



USAID
DEL PUEBLO DE LOS ESTADOS
UNIDOS DE AMÉRICA



Incrementando la Educación de Calidad mediante el

Acceso a Recursos Tecnológicos:

Programa Educativo Una Computadora Por Niño

MÓDULO 3:

**ESTRATEGIAS EDUCATIVAS QUE
CONTRIBUYEN AL DESARROLLO DE LA
ESCUELA DE EXCELENCIA**

CRÉDITOS

Autoridades del Proyecto

Félix Garrido Ching / Director Educativo de Fundación Zamora Terán

Carolina Castro Zambrana / Chief of Party Proyecto Alianzas para la Educación y la Salud

Sheyla López Arcia / Coordinadora de Proyectos de Fundación Zamora Terán

Equipo Educativo de Fundación Zamora Terán

Frannia Xaviera Araquistain Cisneros

Juan Otoniel Saldaña Saldaña

Yuri Yarok Somarriba Centeno

Autores del Módulo

Frannia Xaviera Araquistain Cisneros / Juan Otoniel Saldaña Saldaña

Aportes

Zeneyda Espinoza Brenes / Ezer Calderón

Diseño de Portada

Yuri Yarok Somarriba Centeno

Revisión Técnica

Félix Garrido Ching / Fundación Zamora Terán.
Gertrudis Mayorga/ Alianzas II

*“La realización de este módulo: **Estrategias Educativas que contribuyen al desarrollo de la Escuela de Excelencia**, fue posible gracias al generoso apoyo del pueblo de los **Estados Unidos de América** proporcionado a través de la **Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID)**. El contenido aquí expresado es responsabilidad de los autores y el mismo no necesariamente refleja la opinión de **USAID o del Gobierno de los Estados Unidos de América**”.*

Presentación

Estimado y estimada docente:

La Fundación Zamora Terán contando con el apoyo técnico financiero de RTI/USAID, implementa el Proyecto ***Incrementando la Educación de Calidad mediante el acceso a Recursos Tecnológicos: “Programa Educativo Una Computadora Por Niño”***, cuya finalidad es contribuir al mejoramiento de la calidad educativa, mediante procesos formativos a docentes y directivos, la dotación de la XO como una poderosa herramienta tecnológica de apoyo a los procesos de aprendizaje de los estudiantes beneficiarios e incluye el componente de Salud y Nutrición, en el marco de una intervención integral, que toma la Escuela como unidad fundamental de cambio, para incidir en los aspectos motivacionales, de gestión y del currículo.

En consonancia con estos propósitos, se pretende construir un modelo de Escuela que trabaja por la Excelencia, mismo que está basado en principios de gestión participativa y teorías modernas de aprendizaje derivadas del movimiento de Escuela Activa, que permite mejorar significativamente el desempeño de los estudiantes y la autoestima de niños y niñas, el liderazgo estudiantil y convivencia, privilegia al niño como centro del proceso de enseñanza aprendizaje, le da al maestro el rol de facilitador y considera a los padres y madres de familia y demás líderes comunitarios como agentes claves del proceso.

Las investigaciones realizadas acerca del funcionamiento e impacto de las Escuelas Modelo o de Excelencia en Nicaragua, revelan resultados satisfactorios, las estudiantes bajo este modelo, niñas, niñas y adolescentes en situación de vulnerabilidad, son iguales o superiores a los de escuelas convencionales de mayor nivel socioeconómico, es decir desarrolla las competencias básicas y ciudadanas de los estudiantes, aun en zonas de alto riesgo, además garantiza igualdad de oportunidades de acceso y de éxito a niños y niñas que han estado excluidos del sistema educativo o que no han tenido oportunidad de recibir una educación de calidad.

En este contexto la Fundación Zamora Terán, conscientes y comprometidos con la necesidad de apoyar el desarrollo de una educación de calidad, pone en tus manos el presente módulo **“ESTRATEGIAS EDUCATIVAS QUE CONTRIBUYEN AL DESARROLLO DE LA ESCUELA DE EXCELENCIA”**, que tiene como objetivo mejorar las prácticas educativas en las escuelas, retomando estrategias y experiencias del Proyecto Excelencia en el país.

El módulo forma parte de un conjunto de módulos que se desarrollarán en el proceso de formación docente previsto dentro del Programa educativo, “Una computadora por Niño” dirigido a docentes de los centros beneficiados por la Fundación.

Con el Modelo Excelencia, se implementa una representación innovadora de las metodologías activas, denominada: Aprendo, Practico y Aplico (APA). Ésta forma parte de un conjunto de Componentes Pedagógicos y de estrategias para el desarrollo de una gestión de calidad, eficaz y eficiente, acorde a las necesidades educativas que presentan las niñas, los niños y adolescentes.

En este módulo además se incluyen estrategias de Enseñanza – Aprendizaje integrando el uso de la computadora XO en el proceso educativo, que contribuyan a una educación de calidad en el país, favoreciendo los aprendizajes significativos, ya que, es de conocimiento que la XO es una poderosa herramienta pedagógica con programación adaptable a estilos, intereses y necesidades de aprendizaje del docente.

Contenido

I - Introducción	6
II - Objetivos.....	7
III - Metodología	8
IV - Recomendaciones para la apropiación del Módulo	10
UNIDAD I: REFLEXIONANDO SOBRE EL MODELO DE EXCELENCIA	11
TEMA 1: ANTECEDENTES Y EVOLUCIÓN.....	12
“CAMBIA EL MUNDO, PERO NO CAMBIAN LAS ESCUELAS”	12
TEMA 2: LA ESCUELA DE EXCELENCIA Y SUS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES	18
Componentes del Proyecto Excelencia.....	24
Las doce apuestas de una Escuela de Excelencia	26
UNIDAD II: PRINCIPALES ESTRATEGIAS DE LA ESCUELA DE EXCELENCIA	28
TEMA 1: ESTRATEGIA METODOLÓGICA APRENDO, PRACTICO, APLICO (APA).....	28
TEMA 2: PROYECTOS PEDAGÓGICOS DE AULA (PPA).....	32
TEMA 3: LOS CÍRCULOS PEDAGÓGICOS	38
TEMA 4: APRENDIZAJE COLABORATIVO	43
TEMA 5: PARTICIPACIÓN DE PADRES Y MADRES DE FAMILIAS.....	49
UNIDAD III: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	53
TEMA 1: ESTRATEGIAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.....	53
Conceptos Generales	54
TEMA 2: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE SUGERIDAS CON ACTIVIDADES DE LA XO63	
Sugerencias Didácticas	64
Actividad Portfolio / Obras.....	69
V. ANEXOS	
Ejemplo de Proyecto Pedagógico de Aula con enfoque APA.....	77
Fichas Técnicas de Actividades XO	81
VI - Bibliografía	99

I - Introducción

La Fundación Zamora Terán busca ampliar y fortalecer las experiencias más exitosas del modelo de Excelencia y otras estrategias que favorezcan el desarrollo de procesos de aprendizajes dinámicos, atractivos y significativos.

La actual sociedad, caracterizada por el uso generalizado de las tecnologías en todas las actividades humanas y por una fuerte tendencia a la mundialización económica y cultural, exige de todos los ciudadanos nuevas competencias personales, sociales y profesionales para poder afrontar los continuos cambios que imponen en todos los ámbitos los rápidos avances de la ciencia y la nueva "economía global".

El impacto que conlleva el nuevo marco globalizado del mundo actual y sus omnipresentes, imprescindibles y poderosas herramientas tecnológicas, está induciendo una profunda revolución en todos los ámbitos sociales que afecta también, y muy especialmente, al mundo educativo. Estamos ante una nueva cultura que supone nuevas formas de ver y entender el mundo que nos rodea, que ofrece nuevos sistemas de comunicación interpersonal de alcance universal e informa de "todo", que proporciona medios para viajar con rapidez a cualquier lugar e instrumentos tecnificados para realizar nuestros trabajos, que presenta nuevos valores y normas de comportamiento. Obviamente todo ello tiene una fuerte repercusión en el ámbito educativo.

Entonces, las necesidades de formación se prolongan más allá de los primeros estudios y se extienden a lo largo de toda su vida. La formación continua resulta cada vez más imprescindible, tanto por las exigencias derivadas de los cambios en los entornos laborales como también para hacer frente a los cambios que se producen en los propios entornos domésticos. Por ello, hoy en día el papel de los docentes no es tanto "enseñar" unos conocimientos que tendrán una vigencia limitada y estarán siempre accesibles, si no, como ayudar a los estudiantes a "aprender a aprender" de manera autónoma en esta cultura del cambio y promover su desarrollo cognitivo y personal mediante actividades críticas y aplicativas, aprovechando la XO como una poderosa herramienta de aprendizaje.

II - Objetivos

Objetivo General:

- Fortalecer los conocimientos en los y las docentes para un mejor desempeño profesional en el aula, poniendo en práctica estrategias exitosas extraídas del modelo de Excelencia que favorezcan procesos de aprendizajes dinámicos, atractivos y significativos.

Objetivos específicos:

- Identificar los rasgos y características más relevantes del modelo pedagógico del Proyecto Excelencia, como un proceso construido colectivamente y contextualizado a la realidad educativa actual.
- Fortalecer el dominio de nuevas formas de Aprendizaje (Aprendo, Practico y Aplico (APA), Aprendizaje por Proyectos y otros componentes pedagógicos de Excelencia, potenciando la XO como herramienta de aprendizaje.
- Proporcionar a los educadores un material de referencia didáctica que fortalezca la planificación docente en los procesos de integración de la computadora XO como herramienta de aprendizaje en las distintas disciplinas curriculares.

III - Metodología

Para el logro de los objetivos definidos en el módulo, en un primer momento se abordará bajo la modalidad de taller, con la participación de docentes monitores facilitadores seleccionados previamente en cada escuela.

La siguiente etapa corresponderá a cada director y monitor facilitador, guiar un proceso autoformativo en su escuela, a fin de promover la intercapacitación entre docentes, a través del análisis, la reflexión y el mutuo enriquecimiento de sus saberes y experiencias.

La metodología que se utiliza en este módulo se desarrolla a través de tres fases:



- ***Aprendo.***
- ***Practico.***
- ***Aplico.***

Estas fases permiten un trabajo por proceso, facilitando la construcción de nuevos saberes y el intercambio de experiencia docente

- ***Aprendo.***

Esta fase es una estrategia metodológica que ***comprende la motivación y el aprendizaje de la nueva temática.*** Se partirán de sus experiencias, conocimientos sobre su práctica docente, a través de una serie de preguntas detonantes, que le facilite reflexionar y diagnosticar sus propias prácticas. Seguidamente trabajarán en equipo analizando y reflexionando con información dada, que les permitirán cuestionarse acerca de misma realidad, realizar análisis comparativos de su práctica a la luz de la teoría e información sobre la mejora de la calidad de los procesos educativos.

Este es un punto importante que relaciona el contenido con la vida cotidiana de los docentes y les permite reflexionar sobre las dificultades y los éxitos de su quehacer.

- **Practico**

Esta fase tiene como función promover la consolidación del contenido a través de la ejercitación. Se promueve el intercambio de experiencias, se aclaran y consolidan conceptos, **se teoriza y se identifican alternativas de solución a la problemática general de los centros de estudios.**

- **Aplico**

En esta fase se desarrollan actividades que permiten pasar de la teoría a la práctica ajustando las alternativas de solución identificadas en la fase anterior a la realidad que vive el docente en su centro de estudio. Una vez arribados a ese análisis, extraerán y construirán nuevas saberes para aplicarlos en su quehacer docente y directivo para transformar la realidad, elevar la calidad, la pertinencia y eficacia de los procesos de enseñanza aprendizaje que desarrollan en sus centros, considerando a sí mismos y al estudiantado, sujetos activos, capaces de impulsar su propio desarrollo humano de calidad de vida.

En conjunto estas fases metodológicas conllevan a:

- Estimular el intercambio de experiencias en relación con el aprendizaje de los estudiantes.
- Promueven el trabajo de equipo, docente –facilitador.
- Ayudan a los docentes a descubrir y valorar nuevos conocimientos.
- Apoyan la toma de decisiones pedagógicas de los docentes.

Esta metodología es flexible, se concreta a través de la organización de la estructura modular, que facilita ir dando las combinaciones y variaciones necesarias para la autoformación. Tal estrategia facilita a las y los participantes su autorregulación, aspectos esenciales para que la formación responda a las necesidades e intereses de las y los participantes.

IV - Recomendaciones para la apropiación del Módulo

Para facilitar la apropiación del módulo se brindan algunas ideas o sugerencias:

- Procure establecer un ambiente favorable, esto incluye un espacio que brinde condiciones para el desarrollo de las actividades propuestas.
- Desarrolle una actitud favorable para el aprendizaje.
- Lea y analice los objetivos y coméntelos con sus compañeros de equipo.
- Comparta sus inquietudes A medida que avance en el estudio, vaya recopilando sus inquietudes o dudas sobre éstos, para solicitar aclaración durante las sesiones de Taller.
- Participe activamente en el taller y en los círculos de calidad organizados en su escuela.
- Exprese sus inquietudes y aportes técnicos de manera respetuosa, procure escuchar y llegar a consensos no imponga sus criterios.
- Resuelva responsablemente los ejercicios que se exponen en el módulo.



"Tan solo por la educación puede el hombre llegar a ser hombre El hombre no es más que lo que la educación hace de él" (Enmanuel Kant)

UNIDAD I: REFLEXIONANDO SOBRE EL MODELO DE EXCELENCIA



Objetivos de aprendizaje de la Unidad:

- Reflexionar en el concepto de Escuelas de Excelencia, calidad e innovación, para asumir este rol en sus propias escuelas.
- Determinar las características de una Escuela de Excelencia, para implementarlas en su contexto educativo y convertir sus centros en organizaciones que tengan una proyección social que impacte en la calidad de vida de los niños, niñas y sus familias.

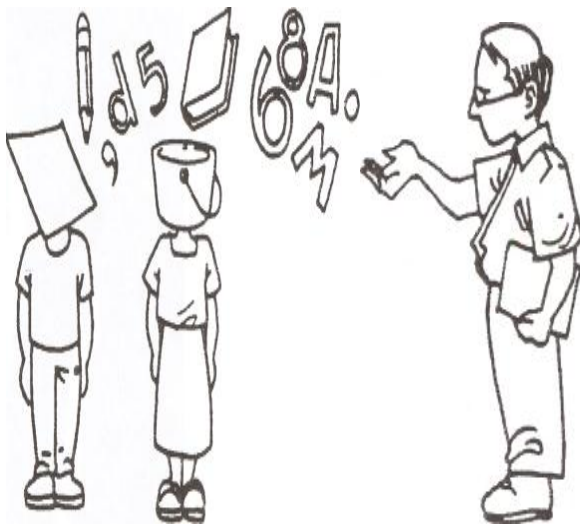
TEMA 1: ANTECEDENTES Y EVOLUCIÓN

Leamos el siguiente texto:

“CAMBIA EL MUNDO, PERO NO CAMBIAN LAS ESCUELAS”

“Si se compara al mundo de hoy con el de hace un siglo, se encuentran increíbles avances en los campos de la ciencia, el comercio, la salud y el transporte, entre muchos otros. Pero si se compara el aula de clase de hace un siglo con la de hoy, se ven claras similitudes: los estudiantes sentados en filas, con papel y lápiz en mano; el profesor en el pizarrón escribiendo los datos importantes; esos mismos estudiantes copiando en sus cuadernos con afán lo que el docente dice, esperando memorizarlo para poder repetirlo en un examen. Mientras los avances de la ciencia y la tecnología han cambiado gran parte del mundo, la educación, y sobre todo la forma en que los estudiantes aprenden y los profesores enseñan, casi no ha cambiado. En el mundo de hoy, donde la información y el conocimiento son tan centrales, es necesario aprender un arsenal muy diferente de habilidades.” “Aunque las aulas no han evolucionado, pronto lo harán”.

Robert J. Hawkins



En nuestro país una de las tareas prioritarias del MINED, es cambiar el Sistema Educativo y por ende las aulas, en donde se facilite educación con equidad y calidad; por ello el MINED ha definido un Nuevo Modelo de Responsabilidad Compartida explicito en el Plan Estratégico de Educación 2011-2015, su gestión requiere cambios profundos para garantizar las competencias ciudadanas y científicas de los estudiantes del siglo XXI.

Los docentes y directivos, los padres y los mismos estudiantes constituyen piezas claves en la construcción de esa nueva escuela que demanda el país, más humana, más eficiente, mas comprometida con el éxito escolar y con el desarrollo de su comunidad, inserta en la vida misma de la comunidad.

**ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN**

1. ¿Qué reflexión le genera el texto?

2. ¿Qué cambios son necesarios en la Escuela para llegar a la Excelencia?

3. ¿De qué manera los docentes, directores y padres pueden aportar a crear una nueva filosofía de escuela?

4. Haga un dibujo que represente la Escuela de Excelencia del siglo XXI.

Antecedentes y evolución de la escuela de Excelencia

Las Escuelas principalmente las ubicadas en el área rural y en zonas peri-urbanas, históricamente han enfrentado una serie de problemas, retos y desafíos originados por diversos factores algunos de los cuales inciden directa o indirectamente en el fracaso escolar.



Desde 1993, el Ministerio de Educación, contando con el apoyo técnico financiero de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID), en el marco de las reformas educativas, inició el proceso de construcción de una nueva filosofía

de Escuela, denominadas **Escuelas Modelos**, las que jugaron un papel decisivo en los procesos de validación e implementación de innovaciones y pilotajes de documentos curriculares sustentado en el enfoque curricular constructivista humanista.

Con el proyecto BASE II, se amplía la experiencia a escuelas rurales de la modalidad multigrado y escuelas de Costa Caribe para apoyar la educación rural e intercultural bilingüe, la intervención está inspirada en buena medida en la experiencia colombiana de Escuela Nueva, cuyos resultados la ubican como “...la reforma educativa de más éxito que he observado en más de 30 años de práctica en casi 20 países del mundo”, afirma Richard J. Kraft, Profesor de la Universidad de Colorado, en un informe de 1997 para el Banco Mundial y la Agencia de Estados Unidos para el Desarrollo (USAID). Colombia se caracteriza por lograr la mejor educación rural primaria en América Latina después de Cuba, siendo el único país en donde la escuela rural obtiene mejores resultados que la escuela urbana.

En 1989, el Banco Mundial escogió a la Escuela Nueva como una de las tres experiencias de escuela primaria en el mundo que habían aplicado con éxito una innovación educativa y recomendó “difundir ampliamente las enseñanzas de esta experiencia entre los responsables de la formulación de políticas en los países en desarrollo”. En el 2000, el Informe de Desarrollo Humano de Naciones Unidas la seleccionó como una de los tres mayores logros en materia de Educación.

Teniendo en cuenta esos resultados de éxito y que una gran parte de la población nicaragüense, se asienta en el sector rural y que ésta presenta diversas desventajas educativas respecto a la población urbana, el MINED apoyados por UNICEF, expande la iniciativa a municipios priorizados objeto de su intervención, rescatando elementos del Modelo de Escuela Nueva e integrando otros orientados a la Salud, bajo el nombre de Iniciativa de Escuela Amiga y Saludable (IEAS).

Durante el periodo 1999–2004, Proyecto BASE I y II, profundiza, fortalece y continua el proceso de innovaciones pedagógicas, con énfasis en la metodología activa y prácticas democráticas en el aula, incidiendo positivamente en la educación rural específicamente en escuelas de multigrado como en la educación intercultural bilingüe.

Se amplía la experiencia a escuelas rurales de la modalidad multigrado y escuelas de Costa Caribe para apoyar la educación rural e intercultural bilingüe, la intervención está inspirada en buena medida en la experiencia colombiana de Escuela Nueva, cuyos resultados la ubican como “...la reforma educativa de más éxito que he observado en más de 30 años de práctica en casi 20 países del mundo”, afirma Richard J. Kraft, Profesor de la Universidad de Colorado, en un informe de 1997 para el Banco Mundial y la Agencia de Estados Unidos para el Desarrollo (USAID). Colombia se caracteriza por lograr la mejor educación rural primaria en América Latina después de Cuba, siendo el único país en donde la escuela rural obtiene mejores resultados que la escuela urbana. Adicionalmente, fue seleccionada por el Banco Mundial como una de las 3 reformas más exitosas en los países de desarrollo alrededor del mundo que impactó las políticas públicas. En el 2000, el Informe de Desarrollo Humano de Naciones Unidas la seleccionó como una de los tres mayores logros en su país de origen.

El Proyecto BASE II, tuvo dos extensiones 2004 y 2005, período donde se continuo consolidando los resultados alcanzados, y ampliando el área de influencia geográfica de 101 a 110 municipios en todo el territorio nacional, sumando un total de 692 escuelas.

Después de las experiencias exitosas del Proyecto BASE II, se firmó un acuerdo cooperativo para desarrollar un proyecto de cuatro años de duración de 2005 -2010, en el que American Institutes for Research (AIR), es el ejecutor principal y como subcontratista la Academy for Educational Development (AED) y Save the children Federation USA y como contraparte principal el Ministerio de Educación, el que tuvo como objetivo principal fortalecer los procesos iniciados, expandir a otros centros la

experiencia a través de un trabajo de redes, priorizando escuelas rurales, integrando de esta manera a más de tres mil Escuelas de Educación Primaria.

El Modelo de Excelencia, “operativiza teorías de educación que promueven aprendizajes activos colaborativos y personalizados, maneja la heterogeneidad en el aula, respeta ritmos diferentes de aprendizaje y fortalece la relación escuela-comunidad.” (Mogollon 2006).

Las Escuelas de Excelencia llegaron a presentar diferentes niveles de desarrollo según el periodo en que iniciaron en la experiencia, el liderazgo docente y directivo y el respaldo institucional logrado a nivel local, muchas se destacan e incluso algunas han sido galardonadas a nivel latinoamericano, otras han servido de vitrina para mostrar los logros a representantes de otros países de la región, y de otros continentes como África, (Guinea Ecuatorial), con ello, se demuestra que aun en contextos de pobreza se puede hacer Educación de Calidad.

La Escuela de Excelencia en el Contexto Educativo Actual:

Durante el periodo 2007-2010, al presentar las nuevas políticas educativas y construir de manera participativa el Modelo de Equidad y Calidad, las autoridades superiores del MINED, reconociendo los logros alcanzados por las Escuelas que trabajaban bajo el enfoque del Modelo de Excelencia, les asigna un lugar privilegiado dentro del modelo en referencia, releva la estructura organizativa, el liderazgo y trabajo colaborativo entre docentes, directivos y otros miembros de la comunidad educativa, de igual manera se reconocen los avances en el trabajo comunitario.

Las Escuelas de Excelencia se posicionan y un porcentaje significativo de ellas constituyen un referente importante dentro del Modelo de Equidad y Calidad y la Estrategia Nacional de Educación, fungiendo como escuelas Bases y/o Núcleos, sedes de TEPCE y de capacitación docente. Muchos de los Maestros y directores de estas escuelas, se desempeñan como coordinadores de TEPCE y facilitadores dentro de la Red de Capacitadores.

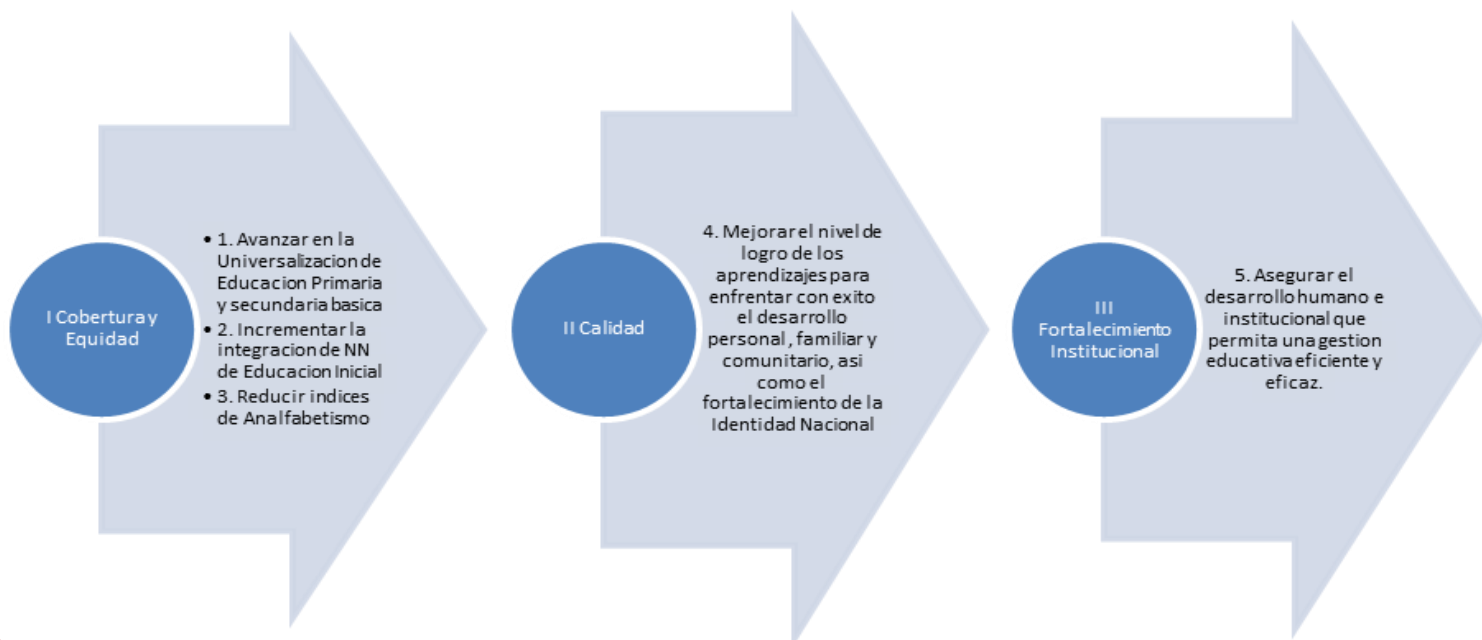
Otro logro importante es la institucionalización de estrategias organizativas del Modelo de Excelencia, como es potenciar el trabajo de las Escuelas y de los docentes en redes mediante los Núcleos Educativos y la REDCAP, además se orienta la organización de Círculos Pedagógicos, el trabajo con los CRA, la Participación Comunitaria y en los procesos de Transformación Curricular se adopta el proceso metodológico Aprendo, Practico y Aplico, así como el trabajo con Guías de Aprendizaje en las aulas de multigrado hoy denominadas fascículos. De esta manera las Escuelas de Excelencia, continúan irradiando la filosofía de trabajo organizativo,

curricular y comunitario que se concreta en los componentes y elementos de trabajo que integran este modelo. Dentro del proceso de cambios y transformaciones y rescatando las lecciones aprendidas, un equipo inter direccional e interinstitucional conformado por personal técnico de la Dirección de Educación Primaria, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), Proyecto Excelencia y PRONICASS, elaboraron los criterios de la nueva escuela nicaragüense, el cual retoma la mayoría de componentes y elementos del Modelo de Escuela Nueva implementado desde la IEAS y desde Excelencia, contextualizándolo al nuevo escenario educativo.

En agosto del corriente año, el MINED ha presentado la versión final del Plan Estratégico de Educación del MINED 2011-2015, (PEE-MINED) el cual reconoce los innegables esfuerzos por mejorar el sistema educativo en el subsistema de Educación Básica y Media, pero también señala las deudas pendientes con la sociedad nicaragüense, los retos y desafíos para el periodo, los ejes temas y objetivos estratégicos para alcanzarlos, definiendo para ello, tres ejes estratégicos de Políticas Educativas:

- Cobertura-Equidad
- Calidad
- Fortalecimiento Institucional

En este Plan, se declara la necesidad de crear oportunidades para restituir y asegurar el Derecho a una Educación de Calidad para todas y todos los nicaragüenses, bajo el Modelo de Responsabilidad Compartida. Los Objetivos estratégicos definidos que orientan la labor educativa, según cada eje se presentan en el gráfico, siguiente:



Como se puede observar, el nuevo contexto educativo, representa un entorno favorable y congruente con la filosofía del Modelo de Excelencia, por un lado está demostrado que este modelo de gestión participativo y comunitario, funciona y puede contribuir a la operativización de las metas estratégicas establecidas en el PEE del MINED, por otro lado los nuevos ejes, temas y estrategias del PEE, ofrece nuevos referentes y pautas que enriquecen y nutren los componentes y elementos que integran Excelencia.

TEMA 2: LA ESCUELA DE EXCELENCIA Y SUS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Ahora que sabemos un poco de historia sobre las Escuelas de Excelencia, analicemos que es lo que hace la diferencia en estos centros.

Leamos la siguiente carta que nos permite caracterizar una escuela de Excelencia:

Diriamba, 05 de mayo 2012

Estimada Lupita:

¿Cómo has estado? Sigues en la misma escuela? ¿Cómo vas con tu Maestría?

Pues en mi caso, te cuento que actualmente me desempeño como directora del Centro Rayito de Luz, es un centro educativo rural, tenemos dos años de estar trabajando en la construcción de una escuela de Excelencia con la Fundación Zamora Terán. Te preguntaras que es eso?

Para explicarlo iniciare mostrándote un poco la diferencia entre lo que era antes y lo que es ahora mi escuela

Antes yo asistía a reuniones con otros directores y responsables de escuela, donde frecuentemente salíamos regañados, siempre nos culpaban del fracaso escolar y de la baja calidad educativa.

Tanto los directores como los maestros estábamos cansados de escuchar lo mismo, un abordaje superficial del problema y que en la mayoría de los casos se nos presentara frecuentemente las siguientes causas o hipótesis incorrectas acerca del fracaso escolar. Existen tres teorías básicas que oímos de los expertos en educación, directivos escolares y de la prensa que tratan de explicar el fracaso de nuestras escuelas:

- Primero, los maestros no son buenos y ellos son la fuente del fracaso escolar.

- Segundo, los estudiantes, especialmente los del área rural simplemente no son capaces o no desean aprender y los padres y madres no ayudan.
- Tercero, no existen suficientes recursos en nuestras escuelas para poder mejorarlas.

Con nuestro trabajo hemos demostrado que estas teorías, carecen de validez en las Escuelas de Excelencia. Desde un inicio, reflexionamos que cuando un negocio está fracasando, los propietarios no se quejan de los clientes, de los empleados de primera línea, o del paquete de ofertas. Se centran en diversos aspectos analizan el problema desde diversas perspectivas incluyendo la administración. De tal manera que cada uno de los involucrados se sientan comprometidos con las metas de la organización, la calidad del servicio y la satisfacción del cliente.

En las Escuelas de Excelencia se cuentan con directivos y docentes comprometidos innovadores, concentrados en nuestro objetivo principal, que es lograr que los estudiantes triunfen. Enfocamos nuestros esfuerzos en lograr que cada estudiante obtenga su mejor desempeño y un buen rendimiento escolar, tenemos plena confianza en nuestros maestros y expectativas altas de los estudiantes, no nos quejamos ni etiquetamos a los niños que asisten a la escuela.

Con este nuevo modelo de Escuela hemos introducido cambios significativos especialmente en las metodologías participativas, de trabajo con alumnos y docentes, la utilización de guías de aprendizaje, cambios en la relación con los padres y madres, hemos participado en la elaboración de materiales de apoyo para docentes.

La capacitación de los profesores ha generado cambios radicales en el currículum, en el desarrollo comunitario, en los comportamientos democráticos y en el rendimiento estudiantil hacia metas muy positivas. Los temas del currículum se adaptan a la situación local y al modo de vida de la comunidad. Los padres y otros miembros de la comunidad participan regularmente en las actividades escolares, mejorando las instalaciones, aportando materiales didácticos e incluso apoyando al maestro en las clases.

Se alienta también a los niños a interesarse por la historia y las costumbres de su pueblo. Las guías sugieren, por ejemplo, recoger proverbios, mitos, leyendas o descripciones de la vida social en épocas pasadas. La escuela se convierte así en una fuente de información viviente sobre la comunidad.

Además de las guías, el maestro y los alumnos reúnen en los “rincones de aprendizaje” informaciones y objetos relacionados con los temas de estudio y el entorno cotidiano, por ejemplo en ciencias naturales tendrá una mesa con arena, plantas e información acerca de los insectos de la región.

En la formación de comportamientos de convivencia y liderazgo estudiantil hemos obtenido resultados en la formación del comportamiento democrático y la interacción social pacífica de los niños. En este sentido las organizaciones estudiantiles son una forma de iniciación práctica a la vida cívica y democrática. Ayudan a diferentes aspectos de la vida escolar como el

mantenimiento del huerto, la promoción del deporte, la lectura, la salud, la disciplina, permite desarrollar las aptitudes de cooperación y de liderazgo a partir de los intereses y de la realidad cotidiana de los niños.

En nuestra escuela se procura que cada maestro posea autonomía y se ha decidido brindar una intensa atención a la lectura, aprovechar las comunicaciones espontáneas y significativas de los estudiantes y animarles en la producción de textos. Hemos logrado que cada docente se sienta responsable del progreso de sus estudiantes. Yo como directora conozco en detalle que está pasando en cada aula, pues dedico espacios de mi tiempo a conversar con los maestros sobre los avances y dificultades de aprendizaje. Para poder ayudar a los estudiantes que presentan problemas nivelarlos y rescatarlos, mediante el Reforzamiento Escolar Permanente.

Algo importante es que todos amamos la escuela y estamos orgullosos de lo que hacemos. Los maestros comparten su pasión por la misión escolar, y los resultados hablan por sí solos. La escuela se ha convertido en algo más que una escuela, se ha convertido en una comunidad de aprendizaje que incluye a maestros, estudiantes, y familiares.

Hemos hecho cambios importantes en la forma de organización y administración escolar. Optimizamos los recursos disponibles y nuestros estudiantes han presentados excelentes desempeños en las pruebas y concursos nacionales, esto nos permite asegurar lo siguiente:

La diferencia no la hacen los edificios, los materiales o el buen sueldo, la diferencia la hacen los verdaderos educadores, la forma en que ven los niños su compromiso con la nación, el currículo que son los niños.

¿Vienes pronto? Anímate y celebremos juntas el día del maestro nicaragüense.

Saludos,

Silvia González



ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN



En Grupo: Responda las siguientes preguntas y coméntelas con sus compañeros:

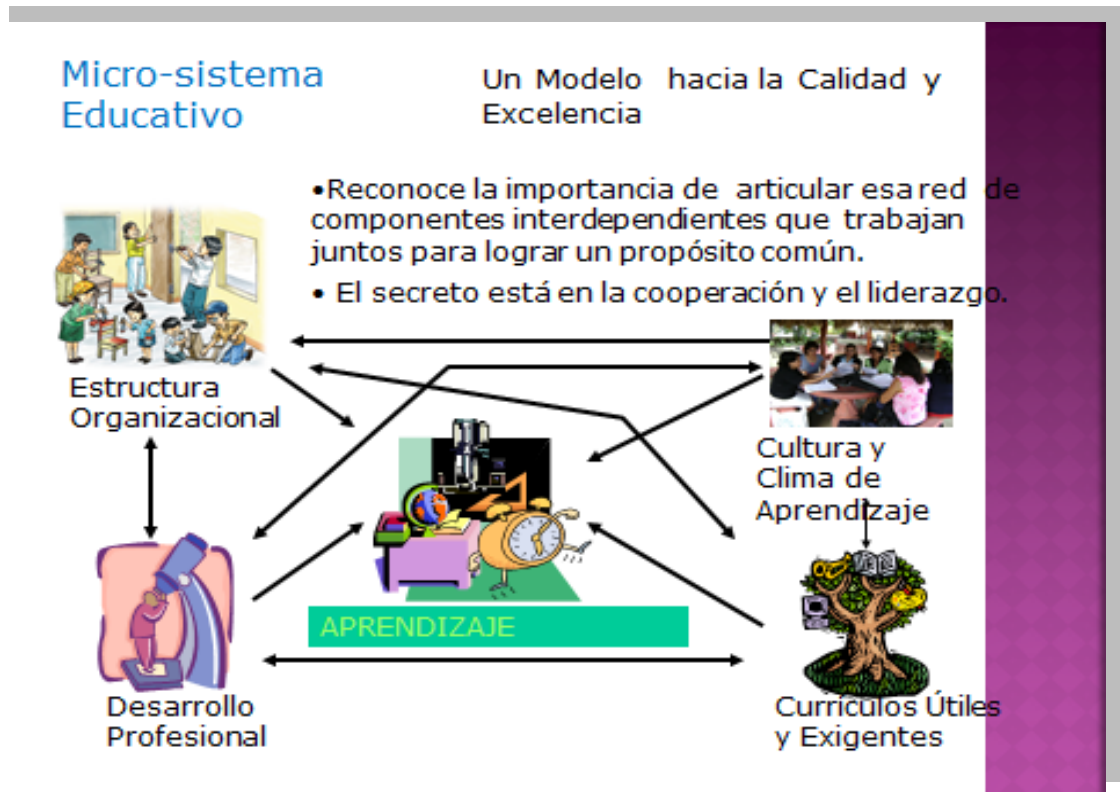
1. ¿Cómo identifico una Escuela de Excelencia?

2. ¿Qué características tiene la Escuela Excelencia?



Resumiendo las características de una Escuela de Excelencia expresadas por Silvia:

1. La Escuela es considerada un micro-sistema donde todos los elementos se articulan en función de los aprendizajes



2. Una Escuela de Excelencia aprovecha el tiempo efectivo de instrucción, se evitan las pérdidas de clase, se cumple con el calendario escolar y aprovecha óptimamente el tiempo dedicado a la enseñanza.
3. El director ejerce liderazgo académico, administrativo y social y su gestión esta enfocada en el aprendizaje.
4. Nuevas formas de Aprender (APA, Aprendizaje Cooperativo, Aprendizaje por Proyectos).

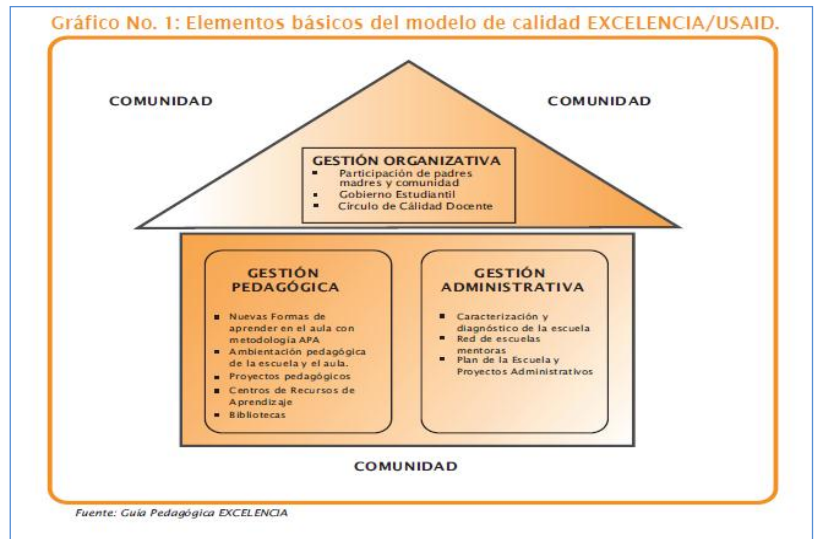
5. Directores y docentes capacitados en nuevos métodos de aprendizaje activo.
6. Directivos y docentes trabajan como un equipo integrado.
7. Directivos y docentes se preocupan por su superarse continuamente.
8. Los docentes planifican sus clases y propician experiencias de aprendizaje óptimas en función de las diversas capacidades, aptitudes, estilos y ritmo de sus alumnos.
9. Los docentes demuestran a los estudiantes confianza en sus capacidades y consiguen de ellos una participación activa, crítica y creativa.
10. Los docentes demuestran capacidad de crítica de su propio desempeño, así como de rectificación, a partir de un concepto positivo de si mismo y de su trabajo.
11. Intercambios de ideas y prácticas entre docentes, estudiantes y padres de familia.
12. Desarrollo de materiales para estudiantes, de acuerdo a sus ritmos de aprendizaje.
13. Desarrollo de proyectos educativos donde se aplica lo que se aprende.
14. Énfasis en la importancia de la lectura y escritura en los primeros tres grados.
15. Participación activa de los estudiantes, madres, padres y maestros.
16. Currículum relevante y pertinente a las realidades locales.



Componentes del Proyecto Excelencia.

Los componentes pedagógicos articulan la Gestión Pedagógica, la Gestión Administrativa y la Gestión Organizativa, lo que permite valorar integralmente el desarrollo de las escuelas.

Esta articulación práctica genera acciones orientadas al mejoramiento de la calidad de la educación, veamos las formas de gestión y sus componentes en una escuela de Excelencia:



Gestión Organizativa: Es un proceso mediante el cual la escuela como un todo integral y articulado va organizando cada una de las instancias de participación y consenso que requieren la toma de decisiones orientadas al desarrollo de la escuela.

Los componentes pedagógicos de la Gestión Organizativa son:

- Participación de padres, madre de familia y comunidad.
- Gobierno estudiantil
- Círculos de Calidad e Innovación Pedagógica.

Gestión pedagógica: Propicia un adecuado proceso comunicativo entre los miembros de la comunidad escolar, que contribuya en el proceso de enseñanza aprendizaje, de las y los estudiantes.

Los componentes pedagógicos de la Gestión Organizativa son:

- Participación de padres, madre de familia y comunidad.
- Proyectos pedagógicos de aula.
- Ambientación pedagógica de la escuela y el aula.
- Nuevas formas de aprender en el aula con metodología APA.

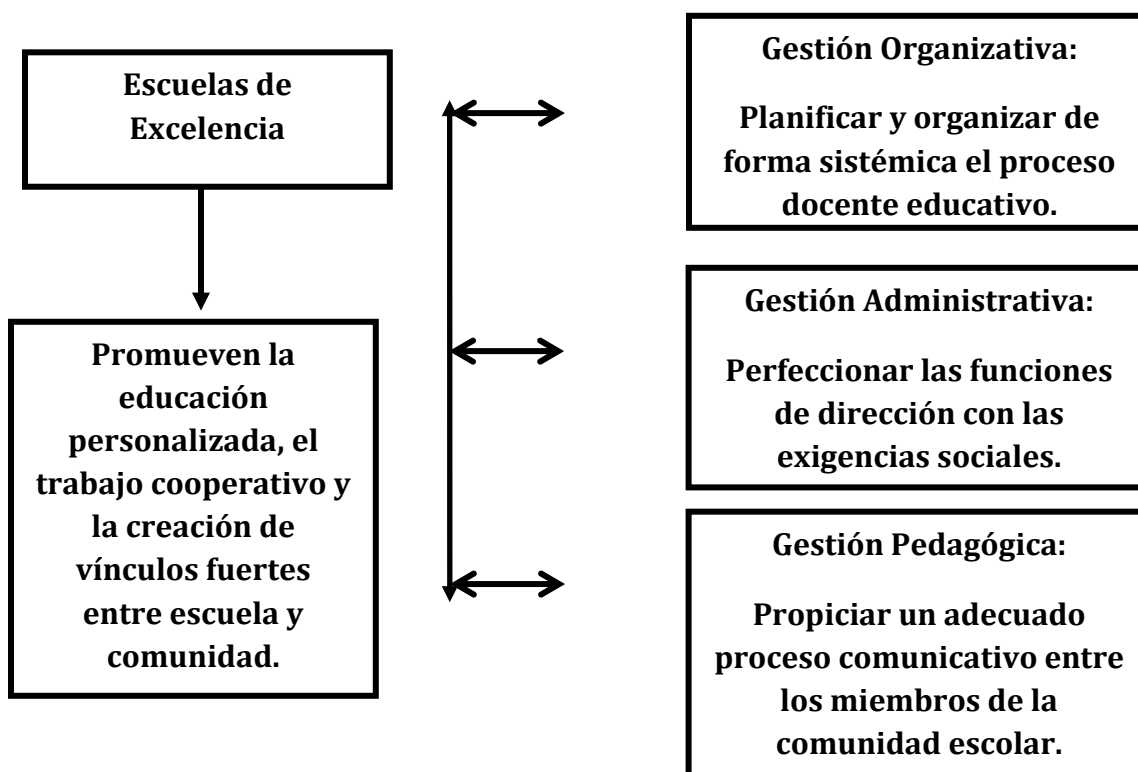
Gestión Administrativa: Planifica y organiza de forma sistémica el proceso docente educativo.

Los componentes pedagógicos de la Gestión Administrativa son:

- Caracterización y diagnóstico de la escuela.
- Red de escuelas del proyecto.
- Plan de la Escuela y Proyectos Administrativos.

El trabajo metodológico en los centros de Excelencia tiene sus componentes organizados a través de dimensiones de gestión articuladas entre sí, y cada una tiene sus propias responsabilidades y componentes en su realización.

Las dimensiones se pueden resumir en:



Esta experiencia innovadora es ante todo un proceso, construido participativamente con el aporte de docentes, directores, asesores pedagógicos, padres y madres de familia, y estudiantes. Los principales aspectos que se busca desarrollar son:

- Una adecuada ambientación pedagógica, alegre, estimulante, con materiales y herramientas para el aprendizaje.
- Ambientes de aprendizaje donde se encuentre disponible una biblioteca, para que la y el estudiante investiguen y realicen tareas.
- Un trabajo cooperativo donde se respeten distintos puntos de vista, habilidades, género y formas de ser.

- Aplicación de la estrategia de aprendizaje APRENDO, PRACTICO Y APLICO (APA) como una forma de aprender alrededor de la cual se desarrollan procesos que plantean exigencias que garantizan cambios en la concepción y práctica de la educación, cambios con tendencias constructivas.



- Procesos donde se tome en cuenta las características de las y los estudiantes y del entorno, donde se respete el ritmo de aprendizaje de las y los estudiantes con horarios y tiempos flexibles, definidos por los actores educativos con base en realidades y acompañados con un proceso de promoción flexible que esté en coherencia con todos los cambios y que de respuesta a la diversidad de niños y niñas.
- Vivencias reales donde la y el estudiante puedan aprender, partiendo de los conocimientos previos y haciendo uso del análisis, la interpretación y la resolución de problemas de la vida cotidiana, dándole sentido al entorno que le rodea.

Las doce apuestas de una Escuela de Excelencia

Una Escuela de Excelencia, conectada con su entorno cercano, que incluya a todos los niños y niñas de la comunidad, que valore la diversidad y que propicie el aprendizaje y la participación de alumnos, docentes y familias, funciona alrededor de las doce apuestas definidas por uno de sus fundadores Oscar Mogollón (2010), las cuales son las siguientes:

APUESTA 1: La escuela tradicional puede transformarse en una Escuela Activa.

APUESTA 2: La formación docente es un proceso de reflexión, intercambio e interacción.

APUESTA 3: Los estudiantes van a la escuela a tener éxito no a fracasar

APUESTA 4: El acompañamiento pedagógico mejora el desempeño docente.

APUESTA 5: Los padres deben participar para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

APUESTA 6: Los niños y niñas son artífices de su propia formación.

APUESTA 7: Las guías de auto-aprendizaje propician el desarrollo de competencias para la vida.

APUESTA 8: Se pueden superar muchas limitaciones haciendo visibles a los docentes rurales.

APUESTA 9: El currículo, los valores, la democracia y la tecnología impulsan la calidad y equidad educativa en la escuela.

APUESTA 10: Enseñar y aprender a leer y escribir puede ser un proceso lúdico, natural y significativo.

APUESTA 11: Para trascender la concepción tradicional de la educación se requiere transformar espacios, tiempos y recursos.

APUESTA 12: Una nueva mirada a la escuela rural puede inspirar nuevas prácticas en la formación inicial.

Como se observa en estas doce apuestas la escuela asume de manera colectiva la responsabilidad por los resultados del aprendizaje de todos sus estudiantes, cuenta con una comunidad educativa integrada y comprometida.



Individual: En la actividad **Laberinto** de mi XO u otra actividad, elaboro un esquema donde se visualice la relación entre: Características, componentes y apuestas de una escuela de excelencia.

“Aplico lo aprendido a mi contexto educativo”

UNIDAD II: PRINCIPALES ESTRATEGIAS DE LA ESCUELA DE EXCELENCIA



ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN

Objetivos de aprendizaje de la Unidad:

- *Promover la reflexión entre las y los docentes que participan en el taller y los círculos de calidad, acerca de experiencias estratégicas de aprendizaje participativo en los niños y las niñas.*
- *Ofrecer estrategias que guíen la organización del proceso de enseñanza aprendizaje en el aula y la escuela de tal forma que facilite a los niños y niñas aprender a partir de sus experiencias y en constante interacción con el entorno.*

TEMA 1: ESTRATEGIA METODOLÓGICA APRENDO, PRACTICO, APLICO (APA)

En parejas: Exploro mis saberes previos dando respuesta a las siguientes preguntas.

1. **¿Qué importancia tiene la metodología **Aprenedo, Practico y Aplico (APA)**?**

2. **¿Qué importancia tiene cada momento de la metodología APA?**

3. **¿Que debo hacer para implementar la metodología APA? ¿Con qué recursos cuento para fortalecer su aplicación?**



Estrategia Aprendo, Practico, Aplico

Al diseñar la estrategia APA se tuvo en cuenta organizar unos pasos o procedimientos que se orientan al logro de aprendizajes. Se buscó ir más allá de los modelos educativos centrados en contenidos. Se pensó entonces en una metodología de enseñar para desarrollar capacidades y valores; el cómo aprenden los niños, para qué lo aprenden; el rol del docente para guiar un trabajo autónomo y cooperativo. A la vez, la estrategia se concreta en actividades que consideran las características de los alumnos y sus necesidades educativas. Estas actividades por lo tanto, no pueden ser desordenadas y desarticuladas, sino que deben tener un orden, un proceso que integre conocimientos, formas de saber hacer, formas de enseñar a pensar y formas de saber ser.



Esta metodología favorece la educación integral y convierte los contenidos en medios y no en fines. Una de las principales características del APA es promover habilidades de pensamiento lógico y la construcción social del conocimiento a través del trabajo grupal, a la vez que posibilita el desarrollo de capacidades comunicativas (expresión oral y escrita, comprensión oral y lectora). Propone actividades para ser desarrolladas individualmente, con sus compañeros, con sus familias o en la comunidad, con el propósito que sea sujeto activo en la construcción de aprendizajes significativos.

La computadora XO viene a fortalecer estos procesos de aprendizaje, e integrándose a la metodología APA como una herramienta poderosa para favorecer los aprendizajes significativos, generar procesos dinámicos y atractivos para aprender desde el contexto y para el contexto.

Estructura de la metodología APA

A ---- Aprendo ---- Parte de la premisa que el aprendizaje no comienza en el centro escolar, por el contrario, se trata de generar una red de reflexiones frente a las experiencias y conocimientos previos de los alumnos, los cuales serán retomados para generar los nuevos aprendizajes.



La elaboración de aprendizajes es el paso medular en el APRENDO. Lo forman un conjunto de actividades didácticas estructuradas que dan oportunidad de que los mismos alumnos sean quienes manipulen, observen, escuchen, y, a través de su experiencia personal, unida a la interacción con sus compañeros, puedan establecer relaciones, asociaciones, lanzar sus propias hipótesis, crear preguntas y manifestar interés por resolverlas mediante la investigación.

El docente en este proceso resulta de mucha importancia porque estimula y orienta para potenciar las interacciones. Se toma en cuenta que aunque el aprendizaje es el resultado de un proceso interno que nadie puede realizarlo por otra persona, se puede aprender a través de otros, pues el contacto, el diálogo, y la actividad conjunta exigen poner a prueba en todo momento los conocimientos y habilidades, además, de que permite mejorarlos y ampliarlos.

P ---- Practico ---- Este proceso busca preparar al alumno para actuar de acuerdo al nuevo conocimiento, actitud o valor, por eso se proponen muchas actividades individuales si se tiene en cuenta que aunque la construcción del conocimiento es social, la apropiación es individual. Estas actividades permiten integrar la teoría y práctica, ejercitar y comprobar que cada alumno posee un nuevo aprendizaje.

En este casos de consolidación del aprendizaje adquirido en aprendo, los alumnos intervienen en el pensamiento creativo, el razonamiento, el recuerdo, la interacción social, la resolución de problemas, etc.

A ---- Aplico ---- se trata de que sea capaz de aplicar el aprendizaje en situaciones concretas de sus vida diaria, con su familia, con su comunidad y en otros contextos.

Se proponen actividades que ayuden al alumno a utilizar el conocimiento para solucionar problemas o resolver dudas. Este es el paso que posibilita un alto grado de autonomía por cuando los alumnos pueden elegir y ejecutar

actividades y proyectos que les parecen importantes y productivos para la escuela, la familia o la comunidad.



También ejercen autonomía al profundizar por cuenta propia sus conocimientos recurriendo a otras fuentes como la biblioteca y las instituciones de su localidad.

En el Aplico además, se fortalece la relación de los saberes escolares con los saberes de la comunidad, lo cual permite utilizar estrategias para aprender a opinar, discutir, confrontar ideas con los demás, cooperar con el grupo, aprender a valorar, respetar las diferencias individuales y como consecuencia vivir niveles adecuados de tolerancia dentro de un grupo.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En Grupo:

- Formar grupos de docentes que imparten el mismo nivel.
- Utilizar la actividad Escribir de la XO.
- Elabore un plan de clase o guía didáctica con enfoque APA, integre las actividades educativas de la computadora XO.
- Un representante del grupo deberá exponer el producto en plenario.



TEMA 2: PROYECTOS PEDAGÓGICOS DE AULA (PPA)



En pareja: Exploro mis saberes previos dando respuesta a las siguientes preguntas.

1. ¿Qué entiendo por Proyecto Pedagógico de Aula?

2. ¿Qué ventajas tiene enseñar y aprender a través de Proyectos Pedagógicos de Aula?



¿Qué es un Proyecto Pedagógico de Aula?

En general, los Proyectos Pedagógicos de Aula (PPA), también llamados por EDUTEKA Proyectos de Clase, siempre se deben orientar a aprender haciendo algo. La clave para usarlos exitosamente es, por una parte, posibilitar que los estudiantes se involucren en actividades auténticas de su interés y, por la otra, construir nuevo conocimiento a partir del que ya tienen. Un propósito destacado de estos Proyectos es su contribución para mejorar aprendizajes en temas fundamentales de diferentes áreas académicas.

El Aprendizaje por Proyectos (ApP) es una estrategia, una herramienta de instrucción que ayuda al maestro a lograr sus objetivos como educador. Aunque existen muchas otras estrategias que pueden ayudarle en su trabajo, el ApP es una herramienta de

enseñanza efectiva que para llevarse a la práctica requiere ciertos cambios en el manejo de la clase. (EDUTEKA, 2002)



Debemos tomar en cuenta, que para enriquecer el proceso, utilizar las TIC aunque estas en cierta forma, pueden aumentar el desafío para el

educador. No es indispensable que el docente sea totalmente competente en el manejo de las TIC para enseñar apoyándose en ellas, es más importante una actitud abierta y positiva hacia estas y que tenga deseos de aprender. Por lo tanto, tomar la decisión de usar esta metodología apoyándose en las TIC implica hacer un esfuerzo en varios aspectos: cambiar el foco de la enseñanza del maestro al estudiante, convertirse en un guía flexible, crecer como docente y aprender con los estudiantes. El resultado para el aprendizaje puede ser maravilloso.

Es por lo antes expuesto, que se toma como referencia el modelo de Aprendizaje por Proyectos establecido por (EDUTEKA, 2002). Se trata más que todo de utilizar dicho modelo, adaptándolo a las situaciones reales del entorno educativo de las escuelas Nicaragüenses.

A continuación se describen los tópicos de planificación de un PPA¹:

Fase de Planificación

A. Contenido del Proyecto: Escoja un título y desarrolle una propuesta del propósito u objetivo de este. Haga un breve resumen del contenido que responda a la siguiente pregunta:

1. ¿Cómo se ajusta el contenido del proyecto a los objetivos del curso o materia que se está cubriendo?

B. Objetivos del Proyecto: Analice brevemente el Proyecto en términos de su relación con:

1. Los objetivos de las TIC en Educación.
2. Los objetivos específicos de la materia de clase.

C. Requisitos previos de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes.

¿Cumplen los estudiantes todos los requisitos?

D. Programación del proyecto: La planeación en ésta área debe incluir:

1. Una programación del proyecto completo que incluya un estimado del tiempo de cada clase que se va a dedicar a éste, y del número de días, semanas o meses que se requerirá para completarlo.
2. Fechas de revisión. ¿Cuáles son las metas parciales en el desarrollo del Proyecto? ¿Cuándo se deben alcanzar? ¿Qué deben presentar los estudiantes para evidenciar el logro de esas metas?

E. Recursos y Materiales.

1. ¿Qué recursos Tecnológicos (TIC) requerirán los estudiantes? ¿Estarán disponibles? ¿Con qué restricciones?
2. ¿Qué recursos o fuentes de información deben poder acceder los estudiantes? ¿Los requerimientos específicos de número o naturaleza de fuentes de información están claramente establecidos?

¹ Estructura sugerida por EDUTEKA. / El docente tiene la libertad de adecuar o modificar esta estructura a su entorno educativo.

3. ¿Se permitirá o promoverá el acceso a personas conocedoras del tema como fuentes de información?

Estas seis etapas se pueden realizar en forma cíclica y reiterativa hasta concluir la planeación.

Fase de Implementación

A. Inicio

1. Defina el tópico. Comparta la información sobre el proceso de la sección anterior. Facilite una discusión de éste con toda la clase.
2. Establezca programas, metas parciales y métodos de Evaluación.
3. Identifique recursos.
4. Identifique requisitos previos. Programe una clase para discutir:
 - a. ¿Cómo definir y desarrollar un proyecto complejo?
 - b. ¿Cómo se va a obtener, para poder realizar el proyecto, el conocimiento nuevo que sobre la materia van a necesitar los estudiantes?
 - c. ¿Cómo se van a adquirir los conocimientos o habilidades nuevas y necesarias en las TIC?
 - d. Establecer los objetivos del Proyecto.

B. Implementación del Proyecto.

1. Asegúrese de que los estudiantes completen las tareas y metas parciales una por una. El Plan de Trabajo debe dividir el proyecto en una secuencia de tareas, cada una con su programación y meta.
2. Con la aprobación del profesor, los equipos refinan continuamente la definición del proyecto.
3. Los miembros de los equipos toman parte en el aprendizaje colaborativo y en la solución cooperativa de los problemas.
4. Se hará tanto autoevaluación como evaluación mutua entre los miembros de los equipos. El profesor también evalúa y da retroalimentación.
5. Avance hacia la terminación. Un proyecto tiene como resultado final un producto, una presentación o una interpretación dirigida a una audiencia específica.

C. Conclusión desde el Punto de Vista del Profesor.

1. Prepárese para el cierre. Facilite una discusión y evaluación general del proyecto en la clase.
2. Haga un registro de sus notas. Reflexione sobre el proyecto: sobre lo que funcionó bien y sobre lo que se debe mejorar para la próxima vez que lo use en una clase.

Para finalizar, se resumen los tópicos antes expuestos en el siguiente formato o plantilla de planificación de un PPA, propuesta por (EDUTEKA, 2002) y adaptado por la autora del presente documento.

Propuesta de Plantilla para Elaborar Proyectos Pedagógicos de Aula²

Nombre del Proyecto:

Nombre del Docente:

Nombre escuela:

Materia /Asignatura:

Contenidos a desarrollar:

Año/Grado:

Turno:

Edad de los alumnos:

Herramientas Informáticas a utilizar:

<p>DESCRIPCIÓN: Procure que la Descripción aporte una visión, lo más clara y amplia posible, de la intención educativa de este proyecto y de los objetivos de aprendizaje que pretende lograr.</p>	
<p>OBJETIVOS: ¿Qué quiero que los estudiantes logren o alcancen con la realización del proyecto? Se deben tener en cuenta los cuatro elementos propuestos por Mager: quién, qué, cómo y cuánto.</p>	
<p>DURACIÓN: ¿Cuánto tiempo requiere el estudiante para cumplir con la tarea? Número de clases y duración de cada una; por ejemplo, 2 clases de 45 minutos cada una.</p>	

² Adaptación para Nicaragua

<p>REQUISITOS: Estos pueden ser de conocimientos, cubrimiento de temas específicos, manejo de herramientas informáticas, etc.</p>		
<p>RECURSOS Y MATERIALES: Recursos indispensables para que el estudiante pueda desarrollar adecuadamente el proyecto. Incluye tanto especificaciones de Hardware y Software, como enlaces a sitios Web con información relevante.</p>		
<p>ACTIVIDADES: Detalle las actividades a desarrollar dentro del PPA. Deben ser muy específicas. Estas deben ser lo suficientemente claras y ordenadas para evitar tanto confusiones, como el riesgo de dejar por fuera asuntos importantes de atender por parte del docente o del estudiante.</p>		
<p>EVALUACIÓN: Establezca los criterios de evaluación de los estudiantes antes, durante y al finalizar el proyecto. Adicionalmente, haga las anotaciones pertinentes para que el proyecto se pueda llevar a cabo de la mejor forma posible.</p>	<p>Aspectos a evaluar:</p>	<p>Criterios de Evaluación:</p>
<p>OBSERVACIONES: Realice las anotaciones de las observaciones que estime convenientes y de los créditos respectivos a las personas o instituciones que facilitaron cualquier tipo de ayuda o información para elaborar este proyecto.</p>		

En grupo: Realizo las siguientes actividades:

1. **Conformar equipos de docentes del mismo grado que imparte.**
2. **Seleccionar un contenido interdisciplinario, diseñar y planificar un Proyecto Pedagógico de Aula.**
3. **Exponer los Proyectos Pedagógicos de Aula en plenario.**



TEMA 3: LOS CÍRCULOS PEDAGÓGICOS



ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN



En pareja: Exploro mis saberes previos dando respuesta a las siguientes preguntas

1. ¿Qué entiendo por Círculo Pedagógico?

2. ¿Qué beneficios me trae a mi labor docente participar en los Círculos Pedagógicos?

¿Qué son los Círculos Pedagógicos?

Estos consisten en grupos pequeños de trabajo, los cuales presentan una tarea común y coordinados por un monitor se reúnen periódicamente de manera voluntaria.

Ahora bien, los y las docentes se pueden reunir en pequeños equipos de trabajo y se dan a la tarea de resolver un tipo de problema específico.

Por ejemplo, un equipo que se encargará de lo relativo a la lecto – escritura, otro puede fortalecer la integración de la XO al planeamiento didáctico. De hecho, los equipos de trabajo se organizarán en función de los intereses de las y los docentes y se integrarán a él quien así lo desee. Es recomendable que no sean muy grandes los equipos.



Hay que precisar que cada equipo se encargará de identificar, analizar y seleccionar problemas relacionados con el tema que el equipo ha decidido tratar y con la finalidad de recomendar soluciones y presentarlas a quienes estén responsabilizados en la toma de decisiones.

Los Círculos Pedagógicos, son también vistos como una estrategia participativa que se organiza en cada escuela con características de auto-sostenibilidad, para facilitar el desarrollo profesional de las y los docentes.

Forma parte de la Gestión Organizativa de las escuelas. El propósito fundamental de los Círculos Pedagógicos es dar respuestas inmediatas a las necesidades particulares de las y los docentes, con relación a los procesos de aprendizaje. De tal manera que en ellos se procura fortalecer y enriquecer los conocimientos y experiencias de los y las docentes, con nuevos estilos y formas de aprendizaje.

Para aprovechar al máximo los Círculos, se incorpora un elemento fundamental en el proceso, *las experiencias de formación que reciben algunos docentes*, a las cuales llamaremos monitores facilitadores de estos encuentros, de manera que la función principal es compartir y promover la reflexión de la práctica cotidiana en el aula y la intercapacitación entre las y los docentes.

Los Círculos Pedagógicos e Innovación, se complementan con los Talleres de Evaluación, Planificación y Capacitación Educativa (TEPCE), ya que en éstos, los docentes realizan la programación docente (planeamiento del maestro) y en los Círculos de Calidad la y el docente se prepara de manera más específica conforme su programación, buscando los recursos, estrategias y elementos necesarios, para que sus estudiantes desarrollen procesos de aprendizaje activos y pertinentes.

Los Círculos Pedagógicos no tienen día específico señalado, cada escuela y grupo de docentes los realizan cuando lo consideran conveniente y necesario, puede ser en turno contrario al turno en que se desempeña o bien un día al finalizar la jornada de clases.

La idea básica de los círculos, consiste en crear conciencia de calidad y desarrollo de conocimientos en todos y cada uno de las y los participantes ya sean: estudiantes, maestros, madres y padres de familia, a través del trabajo en equipo y el intercambio de experiencias y conocimientos así como el apoyo recíproco. Todo ello, para el estudio y resolución de problemas que afecten al adecuado desempeño y la calidad e innovación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, proponiendo ideas y alternativas con un enfoque de mejora continua.

¿Cómo utilizarlos?

- Cada escuela los organizará dependiendo de sus necesidades y al tamaño de la escuela. En escuelas pequeñas lo recomendable es que se constituyan en grupos de cuatro a seis personas; si se trata de una escuela de tamaño mediano, la experiencia recomienda que se organicen grupos de seis a ocho miembros. En cambio cuando las escuelas son grandes podría ser recomendable que se organicen en grupos de ocho a doce personas. Más aun deben experimentarse diferentes formas de organización - en cuanto al tamaño de los círculos - y decidirse por la que mejor ofrezca resultados en los trabajos y las características de la escuela.
- La tarea de los círculos deberá ser una misma para todos los miembros del equipo o grupo, todos deberán compartir los mismos intereses en la tarea ha resolver

- Cada círculo deberá tener un monitor de las actividades del grupo de trabajo, quien deberá mantener comunicación fluida entre el grupo de. Promoverá la resolución de los diferentes problemas, monitorear los resultados y su modificación para su transformación y mejora.

Es conveniente que tengan conciencia de la necesidad de capacitarse, no sólo en lo que se refiere a los conceptos de los círculos de estudio, sino además en todos los aspectos inherentes al concepto de gestión y al tipo de problema que están analizando.

La Dirección deberá efectuar evaluaciones periódicas para comprobar si se proporciona lo necesario para la operación de los Círculos Pedagógicos, así como para la ejecución de las propuestas que de éstos se deriven. Debe además mantenerlos permanentemente en operación, procurando siempre su mejoramiento.

Publicarse de alguna manera o fijarse en los tableros, de tal manera que los participantes reciban reconocimiento por sus esfuerzos, tanto de la Dirección como de sus compañeros de trabajo, y a la vez conozcan los avances e impacto de las propuestas desarrolladas.

Cualidades del Docente Monitor para lograr un buen desarrollo de los Círculos Pedagógicos:

- Ser un buen comunicador.
- Ser entusiasta.
- Identificarse con los problemas de los demás docentes.
- Conocer los problemas del entorno escolar y comunitario.
- Practicar la solidaridad.
- Propiciar un ambiente fraterno y democrático.

Individual: Valoro la importancia de intercambiar ideas, opiniones, innovaciones metodológicas, con los compañeros y compañeras docentes.



Aplico lo aprendido a mi contexto educativo

1. **Elaboro un cronograma con las principales necesidades pedagógicas para ser atendidas en el círculo pedagógico, indicamos tema, fecha, tiempo y responsable de facilitar el círculo.**
2. **Presento este trabajo al facilitador de este módulo.**
3. **En mi centro escolar, nos reunimos para conformar los círculos pedagógicos e innovación pedagógica.**

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



TEMA 4: APRENDIZAJE COLABORATIVO



En Pareja: Exploro mis saberes partiendo de las siguientes preguntas:

1. ¿Qué interpretación le damos a la siguiente expresión de Vygotsky?: *Aquello que los niños tienen que hacer juntos hoy, lo podrán hacer solos mañana*

2. ¿Qué entiendo por aprendizaje colaborativo?

3. Escribo algunos beneficios que genera la aplicación de la estrategia de aprendizaje colaborativo.



Leo la siguiente información y deduzco la importancia del aprendizaje colaborativo, como forma de aprender dentro y fuera del aula.

Aprendiendo en forma colaborativa

¿Qué es?

El aprendizaje Colaborativo es un enfoque metodológico donde las niñas y los niños trabajan en equipo. Su relevancia radica en el hecho de que la interacción de sus integrantes incrementa el rendimiento académico y propicia un aprendizaje amplio.

En las aulas de multigrado como en las de la escuela regular la organización adquiere gran importancia, porque permite el desarrollo del proceso de aprendizaje de acuerdo a los niveles diferentes de los niños y de las niñas.

¿Cómo?

Orientando a los niños y las niñas para que piensen en “nosotros” y no en “yo”; enseñándoles destrezas de colaboración, distribución de roles y asignación de responsabilidades.

¿Para qué?

Para establecer relaciones positivas entre niños y niñas.

- Lograr objetivos; difíciles de alcanzar en forma individual.
- Compartir responsabilidades y esfuerzos que ayuden, en el aprendizaje, a superar dificultades.

Elementos básicos para propiciar el aprendizaje colaborativo

Los logros del aprendizaje colaborativo entre las y los estudiantes se debe a los elementos básicos que enumeramos a continuación:

- **Interdependencia positiva:** Este es el elemento central; abarca las condiciones organizacionales y de funcionamiento que deben darse al interior del grupo. Los miembros del grupo deben necesitarse los unos a los otros y confiar en el

entendimiento y éxito de cada persona; considera aspectos de interdependencia en el establecimiento de metas, tareas, recursos, roles, premios.

- **Interacción:** Las formas de interacción y de intercambio verbal entre las personas del grupo, movidas por la interdependencia positiva, son las que afectan los resultados de aprendizaje. El contacto permite realizar el seguimiento y el intercambio entre los diferentes miembros del grupo; el estudiante aprende de ese compañero(a) con el que interactúa día a día, la o él mismo le puede enseñar, cabe apoyarse y apoyar. En la medida en que se posean diferentes medios de interacción, el grupo podrá enriquecerse, aumentar sus refuerzos y retroalimentarse.
- **Contribución individual:** Cada miembro del grupo debe asumir íntegramente su tarea y, además, tener los espacios para compartirla con el grupo y recibir sus contribuciones.
- **Habilidades personales y de grupo:** La vivencia del grupo debe permitir a cada miembro de éste el desarrollo y potencialización de sus habilidades personales; de igual forma permitir el crecimiento del grupo y la obtención de habilidades grupales como: escucha, participación, liderazgo, coordinación de actividades, seguimiento y evaluación.

El Aprendizaje Colaborativo en Ambientes de Aprendizaje Constructivistas

Un ambiente de aprendizaje debe permitir al que aprende, confrontarse con situaciones reales que favorezcan prácticas en donde se apliquen alternativas críticas para la resolución de problemas, de esta manera se define el ambiente constructivista de aprendizaje como un lugar donde los que aprenden pueden trabajar colaborativamente y apoyarse unos a otros utilizando una variedad de herramientas y fuentes de información para lograr metas de aprendizaje y actividades que lleven a la solución de problemas.

¿Cuáles son las destrezas colaborativas básicas que necesitan aprender nuestros niños y niñas?

Algunas destrezas mínimas para facilitar el trabajo colaborativo:

- Aprender a trabajar en voz baja para no entorpecer la producción de los demás grados y/o grupos.
- Aprender a referirse a sus compañeros y compañeras por su nombre, para fortalecer la comunicación y la confianza mutua.
- Aprender a respetar el turno al intervenir. Esta actitud permitirá que todos participen y aporten para alcanzar las metas colaborativas.
- Aprender a practicar el aseo corporal y la buena presentación personal para evitar ser rechazados.

Algunas destrezas para que funcione el grupo colaborativo:

- Aprender a expresar ideas y opiniones sobre el trabajo que realiza el grupo.
- Aprender a compartir lo que se piensa, procurando que los otros también lo hagan.
- Aprender a preguntar para comprender mejor y aclarar dudas.
- Aprender a explicar las instrucciones del proceso y, a replantear lo que se pide para agilizar el trabajo grupal.
- Aprender a expresar frases de estímulo y entusiasmo para animar a los compañeros y compañeras.



Algunas destrezas para potenciar el aprendizaje de todos los integrantes del grupo:

- Aprender a buscar la precisión, escuchando lo que dicen los compañeros, haciendo correcciones oportunas y aportando conocimientos para enriquecer los trabajos.
- Aprender a resumir en voz alta para explicar cómo se entendió una actividad o un concepto.
- Aprender a relacionar los aprendizajes previos con los nuevos saberes, para producir conocimientos e incorporarlos a nuevas situaciones.
- Aprender a integrar las ideas de todos, para elaborar resúmenes o plantear conclusiones.

El estudiante monitor

El equipo de trabajo debe estar liderado por alumnos monitores que sobresalen en cada grado, con altas habilidades de manipulación de la XO. Con visión de liderazgo en sus grupos y que están en la capacidad de ayudar a sus compañeros en el desarrollo de las clases. Es importante tener claro que no basta sólo con crear los cargos de monitor, el éxito está en precisar responsabilidades para el monitor, en un esfuerzo interdependiente y que aprendan las destrezas cooperativas en forma gradual no sólo para la escuela, sino para lograr una vida social productiva. Entre sus responsabilidades está: ayudar a otros compañeros, hacer que todos aporten a las soluciones de actividades, fortalecer su autoestima, escuchar al otro y ponerse en su lugar, trabajar en equipo y buscar el bienestar de todos.



Individual: Respondo las siguientes preguntas y luego socializo las respuestas con mis compañeros.



1. ¿Podemos afirmar que en nuestra escuela se está aplicando el aprendizaje colaborativo?, ¿Por qué?

2. ¿En qué situaciones de aprendizaje los niños y niñas de mi aula trabajan en forma colaborativa?

3. ¿Consideramos que con sólo pedirles a los niños y niñas que trabajen en grupo, se produce el aprendizaje colaborativo?

4. ¿Cómo explicaría a otros compañeros las características de cada componente?

5. ¿Qué dificultades encuentro para organizar un ambiente de colaboración en mi aula?



TEMA 5: PARTICIPACIÓN DE PADRES Y MADRES DE FAMILIAS



En Pareja: Exploro mis saberes partiendo de las siguientes preguntas como plataforma para la reflexión.

1 - ¿Cómo se involucran los padres y madres de familia en la educación de sus hijos e hijas?

2 - ¿Qué tanto participan los padres, madres, autoridades, representantes de instituciones y comunidad en las decisiones de la escuela?

3 - Escribo algunas estrategias para involucrar y fortalecer la participación de la familia y la comunidad en las actividades de la escuela.



Leemos con atención el siguiente estudio de caso:

Escuela-Comunidad-Escuela

En una escuela de Excelencia, atendida por la Fundación Zamora Terán ubicada en el sector rural, el proceso de implementación del **Programa Educativo Una**



Computadora por Niño

involucró la participación de madres, padres de familia y a la comunidad. Padres y madres de familias asumieron el compromiso de apoyar el programa apoyando a sus hijos e hijas en el cuidado y seguridad de las computadoras XO, aprender y enseñar desde los hogares

conjuntamente aprovechando la XO para apoyar a sus hijos en las tareas escolares. Después de un año, de iniciada la experiencia, encontramos una escuela transformada: Los padres asisten más a la escuela, están pendiente de cómo aprenden sus hijos y en muchos casos se observan a madres y padres apoyando a los docentes dentro del aula cumpliendo con un rol de monitores dentro del salón.

El trabajo de las madres y los padres en la vida de la escuela es una novedad, y le preguntamos a las docentes:

¿Cómo hicieron para lograr el apoyo de la familia? Las docentes nos explicaron: nosotros entendimos, que si queríamos mejorar nuestras prácticas pedagógicas, teníamos que fortalecer nuestras relaciones con la comunidad y nos decidimos a informarles poco a poco y a estimularlos(as) para lograr su participación en las actividades de la escuela. Además, como ya ellas y ellos han visto participar a sus hijos(as) en diferentes actividades de la escuela y han observado su progreso, resultó más fácil motivarlos(as).

También nos llamó la atención un croquis de la comunidad dibujado en una pared cerca del patio de la escuela. Era un croquis sencillo que mostraba la ubicación de las casas de la comunidad, las casas de los artesanos, de las autoridades comunales, el río, el puesto de salud, el municipio, la iglesia de la comunidad, la carretera que va al pueblo, los caminos y los lugares turísticos.

Los padres y los estudiantes nos informaron que ese fue un proyecto realizado con la participación de todos, que para construirlo fue necesario investigar, recorrer todos los lugares hasta ubicar las familias de la comunidad, y la distancia que recorre cada estudiante para llegar a la escuela. ¡Qué idea tan fantástica, este croquis encierra una valiosa información sobre la comunidad!



Esto representa un esfuerzo colectivo por conocernos y respetarnos más, - contestó orgullosa una madre de familia que visita constantemente la escuela -, y siguió diciendo muy convencida: ahora las madres y los padres nos sentimos importantes en esta escuela porque sabemos qué con las computadoras están aprendiendo mejor nuestros hijos(as) y les ayudamos en nuestras casas. Ahora nos demuestran todo lo que saben y hasta nosotros aprendemos cosas nuevas. También nos sentimos importantes porque las y los docentes dicen que la escuela también se beneficia de lo que nosotros sabemos.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Comentamos el estudio de caso anterior y respondemos estas preguntas:

1. - ¿Qué motivó a las madres y a los padres de familia a participar decididamente en la educación de sus hijos e hijas?

2. - ¿Qué logros importantes se pueden observar en esta participación?





3. - ¿Consideramos que la labor que realizan las madres y los padres en esa escuela contribuye a mejorar la calidad de la educación? ¿Por qué?

Aplico lo aprendido a mi contexto educativo

4. ¿Qué obstáculos puede encontrar un maestro o una maestra para lograr la participación y el compromiso de las madres y los padres en la vida de la escuela?

5. La participación de la comunidad en la vida de la escuela se puede lograr mediante muchas estrategias. Argumentemos algunas.



UNIDAD III: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR



ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN

Objetivos de aprendizaje de la Unidad:

- a) *Desarrollar procesos de reflexión entre las y los docentes sobre conceptos fundamentales de estrategias y métodos de enseñanza, a fin de aplicarlos en la práctica y contexto educativo en cada escuela atendida por la Fundación Zamora Terán.*
- b) *Brindar estrategias que permitan integrar el uso de la computadora XO en los procesos de enseñanza y aprendizaje de una forma natural y pertinente, que facilite a los niños y niñas aprender de forma dinámica, divertida y significativa y en constante interacción con el entorno.*

TEMA 1: ESTRATEGIAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Individual: Exploro mis saberes previos dando respuesta a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué entiendo por estrategia de enseñanza?

2. ¿Qué entiendo por método de enseñanza?

3. ¿Que métodos de enseñanza conozco?



Conceptos Generales

Estrategia Didáctica

Según Carrasco (2009), la define como una habilidad o destreza para dirigir un asunto, todos aquellos enfoques y modos de actuar que hacen que el profesor dirija con pericia el aprendizaje del alumno, es decir, todos los actos favorecedores del aprendizaje; además, es el recurso didáctico que sirve para concretar un momento de la unidad didáctica o parte del método durante el aprendizaje. También establece que las más importantes son: los métodos y estrategias de enseñanza-aprendizaje (Carrasco, 2000).

Métodos

Es obrar de una manera calculada para alcanzar unos objetivos previstos o bien dirigiendo una actividad hacia un fin, siguiendo un orden y disposición determinada (Carrasco, 2000).

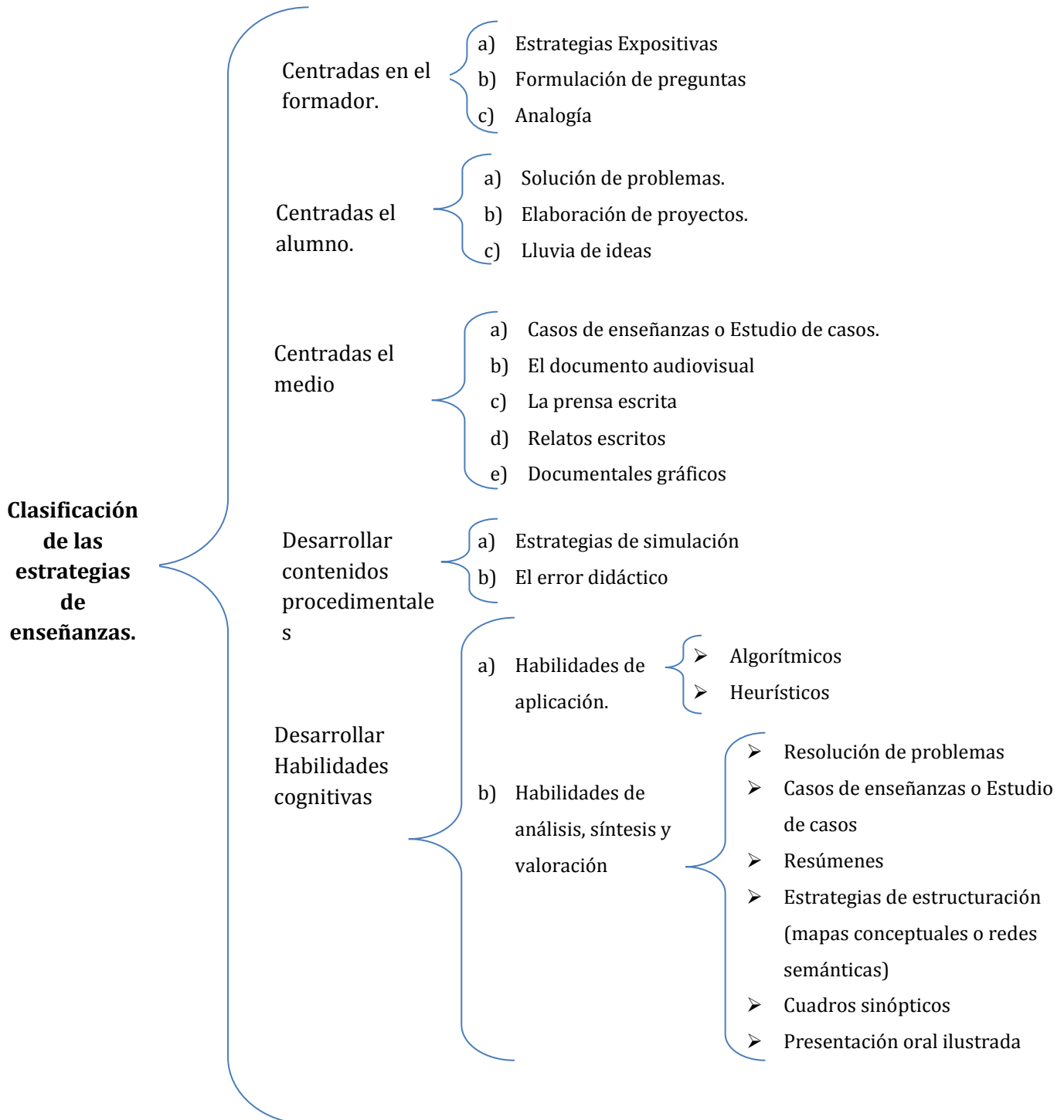
Métodos didácticos

Es la organización racional y práctica de los medios, técnicas y procedimiento de enseñanza para dirigir el aprendizaje de los alumnos hacia los resultados deseados. Según Gilbert (2010), los métodos didácticos se clasifican de la siguiente manera:

Método	Descripción
Inductivo	Se denomina así, cuando lo que se estudia se presenta por medio de casos particulares, hasta llegar al principio general que lo rige.
Deductivo	Consiste de inferir proposiciones particulares de premisas universales o más generales. Además es la presentación de conceptos, principios, afirmaciones, conclusiones y consecuencias. Aplicación, comprobación y demostración.
Analítico	Es en el que por medio del análisis se estudian los hechos y fenómenos separando sus elementos constitutivos para determinar su importancia, la relación entre ellos, cómo están organizados y cómo funcionan estos elementos.
Sintético	Reúne las partes que se separaron en el análisis para llegar al todo. La síntesis le exige al estudiante la capacidad de trabajar con elementos para combinarlos de tal forma que constituyan un esquema o estructura que antes no estaba presente con claridad. Conclusión procesos: discutir, investigar, analizar.

Estrategias de Enseñanza – Aprendizaje

Según Rajadell (2001), existen varias estrategias de enseñanza para facilitar la labor docente y hacer llegar aprendizaje asequible al estudiantado de forma creativa e innovadora, de las que menciona las siguientes:



Los casos en la enseñanza

Enseñar mediante el estudio y análisis de casos nos ofrece una estrategia novedosa e interesante para el tratamiento de temas y problema del currículo. Si los casos son bien seleccionados seguramente se verán favorecidas la comprensión del tema que los mismos encierran. Esta es la principal razón por la que sostenemos el valor de la estrategia. Los casos nos ayudan a conocer pero también constituyen por sí mismo conocimientos. Casos bien seleccionados o construidos nos permiten tratar temas que por su complejidad difícilmente nos atreveríamos a abordar. Además despierta los intereses personales de profesores y estudiantes, pueden ser invitaciones para seguir pensando, para favorecer el recuerdo y suscitar – si el tema lo posibilita – la emoción (MINED, 2009).

Formulación de preguntas

La pregunta es la herramienta esencial en el desarrollo de una clase. Para que una pregunta se a efectiva, debe cuestionar sobre el aspecto correcto y en momento oportuno. Una buena técnica de formular preguntas sólo puede adquirirse a través de una larga experiencia en la dirección de los diálogos (MINED, 2009). En general se pueden distinguir los siguientes tipos de preguntas:

- **Preguntas de conocimiento:** Tiene como propósito el descubrimiento y ordenamiento correctos de hechos **individuales**.
- **Preguntas de razonamiento:** las que persiguen el reconocimiento de interrelaciones.
- **Preguntas problemas:** obligan al estudiante a enfrentarse con un fenómeno y lo llevan a adoptar una actitud productiva ante el estudio. Estimula el razonamiento sistemático MINED (2009).

Presentación Oral Ilustrada

- Se incorporan dibujos, afiches, copias de artículos publicados y otros materiales.
- Se recurre a guías didácticas que ayudan a conceptualizar información auditiva.

Analogías

Es aquella donde se realizan preposiciones las cuales indican que una cosa o evento concreto es similar a otro desconocido o abstracto Gilbert, 2010.

Estrategias De Búsqueda, Recogida y Selección de Información

Integran todo lo referente a la localización, recogida y selección de información. El sujeto debe aprender, para ser aprendiz estratégico, cuáles son las fuentes de información y cómo acceder a ellas para disponer de la misma o bien utilizarla para enriquecer sus conocimientos. Además, debe aprender, también, mecanismos y criterios para seleccionar la información pertinente (Gonzales & Díaz, 2006).

Estrategias Estructurantes

Son aquellas en las que el concepto se aplica en una actividad que implique una estrategia EA, a través de las cuales, se representa la información mediante esquemas, estructuras, por ejemplo, en la elaboración de cuadros sinópticos, cuadros comparativos, mapas conceptuales, diseño de juegos educativos, etc. (Gonzales & Díaz, 2006).

Ilustración Construccional

Pretende explicar los componentes o elementos de una totalidad, ya sea objeto, aparato, sistema o situación. Consiste en elaborar o hacer uso de planos, maquetas, mapas, diagramas que muestran elementos estructurales de aparatos o partes de una máquina, esquemas, etc. (Gonzales & Díaz, 2006).

Estrategias de Procesamiento y Uso de la Información Adquirida, Propiamente Dichas. Incluyen:

- **Estrategias de codificación, elaboración y organización de la información:** controlan los procesos de reestructuración y personalización de la información, para integrarla mejor en la estructura cognitiva a través de tácticas como el subrayado, resumen, esquema, mapas conceptuales, cuadros sinópticos, etc.
- **Estrategias de repetición y almacenamiento,** que controlan los procesos de retención y memoria a corto y largo plazo, a través de tácticas como la copia, repetición, recursos mnemotécnicos (para auxiliar la memoria), establecimiento de conexiones significativas, etc.
- **Estrategias de comunicación y uso de la información adquirida,** que permiten utilizar eficazmente la información adquirida para tareas académicas y de la vida cotidiana a través de tácticas como la elaboración de informes, la realización de síntesis de lo aprendido, la simulación de exámenes, auto preguntas, ejercicios de aplicación y transferencia, etc..
- **Estrategias metacognitivas, de regulación y control:** se refieren al conocimiento, evaluación y control de las diversas estrategias y procesos cognitivos, de acuerdo con los objetivos de la tarea y en función del contexto.

Explorando la Web

Estrategia que permite explorar y localizar nuevos conceptos en relación con los ya conocidos. Se tiene un concepto focal o varios enlazados por conectores y se hace uso de buscadores para encontrarlos en la Web. Se recomienda poner tiempo o número límite a las búsquedas y la elaboración de presentaciones, mapas, diagramas o ilustraciones con los conceptos aprendidos.

Estrategias para la Ejercitación

Algunos conceptos como los algoritmos matemáticos, físicos, químicos, etc., requieren de un proceso de práctica durante el cual, además de evocar y recordar los conceptos, se aclaran aún más sus significados y se repiten de manera que se formen los hábitos, se desarrollen habilidades y se asocien a las situaciones de aplicación.

Se recomienda que la ejercitación tenga el carácter de recreativa, significativa, relevante, pertinente y suficiente; lo que significa que han de resolverse en un ambiente recreativo que motive su solución, han de ser significativos y relevantes, además de que no se aburra con la resolución interminable, sino con la necesaria. Los ejercicios han de significar un reto en el que se pueda avanzar en niveles de complejidad. Entre las estrategias interesantes para la ejercitación se encuentra el juego, el cuestionario y el uso de medios.

Los juegos

Distintas teorías señalan la importancia del juego educativo, en cualquier nivel y modalidad. Relacionan entre sí categorías de conceptos, conceptos con procesos o problemas con resultados. Entre los juegos que pueden diseñarse, elaborarse y jugarse para apoyar la práctica y ejercitación de conceptos se encuentran los:

- **Juegos lógicos**

Relacionan conceptos de manera lógica determinista o probabilística. Juego de las Mina.

- **Juegos con gratificadores**

Estimulan la evocación de conceptos y algoritmos. Se resuelven ejercicios y se obtiene un gratificador por acierto. Este gratificador puede consistir en obtener puntos, en observar un dibujo animado, en avanzar en un camino.

- **Juegos computarizados**

Estimulan la solución de ejercicios en ambientes aleatorios, de reto y exploración. Se puede diseñar software específico para la ejercitación recreativa e incluso ya hay juegos en Internet que pueden ser jugados por personas en diferentes sitios y tiempos formando redes de colaboración (Campos, 2000).

Estrategia de Simulación

A través de esta estrategia, se reproducen aspectos de la realidad utilizando recursos variados, este enfatiza los procesos por encima de los contenidos. La simulación es la representación simbólica de lo real. Tiene como característica el efecto que produce dicha representación en el aprendizaje del individuo.

Por medio de la representación, los educandos pueden hacerse una representación clara de los contenidos que se estudian (Barcelona, 2001).

Asignación de proyectos

Es una estrategia de enseñanza situada que se caracteriza por ser una herramienta para resolver problemas o proponer mejoras en las comunidades educativas donde se desenvuelven. Al utilizar los proyectos como estrategias, los estudiantes estimulan sus habilidades, motivando su interés por aprender y un espíritu de responsabilidad.

Son un conjunto de estrategias atractivas que reconocen el aprendizaje significativo de los estudiantes involucrándolos en proyectos complejos del mundo real; llevándolos a una capacidad de desarrollar trabajos relevantes, a una necesidad de ser tomados seriamente para que puedan aplicar sus habilidades y conocimientos.



En Grupo: Analizo los conceptos generales de las estrategias educativas y describo lo siguiente:

1. De las estrategias estudiadas en el módulo ¿Cuáles aplicarías a mi contexto educativo y por qué?

2. ¿Qué relación encuentro entre las estrategias estudiadas con mi práctica docente?

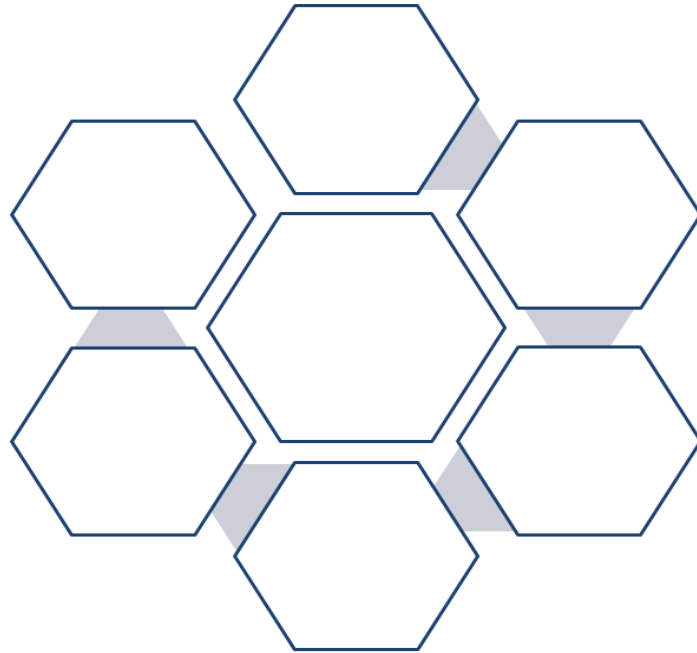
Aplico lo aprendido en mi contexto educativo.

TEMA 2: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE SUGERIDAS CON ACTIVIDADES DE LA XO



En Grupo: Exploro mis saberes previos dando respuesta a las siguientes preguntas.

1 - Escribo 7 actividades favoritas de la XO:



2 - En el siguiente espacio en blanco: ¿Escribo algunas estrategias que podemos desarrollar con estas actividades?

ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN



Sugerencias Didácticas

En el módulo 1 y 2, hemos aprendido a usar y valorar a la computadora XO como una herramienta poderosa para desarrollar procesos de aprendizajes dinámicos, atractivos y significativos para nuestros estudiantes. A continuación se brinda un resumen de las actividades conformadas en la XO y cada una de ellas consecuentemente con las principales estrategias que se pueden desarrollar.

No.	Actividades XO	Estrategias de enseñanza
1	Escribir	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la información adquirida - Codificación, elaboración y organización de la información - Formulación de preguntas - Resumen - Relatos escritos - Elaboración de Proyectos - Documentales Gráficos
2	Charlar	<ul style="list-style-type: none"> - Formulación de preguntas
3	Creador de Historietas	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación oral ilustrada - Elaboración de Proyectos - Analogía - Simulación - Relatos escritos
4	Constructor de Historietas	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación oral ilustrada - Elaboración de Proyectos - Analogía - Simulación - Relatos Escritos
5	Hablar con Sara	<ul style="list-style-type: none"> - El documento audiovisual - Estrategias de repetición
6	Grabar	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación oral ilustrada
7	Conozco Nicaragua	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de Proyectos - Analogía - Presentación oral ilustrada - Formulación de preguntas

		- Juego computarizado
8	Sin dientes	- Juegos computarizados - Preguntas de conocimientos
9	Laberinto	- Estrategias de estructuración - Presentación oral ilustrada
10	FotoToon	- Presentación oral ilustrada - Analogía - Elaboración de Proyectos - Relatos Escritos
11	Pintar	- Presentación oral ilustrada - Elaboración de Proyectos - Analogía
12	TuxPaint	- Presentación oral ilustrada - Elaboración de Proyectos - Analogía
13	Calendario	- Elaboración de Proyectos
14	Memorizar	- Juego de lógica y ejercitación
15	Words	- El documento audiovisual - Repetición y almacenamiento de la información
16	Leer	- El documento audiovisual - Búsqueda, recogida y selección de la información
17	Ábacus	- Juego de lógica y Ejercitación
18	Gcompris	- Casos de enseñanzas o Estudio de casos - Ejercitación
19	Luna	- Simulación - Presentación oral ilustrada - Elaboración de Proyectos - Búsqueda, recogida y selección de la información
20	Domino	- Resolución de problemas - Casos de enseñanzas o Estudio de casos - Juego de lógica y ejercitación
21	Implode	- Juego de lógica y Ejercitación
22	Obtener libros	- Búsqueda, recogida y selección de la información

23	Finanzas	<ul style="list-style-type: none"> - Resolución de problemas - Casos de enseñanzas o Estudio de casos - Ejercitación
24	Physics	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación oral ilustrada - Elaboración de Proyectos - Analogía - Simulación - Juego de lógica y Ejercitación
25	Wikipedia	<ul style="list-style-type: none"> - Formulación de preguntas - Relatos escritos - Elaboración de Proyectos - Documentales Gráficos - Búsqueda, recogida y selección de la información
26	Navegar	<ul style="list-style-type: none"> - Formulación de preguntas - Relatos escritos - Elaboración de Proyectos - Documentales Gráficos - Búsqueda, recogida y selección de la información
27	00o4kids	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la información adquirida - Codificación, elaboración y organización de la información - Casos de enseñanzas o Estudio de casos - Estrategias de Estructuración - Formulación de preguntas - Relatos escritos - Elaboración de Proyectos - Documentales Gráficos - Resumen
28	Rompecabezas	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de Proyectos - Juego de lógica y ejercitación
29	Rompecabezas Deslizable	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de lógica y Ejercitación
30	Mapa de Estrellas	<ul style="list-style-type: none"> - Simulación - Ejercitación - Analogía

31	Calculadora	<ul style="list-style-type: none">- Resolución de problemas- Ejercitación
32	TortugArte	<ul style="list-style-type: none">- Resolución de problemas- Elaboración de Proyectos- Ejercitación
33	Scratch	<ul style="list-style-type: none">- Resolución de problemas- Casos de enseñanzas o Estudio de casos- Elaboración de Proyectos- Simulación- Ejercitación
34	Etoys	<ul style="list-style-type: none">- Resolución de problemas- Casos de enseñanzas o Estudio de casos- Elaboración de Proyectos- Simulación constructiva- Juegos de computadoras



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



Individual: Describo la importancia de integrar las actividades de la computadora XO en las estrategias antes señaladas y de que forma aportan a desarrollar un proceso educativo de calidad.

En equipo: Elegimos una de las actividades presentadas y seleccionamos una estrategia para luego desarrollarla describiendo procesos de aprendizaje con el uso de la XO.

Presento al plenario el trabajo que realizamos en el equipo.

Aplico lo aprendido a mi contexto educativo.

Actividad Portfolio / Obras

El Portfolio como una herramienta de monitoreo y evaluación para incentivar la reflexión y el pensamiento crítico.

Aprendiendo con el portfolio

La mayoría de los expertos en educación coinciden en que el mejor enfoque para el aprendizaje implica “hacer” y luego dar un paso atrás para **reflexionar** sobre lo hecho. ¿Qué aprendí? ¿Cómo puedo usar esto? ¿Qué preguntas tengo?

Al ayudar a los niños a hacer preguntas acerca de las buenas cosas que han hecho, en lugar de recordar las respuestas correctas, estamos ayudando a construir habilidades de pensamiento crítico que les permitan ser independientes solucionadores de problemas. Sin la reflexión, el aprendizaje es un circuito abierto, y un sistema de lazo abierto no puede identificar, corregir errores, ni adaptarse al cambio.

Sugar: La aplicación gráfica de la computadora XO facilita el aprendizaje reflexivo, asegurando que todo lo que hace el niño quede registrado en una revista electrónica que incluye capturas de pantalla del trabajo del niño. El proceso en donde el niño cuenta acerca de lo que ha aprendido como una "historia" es una manera simple de ayudar a la reflexión, convirtiéndose en una norma en su educación.

En un “portfolio social”, los padres podrían ser invitados a ver las presentaciones y podrían preguntar a los niños acerca de su aprendizaje. El maestro puede agregar criterios de evaluación del portfolio y abordar temas como los hábitos de trabajo y crecimiento personal.

Utilidad pedagógica

La actividad Portfolio/Obras nos facilita la integración de una evaluación cualitativa para dar seguimiento a lo que los alumnos están realizando en los momentos claves de su propio aprendizaje, es una reflexión sobre los logros y dificultades en el proceso E – A.

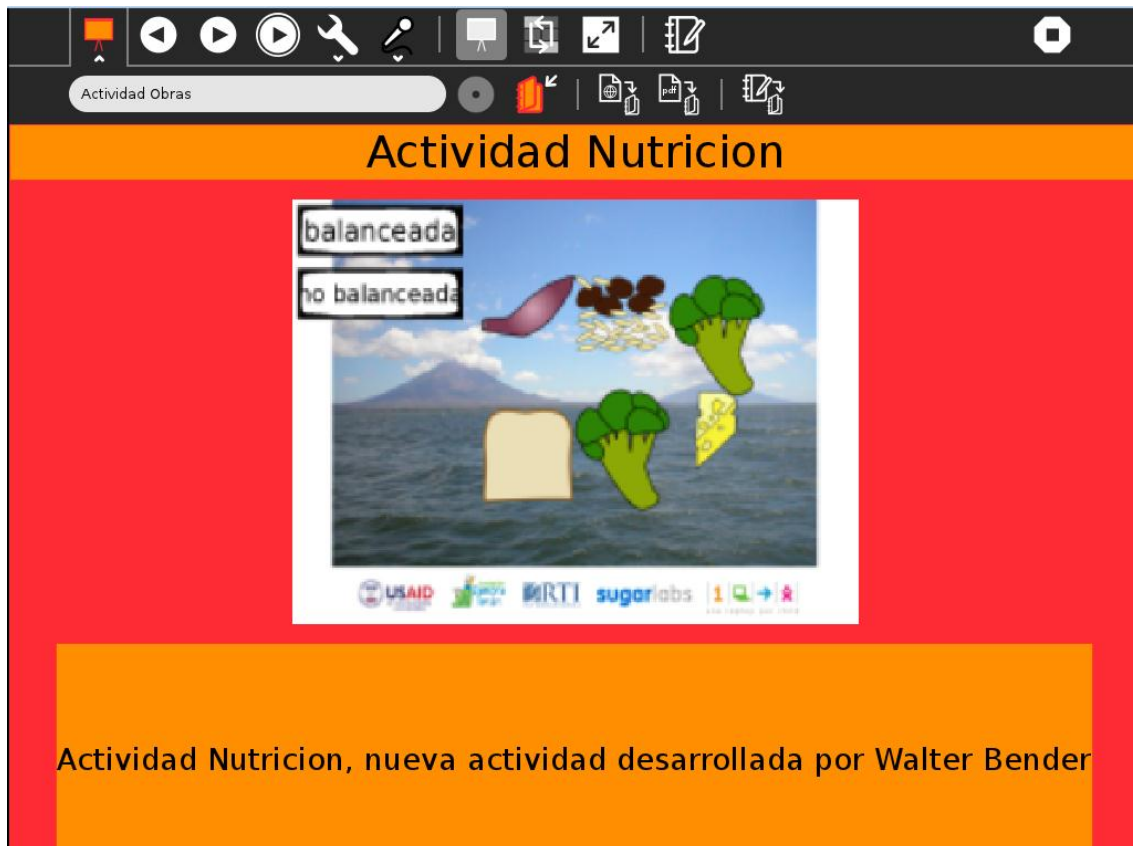
La actividad portfolio permite al docente:

- Evaluar tanto el proceso como el producto.
- Motivar a los alumnos a reflexionar su propio aprendizaje participando en el proceso de evaluación.
- Desarrollar destrezas colaborativas entre los alumnos.
- Promover la capacidad de resolución de problemas.

- Estructurar las tareas de aprendizaje estableciendo lo que es obligatorio y lo que es optativo.
- Proveer a los profesores de información para ajustar los contenidos del curso a las necesidades de los estudiantes.

¿Qué es Obras?

La actividad portfolio crea una presentación de diapositivas a partir de las entradas del **Diario** que han sido marcadas como **Favoritas** marcando la 'estrella' que se antepone al nombre de la actividad.

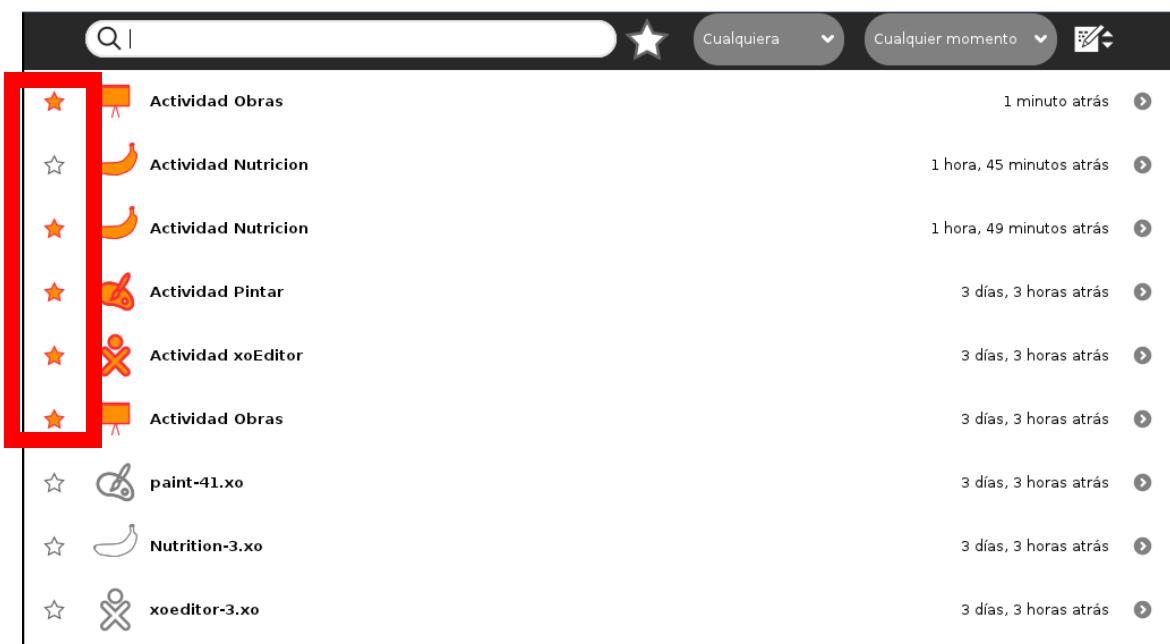


The screenshot shows a presentation slide titled "Actividad Nutricion". The slide features a central image with two boxes: "balanceada" (balanced) and "no balanceada" (unbalanced). The "balanceada" box shows a variety of fruits and vegetables, while the "no balanceada" box shows a slice of bread, a piece of cheese, and a piece of meat. The slide is set against a background of a beach and mountains. The presentation interface includes a toolbar at the top with navigation and editing icons, and a footer with logos for USAID, fundación Zamora Terán, IRTI, and sugarlabs.

Actividad Nutricion, nueva actividad desarrollada por Walter Bender

Usando portfolio

Antes de iniciar la actividad Obras / Portfolio, utilice la ☆ a la izquierda de cada entrada del diario con el objetivo de marcar la entrada para que se incluya en la actividad. Se usará el título de la entrada, así como la imagen para presentar la vista previa y la descripción de las entradas del diario.



El nombre con el que se guarda la actividad, la vista previa, y el texto de la descripción de entradas del diario son los campos que se utilizan en las presentaciones de la actividad Obras / Portfolio.

← Atrás

★  Actividad Obras Segundos atrás



Tipo: Desconocido
Fecha: 16/04/12
Tamaño: Vacío

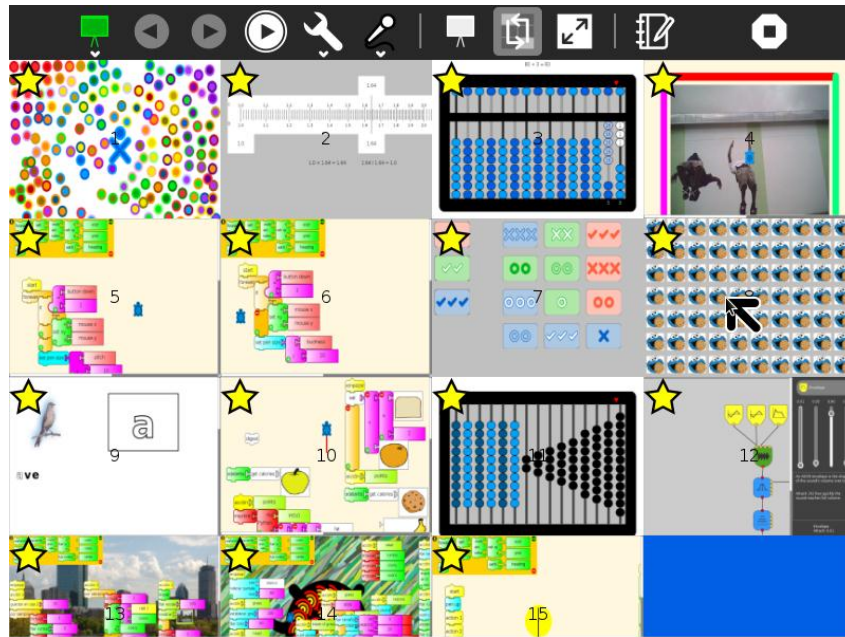
Descripción:

Actividad XOeditor, Cambia el color del simbolo de la XO, ahora mas facil

Etiquetas:

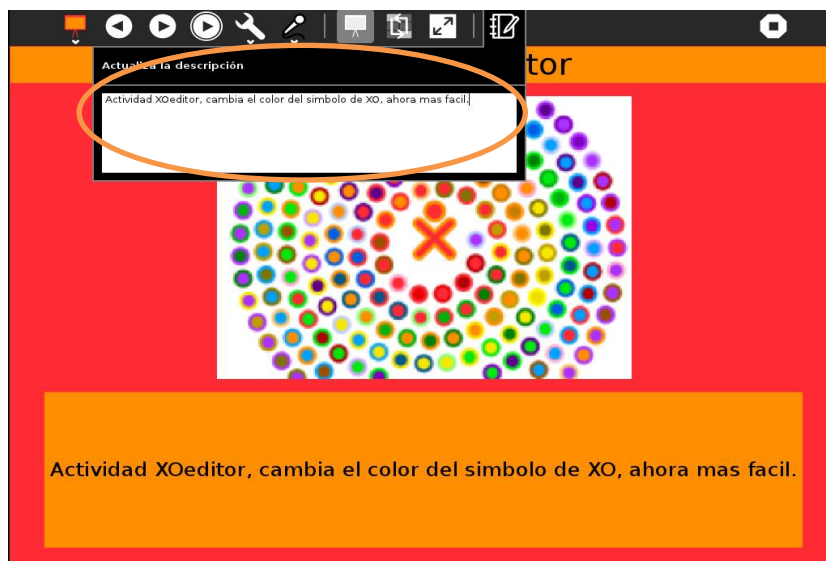
Participantes:

En la vista miniatura, podemos cambiar el orden de las diapositivas de la presentación arrastrando encima de otra que esta seleccionada, de igual manera puede seleccionar o deseleccionar las favoritas.



Con el botón Editar descripción, puede editar directamente una entrada en el Diario, escribiendo lo nuevo que se desea agregar. Y queda guardado automáticamente.

Cuando se ejecuta la actividad, utilice las teclas ◀ y ▶ para poder visualizarlo uno por uno a través de la presentación de diapositivas. Utilice el botón de reproducción automática (**Play**) para iniciar / detener una presentación de diapositivas. El retraso entre las diapositivas puede ser controlado por el intervalo elegido en el cuadro combinado. (El valor predeterminado es 10 segundos.)



¿Sabía usted que?:

- Puede grabar notas de audio para cada diapositiva, las notas se reproducen cada vez que la diapositiva se ve.
- Los colores utilizados en el fondo se han tomado de los colores XO del usuario;
- Se muestra una advertencia si no hay entradas de favoritos en su Diario;
- La presentación de diapositivas se pueden guardar como un documento PDF que se puede compartir;
- En la vista en miniatura, puede cambiar el orden de las diapositivas (arrastrándolos), y puede editar las descripciones de cada diapositiva (y guardar las modificaciones).

La barra de herramienta



De izquierda a derecha

- Botón **Actividad** barra de herramientas:
 - ✓ **Nombre de la Actividad:** utilizado para cambiar el nombre de la actividad (El nombre es utilizado por el botón de guardar en formato PDF.)
 - ✓ **Compartir la actividad** (Actividad de la Obras/Portfolio no es compatible para compartirlo en el vecindario)
 - ✓ **Guardar una Copia.**
 - ✓ **Guardar en HTML.:** utilizado para guardar en formato de página web.
 - ✓ **Guardar en PDF:** utilizado para guardar una copia de su presentación al Diario de Sugar como un documento PDF.
 - ✓ **Botón de Descripción:** sirve para escribir una descripción en la entrada del diario.
- Botón **Anterior diapositiva**
 Vuelve a la diapositiva anterior se muestra (también es activado por <Ctrl-P>)

- Botón **Siguiente diapositiva**
Va a la diapositiva siguiente en la secuencia (también activado por <Ctrl-n>)
- Botón **Auto-Play**
Inicia una presentación de diapositivas con una pausa configurable por el usuario entre cada diapositiva (El valor predeterminado es 10 segundos.)
- Botón **Herramientas.**
 - ✓ Ajustar velocidad: le permite seleccionar el tiempo de demora entre las diapositivas cuando se utiliza la reproducción automática.
 - ✓ Actualizar el tiempo.



- Botón **Grabar**

Grabar sonido:

- ✓ **Comenzar Grabación:** utilizado para grabar una nota de audio asociado a la diapositiva actual botón de reproducción.
- ✓ **Reproducir sonido:** se activa cuando hay un audio asociado a la diapositiva actual.
- ✓ **Guardar sonido:** activado cuando hay una nueva grabación para guardar.



- **Ver diapositiva (utiliza para cambiar a la vista de la cartera (por defecto))**



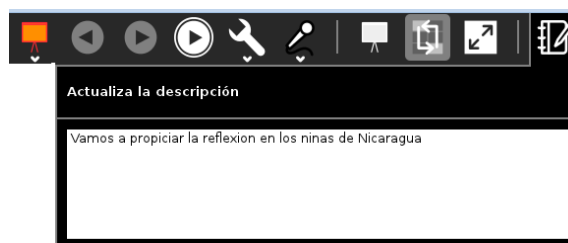
- **Botón vista miniatura**
Para cambiar a la vista en miniatura, donde se pueden reordenar la secuencia de las diapositivas arrastrándolas.



- **Botón Pantalla completa con vista**
Oculta las barras de herramientas (Retorno de la pantalla completa pulsando la tecla Esc).



- **Botón de Actualización de la descripción.**
Se utiliza para editar la descripción de la entrada que se está viendo (Nota: utilice el botón Guardar las anotaciones para hacer estas modificaciones permanentes).



- **Stop**
Utilizado para salir de la actividad

Guardar en PDF

Cada vez que ejecutamos de la actividad de Obras/portfolio, se puede exportar para mostrar en un documento todas las entradas del Diario. Si desea guardar todas las entradas del Diario o si desea compartirla con otra persona puede guardarlo como un documento PDF. Haciendo clic en la opción "Guardar como PDF" botón en el menú barra de herramientas de la actividad y para buscarla búsquelas en el Diario de su XO.



Preguntas que pueden ayudar a los alumnos en su reflexión:

¿Qué aprendí? ¿Cómo puedo usar esto? ¿Qué preguntas tengo?, con estas preguntas provocadoras los alumnos generaran su propia forma de reflexionar, la idea es ayudar a construir las habilidades de pensamiento crítico que les permitan ser independientes solucionadores de problemas. El Portfolio puede ser utilizado como un instrumento de evaluación para ayudar a los profesores, padres y administradores escolares a comprender mejor la profundidad y amplitud de lo que un niño aprende.

V. ANEXOS

Ejemplo de Proyecto Pedagógico de Aula con enfoque APA

Nombre del Proyecto: **Si me alimento mejor, aprenderé mejor.**

Grado: **Cuarto**

Contenidos básicos:

- Alimentación y nutrición.
- Huertos escolares.
- Habilidades comunicativas.
- Valores de Identidad Personal (Perseverancia, compañerismo, comunicación, amistad).



Competencias:

1. Comprende e interpreta y utiliza mensajes orales, en diferentes contextos comunicativos.
2. Practica y promueve hábitos alimenticios adecuados que le permita mejorar su estado nutricional.
3. Practica y promueve estilos de vida saludable, mediante acciones de protección y promoción de la salud individual y colectiva que contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida.
4. Fortalece su autoestima, confianza y seguridad, al reconocer sus características, fortalezas, debilidades, necesidades y roles, para aceptarse, respetarse y sentirse bien consigo mismo/a y con las demás personas.
5. Participa en actividades donde se desarrollen los talentos, las habilidades y pensamientos creativos que contribuya al alcance de logros personales y al fortalecimiento de la autoestima en el ámbito familiar, escolar y comunitario.
6. Practica el optimismo, la perseverancia, el compañerismo, la comunicación y la amistad, reconociéndose y fortaleciendo sus valores e identidad.

APRENDO

En equipo, leo el siguiente cuento:

- Ver anexo, cuento infantil *“La poción de la mala vida”*

En equipo comentamos las siguientes preguntas y tratamos de darle respuesta:

- ¿Qué puede pasar si un estudiante no se alimenta adecuadamente?
- ¿Qué enfermedades están relacionadas a una mala alimentación?
- ¿Consideras que en tu casa y en la escuela implementan buenos hábitos de alimentación?
- ¿Qué estrategias implementarías en tu hogar, escuela y comunidad para el desarrollo de hábitos alimenticios saludables?

Con apoyo de mi XO realizo lo siguiente:

1. Utilizo la actividad Wikipedia / Navegar para buscar información acerca de la nutrición y la pirámide alimenticia.
2. Visito el centro de salud más cercano a mi escuela y realizo una entrevista utilizando la actividad GRABAR a un doctor especialista en nutrición para conocer sobre las enfermedades relacionadas a una mala nutrición, casos más frecuentes, medidas preventivas, entre otros.
3. Visito los hogares de mis compañeros de grupo, converso con los padres y hermanos sobre los hábitos de alimentación que ellos tienen. Al finalizar las visitas nos reunimos en equipo para realizar un resumen en la actividad Laberinto y Escribir.

PRACTICO

Para concientizar a la comunidad, escuela y hogar de la importancia de buenos hábitos alimenticios, organizamos una feria de Nutrición en la escuela, para esto se realizaran las siguientes actividades:

- Proponer Slogan para la feria (Scratch, Tortuga, Etoys)
- Crear un comercial para invitar a las personas de la comunidad a la feria. (Grabar, Scratch)
- Convocar a las autoridades de la zona para apoyo de la actividad.
- Orientar a las madres de familia la preparación de platillos saludables para degustación en la feria.
- Orientar a los alumnos de los diferentes grados la elaboración de pirámides alimenticias con elementos reciclables del hogar. En esta actividad se solicitará el apoyo de los padres y hermanos.
- Gestionar premios para los mejores trabajos por grado.

Describo preguntas de reflexión durante la elaboración del proyecto:

- ¿La información encontrada en internet fue significativa a la realidad de mi escuela y hogar?
- ¿Qué hábitos alimenticios positivos y negativos encontraste en tu hogar?

- ¿Qué aportes puede tener la realización de la feria a mi escuela, hogar y comunidad?

APLICO: Utilizo la actividad Wikipedia / Navegar para buscar información, sobre los procedimientos para implementar los huertos escolares.

Guiados por mi profesor organizamos actividades para desarrollar un huerto escolar. Con ayuda del docente elaboro las conclusiones con base en las siguientes preguntas: ¿Qué aprendí? ¿Qué aporte? ¿A quién ayudé? ¿Cómo aplicaré lo aprendido?

Cuento: La poción de la mala vida

Hace muchos, muchos años, todas las personas estaban fuertes y sanas. Hacían comidas muy variadas, y les encantaban la fruta, las verduras y el pescado; diariamente hacían ejercicios y disfrutaban de lo lindo saltando y jugando. La tierra era el lugar más sano que se podía imaginar, y se notaba en la vida de la gente y de los niños, que estaban llenas de alegría y buen humor.



Todo aquello enojaba terriblemente a las brujas negras, quienes sólo pensaban en hacer el mal y castigar a todo el mundo.

La peor de todas las brujas, la malvada Caramala, tuvo la más terrible de las ideas: entre todas unirían sus poderes para inventar una poción que quitase las ganas de vivir tan alegremente. Todas las brujas se juntaron en el bosque de los pantanos y colaboraron para hacer aquel maligno hechizo. Y era tan poderoso y necesitaban tanta energía para hacerlo, que cuando una de las brujas se equivocó en una sola palabra, hubo una explosión tan grande que hizo desaparecer el bosque entero.

La explosión convirtió a todas aquellas malignas brujas en seres tan pequeñitos y minúsculos como un microbio, dejándolas atrapadas en el líquido verde de un pequeño frasco de cristal que quedó perdido entre los pantanos.

Allí estuvieron encerradas durante cientos de años, hasta que un niño encontró el frasco con la poción, y creyendo que se trataba de un refresco, se la bebió entera. Las microscópicas y malvadas brujas aprovecharon la ocasión y aunque eran tan pequeñas que no podían hacer ningún daño, pronto aprendieron a cambiar los gustos del niño para perjudicarlo. En pocos días, sus pellizquitos en la lengua y la boca consiguieron que el niño ya no quisiera comer las ricas verduras, la fruta o el pescado; y que sólo sintiera ganas de comer helados, pizzas, hamburguesas y golosinas. Y los mordisquitos en todo el cuerpo consiguieron que dejara de parecerle divertidísimo correr y jugar con los amigos por el campo y sólo sintiera que todas aquellas cosas le cansaban, así que prefería quedarse en casa sentado o tumbado.

Así su vida se fue haciendo más aburrida, comenzó a sentirse enfermo, y poco después ya no tenía ilusión por nada; ¡la maligna poción había funcionado!. Y lo peor de todo, las brujas aprendieron a saltar de una persona a otra, como los virus, y consiguieron que el malvado efecto de la poción se convirtiera en la más contagiosa de las enfermedades, la de la mala vida.

Tuvo que pasar algún tiempo para que el doctor Sanis Saludakis, ayudado de su microscopio, descubriera las brujitas que causaban la enfermedad. No hubo vacuna ni jarabe que pudiera acabar con ellas, pero el buen doctor descubrió que las brujitas no soportaban la alegría y el buen humor, y que precisamente la mejor cura era esforzarse en tener una vida muy sana, alegre y feliz. En una persona sana, las brujas aprovechaban cualquier estornudo para huir a toda velocidad. Desde entonces, sus mejores recetas no eran pastillas ni inyecciones, sino un poco de esfuerzo para comer verduras, frutas y pescados, y para hacer un poco de ejercicio. Y cuantos pasaban por su consulta y le hacían caso, terminaban curándose totalmente de la enfermedad de la mala vida.

Fichas Técnicas de Actividades XO



Actividad Grabar

Descripción:

Esta aplicación abre una ventana en donde se puede visualizar la imagen que está capturando la cámara. Permite sacar fotos, y grabar videos de lo que se está visualizando. Las imágenes se guardan en formato .png y los videos en formato ogg. Los archivos capturados se almacenan en la carpeta olpc/journal/camera.

Categoría: Dibujo & creación/edición.

Grados: 1ro – 6to Grado

Clasificación: Herramientas

Edad: 6 – 12 años

Competencias:

- Desarrolla la comunicación lingüística.
- Interpreta a través del lenguaje simbólico.
- Interacciona con el mundo físico.
- Adquiere habilidades en el entorno audiovisual y multimedia
- Produce creaciones visuales.



Estrategia:

- Presentación oral ilustrada.



Conozco Nicaragua

Descripción: La actividad CONOZCO NICARAGUA le permite al niño, niña y docente reforzar los conocimientos correspondientes a la geografía de Nicaragua, permitiéndoles explorar y conocer información sobre los departamentos, ciudades, volcanes, ríos y cultura de nuestro país.

Categoría: Juegos

Clasificación: Soft. Reforzamiento

Asignaturas: Ciencias Sociales

Competencias:

- Identifica la división política de Nicaragua.
- Identifica la hidrografía de Nicaragua.
- Comprende los rasgos culturales de cada zona del país mediante el juego de trivias.
- Establece relación entre las ciudades principales y los departamentos de Nicaragua.



Estrategia:

- Formulación de preguntas de conocimiento.
- Juegos computarizados.



Sin Dientes

Descripción: Es el clásico juego del ahorcado en donde el alumno debe descifrar palabras por medio de pistas y por cada error cometido se le cae un diente a la caricatura de la actividad. Esto permite a los alumnos conocer significados de palabras de una forma dinámica y atractiva mediante la metodología aprender jugando.

Categoría: Juego

Clasificación: Soft de Reforzamiento

Competencias:

- Comprende distintos significados de flora, fauna, cosas, personas y lugares, mediante pistas con información relevante en la actividad Sin Dientes.
- Relaciona significados de la actividad Sin Dientes con elementos de la vida cotidiana.



Estrategia:

- Formulación de preguntas de conocimiento.
- Juegos computarizados.



Calendario

Descripción: Se define como una herramienta que facilita al niño, niña y docente planificar actividades ya sean escolares, familiares o personales. Esto permitirá a largo plazo desarrollar en los alumnos valores de responsabilidad y hábitos de planificación en sus quehaceres escolares y personales.

Categoría: Documentos

Clasificación: Herramienta

Competencias:

- Desarrolla hábitos de planificación de las actividades propuestas en cada mes del año.
- Demuestra valores de responsabilidad y compañerismo en el cumplimiento de las actividades planificadas en la actividad calendario.



Estrategia sugerida:

- Proyectos



Words

Descripción: Esta aplicación permite la traducción de palabras en diferentes idiomas. La traducción es crear una relación de equivalencia entre el texto origen y el texto traducido para luego reproducir la pronunciación de las mismas.

Categoría: Leer, Escribir & Compartir

Clasificación: Soft. Refuerzo

Competencias:

- Desarrolla la expresión oral.
- Mejora la pronunciación de palabras.
- Mejora la ortografía.



Estrategia:

- Estrategia de repetición y almacenamiento.



Actividad Luna

Descripción: Esta aplicación funciona como un visor de las fases de la luna. Muestra información de las fases, datos de eclipses y opciones para varias vistas.

Categoría: Matemáticas y ciencia

Clasificación: Soft. Investigación

Asignaturas: Estudios Sociales

Competencias:

- Interactúa con el mundo físico.
- Obtiene información de acerca de las fases de la Luna.
- Comprende los sucesos naturales.



Estrategia:

- Estrategia de búsqueda, recogida y selección de la información.



Actividad Domino

Descripción: Es un desafío en el que debemos jugar con fichas de valores equivalentes. Por ejemplo con sumas y restas y sus resultados o multiplicaciones. También podemos jugar con fichas tradicionales. Actualmente se puede jugar contra la computadora.

Categoría: Matemáticas y Ciencias.

Grados: 3ro – 6to grado

Clasificación: Soft Refuerzo

Competencias:

- Asocia conceptos matemáticos a situaciones cotidianas.
- Desarrolla habilidades para resolver operaciones básicas de matemáticas.
- Asocia conceptos matemáticos a situaciones cotidianas.
- Selecciona las operaciones adecuadas para resolver un problema.



Estrategia:

- Estrategias para la ejercitación (juegos de lógica).



Actividad Implode

Descripción: Es un juego muy interactivo para los niños que consiste en eliminar las figuras agrupadas del mismo color eliminándolas al dar clic sobre las figuras.

Categoría: Juegos

Clasificación: Software de refuerzo

Competencias:

- Desarrolla la habilidad mental.
- Adquiere habilidades con el mouse.
- Asimila gráficamente objetos iguales.



Estrategia sugerida:

- Juego de lógica.
- Ejercitación



Actividad Obtener Libros

Descripción: La actividad Obtener Libros nos permite descargar a nuestra XO una serie de Libros que se encuentran en dos repositorios predeterminados (Feedbooks, Internet Archive)

Categoría: Documentos

Clasificación: Software de investigación

Competencias:

- Adquiere habilidades en la Búsqueda de Bibliografías.
- Desarrolla capacidades para obtener y procesar información.
- Desarrolla destrezas de búsqueda, selección y tratamiento de la información.



Estrategias:

- Búsqueda, recogida y selección de la información.
- Estrategia de comunicación y uso de la información adquirida.
- Estrategia de codificación, elaboración y organización de la información.



Actividad Finanzas

Descripción: Es una actividad de planificación financiera. Fácilmente se puede integrar en las tareas de clase o bien puede ser utilizado por los niños para llevar el control de sus finanzas. De mucha utilidad para los estudiantes que deseen ayudar a sus padres con las finanzas del hogar.

Categoría: Matemáticas y ciencia.

Clasificación: Software de construcción

Competencias:

- Controla los ingresos en su vida cotidiana.
- Asocia conceptos matemáticos a situaciones cotidianas.
- Desarrolla hábitos de ahorro.



Estrategia:

- Los casos de enseñanza.



Actividad Hablar Con Sara

Descripción: Es un interactivo robot que repite palabras escritas por el niño al pulsar ENTER, permite un momento agradable, ya que se puede escribir en cualquier idioma y elegir el idioma para que el robot hable.

Categoría: Charla, correo y hablar

Clasificación: Software de refuerzo

Competencias:

- Interactúa activamente en la conversación y adopta una actitud dialogante.
- Escribe de forma adecuada utilizando las reglas ortográficas.
- Genera estrategias de uso del lenguaje en general, aplicables al aprendizaje de otras lenguas.



Estrategias:

- Estrategia de repetición y almacenamiento.
- Ejercitación.



Actividad Tamtamjam

Descripción: La actividad Tam Tam Jam de la laptop XO funciona como cualquier instrumento musical porque contiene sonidos de varios instrumentos e incluso percusión (batería), permite programar, grabar, crear pistas de canciones, aumentar, disminuir tiempos y compás de una melodía.

Categoría: Creación de medios.

Clasificación: Software de construcción

Competencias:

- Participa en experiencias musicales.
- Expresa ideas propias.
- Desarrolla habilidades artísticas.



Estrategias:

- Simulación de los sonidos de instrumentos musicales.



Actividad TortugaArte

Descripción: Le permite a los niños programar un logo "Tortuga" para dibujar obras de arte coloridas y complejas. Elementos de programación simple se juntan fácilmente, permitiendo a los niños vitalizar su arte.

Categoría: Programación.

Clasificación: Software de producción

Competencias:

- Utiliza el conocimiento de las formas geométricas para describir las formas de los objetos cotidianos.
- Desarrolla habilidades y destrezas en programación utilizando un ambiente interactivo.
- Incorpora el lenguaje matemático a la expresión habitual y extender su uso a diferentes ámbitos de la vida cotidiana.



Estrategias:

- Estrategia de proyecto.
- Ejercitación.
- Simulación / Robótica.



Actividad Laberinto

Descripción: Es una actividad de construcción de mapas conceptuales, con capacidad de soportar texto, imagen y dibujos sencillos.

Categoría: Documentos

Clasificación: Software de refuerzo

Competencias:

- Facilita la organización lógica y estructurada de los contenidos de aprendizaje.
- Visualiza de una manera clara y estructura los datos, permitiendo captar la información esencial.
- Organiza el pensamiento.
- Mejora el conocimiento acerca de un tema.



Estrategias:

- Presentación oral ilustrada.
- Estructuras Mentales.
- Codificación, elaboración y organización de la información.



Actividad Navegar

Descripción: Es un entorno de navegación estándar que permite acceder a los contenidos disponibles en internet.

Categoría: Búsqueda General y Descubrimiento.

Clasificación: Herramientas.

Competencias:

- Desarrolla destrezas de búsqueda, selección y tratamiento de la información.
- Adquiere hábitos de búsqueda y selección de información.
- Desarrolla y aplica actitudes investigativas.
- Explora las herramientas del navegador.



Estrategias:

- Búsqueda, recogida y selección de la información.
- Explorando la web.
- Codificación, elaboración y organización de la información.



Actividad Leer

Descripción: Esta actividad es un lector de documentos. Te permite leer los documentos en versión PDF que has descargado en tu diario.

Categoría: Documentos (Leer, Escribir, y Compartir)

Clasificación: Software de investigación

Competencias:

- Desarrolla hábitos de lectura y escritura.
- Desarrolla destrezas de búsqueda, selección y tratamiento de la información.
- Desarrolla el pensamiento crítico.



Estrategias:

- Comunicación y uso de la información adquirida.
- Codificación, elaboración y organización de la información.



Actividad FotoToon

Descripción: Permite crear historietas de manera muy sencilla. Antes de comenzar a crearlas deberás tener guardadas en tu diario las imágenes que compondrán la historieta. Luego irás seleccionando y agregando los globos y el texto.

Categoría: Creación de Media.

Clasificación: Software de construcción

Competencias:

- Desarrollo de habilidades comunicativas a través del dialogo.
- Desarrollo de la creatividad.
- Expresa oralmente o por escrito el aprendizaje adquirido.



Estrategias:

- Presentación oral ilustrada.



Actividad Escribir

Descripción: Es una aplicación de texto básico que incluye herramientas de trabajo para documentos de textos, con una interfaz sencilla y es muy fácil de manipular.

Categoría: Documentos.

Clasificación: Software de producción

Competencias:

- Desarrolla destrezas de búsqueda, selección y tratamiento de la información.
- Mejora la ortografía y Gramática.
- Desarrolla de la redacción.



Estrategias:

- Comunicación y uso de la información adquirida.
- Codificación, elaboración y organización de la información.



Actividad Memorizar

Descripción: Es el juego de memoria clásico de encontrar y juntar pares de objetos: un par puede consistir de cualquier objeto multimedia, tales como imágenes, sonidos y texto. Este juego de memoria, le permite al niño jugar a juegos que ya existen como también crear ellos mismos nuevos juegos.

Categoría: Juego.

Clasificación: Software de construcción

Competencias:

- Desarrolla la memoria Visual.
- Aumenta la capacidad para la retención de la memoria.
- Desarrolla la capacidad de retención de información a corto plazo.



Estrategias:

- Repetición y almacenamiento.
- Ejercitación.



Actividad Pintar

Descripción: La actividad de dibujar provee un lienzo para que el niño o grupo de niños se expresen creativamente. Pueden dibujar cualquier imagen con un pincel y un lápiz, y usar la barra de trabajo dedicada para jugar y experimentar con formas.

Categoría: Creación de media.

Clasificación: Software de producción

Competencias:

- Usa la tecnología para mostrar procesos relacionados con las artes visuales.
- Desarrolla la creatividad en los estudiantes.



Estrategias:

- Presentación oral ilustrada.
- Simulación.



Actividad Etoys

Descripción: Es un programa cuyo propósito es ayudar a los niños a aprender haciendo. Ellos pueden explorar sus ideas al crear modelos, simulaciones, y juegos que incluyen texto, gráficas y video.

Categoría: Programación.

Clasificación: Software de producción

Competencias:

- Controla el pensamiento crítico.
- Crea sus propias animaciones multimedia, juegos, etc.
- Muestra resultados inmediatos, lo que promueve descubrir su aprendizaje.
- Realiza procesos inductivos de razonamiento.



Estrategias:

- Simulación construccional.
- Estrategia de proyecto.
- Juegos computarizados.



Actividad Rompecabezas

Descripción: Clásico juego de construcción de foto. El jugador selecciona el tema, y la cantidad de piezas con que desea comenzar. El juego te da la opción de importar imágenes desde tu diario, por lo tanto puedes crear un rompecabezas con tu propia foto.

Categoría: Juegos.

Clasificación: Software de refuerzo

Competencias:

- Desarrolla habilidades y destrezas como la capacidad de análisis, síntesis, coordinación, visión espacial, motricidad, el pensamiento lógico y la creatividad.
- Ejercita la mente y ayuda a identificar los conocimientos que necesitan para leer, escribir, resolver problemas y coordinar sus pensamientos y acciones.



Estrategias:

- Simulación construccional.
- Juegos computarizados.
- Ejercitación.



Actividad Gcompris

Descripción: Es una suite de diferentes actividades (más de 100) con distintos niveles de complejidad en diferentes subsectores de aprendizaje (Matemáticas, Lenguaje, Comprensión del medio).

Categoría: Juegos.

Clasificación: Software de refuerzo

Competencias:

- Desarrolla Capacidad numérica.
- Desarrolla Capacidad intelectual.
- Desarrolla Capacidad lectora.
- Desarrolla Capacidad auditiva.
- Desarrolla Capacidad de concentración.



Estrategias:

- Simulación.
- Juegos computarizados.
- Ejercitación.



Actividad Scratch

Descripción: Es un lenguaje de programación multimedia: Permite crear animaciones interactivas, cuentos, juegos, y compartir sus creaciones en la página web.

Categoría: Programación.

Clasificación: Software de producción.

Competencias:

- Aprende conceptos en un contexto significativo y motivador.
- Desarrolla la creatividad a la hora de realizar una actividad.
- Crea entornos divertidos que pueden ser: animaciones, Juegos, etc.



Estrategias:

- Simulación constructiva.
- Estrategia de proyecto.
- Juegos computarizados.
- Ejercitación.



Actividad Abacus

Descripción: Un ábaco es una actividad que sirve para facilitar cálculos sencillos (sumas, restas y multiplicaciones) y operaciones aritméticas. Físicamente se conoce como un cuadro de madera con alambres paralelos por los que corren bolas móviles y que sirve para enseñar el cálculo.

Categoría: Matemáticas y Ciencias

Clasificación: Software de construcción

Competencias:

- Reconoce significados del número en diferentes contextos (medición, comparación, codificación, Localización)
- Describe, compara y cuantifica situaciones con diversas representaciones de los números, en diferentes contextos.
- Permite contar acciones o elementos y representarlas en el ábaco.



Estrategia:

- Ejercitación.



Actividad Tux Paint

Descripción: Es un programa de dibujo libre diseñado para niños chicos (3 o más años). Presenta una interfaz simple y fácil de usar, divertidos efectos de sonido y una estimulante mascota de tipo cartoon que ayuda a guiar al niño mientras utiliza el programa. Provee una tela vacía y una gran variedad de herramientas de dibujo que ayudaran al niño a ser creativo.

Categoría: Creación de media.

Clasificación: Software de producción

Competencias:

- Uso de la tecnología para mostrar procesos relacionados con las artes visuales.
- Desarrolla de la creatividad en los estudiantes.
- Fomenta la imaginación y creación de sus ideas.



Estrategias:

- Presentación oral ilustrada.
- Simulación.
- Juegos computarizados.



Actividad Physics

Descripción: Esta actividad es simulador de un mundo físico en donde se puede agregar cuadrados, círculos, triángulos, o dibujar sus propias formas, y verlas venir a la vida con las fuerzas (la gravedad, la fricción y la inercia).

Categoría: Juegos.

Clasificación: Software de construcción

Competencias:

- Despierta la agilidad y destreza mental.
- Crea animadas figuras geométricas.
- Interactúa con los diferentes elementos creados.



Estrategias:

- Simulación construccional.



Actividad OOo4kids

Descripción: Es un programa de ofimática basado en OpenOffice (programa similar a Microsoft Office pero gratuito), pero con la particularidad de estar orientado a los niños (de 7 a 12 años de edad). Está simplificado y con una interfaz (botones, barras de herramientas, etc.) adecuada, para que sea más fácil de aprender y atractiva para los más pequeños.

Categoría: Documentos.

Clasificación: Construcción

Competencias:

- Desarrolla habilidades en al redacción de documentos.
- Crea presentaciones atractivas e interactivas.
- Realiza un sin número de cálculos matemáticos.



Estrategias:

- Estrategia de proyecto.
- Comunicación y uso de la información adquirida.
- Simulación.
- Presentación oral ilustrada.
- Analogías.
- Juegos con graficadores.
- Ejercitación.



Actividad TamtamEdit

Descripción: Es un ambiente intuitivo para componer música. Los niños pueden crear, modificar, y organizar notas en “pistas” virtuales, lo que permite múltiples variaciones en estilos musicales.

Categoría: Creación de media.

Clasificación: Software de producción

Competencias:

- Permite componer música de forma intuitiva
- Crea diferentes tipos de sonido en múltiples variaciones de estilos musicales.
- Organiza y modifica las notas musicales.



Estrategias:

- Estrategia de proyecto.
- Simulación de los sonidos de instrumentos musicales.



Actividad Rompecabezas Deslizable

Descripción: Rompecabezas deslizador para mejorar la capacidad de resolver otros rompecabezas. Esta versión digital proporciona un contexto para la diversión de los estudiantes, para explorar las funciones básicas de la XO.

Categoría: Creación de media.

Clasificación: Software de refuerzo

Competencias:

- Desarrolla la capacidad de solución de problemas.
- Pone a prueba su agilidad y lógica.
- Estimula el cerebro con la ayuda de la lógica temprana.
- Ejercita la memoria.



Estrategias:

- Presentación oral ilustrada.
- Juegos computarizados.
- Juegos lógicos.



Actividad Charlar

Descripción: Programa de chat mediante texto. El Chat provee de una actividad de medio ambiente para el debate, ya sea entre dos personas o una clase.

Categoría: Charla, correo y hablar.

Clasificación: Herramientas

Competencias:

- Usa el chat para establecer comunicaciones entre los mismos estudiantes.
- Transfiere información acerca de temáticas concretas.
- Desarrolla habilidades de comunicación.



Estrategias:

- Repetición y almacenamiento.
- Juegos computarizados.
- Comunicación y uso de la información.



Actividad Creador De Historietas

Descripción: Es una actividad que le permite crear sus propias secuencias de animación de células, al colocar y manipular un personaje de dibujos animados dentro de una tira de película, y utilizando siempre los recursos multimedia- fondos, múltiples posturas, efectos de sonido etc. Se pueden reproducir la secuencia a diferentes velocidades.

Categoría: Creación de media.

Clasificación: Software de construcción

Competencias:

- Redacta diálogos con secuencia lógica.
- Desarrolla la creatividad.
- Crea cuentos o historias a partir de una serie de fotografías.
- Organiza los elementos contextuales de trabajo.



Estrategias:

- Estrategia de proyecto.
- Presentación oral ilustrada.
- Simulación.



Actividad Wikipedia

Descripción: La Actividad Wikipedia es actividad que encontramos en las XO es un registro de conocimiento de la humanidad en el formato de escritos compendiados con información de las diversas ramas.

Categoría: Búsqueda y descubrimiento.

Clasificación: Soft. investigación

Competencias:

- Recopila diversos temas de interés de forma organizada.
- Sintetiza mejor las fuentes de información.
- Crea hábito de lectura.
- Mejora el lenguaje oral y escrito.



Estrategias:

- Búsqueda, recogida y selección de la información.
- Comunicación y uso de la información adquirida.



Constructor de Historietas

Descripción: Es una actividad que a como su nombre lo indica te permite construir historietas a través de un sin número de herramientas, que te permiten insertar objetos en un entorno, en donde puedes crear maravillosas historietas.

Categoría: Creación de media.

Clasificación: Soft de construcción

Competencias:

- Crea cuentos a partir de imágenes o sonidos ya establecidos.
- Desarrolla la expresión oral.
- Desarrolla la escritura.
- Estimula la creatividad de los alumnos.



Estrategias:

- Estrategia de proyecto.
- Presentación oral ilustrada.
- Simulación.



Actividad Mapa De Estrellas

Descripción: Es una actividad que te permite ubicar las constelaciones, estrellas, planetas, el sol, la luna y algunos objetos de cielo profundo para cualquier lugar en la Tierra en cualquier momento.

Categoría: Matemáticas y Ciencia.

Clasificación: Soft investigación

Competencias:

- Identifica las constelaciones y sus movimientos según su forma.
- Localiza las diferentes constelaciones existentes en el universo.
- Visualiza las constelaciones según la ubicación de estas.

Estrategias:

- Presentación oral ilustrada.
- Simulación.



Actividad Calculadora

Descripción: Es una actividad que se utiliza para realizar cálculos aritméticos. Aunque las calculadoras modernas incorporan a menudo un ordenador de propósito general

Categoría: Matemáticas y Ciencias.

Clasificación: Herramientas

Competencias:

- Realiza cálculo con un cierto nivel de precisión.
- Relaciona entre las matemáticas y realidad.
- Propicia que el estudio de las matemáticas se centre más en los conceptos y su interconexión.
- Favorece la creación y utilización de estrategias personales.

Estrategias:

- Ejercitación.



VI – Bibliografía

- Proyecto Excelencia – USAID – Aprendizaje Cooperativo.
- Proyecto Excelencia – USAID – Círculos de Calidad.
- Proyecto Excelencia – USAID – Componentes pedagógicos de una escuela de Excelencia.
- Proyecto ANF – IDEUCA Construcción de una escuela de Excelencia, Calidad e Innovación.
- EDUTEKA. (2002). LA CREACIÓN DE UN PROYECTO DE CLASE UTILIZANDO LA METODOLOGÍA DEL APRENDIZAJE POR PROYECTOS (ApP) [Electronic Version]. Retrieved 09/09/2009, from
- <http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=7&idSubX=224&ida=392&art=1>
- EDUTEKA. (2006). APRENDIZAJE POR PROYECTOS [Electronic Version]. EDUTEKA. Retrieved 09/09/2009, from
- <http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=7&idSubX=184&ida=468&art=1>
- Carrasco, J. (2000). Técnicas y Recursos para el desarrollo de las clases. Madrid.
- Gilbert, T. (2010). Métodos de Enseñanza: Herramientas de Aprendizaje.
- MINED (2009). Transformación curricular, paradigmas y enfoques pedagógicos.
-
- Obaya, A. (2003). El construccionismo y sus repercusiones en el aprendizaje asistido por computador. **Link:** <http://www.izt.uam.mx/contactos/n48ne/construc.pdf>
- Documento “Procesos Formativos en el Aula: Estrategias de Enseñanza – Aprendizaje” **Autor:** Nuria Rajadell, **Facultad de Pedagogía:** Universidad de Barcelona **Año:** 2001 **Link:** www.upm.es/innovacion/cd/02_formacion/.../rajadell_articulo.pdf



Fundación Zamora Terán

www.portaleducativofzt.org

info@fundacionzt.org



Edición 2012