

UNIVERSIDAD INTERAMERICANA PARA EL DESARROLLO

MAESTRIA EN EDUCACIÓN

SEGUNDO CUATRIMESTRE

PROFESORA: [Cesar Rene Perez\*Ramirez](http://moodle.unid.edu.mx/posgrados/user/view.php?id=8083&course=1743)

MATERIA: **DISEÑOS Y ESTRATEGIAS INSTRUCCIONALES**

NOMBRES:

Armando Aguirre Olvera

Armando: [achuraq@gmail.com](mailto:achuraq@gmail.com)

12-OCTUBRE-2013

I PROPUESTA DE INDICE

1. Fundamentación.

* Objetivo
* Problemática intención, justificación
* Marco teórico

1. Distribución y contenido de los Bloques de estudio.
2. Rubrica de plan de trabajo.
3. Conclusiones.
4. Bibliografía. O referencia

1.1 OBJETIVO

El propósito general del presente “proyecto” es desarrollar una propuesta propia de plan de estudios sobre *el trabajo interdisciplinario, utilizando una de las herramientas de la tecnología en la educación* *básica* por medio de la integración de las TIC’s para su integración e impartición en el sistema escolar formal, igual que para la sensibilización general de los profesores. El objetivo específico es:

* Ofrecer las herramientas prácticas y metodológicas para el fortalecimiento de la utilización de los medios electrónicos en el ámbito educativo.

1.2 JUSTIFICACIÓN

Las Tic´s son un campo de conocimiento sobre las oportunidades que tienen las comunidades escolares para revertir las relaciones inequitativas entre los educandos y sus efectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este proyecto proporcionará los elementos para el desarrollo de competencias interdisciplinarias con base en el conocimiento, respeto y valoración de las diversas manifestaciones culturales que conviven en nuestra sociedad, al igual que los derechos que tienen todas las personas a acceder a las nuevas tecnologías que hoy en día son fundamentales para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

No está por demás señalar que uno de los retos más delicados del profesor de nuestro tiempo es la aplicación de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo, ya que en algunos lugares no se tiene acceso a las mismas, ya sea por diferencias de género, religión, etnias y de capacidades; un reto delicado que tenemos como sociedad en la actualidad es que esas diferencias socio-culturales no se conviertan en obstáculos para el alcance de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación, ya que debido a la globalización, con el uso de las TIC´S muchos países están desarrollando habilidades digitales en general y no se debe permitir que nuestra sociedad se estanque en el pasado, sino que debemos buscar e implementar el uso de la tecnología en cualquier ámbito, iniciando con la educación.

1.3 MARCO TEÓRICO

**Método instruccionalista**

Los modelos de diseño instruccional proveen los procedimientos para la producción de instrucciones y ayudan al fortalecimiento de la instrucción. Un modelo puede ser usado para un curso completo de instrucciones o se pueden combinar múltiples conceptos. Pueden clasificarse de la siguiente manera:

1. Por el nivel de experiencia:

a. Por novatos, quienes pueden diseñar un modelo paso a paso describiendo en detalle.

b. Por expertos que pueden usar la combinación de métodos en diferentes modelos.

2. Orientación:

3. Estructura de conocimiento:

a. Declarativo. Hacen referencia a imágenes mentales, Expresan hechos, datos, conceptos, principios, teorías que constituyen el saber de la ciencia. Representan el "Saber" de la educación.

b. Procesal: Son los procedimientos, estrategias, destrezas, habilidades, técnicas.

c.Actitudinal: Constituyen contenidos de aprendizaje

4. Contexto:

(Cita de DES04ModelosInstrucc\_1a.pdf)

por tal motivo doy a entender en este proyecto la utilización de este método al igual que otros pero en especifico como lo menciona el método de instruccionalismo es una serie de procedimientos para poder dar una clase sobre el programa de JCLIC el cual es funcional en la vida cotidiana de un maestro y la vida educativa de un plantel. Por eso se sitan estas alguna fraces o renglones para hacer referencia a lo que se va hacer a lución en el proyecto de clase.

**Método de la androgogía**

En el contexto de la andragogía, el profesor se vuelve un facilitador del proceso, un planificador de situaciones que detonen los aprendizajes, ya que la andragogía está centrada en el aprendizaje y no en la enseñanza, el facilitador debe concentrarse en propiciar las condiciones de aprendizaje, diseñar estrategias y conducir al grupo, mediando en dichas situaciones (cita de : DES12ModelosAdultos.pdf)

**La pedagogía de frontera:**

“Lo que es diverso no está desunido, lo que esta unificado no es uniforme, lo que es igual no tiene que ser idéntico, lo que es diferente no tiene que ser injusto, tenemos el derecho a ser iguales cuando la diferencia nos interioriza, tenemos el derecho a ser diferentes cuando la igualdad nos descaracteriza Esta son las reglas para entender el momento en que vivimos…”

***Boaventura de Sousa Santos (2003)***

En la actualidad el uso de las Tic’s se ha convertido en una herramienta indispensable para el desarrollo de los nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje. Es por ello que resulta necesario que los alumnos apliquen diversas actividades que despierten en el educando las habilidades, destrezas y competencias que son necesarias y que exige el mundo actual.

Por lo que se propone la aplicación del programa JClic y su herramienta JClic autor, la cual ayudará a los docentes a diseñar y aplicar actividades para el quehacer docente.

**¿Qué es JClic?**

JClic está formado por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas, etc.

Las actividades no se acostumbran a presentarse solas, sino empaquetadas en proyectos. Un proyecto está formado por un conjunto de actividades y una o más secuencias, que indican el orden en que se han de mostrar.

El antecesor de JClic es Clic, una aplicación que desde 1992 ha sido utilizada por educadores y educadoras de diversos países como herramienta de creación de actividades didácticas para sus alumnos.

JClic está desarrollado en la plataforma Java, es un proyecto de código abierto y funciona en diversos entornos y sistemas operativos

El proyecto JClic es una evolución del programa Clic 3.0, una herramienta para la creación de aplicaciones didácticas multimedia con más de 10 años de historia. A lo largo de este tiempo han sido muchos los educadores y educadoras que lo han utilizado para crear actividades interactivas donde se trabajan aspectos procedimentales como diversas áreas del currículum, desde educación infantil hasta secundaria.

**Características de JClic**

* Hacer posible el uso de aplicaciones educativas multimedia "en línea", directamente desde Internet.
* Mantener la compatibilidad con las aplicaciones
* Hacer posible su uso en diversas plataformas y sistemas operativos, como Windows, Linux, Solaris o Mac OS X.
* Utilizar un formato estándar y abierto para el almacenaje de los datos, con el fin de hacerlas transparentes a otras aplicaciones y facilitar su integración en bases de datos de recursos.
* Ampliar el ámbito de cooperación e intercambio de materiales entre escuelas y educadores de diferentes países y culturas, facilitando la traducción y adaptación tanto del programa como de las actividades creadas.
* Recoger las sugerencias de mejoras y ampliaciones que los usuarios habéis ido enviando.
* Hacer posible que el programa pueda ir ampliándose a partir del trabajo cooperativo entre diversos equipos de programación.
* Crear un entorno de creación de actividades más potente, sencillo e intuitivo, adaptándolo a las características de los actuales entornos gráficos de usuario.

La herramienta de programación escogida ha sido Java, y el formato para almacenar los datos de las actividades es XML.

**Componentes**

JClic está formado por cuatro aplicaciones:

*JClic applet*

Un "applet" que permite incrustar las actividades JClic en una página web.

*JClic player*

Un programa independiente que una vez instalado permite realizar las actividades desde el disco duro del ordenador (o desde la red) sin que sea necesario estar conectado a Internet.

*JClic autor*

La herramienta de autor que permite crear, editar y publicar las actividades de una manera más sencilla, visual e intuitiva.

*JClic reports*

Un módulo de recogida de datos y generación de informes sobre los resultados de las actividades hechas por los alumnos.

JClic es software libre, y se distribuye bajo los términos de la Licencia Pública General de GNU (GPL).

Se encuentra alojado en el portal LaFarga.org, del Departamento de Universidades, Investigación y Sociedad de la Información (DURSI) de la Generalitat de Cataluña.

Programación estructural de implementación

Introducción

se llevara a cabo la introducción al programa de j clic en relación a las necesidades del profesorado teniendo en cuenta que en algunas escuelas no se cuenta tanto de máquinas como de internet y debido a esto se tendrá que realizar una descarga del programa j clic pero en su versión portable he instalar en cada una de ellas, teniendo en cuenta que cada escuela contiene una aula digital, aula de medios o bien aula de red escolar y cada profesor encargado de estas salas deberá instalar el software ya que como profesor no contamos con la facultad de modificar archivos o programas de los equipos ya que existe un responsable. Pero en este manual se explicara desde bajar el software hasta realizar una de las funciones más simples que es el puzzle sencillo o bien un crucigrama solo esto para introducción al programa y mediante ello comenzar a utilizarlo.

Cabe mencionar que este proyecto será utilizado en mi escuela es la escuela secundaria 195 T.M ubicada en el Ajusco es una secundaria general con un total de 40 profesores de entre 30 y 58 años y mas de 700 alumnos entre 11 y 15 años en un turno de 7 a 14:00hrs en el cual yo doy una hora a cada grupo a la semana de computación

Programación de clases:

## Constará de no más de 8 horas para desarrollar la base de introducción:

La introducción sobre que es Jclic se explicara mediante una rúbrica ver rubrica sig .recordando que esto estará diseñado para un aula digital o de computo donde se cuenta con una cantidad de 25 maquinas las cuales utilizaran solo un modem para la descarga del software:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SECUENCIA DIDÁCTICA** | **ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA**  **Y APRENDIZAJE** | **MATERIALES DIDÁCTICOS** | **TIEMPO** |
| **INICIO**  **Propósito: Generación de interés por aprender** |  |  |  |
| Motivación, recuperación de saberes previos, problematización. (tomando en cuenta que algunos profesores no saben que es el software o nunca l0o han visto | El Alfabetizador empieza con las siguientes preguntas ¿Es posible desarrollar recursos didáctico mediante el software educativo? ¿Qué estrategias conocemos? ¿Qué software educativo conocen?  Después de haber hecho comentarios y aclaraciones sobre las respuestas se le invita a ver uno de esto videos.  <http://youtu.be/WBehCpH8dq0>  <http://youtu.be/_8DjlqjG9Yk>  <http://www.youtube.com/watch?v=p42jJasVHDw&feature=related>  Se hace comentario sobre el contenido del video | **Imágenes en diapositivas. Video** | **30 min** |
| **DESARROLLO**  **Propósito: Construcción del nuevo conocimiento** | **ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA**  **Y APRENDIZAJE** | **MATERIALES DIDÁCTICOS** | **TIEMPO** |
| Adquisición de nuevos saberes informáticos, aplicación de lo aprendido y transferencia del aprendizaje mediante los saberes visualizados y comentados | El profesor empezara con una explicación introductoria sobre Jclic  Definición sobre: Elementos y su uso y posibles alcances  Se muestran algunos trabajos realizados con JCLIC.  Curso de JCLIC  <http://clic.xtec.cat/es/jclic/curs/d73m1/index.htm>  Se muestran los puzles o rompecabezas mediante la dirección de una página de zona Clic para hacer mayor referencia a lo previsto que es la simple introducción a j clic así mismo se da la definición sobre rompecabezas ver la sig. pagina:  <http://clic.xtec.cat/es/jclic/curs/d73m2/d73m2t1.htm>  **Creación de un Juego con JCLIC**   1. Nombre del proyecto. 2. Nombre del archivo (extensión.jclic.zip) 3. Guarda por defecto, carpeta:   **C:/Archivos de programa/JClic/projects/*nombre del proyecto*** (en Windows) cabe mencionar que es posible cambiar la dirección donde se alojara nuestra actividad.   * Conocer la función de mediateca y su significado, y el docente explicara las definiciones y el ordenamiento de los metodods didácticos en la función de cada asignatura. * Exploran y mencionan las actividades más importantes de Jclic solo mencionarlas como posibles opciones a utilizar.  1. Asociaciones. 2. Juegos de memoria. 3. Exploración, identificación e información. 4. Puzzles. 5. Respuesta escrita. 6. Actividades de texto. 7. Sopas de letras y crucigramas.  * Los maestros crean un proyecto incorporando actividades de rompecabezas y asociación simple deacuerdo a su área de trabajo. | **Guía**  **Material escrito o módulo(zona clic)**  **Computadora con conexión a internet.**  **USB**  **Multimedia**  **Cañon o proyector , bosinas** | **60 min**  **30 min**  **50 min** |
| **DESARROLLO** | **ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA**  **Y APRENDIZAJE** | **MATERIALES DIDÁCTICOS** | **TIEMPO** |
| de la actividad de instalación | A continuación el profesor explicara los pasos para la instacion del programa.  Pasos para instalar JClic:  1.Instalar máquina virtual de JAVA (JRE, Java Runtime Environment), disponible en  <http://www.java.com>. O en la pagina de [www.softonic.com](http://www.softonic.com) o bien en la página del programa <http://clic.xtec.cat/es/jclic/download.htm>  2.Instalar las extensiones multimedia para JAVA “customJMFinstal.exe”, disponible también en  el sitio de Java.  3.Instalar las aplicaciones JClic. El programa está disponible en la web ZonaClic <http://clic.xtec.cat/es/jclic/download.htm> Se utiliza un mismo instalador para los distintos módulos que son los sig:  JClic Player, JClic Autor y JClic Reports. Mencionando que el modulo a utilizar será el JClic Autor y definir que se utilizarla y opción de rompecabezas y crucigrama.  Retroalimentación del método de instalación para los profesores nuevos en el tema. | **Internet, computadora y cañón** | **Desde 40 a 100 minutos por la retroalimentación** |
| **DEFINICIÓN** | **ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA**  **Y APRENDIZAJE** | **MATERIALES DIDÁCTICOS** | **TIEMPO** |
| de la opción a utilizar | El profesor dará la sig. definición dando algunos ejemplos:  •Puzzle doble Se muestran dos paneles. En uno está la información desordenada y el otro está vacío. Hay que reconstruir el objeto en el panel vacío llevando allí las piezas una por una.  de intercambio En un único panel se mezcla la información. En cada intento se conmutan las posiciones de dos piezas, hasta ordenar el objeto.  de agujero En un único panel se hace desaparecer una pieza y se mezclan las restantes. En cada intento se puede desplazar  una de las piezas hacia el agujero, hasta que queden todas  en el orden original.  Se proseguirá a la definición de cual se utilizara se podrían ver los ejemplos en <http://clic.xtec.cat/es/jclic/curs/d73m2/d73m2t1.htm> | **Internet, computadora y cañón, bocinas** | **Desde 40 a 60 minutos por la retroalimentación** |
| **ACTIVIDAD DESARROLLADORA** | **ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA**  **Y APRENDIZAJE** | **MATERIALES DIDÁCTICOS** | **TIEMPO** |
| Ya instalado el software el alumno y profesor empezaran a utilizarlo de la sig. manera | Se dará una breve explicación de las opciones de la pantalla ver sig imagen | **computadora y cañón** | **30 minutos** |
| Explicación de barras y herramientas del programa | Explicación por parte del profesor sobre las herramientas: | **40 minutos** |
| Creación de actividades |  |  |  |
| Explicación de y  **Desarrollo de cómo se deberán activar y crear las actividades** | El profesor explicara como se insertaran y crearan las actividades aquí solo se dara el tema principal de cada una de ellas con el tiempo a desarrollar considerando que cada tiempo es variable dependiendo al diagnostico de cada grupo.  El profesor iniciara conla introducción siguiente.  JClic autor es el programa de JClic que permite crear nuevas actividades de una manera sencilla, visual e  intuitiva.  En el área de trabajo de JClic autor se encuentra la barra de menús y las cuatro pestañas en que se  Organizan las diferentes herramientas del programa.    Cada uno de estas pestañas se llevara una explicación aproximada de 30 minutos |  | **120 a 150 minutos** |
| Explicación de las ventanas:  Aspecto y posición de las ventanas  Visualmente, las actividades de JClic se sitúan en dos ventanas:  • La ventana principal, que agrupa todos los elementos y puede tener diferentes colores, texturas o  imágenes de fondo.  • La ventana de juego, que es la zona donde se desarrolla la actividad. Es donde se muestra el  contenido de los paneles, que pueden ser uno o dos según el tipo de actividad y pueden estar situados en cualquier lugar de la ventana principal.    Cambiar las opciones de las ventanas como el color y tamaño etc. | **computadora y cañón** | **60 minutos** |
| Utilización del panel | La última pestaña de las actividades es, excepto en las actividades de texto, la pestaña Panel. El panel es  el área que contiene la actividad propiamente dicha y es aquí donde se encuentran las herramientas para  crearla.  A diferencia de las anteriores, esta pestaña no es igual para todas las actividades, sino que ofrece unas  opciones u otras en cada una de las actividades.    En el momento de crear un puzzle hace falta escoger de qué tipo se quiere hacer: puzzle doble, puzzle de  intercambio o puzzle de agujero.  Más adelante se puede cambiar el tipo, si conviene, desde la pestaña Opciones de la actividad.  Sea cuál sea el tipo de puzzle escogido, las opciones del Panel serán las mismas. | **computadora y cañón** | **60 minutos** |
| Integración |  |  |  |
| Inclusión del saber aprendido | Alñ finalizar estos temas el profesor y el alumno demostrara lo aprendido en clase al momento de dar un play para visualizar la actividad realizada ya que esta integración de conocimientos es solo el desarrollo y la implementación de las tecnologías de educación a nuestro entorno laboral. Cabe mencionar que esta introducción a lo que es el software de J clic tiene una duración de 7 a 10 horas todo va a depende a los conocimientos previos y el buen uso de los medios tecnológicos |  | **De 7 a 10 horas como total del metodo de enseñanza aprendizaje** |
| **Evaluación** |  |  |  |
| Medio a utilizar | se solicitara la creación de un proyecto implementando los conocimientos ya adquiridos |  |  |
| Conclusión |  |  |  |
| Resultados esperados | Que el alumnado y profesorado determinen las opciones para crear nuevos medios de creación de actividades educativas con la implementación de actividades tecnológicas sencillas y sin costo para la institución y la comunidad |  | **Largo plazo** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Producto Final** | **SI** | **NO** |
| **Elaboró un juego** |  |  |
| **Presentaron todos los temas que se manejaron durante las actividades** |  |  |
| **Se usó material para explicado** |  |  |
| **Incluye imágenes alusivas y una cantidad de texto razonable** |  |  |
| **Se incluye sonido** |  |  |
| **Se incluyen cambio de piel** |  |  |
| **Incluye contador** |  |  |
| **El texto es legible.** |  |  |
| **La información esta ordenada** |  |  |
| **Colores claros** |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autoevaluación** | | | |
| **Aspectos** | **Lo aprendí** | **Tengo dudas** | **No aprendí** |
| **Conozco que es J CLIC** |  |  |  |
| **Reconozco los tipos de J CLIC** |  |  |  |
| **Puedo instalar el programa** |  |  |  |
| **S e que es J CLIC Author** |  |  |  |
| **Se que es multimedia** |  |  |  |
| **Conozco que es el puzzle** |  |  |  |
| **Reconozco las herramientas de animación** |  |  |  |
| **Sobre panel** |  |  |  |
| **Puedo nombrar los daños que produce el no guardar en mediateca** |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **¿Cómo me pareció el programa J CLIC?** |  | | |
| **¿Qué me gustó?** |  | | |
| **¿Qué no me gusto?** |  | | |

Referencias

videos

<http://youtu.be/WBehCpH8dq0>

<http://youtu.be/_8DjlqjG9Yk>

<http://www.youtube.com/watch?v=p42jJasVHDw&feature=related>

Página del programa

<http://clic.xtec.cat/es/jclic/curs/d73m1/index.htm>

<http://clic.xtec.cat/es/jclic/curs/d73m2/d73m2t1.htm>

Descargas<http://www.java.com>. O en la pagina de [www.softonic.com](http://www.softonic.com) o bien en la página del programa <http://clic.xtec.cat/es/jclic/download.htm>

Libros a consultar

Bourdieu, Pierre (2002); Capital cultural, escuela y espacio social, Siglo XXI, México.

Crovi, Delia (Coord.) (2004); Sociedad de la información y el conocimiento. Entre lo falaz y lo posible. La Crujía, Buenos Aires.

De alba, Alicia (Comp.) (2004); Posmodernidad y educación, Porrúa, México.

Delors, Jacques y otros (1996); La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, UNESCO, España.

De Moraes, Dénis (Comp.) (2010); Mutaciones de lo visible. Comunicación y procesos culturales en la era digital. Paidós, Buenos Aires.