

Actividad de Aprendizaje 11. Diseño y aplicación de materiales, medios y recursos didácticos.

Propósito: Delimitar los elementos básicos para un material, recurso o medio educativo.

EQUIPO: 1

Miguel A. R. Hernández de la Vara
Natalia Gallegos Avalos
Ely A. Avalos Valles
Marcela L. Avalos Valles
Maritza M. López Rubio
Víctor Barajas Padilla

ELECCION DEL MATERIAL:

La forma de elegir el recurso didáctico fue por medio del conceso general entre los integrantes del equipo, toda vez que cada integrante presento de manera particular los recursos didácticos que utiliza en sus clases diarias. Se presentaron varias opciones desde una lectura, una pelota, blogs y este fue el que se eligió.

SOFTWARE INTERACTIVO “Forest Escape”

La asignatura en la que se utiliza es **Inglés I** y es muy sana su utilización como cierre de unidad.

COMPETENCIAS QUE SE LOGRAN:

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

- 4.4 Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas.
- 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

Ing. / Lic. Víctor Barajas Padilla

VBP_M2Ac.11

CBTis 278

MATRIZ DE VALORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO		Valoración			
		Excelente	Satisfactorio	Regular	No Satisfactorio
Aspectos a evaluar	Atractivo	Excepcionalmente atractivo en cuanto a su diseño, estructura y claridad.	Atractivo en cuanto a diseño estructura y claridad.	Aceptablemente atractivo aunque un poco desordenado.	Desordenado, pobre en su diseño, no atractivo.
	Colores y tipo de letra	Los colores y el tipo de letra son consistentes y muestran un patrón lógico.	Los colores y el tipo de letra son consistentes y muestran un patrón lógico en la mayoría de las partes.	Los colores y el tipo de letra son consistentes pero no son usados efectivamente para organizar el material.	Los colores y el tipo de letra no son consistentes.
	Gráficos	Utiliza gráficos en forma eficaz y balanceada en cuanto al uso de texto.	Utiliza gráficos de manera eficaz y balanceada en cuanto al uso del texto manera.	Usa demasiados gráficos o muy pocos gráficos.	Sólo utiliza gráficos o sólo utiliza textos.
	Innovación	Es muy innovador.	Es innovador.	Es convencional.	No tiene creatividad.
	Organización	La información está muy bien organizada en categorías y subcategorías.	La información está organizada sólo en categorías.	La información está organizada pero las categorías no están ordenadas.	La información proporcionada no parece estar organizada.
	Destinatarios	El material es muy adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.	El material es adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.	El material es poco adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.	El material no es adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.
	Intencionalidad	Presenta claramente los objetivos a alcanzar y la organización de los contenidos al inicio de la sesión.	Menciona los objetivos a alcanzar y la organización de los contenidos	Menciona sólo los objetivos o sólo la organización de los contenidos.	No menciona los objetivos a alcanzar ni la organización de los contenidos.

Ing. / Lic. Víctor Barajas Padilla

VBP_M2Ac.11

CBTis 278

Eficacia	<i>El material sirvió para lograr los objetivos propuestos de manera óptima.</i>	<i>El material sirvió para lograr los objetivos propuestos de manera adecuada.</i>	<i>El material sirvió poco para alcanzar los objetivos propuestos.</i>	<i>El material no sirvió para alcanzar los objetivos propuestos.</i>
Contexto	<i>El material es apropiado y fácil de utilizar en el contexto de la clase.</i>	<i>El material es apropiado pero no muy fácil de utilizar en el contexto de la clase.</i>	<i>El material es poco apropiado y no muy fácil de utilizar en el contexto de la clase.</i>	<i>El material no es apropiado y es difícil de utilizar en el contexto de la clase.</i>
Uso del tiempo	<i>El tiempo fue utilizado de manera óptima para abordar el tema.</i>	<i>El tiempo fue utilizado de manera adecuada para abordar el tema.</i>	<i>El tiempo fue utilizado de manera poco adecuada.</i>	<i>El tiempo no se utilizó adecuadamente.</i>

REFLEXIÓN:

La utilización del software como recurso didáctico cada vez se vuelve más necesario, ya que por medio de los programas podemos ver actividades que llamen la atención de los educandos y les permiten desarrollar nuevas habilidades y destrezas, y en su defecto reforzar o mejorar las que ya tiene desarrolladas.

Como ingeniero en computación siempre he utilizado el software, y me es muy útil cuando damos una un tema de alguna, materia en particular, por citar un ejemplo la función factorial, la cual por medio de la programación la desarrollamos y presentamos de forma visual, logrando que nuestros alumnos estudien matemáticas, practiquen y repasen de forma divertida los temas que parecen estar en otros idiomas.

Dejando claro que cada vez es más evidente que el software educativo se vuelve más necesario ante las nuevas generaciones que son más cibernéticas y pasan mucho tiempo en una computadora o dispositivo visual electrónico. Los tutoriales, libros digitales y programas como: **Pipo** en todas sus versiones, **BACKPACK**, entre otros, aparte de ser divertidos ilustran en todo momento a los estudiantes con dinámicas visuales e interactivas y que retroalimentan los temas vistos por el profesor en una clase magistral o taller. Considerando que se logra un nivel de conocimiento **relacional** y de comprensión **conceptual** y **procedimental**.

Ing. / Lic. Víctor Barajas Padilla

VBP_M2Ac.11

CBTis 278

EQUIPO: 2

Valdés Verdugo Isaura Ossiris
Valdez Verdugo Lucía Nereida
Núñez de León Adriana del Rosio
Machorro López Maxine
Rendón López Marisol
Matamoros García Edna Adriana

ELECCION DEL MATERIAL:

Cada quien mostró y explicó el material didáctico que trajeron para presentar en clase y qué competencias desarrollan con ese material, seleccionamos el que nos pareció más atractivo.

Asignatura: Ecología

Unidad de aprendizaje: Estructura y funcionamiento del medio ambiente)

Tema: Biomas

Título de la estrategia: **Representación de un animal terrestre utilizando material reusable**

COMPETENCIAS QUE SE LOGRAN:

Competencia Genérica a desarrollar:

7 *Aprende por Iniciativa e interés propio a lo largo de la vida*

7.2 *Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.*

Ing. / Lic. Víctor Barajas Padilla

VBP_M2Ac.II

CBTis 278

Competencia Disciplinar a desarrollar:

13 Relaciona los niveles de organización química, biológica, física y ecológica de los sistemas vivos.

MATRIZ DE VALORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO		Valoración			
		Excelente	Satisfactorio	Regular	No Satisfactorio
Aspectos a evaluar	Atractivo	Excepcionalmente atractivo en cuanto a su diseño, estructura y claridad.	Atractivo en cuanto a diseño estructura y claridad.	Aceptablemente atractivo aunque un poco desordenado.	Desordenado, pobre en su diseño, no atractivo.
	Innovación	Es muy innovador.	Es innovador.	Es convencional.	No tiene creatividad.
	Destinatarios	El material es muy adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.	El material es adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.	El material es poco adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.	El material no es adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.
	Intencionalidad	Presenta claramente los objetivos a alcanzar y la organización de los contenidos al inicio de la sesión.	Menciona los objetivos a alcanzar y la organización de los contenidos	Menciona sólo los objetivos o sólo la organización de los contenidos.	No menciona los objetivos a alcanzar ni la organización de los contenidos.
	Eficacia	El material sirvió para lograr los objetivos propuestos de manera óptima.	El material sirvió para lograr los objetivos propuestos de manera adecuada.	El material sirvió poco para alcanzar los objetivos propuestos.	El material no sirvió para alcanzar los objetivos propuestos.
	Contexto	El material es apropiado y fácil de utilizar en el contexto de la clase.	El material es apropiado pero no muy fácil de utilizar en el contexto de la clase.	El material es poco apropiado y no muy fácil de utilizar en el contexto de la clase.	El material no es apropiado y es difícil de utilizar en el contexto de la clase.
	Uso del tiempo	El tiempo fue utilizado de manera óptima para abordar el tema.	El tiempo fue utilizado de manera adecuada para abordar el tema.	El tiempo fue utilizado de manera poco adecuada.	El tiempo no se utilizó adecuadamente.

Ing. / Lic. Víctor Barajas Padilla

VBP_M2Ac.11

CBTis 278

REFLEXION PERSONAL:

Me parece una dinámica divertida de alguna manera llamativa, lo más importante es que se concientiza a los educandos a cerca de la reutilización de materiales, que normalmente no reciclamos, creamos la cultura del reciclaje y ayudamos a la ecología del planeta. Me parece una buena dinámica, en la cual los estudiantes se divierten mucho, la clase se vuelve muy amena y desarrollan la destreza los estudiantes al hacer caracterización con el papel periódico. En mi opinión el nivel de logro es **procedimental** y **actitudinal** en lo que se refiere a la comprensión, quedando en el nivel multiestructural de acuerdo a la taxonomía **SOLO**.

EQUIPO: 3

Beatriz Padilla Garduño

Alan Montaña Benítez

Raymundo Chávez

Patricia Berenice Villa Valdez

ELECCION DEL MATERIAL:

- ✓ Se facilita una lista de vocabulario con imágenes al alumno para su estudio previo.
- ✓ Se proyecta la imagen y por medio del software NET SUPPORT el alumno irá contestando enviando su respuesta vía electrónica, quedando como ganador el primer alumno que conteste correcto.

Se logró de común acuerdo según el equipo.

BINGO se impartirá en la asignatura de **inglés**

Ing. / Lic. Víctor Barajas Padilla

VBP_M2Ac.11

CBTis 278

COMPETENCIAS QUE SE LOGRAN:

Genéricas

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

- 4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
- 4.4 Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas.
- 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

Disciplinares

12. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.

MATRIZ DE VALORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO		Valoración			
		Excelente	Satisfactorio	Regular	No Satisfactorio
Aspectos a evaluar	Atractivo	Excepcionalmente atractivo en cuanto a su diseño, estructura y claridad.	Atractivo en cuanto a diseño estructura y claridad.	Aceptablemente atractivo aunque un poco desordenado.	Desordenado, pobre en su diseño, no atractivo.
	Gráficos	Utiliza gráficos en forma eficaz y balanceada en cuanto al uso de texto.	Utiliza gráficos de manera eficaz y balanceada en cuanto al uso del texto manera.	Usa demasiados gráficos o muy pocos gráficos.	Sólo utiliza gráficos o sólo utiliza textos.
	Innovación	Es muy innovador.	Es innovador.	Es convencional.	No tiene creatividad.
	Destinatarios	El material es muy adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.	El material es adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.	El material es poco adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.	El material no es adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.

Ing. / Lic. Víctor Barajas Padilla

VBP_M2Ac.11

CBTis 278

	<i>Uso del tiempo</i>	<i>El tiempo fue utilizado de manera óptima para abordar el tema.</i>	<i>El tiempo fue utilizado de manera adecuada para abordar el tema.</i>	<i>El tiempo fue utilizado de manera poco adecuada.</i>	<i>El tiempo no se utilizó adecuadamente.</i>
--	-----------------------	---	---	---	---

REFLEXION PERSONAL:

En mi opinión personal, es llamativo, desarrolla habilidades y destrezas específicas en los jóvenes, es una dinámica de aprender jugando, desarrollan un mejor vocabulario y en las materias de L.E.O.E e Inglés, considero es de gran apoyo, en lo general en todas las materias nos puede ser de utilidad. Pero al ser electrónico, cae en la categoría de software educativo, que anteriormente se describe, cada vez se ve más dinámicas digitales, y con esta dinámica y la anterior me queda solo una preocupación, casi todo lo hacemos y contestamos en la computadora, ¿llegará el día que ni me levante de mi cama para estudiar y llevar las lecturas, participando en los foros y entregando las actividades?. El nivel de logro en mi opinión es multiestructural de acuerdo a lo observado y clasificado por la taxonomía **SOLO** y en lo referente a la comprensión es **procedimental**.

EQUIPO: 4

Mariana Docuing

Susana Ochoa Maciel

Julio Cesar Masache

Myriam Gabriela Joya Castrejón

Suisin Lam Lam

Karina Pineda Rangel

Eiko Lio Mora

ELECCION DEL MATERIAL:

Ing. / Lic. Víctor Barajas Padilla

VBP_M2Ac.11

CBTis 278

Se seleccionó el material de la pelotita por votación, porque es adaptable a casi cualquier materia, cierra con un ejercicio de reflexión sobre sus habilidades desarrolladas como capacidad de observación, análisis, clasificación, seguimiento de pasos, además de tener un valor actitudinal ante el reto.

Presentamos una pelotita que se debe armar que aplica a diferentes materias, un reloj para inglés para decir la hora, varias letras para armar palabras puede ser de diferentes materias, “100 estudiantes dijeron” como repaso para las materias, Cartón con un diseño de lote baldío donde acomodan diversos cuartos de una casa manejando ángulos, una presentación donde incluye conceptos generales de logística y donde se realiza una lluvia de ideas para formar un concepto general y una presentación en Power Point sobre auditoría que inicia con conceptos generales de contabilidad y se hacen preguntas abiertas para formar un concepto generando un tipo de juego para el equipo que vaya contestando las preguntas, célula elaborado con material de comida.

LA PELOTITA se impartirá en las asignaturas de Física, matemáticas, materias de especialidad, biología (ciencias experimentales, matemáticas, comunicación)

COMPETENCIAS QUE SE LOGRAN:

Competencias Genéricas: 1.1, 1.4, 1.5, 4.1, 4.2, 5.1, 5.2 , 5.4, 8.1, 8.3

Competencias Disciplinarias: Matemáticas: 2,3 Comunicación: 4 Ciencias experimentales: 10

**MATRIZ DE
VALORACIÓN DE
MATERIAL DIDÁCTICO**

<i>Valoración</i>			
<i>Excelente</i>	<i>Satisfactorio</i>	<i>Regular</i>	<i>No Satisfactorio</i>

Ing. / Lic. Víctor Barajas Padilla

VBP_M2Ac.II

CBTis 278

Aspectos a evaluar	Atractivo	<i>Excepcionalmente atractivo en cuanto a su diseño, estructura y claridad.</i>	Atractivo en cuanto a diseño estructura y claridad.	<i>Aceptablemente atractivo aunque un poco desordenado.</i>	<i>Desordenado, pobre en su diseño, no atractivo.</i>
	Innovación	<i>Es muy innovador.</i>	<i>Es innovador.</i>	Es convencional.	<i>No tiene creatividad.</i>
	Destinatarios	<i>El material es muy adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.</i>	El material es adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.	<i>El material es poco adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.</i>	<i>El material no es adecuado para los estudiantes de nivel medio superior a los que va dirigido.</i>
	Intencionalidad	<i>Presenta claramente los objetivos a alcanzar y la organización de los contenidos al inicio de la sesión.</i>	Menciona los objetivos a alcanzar y la organización de los contenidos	<i>Menciona sólo los objetivos o sólo la organización de los contenidos.</i>	<i>No menciona los objetivos a alcanzar ni la organización de los contenidos.</i>
	Eficacia	<i>El material sirvió para lograr los objetivos propuestos de manera óptima.</i>	El material sirvió para lograr los objetivos propuestos de manera adecuada.	<i>El material sirvió poco para alcanzar los objetivos propuestos.</i>	<i>El material no sirvió para alcanzar los objetivos propuestos.</i>
	Contexto	<i>El material es apropiado y fácil de utilizar en el contexto de la clase.</i>	El material es apropiado pero no muy fácil de utilizar en el contexto de la clase.	<i>El material es poco apropiado y no muy fácil de utilizar en el contexto de la clase.</i>	<i>El material no es apropiado y es difícil de utilizar en el contexto de la clase.</i>
	Uso del tiempo	<i>El tiempo fue utilizado de manera óptima para abordar el tema.</i>	El tiempo fue utilizado de manera adecuada para abordar el tema.	<i>El tiempo fue utilizado de manera poco adecuada.</i>	<i>El tiempo no se utilizó adecuadamente.</i>

REFLEXION PERSONAL:

Quiero ser sincero y no me quedo claro el objetivo de utilizar la pelotita, no entendí si dan un premio, o solo es un objeto que motive sus destrezas y habilidad para acomodar piezas de manera adecuada, mencionan bastante competencias genéricas, la dinámica de las clases y la forma de desarrollarlas, podrán lograr las competencias genéricas mencionadas,

Ing. / Lic. Víctor Barajas Padilla

VBP_M2Ac.11

CBTis 278

pero no me queda claro en sí, el juego que tiene la pelotita, en algún momento lo veo como un distractor de los procesos que llevo a cabo en mi sesión de clase, reitero, no me quedo claro y por ende mi idea es muy vaga de lo que en si es el propósito de la pelotita. Y en referencia a la taxonomía **SOLO** yo lo dejaría en uniestructural, quedando como conceptual en lo referente al nivel de **comprensión**.