

MOMENTO II TEMA 1

PLANIFICADOR DE AMBIENTE DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

La planeación también conocida como planificación o planeamiento, es el proceso a través del cual se analiza la situación actual (dónde estamos), se establecen objetivos (dónde queremos llegar) y se definen las estrategias y cursos de acción (cómo vamos a llegar), necesarios para alcanzar dichos objetivos¹.

Planificar consiste en **construir un curso de acción con el propósito de alcanzar determinados objetivos**. (Díaz, 2005)

Importancia de la planeación o planificación

- Propicia el desarrollo de la institución educativa al establecer métodos de utilización racional de los recursos.
- Reduce los niveles de incertidumbre que se pueden presentar en el futuro.
- Prepara a la institución educativa y a los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje para hacer frente a las contingencias que se presenten, con las mayores garantías de éxito.

¹ Fuente: GESTIOPOLIS <http://www.gestiopolis.com/herramientas-de-planeacion-administrativa/>

- Establece un sistema racional para la toma de decisiones, evitando las corazonadas o empirismos.
- Promueve la eficiencia al eliminar la improvisación.
- La moral se eleva sustancialmente, ya que todos los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje conocen hacia dónde se dirigen sus esfuerzos.
- Maximiza el aprovechamiento del tiempo y los recursos.

Al querer diseñar un [ambiente de aprendizaje mediado por TIC](#), requerimos hacer un proceso de planificación de dicho ambiente, y para ello es importante contar con una herramienta de planificación.

Las herramientas de planificación son metodologías utilizadas para gestionar proyectos, procesos o ambientes, las cuales nos sirven para:

- Facilitar y estandarizar la metodología de planificación de los ambientes y sus actividades
- Para ayudar a diseñar ambientes, productos y procesos según los requisitos y funciones previstas

De allí, que contemos con un planificador de ambientes de aprendizaje mediados por TIC:

Planificador de Ambiente de Aprendizaje Mediado por TIC

1. DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC – Parte A

1.1 Nombre del Ambiente de Aprendizaje

UNIENDO ESFUERZOS , APRENDEMOS TODOS

1.2 Intenciones Educativas - Perfil egresado del Ambiente de Aprendizaje mediado por TIC

¿Cuáles son las aptitudes, competencias, habilidades, actitudes y valores que se espera desarrollar con el Ambiente de Aprendizaje? Argumente su respuesta

Competencias en Tecnología e informática

- *Exploración de instrumentos tecnológicos*
- *Uso de la Web*

Habilidades en Tecnología e informática

- *Usa el procesador de texto para elaborar informes y tareas*
- *Realiza consultas por medio de la Web*
- *Aplica la tecnología de manera positiva para adquirir un pensamiento crítico.*

Competencias en Ciencias Sociales

- *Trabajo colaborativo*
- *Aplicación de normas para trabajo en equipo*

Habilidades en Ciencias Sociales

- *Establece una buena comunicación oral y escrita*
- *Expresa fluidamente sus ideas*

Actitudes transversales a las diferentes áreas

- *Adquirir destrezas para la resolución de conflictos a través del diálogo*
- *Expresar en forma respetuosa sus opiniones ante compañeros y docentes*
- *Manifestar respeto y tolerancia ante las opiniones de los demás*

Valores

Con el desarrollo del presente ambiente de aprendizaje se espera que el estudiante aplique valores tales como:

- Respeto
- Responsabilidad
- Compromiso
- Tolerancia
- Solidaridad

¿A qué lineamientos y/o estándares responden las intenciones educativas planteadas? Argumente su respuesta

Nuestra propuesta educativa corresponde

Estándares básicos de competencias en Tecnología

- Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del momento en que vivo y actúo responsablemente

Estándares básicos de competencias en Ciencias Sociales

- *Expreso mis sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, palabras, pintura, teatro, juegos, etc.). (Competencias comunicativas y emocionales).*
- *Reconozco que las acciones se relacionan con las emociones y que puedo aprender a manejar mis emociones para no hacer daño a otras personas. (Competencias emocionales).*
- *Hago cosas que ayuden a aliviar el malestar de personas cercanas; manifiesto satisfacción al preocuparme por sus necesidades. (Competencias integradoras).*
- *Conozco y respeto las reglas básicas del diálogo, como el uso de la palabra y el respeto por la palabra de la otra persona. (Clave: práctico lo que he aprendido en otras áreas sobre la comunicación, los mensajes y la escucha activa). (Competencias comunicativas)*
- *Reconozco las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en mí y en las otras personas. (Competencias emocionales).*
- *Expreso mis sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, palabras, pintura, teatro, juegos, etc.). (Competencias comunicativas y emocionales).*
- *Comprendo que nada justifica el maltrato de niñas y niños y que todo maltrato se puede evitar. (Conocimientos).*

1.3 Objetivos del Ambiente de Aprendizaje mediado por TIC

¿Cuáles son los objetivos cognitivos o declarativos del Ambiente de Aprendizaje?

- *Comprender la importancia de la sana convivencia en las relaciones interpersonales*
- *Identificar la pluralidad, identidad y valoración de las diferencias*
- *Comprender el desarrollo de conocimientos ciudadanos*
- *Identificar el desarrollo de competencias comunicativas*
- *Relacionar las competencias cognitivas, emocionales e integradoras con el desarrollo del estudiante*
- *Razona sobre cómo aportar a la construcción de la convivencia y la paz*
- *Induce a la participación y responsabilidad democrática*

¿Cuáles son los objetivos procedimentales del Ambiente de Aprendizaje?

- *Ejecutar las acciones adecuadas para la resolución de situaciones ofensivas o defensivas que surjan en el enfrentamiento entre dos alumnos contra dos o más compañeros.*
- *Utilizar un código mínimo, concertado y aceptado por cada uno de los alumnos y sus compañeros, para optimizar las acciones conciliadoras en las aulas de clase e institución educativa.*
- *Usar las experiencias individuales para promover el interés por la situación del otro, en reconocimiento de las diferencias humanas*
- *Distribuir equitativamente, la atención, estímulos y recursos del entorno.*

¿Cuáles son los objetivos actitudinales del Ambiente de Aprendizaje?

- *Aceptar las propias posibilidades y las de los compañeros en la práctica de las diferentes tareas y actividades*
- *Colaborar de forma espontánea en los aspectos organizativos de la clase.*

- *Aceptar positivamente los hábitos relacionados con la higiene y la salud.*
- *Favorecer relaciones de amistad, aceptación, tolerancia y cooperación necesarios para superar prejuicios.*

1.4 Propósitos de Formación del Ambiente de Aprendizaje mediado por TIC

¿Cuál es la intencionalidad pedagógica del ambiente propuesto?

Tecnología e Informática

Identificar la importancia e impacto que tienen las herramientas tecnológicas en el trabajo colaborativo con los estudiantes.

Sociales

Conseguir condiciones adecuadas a nivel cognitivo y afectivo dentro de las interrelaciones del aula que en un contexto multicultural contribuirá a que el estudiante se sienta más seguro en su forma de ser, dentro de un clima de participación y aceptación.

Matemáticas

Utilizar las matemáticas de forma ética en la vida cotidiana

Ética y Valores

Aplicar los valores de respeto, tolerancia, responsabilidad, honestidad y solidaridad.

¿Qué se quiere enseñar y para qué le va a servir al estudiante en su cotidianidad?

Proporcionar al estudiante técnicas de trabajo en equipo que contribuyan a desarrollar su nivel cognitivo y social en forma armónica, donde se respeten las diferencias étnicas, sociales y culturales, de modo que se logre una convivencia sana y amena que facilite el desarrollo de su potencial.

¿Cómo se involucra lo cognitivo, lo socio-afectivo y lo físico-creativo?

Los estudiantes deben desarrollar identidad como sujetos únicos, etnia y cultura, diferencias y coincidencias. Aprender a manejar las experiencias de vida de manera equilibrada, nutrirse de las relaciones con otros, construir conocimientos y vivencias que aporten al desarrollo integral.

1.5 Preguntas Orientadoras de Currículo para el Ambiente de Aprendizaje

Elaborado por: Equipo Universidad del Valle en desarrollo del Convenio interadministrativo de asociación No. 4143.0.27.016-2015 suscrito entre el Municipio de Santiago de Cali – Secretaría de Educación Municipal y la Universidad del Valle

Pregunta Esencial: <i>¿Por qué necesitamos de los otros?</i>				
Preguntas de Unidad: <i>¿Cómo repercuten las acciones de los otros en nuestra vida?</i>				
Preguntas Curriculares Área Área: Matemáticas y Sociales	Preguntas Curriculares Área Área: Matemáticas y Sociales	Preguntas Curriculares Área Área: Matemáticas y Sociales	Preguntas Curriculares Área Área: Matemáticas y Sociales	Preguntas Curriculares Área Área: Matemáticas y Sociales
<i>¿qué es un conjunto?</i> <i>¿Puede un conflicto producir un cambio?</i>	<i>¿características del conjunto?</i> <i>¿Existen razones para que los humanos reaccionamos ante el conflicto con violencia?</i>	<i>¿Clases de conjuntos?</i> <i>¿Cómo influye la lectura en la comprensión nuestra compleja naturaleza?</i>	<i>¿Clases de unión de conjuntos?</i> <i>¿Por qué cambian las leyes?</i>	<i>¿Cómo podemos aplicar este tema de conjuntos a las relaciones interpersonales?</i> <i>¿Cómo podemos llevarnos bien con las personas que nos rodean?</i>

1.6 Tiempo (en meses o periodos) para la implementación del Ambiente de Aprendizaje mediado por TIC con su debida justificación

<i>¿Cuál es el tiempo de implementación del Ambiente de Aprendizaje?</i> <i>Dos meses del año lectivo 2016: Febrero, Marzo de 2016.</i>

1.7 Calendario de actividades para la implementación del Ambiente de Aprendizaje mediado por TIC con su debida justificación

*Definir la planeación con **calendario** de las actividades*

08 Semanas, a partir del día 01 del mes Febrero de 2016

Semana 1: Diseño del Instrumento Diagnóstico

Semana 2: Aplicación y sistematización del Diagnóstico

Semana 3: Desarrollo de actividades

Semana 4: Aplicación de actividades

Semana 5: Aplicación de actividades

Semana 6: Aplicación de actividades

Semana 7: Evaluación

Semana 8: Sistematización de los resultados

1.8 Contexto para el Ambiente de Aprendizaje mediado por TIC

Caracterización de los sujetos que participan en el ambiente

*¿Qué aspectos caracterizan a **los estudiantes** que participan en el ambiente de aprendizaje mediado por TIC?*

Estudiantes de la zona urbana de Santiago de Cali ubicados en la comuna 8, y 11, la mayoría de los barrios pertenecen a los estratos 2 y 3, las personas se dedican a labores asalariados e independientes y economía informal. Dentro de lo que se destacan servicios domésticos, empleados de talleres o manufacturas y vigilancia.

La mayor parte de la población carece de educación superior, y existen personas con educación media incompleta. En cuanto a la inseguridad no se perciben fronteras invisibles, son comunas atravesadas por algunas de las vías principales de la ciudad como la autopista sur oriental la carrera 30, calle 15, troncal de occidente, y transversal 29. Gran cantidad de estudiantes viven en residencias donde habitan más de una familia e inquilinatos, aunque sus padres figuran como representantes en la práctica son los abuelos quienes acuden a la institución en representación de los estudiantes. En la institución Evaristo García hay grupo de aceleración y en la Boyacá se presentan situaciones de estudiantes menores con más de cuatro años por encima de la edad habitual para los cursos

¿Qué aspectos caracterizan a **los docentes** que participan en el ambiente de aprendizaje mediado por TIC?

En la institución Evaristo García compañeros, de respeto y se percibe un buen ambiente laboral entre los ceptación. En la Evaristo garcía se presentan algunas diferencias en la forma de trabajar los proyectos educativos. En ambas instituciones hay una carga extra laboralmente a raíz de los programas y capacitaciones. Algunos de los docentes de la Evaristo se resisten o muestran apatía debido a otros compromisos adquiridos.

Referentes Bibliográficos:

- POT - Plan de Ordenamiento Territorial del municipio de Santiago de Cali 2014
- Plan Decenal del municipio Santiago de Cali 2006 - 2016

Caracterización del Aprendizaje y Motivación

¿Por qué se debe aprender lo que se propone enseñar?

El ser humano se desarrolla a partir de las relaciones con otros y la sociedad moderna está marcada por la tendencia a las redes, comunidades y grupos donde las personas aprenden a través de la interacción, intercambio de saberes.

¿Para qué le sirve al estudiante aprender lo que propone el ambiente?

Para desarrollar habilidad de trabajo en equipo, aplicar los aprendizajes en situaciones reales y cotidianas.

Caracterización de Concepciones Previas

¿Qué vivencias y acercamientos previos ha tenido el estudiante con los aprendizajes que propone el ambiente?

La infraestructura de la educación en nuestro país concibe espacios físicos de educación grupal, donde las relaciones al interior de estos espacios influyen en el aprendizaje.

Matemáticas

- *¿Qué es un conjunto?*
- *¿Características del conjunto?*
- *¿Clases de conjuntos?*
- *¿Clases de unión de conjuntos?*
- *¿Cómo podemos aplicar este tema de conjuntos a las relaciones interpersonales?*

Lenguaje

- *¿Que es la comunicación?*
- *¿Cuales son los elementos de la comunicación asertiva?*
- *¿Qué aspectos comunicativos debemos tener en cuenta para el reconocimiento de mi mismo y de los demás que me permitan vivir en comunidad?*
- *¿Características de la escucha activas*
- *¿Cuál es la relación entre la comunicación asertiva y la escucha activa?*

Ciencias Sociales

- *¿Puede un conflicto producir un cambio?*
- *¿Existen razones para que los humanos reaccionamos ante el conflicto con violencia?*
- *¿Cómo influye la lectura en la comprensión nuestra compleja naturaleza?*
- *¿Por qué cambian las leyes?*
- *¿Cómo podemos llevarnos bien con las personas que nos rodean?*

2. DISEÑO INSTRUCCIONAL DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC – Parte B

2.1 Análisis Curricular

Conocimiento Pedagógico - Disciplinar (PCK)

Para presentar el tema, se parte de una actividad motivadora , de donde surgen preguntas e inquietudes relacionadas con el mismo.

Se recurre a cortos videos (de youtube o elaborados con la aplicación de movie maker) , también se emplean actividades donde los estudiantes interactúan con elementos de la cotidianidad. Por ejemplo lecturas y entrevistas entre otros . Las anteriores actividades asociadas con las TIC.

permiten mayor comprensión de conceptos y a la vez contextualizan a los estudiantes en torno al tema que se trabajará.

Seguidamente se establece un diálogo, sobre la actividad inicialmente presentada. En este momento el estudiante expresa sus saberes previos, ideas, sentimiento e interés con autonomía. Se permite la crítica y el cuestionamiento, haciéndolos conscientes de las situaciones que se han presentado.

Luego se orienta la exploración-experimentación a través de diferentes medios haciendo uso de las TIC. (tablets, páginas web, computadoras) . Aquí, se favorece la investigación, el trabajo colaborativo y el fortalecimiento de las habilidades comunicativas.

El proceso cognitivo permite a los estudiantes identificar, clasificar y priorizar la información para finalmente apropiarse del conocimiento. Cumplíndose el objetivo principal del trabajo colaborativo que hace posible el aprovechar las diferentes habilidades y el empleo adecuado de las TIC. dentro de un marco ético, potencializando el aprendizaje autónomo a lo largo de la vida de los niños.

Finalmente los estudiantes aplican los conocimientos adquiridos y sus productos del aprendizaje, al socializarlos o exponerlos en ambientes con mayor cantidad de personas . Ejemplo el grupo en pleno, la formación de todos los grados escolares o en presentaciones como homenajes.

MÉTODO DEL DESCUBRIMIENTO GUIADO

Sostiene que el alumno tiene el derecho de participar en todas las actividades de planificación, programación, ejecución y evaluación del proceso educativo.

CARACTERÍSTICAS

1. *Hace una planificación de la enseñanza abierta, flexible , que no sigue un orden característico*
2. *Trabaja o planifica comportamientos generales, gruesos, pero definidos (no conductas específicas).*
3. *Los objetivos expresan tanto los procesos como los productos del aprendizaje.*
 1. *Propone al estudiante situaciones reales que debe descubrir*
 2. *Los problemas deben surgir de una situación exploratoria para que investiguen*
 3. *La experiencia exploratoria debe poner en movimiento el bagaje constituido por la experiencia anterior*
 4. *El alumno es protagonista del proceso Enseñanza – aprendizaje.*
4. *En cuanto a las estrategias:*
5. *Enfatiza los procesos: Adquisición de conceptos, solución de problemas y estrategias mentales, a través del diálogo, juego, investigación.*
6. *Dosifica los adjetivos en función de las competencias y contenidos de acuerdo al período de desarrollo de los alumnos.*
7. *Implica el uso de muy variado y divergente material educativo.*

8. *Se evalúan los procesos que conducen a los productos del aprendizaje, modos de actuar, pensar y sentir.*
9. *Sugiere transferir el control del aprendizaje, ejercido por el docente al alumno.*
10. *El docente debe ser orientador, asesor, amigo, etc.*

FASES METODOLÓGICAS GENERALES DEL DESCUBRIMIENTO GUIADO

1. *Fase de exploración de juego de observación.*
2. *Fase de presentación de situaciones problemáticas.*
3. *Fase de ensayo y error. Dejar que el niño ensaye diferentes estrategias para solucionar problemas a partir de una situación presentada. Explorar positivamente los errores para que continúe con seguridad. Establecer consignas "volvamos hacerlo".*
4. *Fase de identificación del problema a nivel representacional simbólico y lingüístico. Replantear problemas a través de juegos simbólicos, psicomotrices, dramáticos. Replantear el problema a nivel verbal. El niño relata un cuento relativo al problema.*
5. *Fase de solución del problema: Comentar el trabajo grupal, orientar al niño en la selección de alternativas de solución, usar alternativas de contraste y juegos simbólicos*
6. *Fase de realimentación y evaluación: Valorización de las actividades realizadas. Fomentar la autoevaluación individual o grupal.*
7. *Fase de retención y transferencia del aprendizaje: Favorecer la retención a largo plazo. Presentar situaciones nuevas para que se aplique lo aprendido*
8. *Fase de producción de respuestas.*

MÉTODO DIALÉCTICO

Consiste en trabajar un tema visualizando su evolución en tres momentos sucesivos: TESIS

(planteamiento, primera idea) ANTÍTESIS (oposición, segunda idea) y SÍNTESIS (resultado o la combinación de la tesis y la antítesis, tercera idea).

Este método es útil para trabajar creatividad, ejercicio democrático, debates, historia, ciencias sociales, economía, filosofía.

MÉTODO LÚDICO O DE JUEGOS DE ENSEÑANZA

Permite el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente.

Los juegos en los primeros tres a seis años deben ser motrices y sensoriales, entre los siete y los doce deben ser imaginativos y gregarios y, en la adolescencia competitivos, científicos.

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende.

Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicas.

MÉTODO SOCIALIZADO

Es un método activo en que el docente y los educandos constituyen grupos de aprendizaje y se comunican directamente, permitiendo:

- a) Trabajo mancomunado*
- b) Participación corporativa*
- c) Participación cooperativa*
- d) Responsabilidad colectiva*
 - 1. Ayuda mutua*
 - 2. Toma de decisiones grupales*

Entre sus principales técnicas y procedimientos se tiene:

- 1. Diálogo*
- 2. Dinámica grupal*
- 3. Dramatización*
- 4. Visitas: paseos y excursiones*
- 5. Entrevistas*

Este método puede emplearse en casi todas las asignaturas.

Referencias:

<http://www.monografias.com/trabajos50/metodos-didacticos/metodos-didacticos2.shtml#ixzz3suX83Mc9>

Conocimiento Tecnológico - Disciplinar (TCK): *Es el conocimiento a través del cual se tiene claridad frente a cómo la tecnología y los contenidos se influyen y limitan entre sí. Saber qué Tecnologías pueden servir al docente para explicar o acercar al conocimiento disciplinar. Conocer qué tecnologías son más adecuadas para abordar la enseñanza y el aprendizaje de cada contenido. Aquí se escriben las tecnologías seleccionadas que van a permitirle realizar las dos funciones básicas: Mediación cognitiva y Provisión de estímulos sensoriales y se argumenta por qué se seleccionaron.*

Conocimiento Tecnológico - Pedagógico (TPK): Es el conocimiento que permite tener claridad sobre cómo un recurso o herramienta tecnológica se convierte en un instrumento de aprendizaje. Aquí se debe mostrar claridad sobre las ventajas y limitaciones de la herramienta. Debe argumentarse por qué el uso del recurso o herramienta en pro de ser usado como instrumento que potencie la enseñanza-aprendizaje.
Conocimiento Tecnológico - Pedagógico - Disciplinar (TPACK): Es importante que en este punto se reflejan las claridades, comprensión, que el maestro estudiante tiene sobre la representación de conceptos usando tecnologías; de las técnicas pedagógicas que usan tecnologías de forma constructiva para enseñar contenidos; de lo que hace fácil o difícil aprender; de cómo la tecnología puede ayudar a resolver los problemas del alumnado; de cómo los estudiantes aprenden usando tecnologías dando lugar a nuevas epistemologías del conocimiento o fortaleciendo las ya existentes, entre otros. Dar cuenta además del producto o productos que van a realizar los estudiantes explicitando como con éstos se va a evidenciar que aprendió de la disciplina, y con qué tecnologías va a trabajar argumentando desde lo que ya trabajó en los otros ítems de este aparte.

2.2 Estrategias del Ambiente de Aprendizaje

- A. ¿Con qué técnicas y medios instruccionales apoyará la estrategia: **Propiciar el desequilibrio cognitivo?** (Condiciones necesarias para preparar al aprendiz) Argumentar cada planteamiento
- **Preguntas diagnósticas:** Descubre lo que necesita aprender para su buen desempeño; afronta obligaciones que debe cumplir para su desarrollo personal; pone en juego sus habilidades y destrezas para el logro de sus objetivos.
 - **Aprendizaje en contexto:** El compromiso y la responsabilidad que el estudiante adquiera en su proceso cognitivo.
 - **Medios instruccionales:** Materiales tecnológicos, audiovisuales e instruccionales.

B. ¿Con qué técnicas y medios instruccionales apoyará la estrategia: **Propiciar interacción de Alto Nivel Cognitivo?** (Confrontación de al menos dos (2) estructuras cognitivas diferentes) Argumentar cada planteamiento

- **Aprendizaje Activo:** Llevar al estudiante a que sea una persona pensante, reflexiva, analítica y crítica, mediante estrategias didácticas tales como trabajo en equipo, foros, mesas redondas, sociodramas de situaciones cotidianas.
- **Aprendizaje Significativo:** A partir de situaciones que se presentan a diario, en las relaciones interpersonales que afectan el trabajo colaborativo, se desarrollan actividades para el fortalecimiento de la autoestima, el respeto y la aceptación por el otro.
- **Medios instruccionales:**

C. ¿Con qué técnicas y medios instruccionales apoyará la estrategia: **Promover el desarrollo de habilidades del pensamiento?** (condiciones necesarias para favorecer la calidad de aprendizaje y proveer recursos metacognitivos) Argumentar cada planteamiento

D. ¿Con qué técnicas y medios instruccionales apoyará la estrategia: **Promover el Aprendizaje Colaborativo?** (¿Cómo estimular y mantener la motivación del estudiante hacia el aprendizaje?) Argumentar cada planteamiento

E. ¿Con qué técnicas y medios instruccionales apoyará la estrategia: **Administrar Recursos Atencionales?** (¿Cómo centramos la atención del aprendiz en estímulos relevantes?) Argumentar cada planteamiento

F. ¿Con qué técnicas y medios instruccionales apoyará la estrategia: **Administrar Recursos Motivacionales?** (¿Cómo estimular y mantener la motivación del estudiante hacia el aprendizaje?) Argumentar cada planteamiento

2.3 Dise1o de Actividades del Ambiente de Aprendizaje

El los protocolos de aplicaci3n AAMTIC. el tema general del proyecto es "Uniendo esfuerzo , aprendemos todos" se pretende la implementaci3n de trabajo Colaborativo, incorporado con el uso de las TIC. , para mejorar los procesos cognitivos de los estudiantes , centrando la investigaci3n sobre la pr3ctica de formas reflexivas, todo dentro de un marco 3tico que potencialice el aprendizaje aut3nomo en los estudiantes.

Por lo anterior, es que la primera tem3tica se refiere a : "La escucha activa y la comunicaci3n asertiva ". Con lo cual se busca contrarrestar la falta de atenci3n de los estudiantes en las clases y la poca concentraci3n durante la realizaci3n de sus trabajos escolares ; factores que determinan el bajo rendimiento acad3mico. Estas habilidades de escuchar con atenci3n y hablar con palabras adecuadas, son b3sicos, para el trabajo por equipos. (trabajo colaborativo)

Como actividades fundamentales para el proceso, se tiene como actividad inicial la presentaci3n de cortos videos, o la ejecuci3n de actividades con el fin de facilitar la compresi3n de los conceptos y a su vez la contextualizaci3n del tema que se trabajar3.

Seguidamente se desarrolla los di3logos reflexivos que permiten la expresi3n de saberes previos ,las emociones , ideas y sentimientos de los estudiantes. Adem3s , es en este momento que surgen las preguntas problematizadoras.

Para dar respuesta a las preguntas problematizadoras se desarrollan diferentes actividades en peque1os grupos , usando las tablets en aplicaciones digitales o investigativo ; que les permitir3 obtener diferentes informaciones , que posteriormente se analiza , clasifica y concluye , dando respuesta a las preguntas problematizadoras.

Finalmente, ya con los conceptos adquiridos, los estudiantes realizan sus frutos del aprendizaje; que pueden ser peque1os textos como consignas , dramatizaciones y canciones entre otros . Estos frutos se publican o socializan en diferentes contextos , (homenajes , formaci3n).

2.4 Evaluaci3n y retroalimentaci3n

¿Cu3les son las actividades de evaluaci3n y retroalimentaci3n dise1adas para el ambiente de aprendizaje mediado por TIC? Argumentar cada planteamiento

La evaluaci3n se realizar3 durante el desarrollo de las actividades presentadas , adem3s de pedir a los ni1os que realicen una afirmaci3n de c3mo ha evolucionado su aprendizaje con la tem3tica presentada. Adem3s en la aplicaci3n del trabajo colaborativo, durante el desarrollo de las clases, se podr3 apreciar el avance de los estudiantes .

¿Cu3les son los instrumentos de evaluaci3n y retroalimentaci3n dise1adas para el ambiente de aprendizaje mediado por TIC? Argumentar cada instrumento

Tipo de evaluaci3n

Argumentaci3n del grupo.

Heteroevaluaci3n

observaci3n y seguimiento a todas las actividades realizadas tanto pr3cticas como te3ricas..

<i>Coevaluación</i>	<i>interacción con los estudiantes, diálogos para conocer los puntos de vistas de todos y las posibles modificaciones que se pueda realizar</i>
<i>Autoevaluación</i>	<i>los estudiantes según el trabajo realizado deberán darse la nota que crean que merecen de acuerdo a su esfuerzo y dedicación durante todas las clases.</i>

2.5 Análisis diferenciado para NEE

¿Cuáles son las particularidades del ambiente que tendrían modificación considerando los estudiantes que se tienen en el aula con NEE?

Mediante el trabajo colaborativo, se promoverá inclusión de estudiantes con baja aceptación , se orientará actividades de apoyo mutuo y de respeto por la opinión y preferencias de cada uno. Las conductas cognitivas y emocionales dirigidas en forma adecuada, ayudarán a fomentar relaciones positivas entre pares .

El aprendizaje colaborativo enfocado a reducir problemas académicos con actividades guiadas para mejorar las destrezas sociales, emocionales y cognitivas en la clase , permitirán mejorar el nivel académico del grupo en general.

3. DISEÑO DE INTERFAZ DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

3.1 Diseño de Interfaz del Ambiente de Aprendizaje

Contexto ambiental

Entorno que rodea al aprendiz (como dispondrán el aula) para propiciar la interacción y la participación. Ver más allá del aula, trabajo por rincones, observar desde el nivel de los ojos de los estudiantes.

La organización del aula dependerá de la actividad a realizar y el método de participación que se usará; sí como el espacio en el que se desarrollara la misma, pero independientemente de estos factores se buscará la estrategia precisa que se logre aprovechar el entorno.

La ubicación de los pupitres en hileras , permite una mejor atención de los estudiante durante las explicaciones , el trabajo individual , por parejas y el desarrollo de evaluaciones .

Los pupitres organizados para formar grupos de cuatro estudiantes , permitirá su interacción el trabajo colaborativo, haciendo posible el intercambio de ideas y compartan materiales.

Los pupitres organizados en semicírculo , facilitará los debates y la puesta en común en la clase.

En el salón de clase existen rincones para la lectura , para la ciencia naturales , para las matemáticas y para las ciencias sociales.

Estímulos sensoriales

¿Cuáles son estímulos sensoriales + los medios de interacción que facilitan el diseño de la interfaz? (Presencialidad (principalmente oral), Virtualidad (principalmente escrita)). Tener presente los recursos, los factores físicos y las relaciones psicológicas

Los estímulos se determinan a través de la actividad y la temática que se presentará a los estudiantes, teniendo en cuenta que estos deben tener una constante interacción entre teoría y práctica.

Los estímulos sensoriales de interacción que facilitan el diseño de la interfaz tienen relación con materiales informáticos, bibliotecas y sitios web.

Vías de comunicación

¿Cuáles son las vías de comunicación utilizadas para el envío, la recepción y la retroalimentación de las actividades?

El método principal es la utilización de los sentidos, mediante la intervención de herramientas diversas para lograr un aprendizaje significativo, dando así una retroalimentación entre pares y docente-estudiante.

Espacio para el intercambio de ideas y opiniones

¿Cuáles son los espacios para el intercambio de ideas y opiniones? (Foros, CoP, Redes de aprendizaje, Redes sociales, otros)

Dentro de la clase hay muchos espacios de interacción constante y en la misma, se facilitan espacios de participación donde los niños expresan sus ideas y opiniones sobre la temática trabajada y según el

Elaborado por: Equipo Universidad del Valle en desarrollo del Convenio interadministrativo de asociación No. 4143.0.27.016-2015 suscrito entre el Municipio de Santiago de Cali – Secretaría de Educación Municipal y la Universidad del Valle

grado implementar mayor complejidad a las actividades y por ende a las discusiones sobre las mismas.

4. DATOS DEL EQUIPO DE AMBIENTE

4.1 Identificación de los miembros del Ambiente de Aprendizaje

No.	Nombres y Apellidos ME	Área	Grado
1	César Andrés Paz	Matemática	6o, 7o, 8o y 9o
2	Evila Delfina Casanova Paladines	Técnicas Comerciales	10o. y 11o.
3	Adiela Gómez Salcedo	Todas	2o.
4	Luz Elena Varela Tamayo	Todas	Preescolar
5			

4.2 Correos electrónicos de los miembros del Ambiente de Aprendizaje

No.	Correo – En el orden de aparición del numeral 4.1
1	cesarpaz07@yahoo.com.mx , cesarandrespaz@gmail.com
2	decasanova1411@gmail.com
3	adielagosa@gmail.com
4	luzevar70@gmail.com
5	

4.3 Nombre de la institución educativa (En orden de aparición en el numeral 4.1)

No.	Institución Educativa	Sede
1	I.E. BOYACÁ	Principal
2	I.E. BOYACÁ	Principal
3	I.E. EVARISTO GARCÍA	Fernando de Aragón

Elaborado por: Equipo Universidad del Valle en desarrollo del Convenio interadministrativo de asociación No. 4143.0.27.016-2015 suscrito entre el Municipio de Santiago de Cali – Secretaría de Educación Municipal y la Universidad del Valle

4	I.E. EVARISTO GARCÍA	Fernando de Aragón
5		

4.4 Dirección de la Institución Educativa – Principal / Sedes principal + Comuna

No .	Dirección	Barrio	Comuna
1	César Andrés Paz	El Jardín	11
2	Evila Delfina Casanova Paladines	Alfonso López	7
3	Luz Elena Varela Tamayo	Valle de Lili	17
4	Adiela Gómez Salcedo	Alfonso Barberena	12
5			

4.5 Ciudad: Cali

5. SISTEMATIZACIÓN DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Haga un breve resumen de cómo va a sistematizar el ambiente de aprendizaje mediado por TIC, los recursos que utilizará, la clasificación de las evidencias, el plan de mejora

Escriba los créditos de su ambiente de aprendizaje mediado por TIC, ¿Por qué utilizar licenciamiento Creative Commons?

La metodología que utilizaremos para integrar todos los temas que nos competen en la formación y ver su pertinencia en el diseño e implementación de un ambiente de aprendizaje, será la de tomar el *Planificador de Ambientes de Aprendizaje mediado por TIC*, e ir definiendo los elementos del ambiente. Esta definición no necesariamente respeta el orden de aparición de los ítems en el planificador.

Referencias

Díaz, L. F. (2005). ANÁLISIS Y PLANEAMIENTO: CON APLICACIONES A LA ORGANIZACIÓN POLICIAL. Costa Rica: Editorial Universidad Estatal a Distancia.