sonido, etc.). Los soportes a utilizarse en los recursos didácticos podrán ser: audiovisual, informático, telemático e impreso, de forma divergente o convergente es decir, no integrados o no en un mismo y único producto. Se pueden utilizar también programas informáticos para la comunicación telemática, para simulaciones o para una evaluación automática de aprendizajes.</p>
ETAPA	ÁREA PEDAGÓGICA	ÁREA TECNOLÓGICA
Diseño	<p>En el diseño se plasma la estructura pedagógica, señalando el propósito del anteproyecto; en términos de lo que se espera conseguir luego de aplicado el proyecto en el aula y su impacto en docentes y estudiantes; este diseño en</p>	<p>Es importante conocer que cada módulo virtual debe reunir algunas características específicas tales como:</p> <p><b>a) Práctico:</b> Deben permitir que el estudiante a medida que construye los significados, además pueda adquirir comprensión.</p>

general se desglosa en varios puntos clave que lo complementan.

### **PROPÓSITO**

Señala cuál es la dirección, el rumbo o la orientación que tendrá el material educativo multimedia señalado a través de.

### **OBJETIVOS EDUCATIVOS**

#### **CAPACIDADES**

Las capacidades que son las potencialidades inherentes a la persona y que ésta puede desarrollar a lo largo de toda mi vida, dando lugar a la determinación de los logros educativos; se cimientan en la interrelación de procesos cognitivos, socio-afectivo y motores.

#### **Capacidades Fundamentales**

##### **1. Pensamiento creativo**

Capacidad para encontrar y proponer formas originales de actuación, superando las rutas conocidas o los cánones preestablecidos.

##### **2. Pensamiento crítico**

Capacidad para actuar y conducirse en forma reflexiva, elaborando conclusiones propias y en forma argumentativa.

##### **3. Solución de problemas**

Capacidad para encontrar respuestas alternativas pertinentes y oportunas ante las situaciones difíciles o de conflicto.

##### **4. Toma de decisiones**

Capacidad para optar, entre una variedad de alternativas, por la

**b) Conceptual:** Es decir deben centrarse en conceptos básicos, permitiendo a los estudiantes desarrollar procesos y habilidades de orden superior, animándolos a interrogar y buscar respuestas que mejoren su conocimiento.

**c) Real:** Al alumno deben plantearse problemas que incorporen auténticas preguntas y problemas de la vida real, en un formato tal que los anime a recurrir a un conocimiento multidisciplinario, a un esfuerzo de colaboración; al diálogo con fuentes expertas e informadas y a generalizar para obtener ideas y aplicaciones más amplias.

En esta área se deberá presentar el tipo de herramientas y recursos a utilizar, forma de uso, (video, ecran, PCs en red, sonido, etc). Los soportes a utilizarse en los recursos didácticos podrán ser: audiovisual, informático, telemático e impreso, de forma divergente o convergente es decir, no integrados o no en un mismo y único producto. Se pueden utilizar también programas informáticos para la comunicación telemática, para simulaciones o para una evaluación automática de aprendizajes.

insertar link para ver imagen

más coherente, conveniente y oportuna, discriminando los riesgos e implicáis de dicha opción.

No se debe olvidar que existen además capacidades de área y capacidades específicas.

**CONOCIMIENTOS**

Están constituidos por el conjunto de saberes que los estudiantes elaboran a partir de los contenidos básicos, los que a su vez permiten el desarrollo de las capacidades. Estos contenidos básicos están expresados en cada una de las áreas curriculares.

**VALORES Y ACTITUDES**

En el Diseño Curricular Básico de Educación Secundaria, se sugiere, entre otros, desarrollar los siguientes valores:

Paz	Honestidad
Respeto	Libertad
Solidaridad	Laboriosidad
Responsabilidad	Tolerancia

ETAPA	ÁREA PEDAGÓGICA	ÁREA TECNOLÓGICA
<b>Desarrollo</b>	<p>Una vez que se han fijado los criterios (qué han de aprender los estudiantes) el paso siguiente es formular un plan de enseñanza para determinar cómo aprenderán, cómo se les enseñará, y qué combinaciones de canales de aprendizaje.</p> <p><b>INSERCIÓN DENTRO DE LA CURRICULA</b></p> <p>El tema diseñado debe estar insertado dentro de la programación curricular; puede ser un complemento para los temas programados o un tema o</p>	<p>En los módulos virtuales de aprendizaje se utiliza tecnología multimedia y de información de múltiples canales, que aporte posibilidades de conocimiento, recursos y comunicación no disponibles actualmente en las clases individuales, aprovechando, en lo posible, los recursos existentes y emergentes.</p> <p>Sería necesario conocer el enfoque de algunos conceptos tecnológicos</p> <p>Antes de comenzar el desarrollo, sería necesario concepto a acepción de algunos conceptos:</p> <p>Los <b>recursos</b> son datos para ser usados, pueden simples, mixtos o complejos e implican actividades</p>

	<p>unidad de aprendizaje.</p> <p>Si se hace un análisis de la programación, el tema propuesto puede abarcar varias áreas o varias unidades, así como también varios grados de enseñanza.</p> <p><b>** DESARROLLO DEL TEMA</b></p> <p>Tal como se ha planteado en el diseño tecnológico en el área tecnológica, se deben desarrollar los contenidos teóricos,</p> <p><b>** PRE-REQUISITOS de CONOCIMIENTO</b></p> <p>En el anteproyecto se deben señalar los prerrequisitos de conocimiento necesarios para que otros docentes puedan saber qué nivel de exigencia debe tener con sus alumnos y cómo diseñar sus propias estrategias de enseñanza – aprendizaje.</p> <p><b>** TIEMPO</b></p> <p>Para cada una de las actividades programadas debe considerarse el tiempo de aplicación para el logro de las competencias propuestas. Recuérdese que el material educativo multimedia puede estar planteado para aplicarlo en una sesión, Unidad o Tema</p>	<p>pasivas o activas, pero no productivas</p> <p>Las <b>herramientas</b> son programas para crear recursos simples o modificar o visualizar recursos complejos o para transformar recursos, implican una actividad específica de producción y de carácter activo</p> <p>Las <b>aplicaciones</b> son programas que agrupan herramientas para crear recursos complejos, implican una actividad compleja con un finalidad social definida</p> <p>Los <b>entornos</b> son espacios donde se agrupan de manera coherente y sistemáticas una serie de aplicaciones para cumplir con una actividad social compleja.</p>
<b>ETAPA</b>	<b>ÁREA PEDAGÓGICA</b>	<b>ÁREA TECNOLÓGICA</b>
<b>Evaluación</b>	<p>En la elaboración del proyecto se deben plantear propuestas de evaluación tanto formativa como acumulativa.</p> <p>a) Formativa, inserta dentro de los contenidos, ya que las decisiones acerca de los</p>	

	<p>propósitos y usos de la evaluación de estudiantes deben iniciarse durante el proceso de fijación de criterios. Sería muy interesante que, antes de la aplicación del software, el docente diseñador elaborara un “pre test”, midiendo el nivel en el que se encuentran los alumn@s antes de iniciar la sesión virtual y otra evaluación para medir el logro de las competencias en función de indicadores predeterminados.</p> <p>b) Acumulativa, que mida el impacto o efectividad en el aprendizaje, debe medir la utilidad para su público objetivo.</p>	
--	--	--

## **Estándares de producción de materiales educativos multimedia**

La experiencia del mundo desarrollado muestra que la inversión en tecnología, un plan para su implementación, un proceso para la evaluación de resultados, y una estructura organizativa que dirija y guíe el uso de la tecnología una vez aplicada.

Será muy útil que la dirección de la IE, concertadamente con los docentes en general, realice un proceso de revisión de objetivos, estrategias y recursos utilizados en el software elaborado, para decidir de qué manera y acorde con el PDI desea que sean aplicados a sus alumnos.

Para la planeación inicial se debe tener en cuenta:

- Información sobre tecnología educativa



- Materiales de apoyo para el proceso de planeación
- Materiales de hardware, software, redes y sistemas que serán utilizados y según sea el nivel del software proyectado.
- Asesoría permanente, por correo electrónico para problemas técnicos y de contenido durante el proceso tanto en la planeación inicial como durante el proceso de desarrollo.
- Coordinación del proceso de planeación tecnológica a través de las estructuras administrativas y de apoyo técnico existentes en la IE
- Coordinación del proceso de planeación pedagógica con los docentes de la IE que desean participar en la elaboración del software.