**GUIA DE TRABAJO EN AULA DE INNOVACIÓN**

**PEDAGOGICA**

**COORDINADOR:**

**GABRIEL REYNA Elmer Gerardo.**

**Florencia de Mora, Mayo del 2012**

# INDICACIONES GENERALES

1. Visitar el Aula de Innovación Pedagógica para familiarizarse con los recursos disponibles y preparar material utilizando recursos tecnológicos: buscadores, enciclopedias virtuales, software , portales, foros, programas etc.
2. Considerar en el diseño de unidad, proyecto o sesión de aprendizaje el uso de las TICs.
3. Tener en cuenta las necesidades de los usuarios para apoyarse en los recursos TICs.
4. En caso de dejar investigaciones, como tarea para el alumno, indicar las direcciones electrónicas.
5. El maestro podrá elaborar una base de datos con información que considere pertinente para uso de sus alumnos.
6. Para la ejecución de las sesiones de aprendizaje significativo, el maestro podrá hacer uso del Aula de Innovación Pedagógica para apoyar cualquiera de las situaciones de aprendizaje (momentos).
7. Coordinar horario de ingreso al Aula de Innovación Pedagógica desde la entrega de sus programaciones a la subdirección y así racionalizar el uso de los recursos TICs en beneficio de los usuarios.
8. Las entregas de las sesiones de aprendizajes para el uso del Aula de Innovación pedagógica, será de con dos (2) días de anticipación y por duplicado.
9. La profesora deberá hacer llegar al Coordinador una copia de la sesión de aprendizaje donde indique el uso de recurso tecnológico a emplear.
10. Cada profesor ejecutará su sesión de aprendizaje significativo en su respectivo turno.
11. La orientación pedagógica en el uso de los recursos TICs será de responsabilidad del coordinador del Aula de Innovación.
12. Recomendación: La estrategia de aprendizaje seleccionada por el maestro deberá incluir en lo posible el uso TIC.

**GABRIEL REYNA Elmer**

**COORDINADOR RESPONSABLE DEL AULA DE INNOVACIÓN PEDAGOGICA**

## PRESENTACIÓN

El Programa Estratégico **OLPC** (del [inglés](http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s) *One Laptop Per Child*, en español *Un portátil por niño*), es el motor que impulsa en el Perú una “Nueva era” en la búsqueda de aprendizajes significativos y el docente con su capacidad y preparación deberá hacer buen uso de los Recursos y Tecnologías de la Comunicación e Información y favorecer la adquisición de conocimientos que en el futuro conlleve la inserción de los alumnos a un mundo laboral cada vez más exigente . Deberá crear espacios y ponerlos a disposición del alumnado.

Desde ya felicito a los alumnos Tupacamarinos por su entusiasmo que demostrarán y la predisposición de los Docentes en el planificar, ejecutar, evaluar e innovar la calidad del proceso educativo.

Toda iniciativa se apoya en una base importante que es el acortamiento e incluso la desaparición de las distancias y la eliminación de las barreras para la comunicación entre las personas. A ello contribuirá sin duda, la difusión, el empleo y el conocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs).

En la actual era de la globalización, se prevé en el futuro que la expansión de las nuevas tecnologías alcance en los próximos años un crecimiento exponencial.

La eliminación de las distancias posibilita, además de un avance en el campo de la comunicación interpersonal, tener al alcance de la mano gran cantidad de información que, una vez seleccionada, valorada y elaborada será transformada en conocimiento.

La I.E. “Túpac Amaru II”, emprende una nueva experiencia haciendo uso de recursos tecnológicos y espacios en Internet que mejoren la comunicación entre alumno-alumno, maestro-alumno, maestro-maestro ya sea asincrónicamente y sincrónicamente, apoyada en el uso de TICs aplicado a la educación.

## Pongo a disposición del personal docente el presente documento, con la finalidad de que este sirva de guía para el trabajo en Aula de Innovación Pedagógica.

**GABRIEL REYNA Elmer**

**COORDINADOR RESPONSABLE DEL AULA DE INNOVACIÓN PEDAGOGICA**

## APLICACIÓN DE RECURSOS TECNOLÓGICOS EN LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

### PROFESOR(A):...........................................................................................GRADO...........SECCIÓN…........................... FECHA:................

### AREA................................................ NOMBRE DE LA SESIÓN: ......................................................................................TRIMESTRE.........

(Marca con X si la sesión que desarrollas pertenece a un Proyecto o a una Unidad de Aprendizaje)

### PROYECTO UNIDAD DE APRENDIZAJE

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TEMA** | **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE** | **ESTRATEGIA** | **RECURSO****TECNOLÓGICO NECESARIO** |
|  | **INICIO** |  |  |
| **PROCESO** |  |  |
| **SALIDA** |  |  |

**EJEMPLO**

## GUIA DEL ALUMNO PARA EL DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

## NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:........................................................................

## OBJETIVOS:

## 2.1...........................................................................................................................

## 2.2...........................................................................................................................

## ACTIVIDAD DE MOTIVACIÓN

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **¿Qué****sabemos?** | **¿Qué****queremos saber?** | **¿Que y cómo lo****haremos?** | **¿Cómo nos****organizamos?** | **¿Qué****necesitamos?** |
|  |  |  |  |  |

## MATERIAL DE GUIA : Elaborado Con Recursos Tecnológicos.

Se refiere al material seleccionado por le docente, el cual servirá de apoyo al desarrollo de

la actividad. Este material se puede presentar por escrito o puede estar elaborado en programas informáticos como: Power Point, Word, Excel , Front Page, páginas web, etc.

## DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Aquí se describe lo que queremos que nuestra alumna elabore en esta actividad como producto final.

## RECURSOS NECESARIOS (para elaborar el producto final)

Qué recursos sugerimos que nuestros alumnos usen para elaborar su producto final:

Recursos no tecnológicos (papelotes, pizarra, cartulinas) o recursos tecnológicos (computadora: Microsoft Word, power point, front page; proyector multimedia, televisor, etc.).

## EVALUACIÓN

Se hará uso de los instrumentos que el docente considere conveniente, en los cuales debe indicar con claridad los criterios a evaluar y en lo posible el puntaje.

## REFERENCIAS PARA CONSULTAS.(direcciones Web, software recomendados)

textos de consulta ,etc.

# GUIA PARA VER UN VIDEO

**EJEMPLO**

## INTRODUCCIÓN

Los tres puntos siguientes, le dan sugerencias de cómo utilizar el video en el aula. Los tres puntos que se sugieren son igualmente importantes y completarlos le permitirá evaluar el efecto del video y los resultados del aprendizaje.

Debemos recordar que ver un video en el aula no equivale a ir al cine. Tenga alguna actividad preparado(a) que haga referencia al segmento que los chicos van a ver. Pídales información sobre un solo aspecto del video. De esta manera será más fácil que los chicos pongan atención. Enfoque su presentación en tres puntos clave que marcarán la importancia de lo que se va a hacer y a presentar.

Asegúrese de tener material y actividades listas para usar: Antes de ver el video Durante el video Después de ver el video.

## ANTES DE VER UN VIDEO

Anuncie a sus alumnos que verán un video. Dígales de qué se trata y pídales que le den ideas e hipótesis sobre lo que van a ver. Puede anotar esta información en la pizarra, o bien en una de las hojas que se incluyen en esta guía y que pueden duplicarse para entregar a los chicos. La hoja de ***Discovery en la Escuela*** tiene tres columnas que indican la utilidad de la hoja:

### Lo que sé. Lo que quiero saber. Lo que aprendí.

Esta hoja facilitará la organización del trabajo de los chicos. En esta primera parte, llenarán la columna titulada: Lo que sé. Como su nombre lo indica, en esta columna podrán escribir los chicos lo que saben del tema a tratar.

## DURANTE EL VIDEO

Dé a los chicos una tarea sobre el contenido del segmento del video que van a ver. Pídales de tres a cinco detalles específicos del mismo, uno del principio, dos o tres del medio, y uno o dos del final. Deberán anotar esta información en la segunda columna de su hoja de trabajo. Con esto se logran dos objetivos: uno, que los chicos pongan atención durante el segmento, y dos, que estén alerta a las respuestas que se les han pedido.

## DESPUÉS DE VER EL VIDEO

Pídales que escriban algo nuevo que hayan aprendido del video en la tercera columna, y luego que intercambien sus hojas con otros compañeros. En la hoja "del compañero", pídales que anoten otro dato importante. Repita esto dos o tres veces y haga que las hojas regresen a manos del "dueño". Los chicos, sin saberlo, habrán contribuido con sus compañeros a incluir datos que tal vez otros no hayan tomado en cuenta. De esta forma, el proceso de aprendizaje se habrá hecho divertido, los chicos habrán sin duda aprendido algo nuevo y habrán disfrutado de un video educativo que usted les ha hecho divertido.

Tiempo: El video con las actividades de presentación del mismo, puede tomarle entre 10 y 15 minutos de una clase. Seguramente usted no presentará otro segmento hasta que cubra una nueva unidad, o tal vez lo haga en sólo unos días. De algo puede usted estar seguro, que los chicos nunca olvidarán lo fácil y entretenida que fue la clase.

### Nombre :

### Año : Área:

### Profesor(a) :

### Título del video:

### Tema :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **LO QUE SÉ** | **LO QUE QUIERO SABER** | **LO QUE APRENDÍ** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

### Bibliografía.

### <http://www.discoveryenlaescuela.com/actividades/actividades02.html>