

Ruta de Formación TIC en la Práctica Docente Apropiación de Competencias

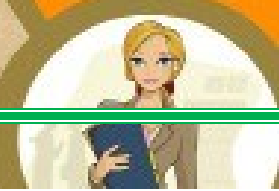
Institución Educativa Presbítero Ricardo Luis Gutiérrez Tobón.
Belmira - Antioquia.
Resolución 7260 del 20 de septiembre de 2004
NIT 811045802-1 DANE 105086000110



Universidad
Pontificia
Bolivariana



MARTA CECILIA BARRIENTOS LUJÁN
NYDIA DEL CARMEN LONDOÑO MÚNERA
MARÍA TERESA YEPES MEDINA



INTRODUCCIÓN

La incorporación y uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el siglo XXI, en el ámbito educativo se ha convertido en el reto de los docentes como actores comprometidos con la transformación social y cultural; y los estudiantes son nativos digitales que requieren espacios innovadores, pertinentes y prácticos, respuesta que se da a través del uso de las TIC. Para atender este requisito los docentes, necesitan fortalecer las competencias TIC y la mejor manera es explorando las herramientas de forma vivencial y práctica y aplicando lo aprendido en situaciones cotidianas de su hacer docente.

Desde la (UNESCO, 2008), y la (CEPAL 2010), se referencian las TIC como competencias básicas necesarias en el docente para el uso e incorporación en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, es por ello que los docentes en ejercicio necesitan estar preparados para ofrecer a sus estudiantes oportunidades de aprendizaje apoyados en TIC, además ofrecer la posibilidad de acercamiento a las TIC como herramienta para el acceso a nuevos escenarios educativos, a variadas fuentes de información y al desarrollo de nuevos procesos de comunicación e innovación.

Con el propósito de implementar en las prácticas pedagógicas el uso y apropiación de las TIC en la institución Educativa Presbítero Ricardo Luis Gutiérrez Tobón, se ofreció una estrategia de formación docente fundamentada en los Estándares de Competencia en TIC para Docentes según la UNESCO y competencias TIC para el desarrollo profesional docente del Ministerio de Educación Nacional, contribuyendo al mejoramiento de las competencias TIC de los docentes y logrando el empoderamiento como colegio digital. Por ende con la Ruta de Formación se espera, que el aprendizaje que adquieran los docentes en cuanto a la apropiación pedagógica de las TIC, trascienda al aula de clase para apoyar el desarrollo y fortalecimiento de competencias básicas de los estudiantes como centro del proceso educativo.

Para el desarrollo de esta estrategia se propuso iniciar la cualificación de los profesores a través de encuentros presenciales y acciones de comunicación permanente, por medio de la implementación de la ruta de formación "Apropiación de Competencias TIC en las Prácticas Docentes" la cual comprende un plan de formación estructurado en tres fases de intervención: nociones básicas de TIC, profundización del conocimiento y generación de conocimiento, mediante las cuales los docentes dieron un uso educativo a las herramientas de ofimática y a la Web 2.0 integrándolas a sus planes formativos, y curriculares.

De igual manera se presenta la guía informativa para la inclusión educativa "Entornos sin Barreras: Me incluyo, te incluyo y aceptamos las diferencias", está conformada por cuatro amplias temáticas estructuradas de tal forma que permiten brindar en los establecimientos educativos educación inclusiva: Aspectos normativos de la educación inclusiva, pautas inclusivas, cómo crear entornos sin barreras y enlaces a páginas web orientados a las Necesidades Educativas Especiales

Estructura de la ruta de formación Apropriación de Competencias TIC para Docentes

Objetivo General:

Contribuir al mejoramiento de las competencias TIC de los docentes de la I. E. Pbro. Ricardo Luis Gutiérrez Tobón logrando el empoderamiento como colegio digital.

Fases de intervención de la ruta de formación

La ruta de formación "Apropriación de Competencias TIC en las Prácticas Docentes" pretende cualificar a los docentes de la I. E. Pbro. Ricardo Luis Gutiérrez Tobón y para poder poner en marcha dicho plan de formación se diseñaron tres fases de intervención.

Nociones básicas de TIC: se establecen estrategias de trabajo para que los docentes utilicen las TIC como recurso didáctico para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Profundización de conocimiento: Se pretende fortalecer las capacidades que tienen los docentes para utilizar, gestionar e integrar las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje, por medio de aplicaciones y herramientas educativas.

Generación del conocimiento: se pretende que los docentes hagan un uso pedagógico de dichos recursos, y diseñen de forma personalizada contenidos digitales de manera que se transformen en docentes competentes en el manejo y apropiación de las TIC.

Actividades de aprendizaje de la ruta de formación

La Ruta de Formación "Apropiación de Competencias TIC en la Práctica Docente" está diseñada de acuerdo al Sistema de Evaluación de la Institución Educativa Presbítero Ricardo Luis Gutiérrez Tobón como modelo de identidad y cohesión entre la propuesta formativa y las políticas institucionales, cada una de las fases está compuesta por las siguientes actividades:

Trabajo colaborativo y saberes previos: Actividad en la que se logra el aporte de todos los miembros del equipo y la toma de decisiones a través de consenso. Y los saberes previos son aquellos de los y las docentes han adquirido durante su experiencia, formación docente y profesional.

Procesos de aprendizaje y apropiación del conocimiento: Son actividades que buscan interiorizar y profundizar las temáticas abordadas a través de la correlación entre la teoría y la práctica.

Hora de practicar: Son actividades que pretenden que los docentes apliquen y demuestren las competencias adquiridas por medio de prácticas.

Evaluación: Este proceso será de manera integral y sistemático durante la ejecución de la ruta de formación y se valida aplicando las rúbricas como instrumento de evaluación. Según (Navarro García, Ortells Roca, & Marti Puig) las "rúbricas" (del inglés Rubrics que se traduce libremente como "matriz de valoración") facilitan significativamente la calificación de desempeño de los alumnos y alumnas en producciones que son imprecisas y complejas, y difícil de manejar la subjetividad a la hora de evaluar. Una rúbrica (o matriz de valoración) puede definirse como "una herramienta de puntuación que enumera los criterios específicos para valorar un trabajo complejo". Se diseña de manera que el estudiante pueda ser evaluado de forma "suficientemente objetiva" y consistente. Le permite al profesor especificar claramente qué espera del estudiante y cuáles son los criterios con los que va a calificar un objetivo previamente establecido. Se desarrollan como un recurso interesante para la evaluación integral y formativa, pero también como un instrumento de orientación y evaluación de la práctica educativa. Permiten explicitar y detallar los criterios de evaluación en función de las principales tareas de aprendizaje, iniciándose una visión dialógica y negociada de la evaluación.

Para el diseño de las rúbricas se utilizó la plataforma RUBISTAR, diseñada por (4Teacher.org, 2000-2008), que permite la creación de éstas, desde parámetros ya preestablecidos o empleando los criterios que el docente necesita para evaluar el objetivo que se ha propuesto.

Terminología básica de la ruta de formación.

En la implementación de la ruta de formación docente las TIC son entendidas como un conjunto de herramientas pedagógicas o didácticas gracias a su potencial para transformar, innovar y mejorar las prácticas educativas.

Según César coll Las TIC son instrumentos mediadores de las relaciones entre los profesores y los contenidos (y tareas) de enseñanza y aprendizaje e instrumentos mediadores de las relaciones entre los profesores y los alumnos. Desde la ruta de formación, los docentes utilizan las TIC para: buscar, seleccionar y organizar información relacionada con los contenidos de la enseñanza; acceder a repositorios de objetos de aprendizaje; acceder a bases de datos y bancos de propuestas de actividades de enseñanza y aprendizaje; elaborar y mantener registros de las actividades de enseñanza y aprendizaje realizadas; planificar y preparar actividades de enseñanza y aprendizaje para su desarrollo posterior en las aulas; llevar a cabo intercambios comunicativos entre profesores y alumnos.

Terminología básica.

Los siguientes conceptos son retomados de: GLOSARIO INFORMÁTICO Centro de informática UNIVERSIDAD EAFIT <http://www.eafit.edu.co/servicios-en-linea/cinf/Documents/glosario-informatico.pdf>

@: arroba (en inglés significa "at" [en]). En las direcciones de e-mail, es el símbolo que separa el nombre del usuario del nombre de su proveedor de correo electrónico.

Acceso directo: es un ícono que permite abrir más fácilmente un determinado programa o archivo.

Antivirus: programa que busca y eventualmente elimina los virus informáticos que pueden haber infectado un disco rígido o disquete.

Archivo adjunto: archivo que acompaña un mensaje de e-mail. Es apropiado para el envío de imágenes, sonidos, programas y otros archivos grandes.

Backup: copia de seguridad. Se hace para prevenir una posible pérdida de información.

Barra de herramientas: conjunto de íconos que conducen a instrucciones.

Base de datos: conjunto de datos organizados de modo tal que resulte fácil acceder a ellos, gestionarlos y actualizarlos.

Buscador, motor de búsqueda: searchengine. Es un programa, ubicado en un sitio de Internet, que recibe un pedido de búsqueda, lo compara con las entradas de su base de datos y devuelve el resultado. Algunos de los más conocidos: Yahoo, Altavista, Lycos, Infoseek.

Buzón de entrada: carpeta de un programa de e-mail donde aparecen los mensajes recibidos.

Buzón de salida: carpeta de un programa de e-mail donde aparecen los mensajes enviados.

Caché: en un navegador, el caché guarda copias de documentos de acceso frecuente, para que en el futuro aparezcan más rápidamente.

CD-ROM: Compact Disk - ReadOnlyMemory. Disco compacto de sólo lectura. Tiene una capacidad de almacenamiento de hasta 650 megabytes, mucho mayor que la de un disquete.

Chat: charla. Servicio de Internet que permite a dos o más usuarios conversar online mediante el teclado

Cookie: pequeño archivo de texto que un sitio web coloca en el disco rígido de una computadora que lo visita. Al mismo tiempo, recoge información sobre el usuario. Agiliza la navegación en el sitio. Su uso es controvertido, porque pone en riesgo la privacidad de los usuarios.

CPU: Central ProcessingUnit. Unidad central de procesamiento. Es el procesador que contiene los circuitos lógicos que realizan las instrucciones de la computadora.

Database: base de datos.

Display: unidad de visualización; monitor; pantalla.

E-mail: correo electrónico

Fibra óptica: tecnología para transmitir información como pulsos luminosos a través de un conducto de fibra de vidrio. La fibra óptica transporta mucha más información que el cable de cobre convencional. La mayoría de las líneas de larga distancia de las compañías telefónicas utilizan la fibra óptica.

Hardware: todos los componentes físicos de la computadora y sus periféricos.

Hosting: alojamiento. Servicio ofrecido por algunos proveedores, que brindan a sus clientes (individuos o empresas) un espacio en su servidor para alojar un sitio web.

HTML: Hyper Text Mark-up Language. Lenguaje de programación para armar páginas web

Icono: imagen que representa un programa u otro recurso; generalmente conduce a abrir un programa

Interfase: Elemento de transición o conexión que facilita el intercambio de datos

Lenguaje de programación: sistema de escritura para la descripción precisa de algoritmos o programas informáticos.

Link: enlace. Imagen o texto destacado, mediante subrayado o color, que lleva a otro sector del documento o a otra página web.

Login: conexión. Entrada en una red.

Online: en línea, conectado. Estado en que se encuentra una computadora cuando se conecta directamente con la red a través de un dispositivo, por ejemplo, un módem.

Password: contraseña

Puerto: en una computadora, es el lugar específico de conexión con otro dispositivo, generalmente mediante un enchufe. Puede tratarse de un puerto serial o de un puerto paralelo

Servidor: computadora central de un sistema de red que provee servicios y programas a otras computadoras conectadas.

El Computador partes y funciones básicas: (Castro Chacón & Alarcón Alarcón, 2003)

computador: es una máquina caracterizada por la rapidez con que trabaja la precisión de sus resultados y su capacidad de almacenamiento de datos.

El hardware: se refiere a los componentes materiales de un sistema informático.

El software:

Monitor: muestra gráficamente los datos que utiliza la computadora.

Teclado: es el dispositivo que permite introducir información al computador.

Impresora: periférico de salida que traslada el texto al papel.

Mause: dispositivo de entrada, que permite dar órdenes a la computadora.

Parlantes: dispositivo encargado de transformar ficheros de sonidos.

Micrófono: procesan y transmiten seales de audio.

CPU: se ocupa del control y procesamiento de datos.

Tarjeta madre: es la tarjeta principal, controla todos los dispositivos.

Memoria RAM: permite acceder a las posiciones de almacenamiento.

Módem: equipo utilizado para la comunicación de computadoras a través de líneas analógicas de transmisión de datos.

Temáticas de la ruta de formación.

Fase 1: Nociones básicas de TIC.

En esta fase se presentan las nociones básicas de la ofimática contiene los elementos estructurales que conforman la fase, estos son: título de la fase, duración temática, propósito general de formación, propósito de aprendizaje de la fase, competencia a fortalecer, breve presentación del tema y las temáticas a desarrollar.

FASE 1 : Nociones básicas	DURACIÓN	12 HORAS
MOMENTO 1	FECHA	24/03/2015
TEMATICA: Nociones básicas de ofimática		
Propósito General de la formación: Contribuir al mejoramiento de las competencias TIC de los docentes de la I. E. Pbro. Ricardo Luis Gutiérrez Tobón logrando el empoderamiento como colegio digital.		
Propósitos de aprendizaje: Afianzar los conocimientos básicos en ofimática mediante la realización de talleres colaborativos en grupos interdisciplinarios, para la incorporación de herramientas TIC en las prácticas pedagógicas.		
Competencia: <ul style="list-style-type: none">Utiliza apropiadamente recursos de Ofimática (procesador de texto, hoja de cálculo y presentador de ideas) como recursos que permitan el diseño y aplicación de actividades pedagógicas.		
PRESENTACION DEL TEMA: La ofimática es el conjunto de técnicas, aplicaciones y herramientas informáticas que se utilizan en actividades personales y laborales para optimizar, automatizar y mejorar procedimientos o tareas. En la actualidad, debido a los inmensos volúmenes de información que deben procesar muchas organizaciones, y contando con los adelantos tecnológicos de la época, se debe hacer uso intensivo de equipos de cómputo adecuados para hallar solución a los diversos problemas que involucra el		

manejo de la información. Para ello se ha de emplear una serie de herramientas ofimáticas que permitan a los usuarios acceder a la información de forma eficiente, garantizando así la marcha normal de las actividades y el cumplimiento de las tareas.

APLICACIONES OFIMÁTICAS

Según (Aguilera, Morante, & Arroyo, 2011), existe en la actualidad variedad de aplicaciones ofimáticas, como es el caso del correo electrónico, navegadores, las presentaciones multimedia, los procesadores de texto, las hojas de cálculo y las bases de datos.

A continuación se presenta los tipos de aplicaciones ofimáticas más utilizadas.

Presentaciones: el software específico para presentaciones es capaz de crear conjunto de diapositivas que pueden contener imágenes, videos, sonido, texto y efectos de animación. Existen numerosos programas informáticos para realizar presentaciones, aunque los más utilizados son Microsoft Office-PowerPoint, OpenOffice-Imress y Keynote (Mac).

Hojas de cálculo: se utilizan para crear tablas de cálculo de tipo matemático, financiero y estadístico. Los más conocidos son: Microsoft Office- Excel, OpenOffice- Calc y Number (Mac).

Procesadores de textos: son programas para la elaboración y edición de documentos de texto. Cuentan con herramientas propias para diseñar páginas y párrafos, dar formato a fuentes, insertar y organizar imágenes en el texto. Entre los más utilizados están Microsoft Office- Word, OpenOffice-Writer, Pages (Mac) y WordPerfec.

Temas:

- Infraestructura y funciones elementales del computador.
- Conceptos básicos de Word
- Conceptos básicos de Excel
- Conceptos básicos de Power Point.
- Libre office



Actividades de aprendizaje

Actividad 1: procesador de texto

Duración: 4 horas

Propósito de la sección:
Reconocer las funciones del procesador de textos a través de la elaboración de un documento.

Trabajo individual

- ✚ Cada docente participante observará el video tutorial de Aula Clic (Aula Clic SL, 1999-2015), en este se muestra de forma sencilla el uso de esta importante herramienta de escritura (WORD).

IMPORTANTE



Apreciado docente, para visualizar el video por favor presionar las teclas Ctrl+clic sobre la imagen de "aula clic".

- ✚ Posteriormente cada docente participante con la asesoría de las maestras formadoras debe elaborar un documento siguiendo las pautas del video.



Procesos de aprendizaje y apropiación del conocimiento

- ✚ Las docentes formadoras con ayuda del Smart Tv explicarán cada una de las características del documento a entregar al finalizar la sección.

Márgenes

Para ajustar los márgenes de un documento de Word hacer clic en **"Diseño de página"**, en el menú superior del programa. A continuación dar clic sobre **"márgenes"**. Se desplegará un menú con varias opciones pre configuradas, dar clic en **"márgenes personalizados"** e introducir los cm sugeridos.

- ✚ Superior: 3 cm. (4 cm. si es un título) Izquierdo: 4 cm. Derecho: 2 cm. Inferior: 3 cm. (número de página a 2 cm. y centrado).
- El trabajo se debe escribir con un interlineado sencillo. Después de un punto seguido se deja un espacio y después de un punto aparte se dejan dos interlíneas.

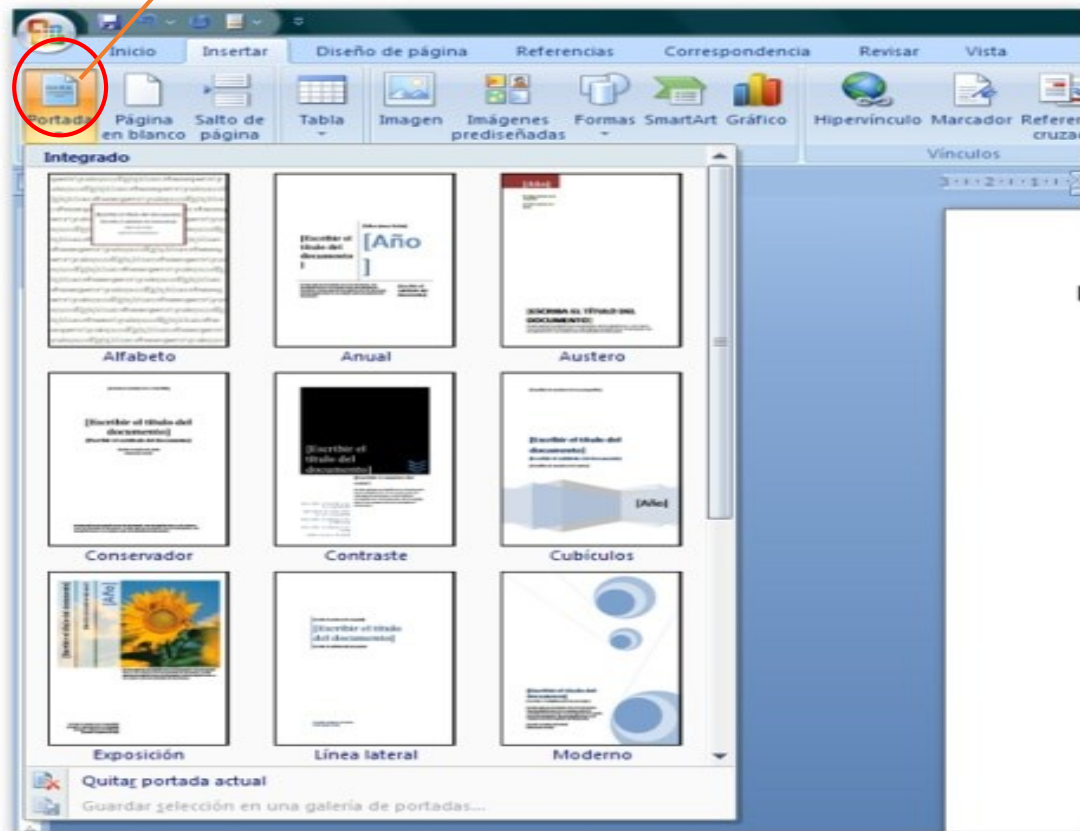
Fuente y tamaño de

Para cambiar la fuente y el tamaño de letra de un documento de Word se debe de hacer clic en **inicio**, luego en el menú **"fuente"** y haga clic en el estilo sugerido (Arial), al lado derecho del menú fuente se encuentra el tamaño de fuente, selecciona doce (12)

Portada

Microsoft Word, viene con portadas predefinidas que puedes utilizar para cualquiera de tus documentos. Para utilizar esta opción dar clic en **"insertar"**, luego en el lado izquierdo superior dar clic en **portada** y se desplegará un menú de opciones, puedes escoger la plantilla que desees o la que se ajuste más a tu proyecto y completarla con los datos que se indican a continuación:

Icono de portada



La portada u hoja de presentación debe incluir el **TÍTULO DEL TRABAJO** centrado, en la parte superior. El **NOMBRE Y APELLIDOS COMPLETOS DEL AUTOR O AUTORES** centrado, en la parte del medio de la hoja. En la parte inferior todo centrado debe ir el **NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN**, la **DEPENDENCIA**, la **SECCIÓN O ÁREA**, la **CIUDAD** y el **AÑO**. Todo lo anterior en mayúsculas sostenidas.

IMPORTANTE

Apreciado docente, a continuación puedes observar un ejemplo de la estructura de la portada.

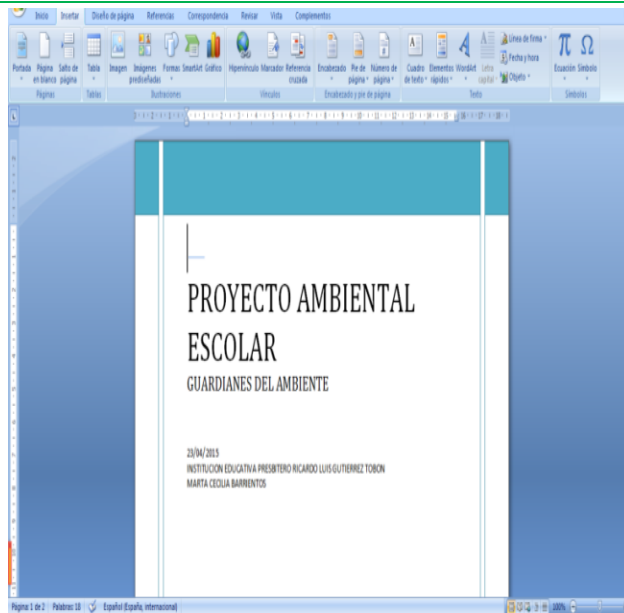


Tabla de Contenido

Las tablas automáticas se crean a partir de la jerarquización de los títulos y subtítulos, Word, el título principal lo identifica como **Título 1**, los subtítulos como **Título 2** y los subtítulos de subtítulos como **Título 3**.



IMPORTANTE

Apreciado docente, para ampliar este apartado puede observar el siguiente video tutorial: tabla de contenido y numeración de títulos, en el siguiente enlace.

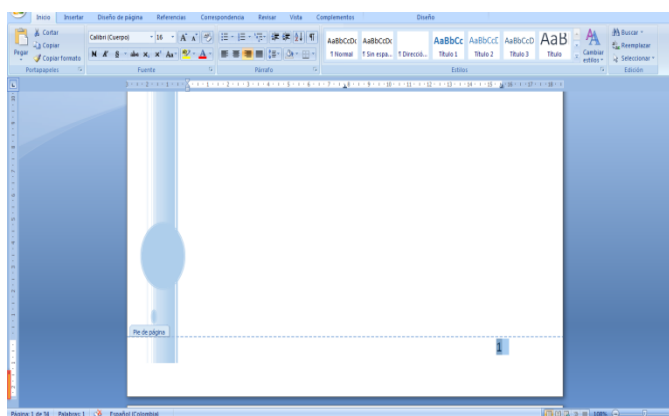
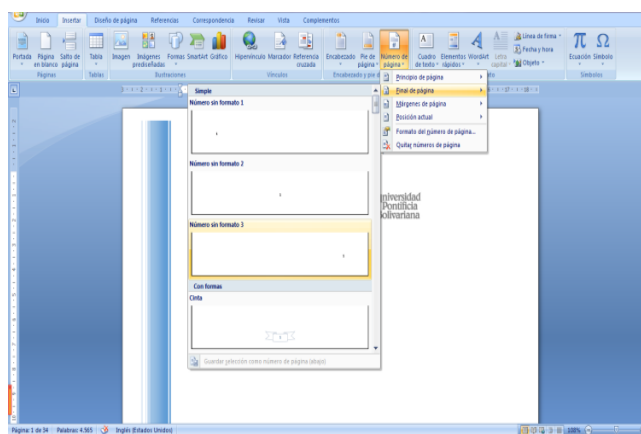
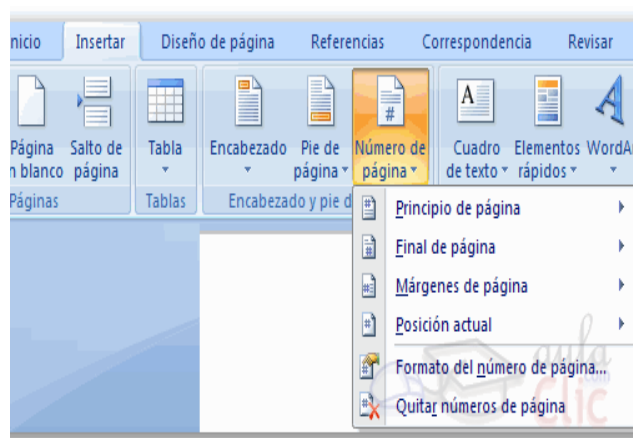
<https://www.youtube.com/watch?v=MrzEH>

- ✦ Para hacerlo se debe seleccionar el título al que se le desea aplicar un estilo de título, luego en el grupo de estilos seleccione el estilo teniendo en cuenta: título principal, seleccionar **título 1** y si es un subtítulo seleccionar **título 2**.
- ✦ Luego dar clic en **referencias**, al lado izquierdo superior dar clic en **tabla de contenido** y seleccionar el estilo de tabla deseado de esta forma se obtendrá la tabla de contenido para el documento.

Número de página

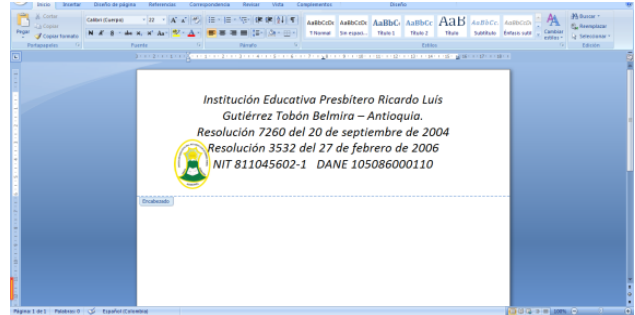
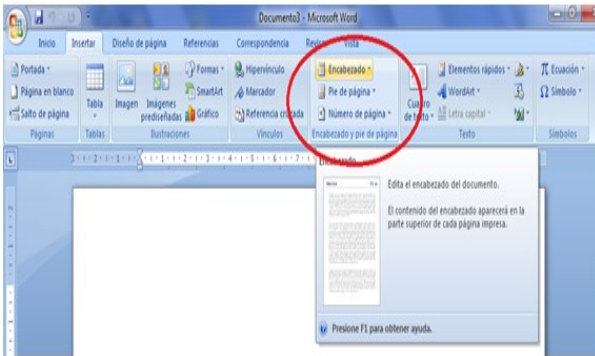
La galería de números de página ofrece un menú con números de página listos para usar.

Para utilizar esta opción dar clic en **Insertar**, haga clic en **Número de página**, dé clic en una ubicación (por ejemplo, **Principio de página**) y, a continuación, elija un estilo. Word numerará todas las páginas de manera automática.



Encabezado

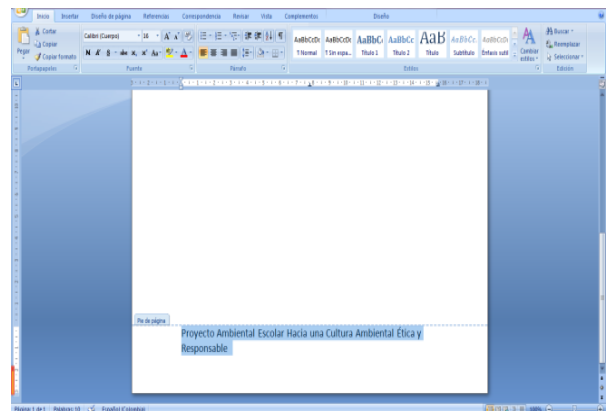
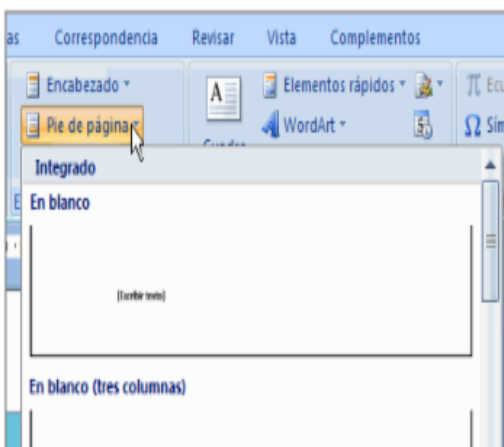
Son áreas de la margen superior de un documento, en el cual se puede insertar texto o gráfico, en este caso se incluirá el membrete de la Institución Educativa. Para esto harán lo siguiente: Darán clic en insertar, luego clic en encabezado, como aparece en la imagen, elegir el que dice en blanco y pegar, (dando clic en el icono de pegar de la barra de inicio), el membrete de la Institución que debe estar guardado como imagen en el escritorio.



Pie de página

Son áreas que se ubican en la parte inferior de cada página de un documento, para la actividad los docentes insertarán el título del proyecto, procediendo de la siguiente manera:

- Dar el clic en insertar, luego clic en pie de página, y en el menú desplegable elegir en blanco, posterior a ello, en la parte inferior de la página aparecerá el espacio para escribir el título del proyecto que se está trabajando, así como se muestra en las siguientes imágenes



Hora de practicar..



- En los equipos de trabajo previamente establecidos para el desarrollo de los proyectos institucionales (Educación para la sexualidad y la vida, Proyecto Ambiental Escolar (PRAE), Desarrollo físico a partir del movimiento, Jornadas culturales, Promoción de bachilleres a estudios superiores, Vida sana y amigable, club de investigación) conformados mediante la resolución rectoral 04 del 2013. Los docentes participantes deben aplicar lo aprendido previamente, Creando un documento dando cuenta del planteamiento del proyecto institucional asignado (identificación, problema, justificación, objetivos y plan de acción).

Para tener en cuenta....

El documento se debe redactar en forma impersonal, es decir, en tercera persona del singular. Por ejemplo: se hace, se define, se definió; en lugar de hicimos/ hice, definimos/definí etc.

Importante

Apreciado maestro, gracias al esfuerzo, compromiso y al trabajo colaborativo has terminado con éxito la primera actividad de la Ruta de Formación de Competencias TIC en la Práctica Docente, te invitamos a continuar con

Evaluemos el desarrollo de actividad 1: Procesador de textos.

Ruta de formación Apropriación de Competencias en la práctica docente.

Competencia: Utiliza apropiadamente recursos de Ofimática (procesador de texto, hoja de cálculo y presentador de ideas) como estrategias para el diseño y aplicación de contenidos pedagógicos.

Nombre del maestro participante _____

Criterio	4.0 Desempeño Superior	3.0 Desempeño Alto	2.0 Desempeño Básico	1.0 Desempeño Bajo	Calificación
Diseño y presentación	El documento tiene un diseño de página con las márgenes: 3 cm superior, izquierdo 4 cm, derecho 2 cm, inferior 3 cm, interlineado sencillo, en arial 12, con numeración de página, encabezado y pie de página, portada elaborada desde la barra de tareas.	El documento tiene un diseño de página con las siguientes márgenes: 3 cm superior, izquierdo 4 cm, derecho 2 cm, inferior 3 cm, utiliza letra arial 12 con numeración de página, encabezado y pie de página, portada en forma manual	El documento no tiene un diseño de página con las márgenes especificadas, portada de forma manual.	Presenta un documento sin portada, con contenido poco estructurado.	

Redacción	El documento presenta redacción en forma impersonal, con coherencia, cohesión, utilizando fluidez lexical comprensible y orden en el texto.	El documento presenta redacción en forma impersonal, utilizando un vocabulario poco comprensible	El documento presenta redacción en forma personal, no es comprensible en su estructura.	El documento presenta redacción en forma personal, no hay hilación entre párrafos.	
Ortografía y puntuación	El documento presenta excelente ortografía y se evidencia adecuada utilización de los signos de puntuación.	El documento presenta fallas menores de ortografía y puntuación.	El documento presenta notorias fallas de ortografía y puntuación.	El documento presenta errores graves de ortografía y puntuación.	
Contenido	El documento tiene un propósito y un tema claros y bien planteados en coherencia con la justificación y planteamiento del problema.	El documento tiene un propósito y un tema claros, pero tiene uno o dos elementos que no parecen estar relacionados.	El propósito y el tema del documento son de alguna forma confusos o imprecisos.	El documento carece de propósito y de tema.	
Total					
Fecha de creación: Mar 31, 2015 04:33 pm (CDT)					

Bibliografía de apoyo



Cursos de aprendizaje, vídeos y tutoriales de Word 2013

<https://support.office.com/es-es/article/Cursos-de-aprendizaje-v%C3%ADdeos-y-tutoriales-de-Word-2013-14807f76-d2b5-44d6-af11-9c880c44e551?ui=es-ES&rs=es-ES&ad=ES>

Curso de Word 2013. aulaClic.

http://www.aulaclic.es/word-2013/t_6_1.htm

Guía práctica de Microsoft Word

http://www.docentesdelsagrado.edu.ar/Tutorial_word1.pdf



Actividad 2: Manejemos la hoja de cálculo

Propósito de la sección: Apropiar el manejo de la hoja de cálculo, reconociendo sus funciones y casos de aplicación.

Duración: 5 horas

Actividades de Aprendizaje

Excel es una aplicación que permite realizar hojas de cálculo, sirve para trabajar con los números de forma sencilla e intuitiva.

Cada hoja está conformada por filas, en dirección horizontal, identificadas con números naturales y columnas, designadas por letras mayúsculas en dirección vertical. La intersección entre filas y columnas forma las celdas, donde se escriben los datos que se van a relacionar. Por ejemplo A1, es la celda formada por la intersección de la columna A y la fila 1.

Excel es un libro, formado por múltiples hojas con la estructura descrita

anteriormente. Sirve para relacionar datos y obtener resultados numéricos de los

mismos, aplicando funciones básicas como: suma, resta, producto, división, porcentaje, promedio.

Trabajo Colaborativo y Saberes Previos



- En grupos de cuatro docentes observarán el video tutorial de Aula clic, que muestra el proceso descrito anteriormente, practicarán de forma individual y en cada ordenador lo visto en el video, demostrando los saberes previos que tiene cada docente para el manejo de la hoja de cálculo.

Docentes recuerden que para ver el video deben hacer clic en el siguiente enlace



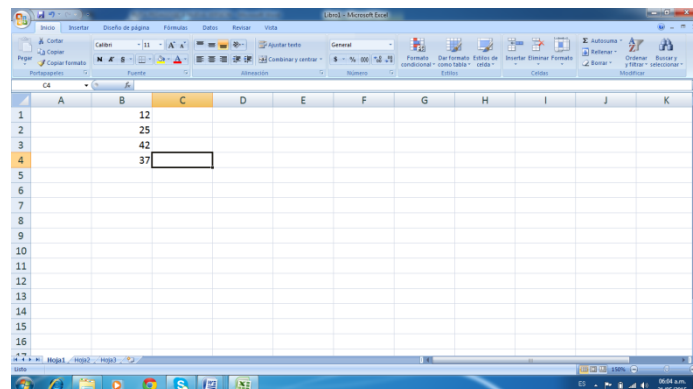
<https://www.youtube.com/watch?v=3y-mE8oJDo4&list=PL21B5660DC5587003>

Procesos de aprendizaje y apropiación del conocimiento




Posteriormente las docentes formadoras explicarán en el Smart TV los elementos y funciones básicas de Excel y cada docente practicará de forma simultánea en su ordenador.

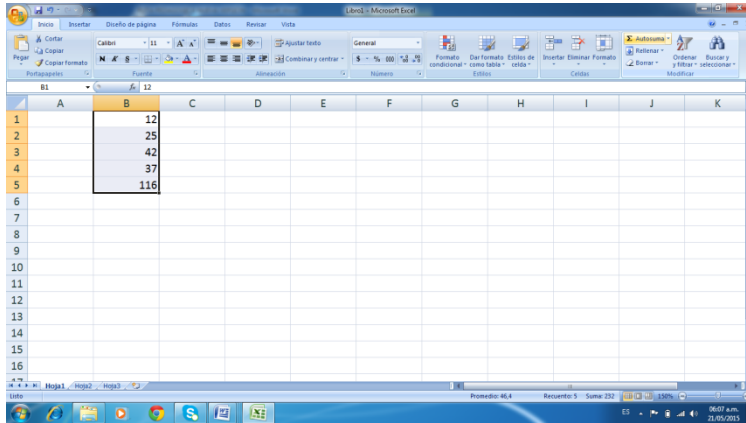
De igual manera profundizarán el aprendizaje de Excel, leyendo el siguiente [manual](#) abriendo el hipervínculo (que aparece en color azul), para lo cual presionarán las teclas Ctrl y clic izquierdo, donde se explicará de manera sencilla las funciones y realización de gráficos a



través de lecciones.

Ahora asimilarán la forma de realizar operaciones sencillas utilizando el programa, por ejemplo: Anotarán algunas cantidades en las celdas: B1, B2, B3, B4

Luego las señalarán con clic sostenido, le darán clic al icono de Autosuma  y aparecerá el resultado automáticamente.

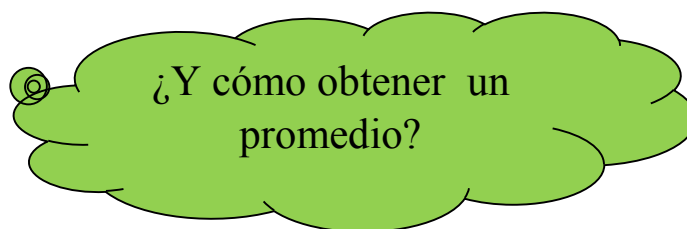


También se realizarán ejemplos con las operaciones de resta, multiplicación y división, escribirán cada operación directamente en la barra de fórmulas y darán enter para obtener el resultado: $4*5$, enter 20. $20/5$, enter 4, $8-5$, enter 3,

Hora de practicar..



Los profesores, ahora van a realizar tres o cuatro operaciones básicas usando los conceptos y comandos asimilados.

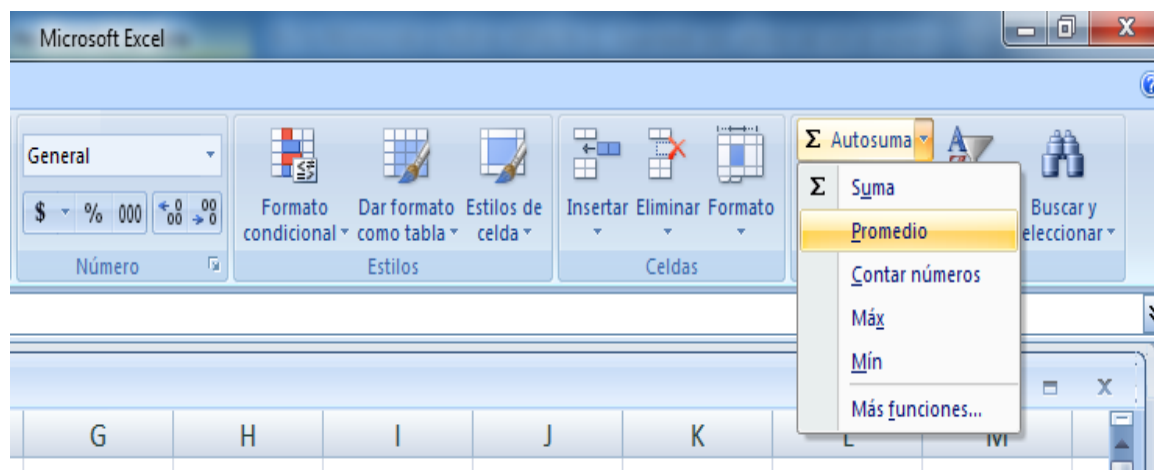


- Aprenderán a obtener un promedio, para ello seguirán los siguientes pasos: ingresarán la lista de estudiantes con su respectiva edad, ubicando el dato nombre en la columna A y el dato edad en la columna B, y en sus celdas respectivas.

NOMBRE	EDAD
Chavarría Villa Yorbin Andrés	10
Duque Arias Federico	12
García Gallo Nicoll	10
García Hernández Deyner	11
García Hernández Mateo	8
García Mazo Kevin Estiven	9
García Zapata Valentina	9
Gómez Mazo Camila	10
Henao García Daniel	10
Hernández González Juan Stiven	10

Señalarán con clic sostenido la columna B donde están las edades.

Luego darán clic en la pestaña del icono de autosuma, y seleccionarán promedio, así como muestra la imagen



Le darán enter, apareciendo el promedio de los datos numéricos ingresados.

NOMBRE	EDAD
Chavarría Villa Yorbin Andrés	10
Duque Arias Federico	12
García Gallo Nicoll	10
García Hernández Deyner	11
García Hernández Mateo	8
García Mazo Kevin Estiven	9
García Zapata Valentina	9
Gómez Mazo Camila	10
Henaó García Daniel	10
Hernández González Juan Stiven	10
Jaramillo Martínez Valentina	10
Londoño Diana Zuleima	10

Hora de practicar...



Ahora sí, llegó su turno, profesores a sacar promedios, pueden hacerlo de su salario durante un año, de las edades de sus compañeros, ustedes eligen el dato que prefieran para hacerlo.

Tabularán los datos estadísticos del rendimiento académico de cada uno de nuestros grupos, en cada una de las áreas del conocimiento ofrecidas en nuestra Institución.

Para esta actividad las maestras formadoras llevarán cada uno de los consolidados académicos de cada grupo los cuales se entregarán como material de insumo con los datos que permitirán hacer los gráficos.

De esta manera, analizarán y cuantificarán el desempeño de cada estudiante en las

diferentes áreas, para esto crearán una hoja de cálculo con la asesoría de las docentes formadoras.

En la hoja de cálculo deberán aparecer los siguientes datos:

- Título: Rendimiento académico grado _____
- A1: Áreas.
- A2: Desempeños
- A3: Desempeño superior
- A4: Desempeño alto
- A5: Desempeño básico
- A6: Desempeño bajo
- B2: Matemáticas
- C2: Ciencias Sociales
- D2: Ciencias Naturales
- E2: Educación Religiosa
- F2: Educación Ética
- G2: Educación física
- H2: Inglés
- I2: Ed. Artística
- J2: Lengua Castellana
- Número de estudiantes por cada promedio

Debemos seguir el ejemplo:

	àrea								
Desempeño	Matemáticas	ciencias Sociales	ciencias Naturales	Educación Religiosa	Educación ética	Educación física	Inglés	E. Artística	Lengua castellana
superior	4	5	15	12	14	24	0	36	0
alto	10	5	8	12	6	6	10	0	0
básico	20	25	7	6	10	6	20	0	0
bajo	2	1	6	6	6	0	6	0	36

Se explicará cómo insertar gráficos para relacionar la información y obtener datos estadísticos, los docentes deberán seguir la guía de la explicación de forma simultánea.

- Insertarán gráficos:

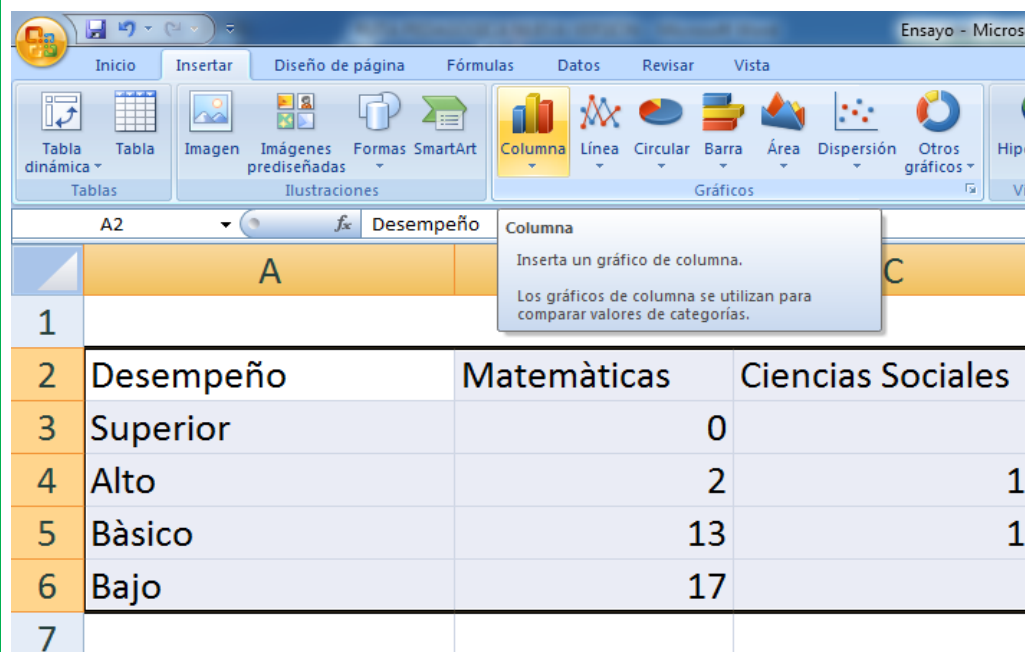
Paso 1:

Seleccionarán las celdas que van a graficar, incluyendo los títulos de las columnas y las etiquetas de fila. Estas celdas serán los datos de origen del gráfico.

	àrea							
Desempeño	Matemáticas	Ciencias Sociales	Ciencias Naturales	Lengua Castellana	Ed. Religiosa	Inglés	Tecnología e Inf	
Superior	0	4	0	0	0	5		
Alto	2	10	3	7	3	3		
Básico	13	18	20	17	29	19		
Bajo	17	0	9	8	0	5		

Paso 2:

Harán clic en la pestaña **Insertar**. Luego, ubicarán el grupo *Gráficos* y seleccionarán la categoría de gráfico deseado.

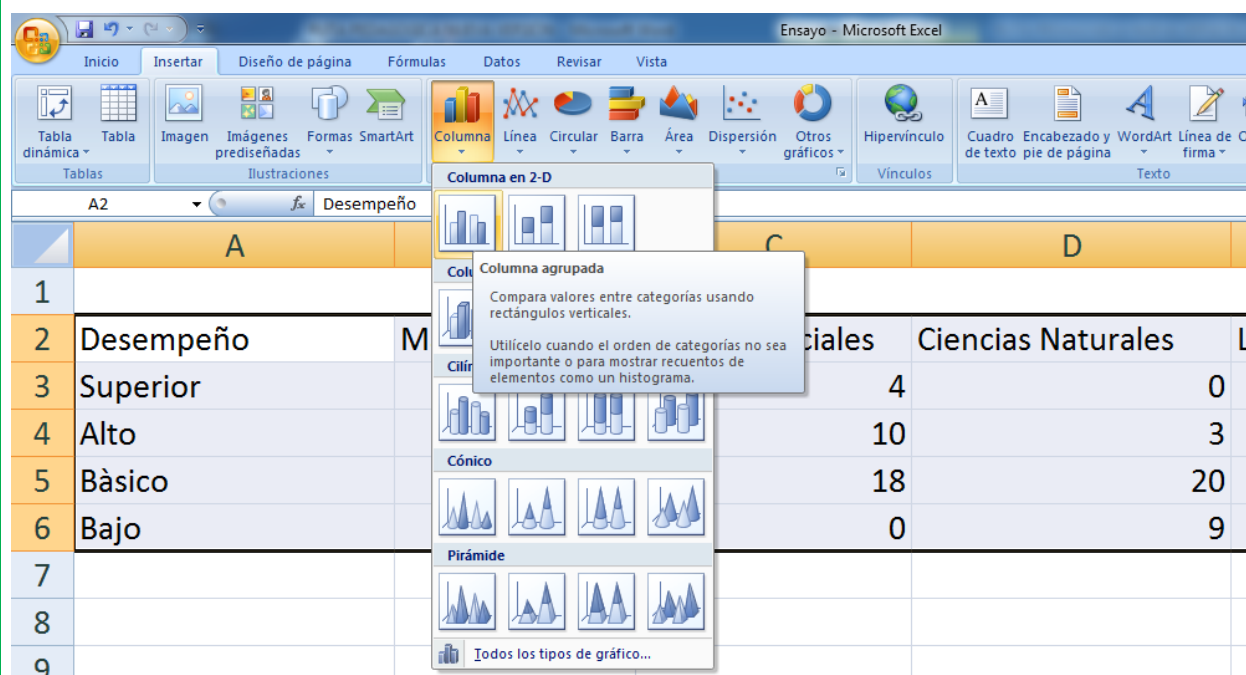


En esta imagen se muestra la interfaz de Microsoft Excel con la pestaña **Insertar** activa. El grupo de **Gráficos** está seleccionado, mostrando opciones como **Columna**, **Línea**, **Circular**, **Barra**, **Área**, **Dispersión** y **Otros gráficos**. Un menú desplegable para **Columna** está abierto, mostrando un tooltip que indica: "Inserta un gráfico de columna. Los gráficos de columna se utilizan para comparar valores de categorías."

	A	B	C
1			
2	Desempeño	Matemáticas	Ciencias Sociales
3	Superior		0
4	Alto		2
5	Básico		13
6	Bajo		17
7			

Paso 3:

seleccionarán el tipo de gráfico que desea en el menú desplegable

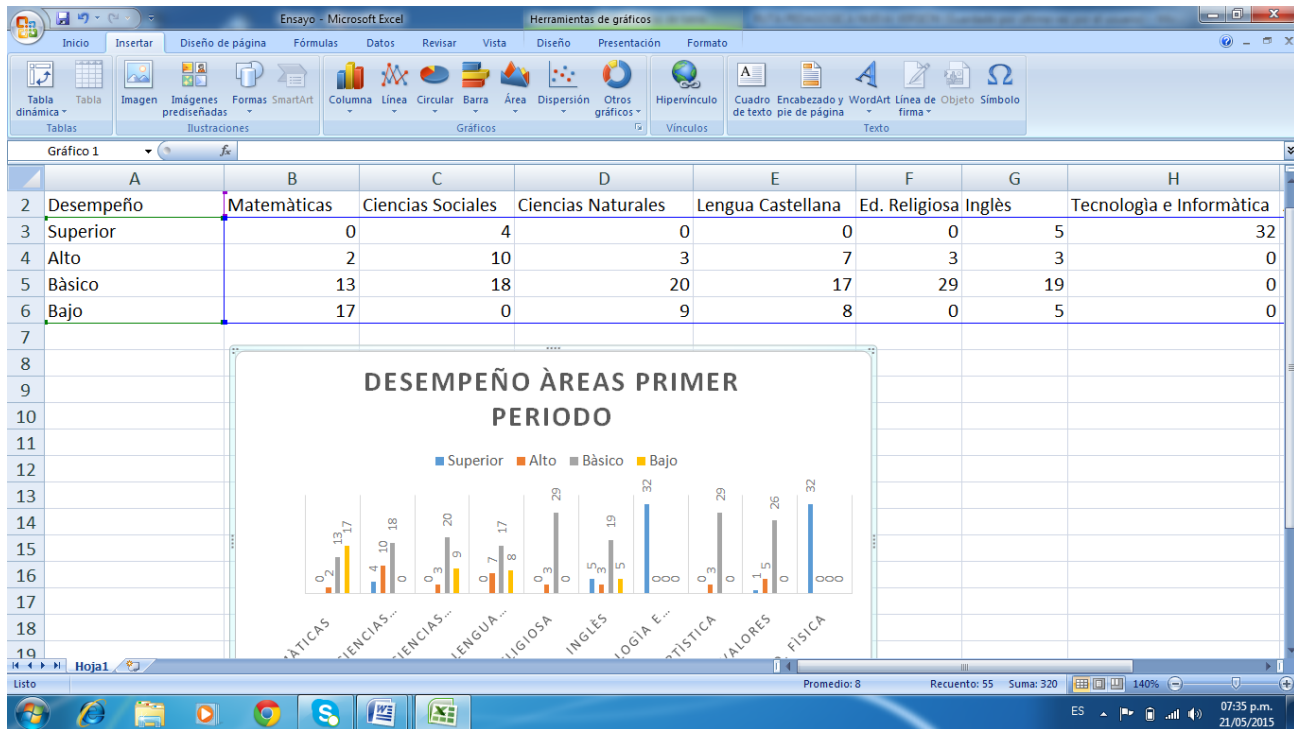


En esta imagen se muestra la interfaz de Microsoft Excel con la pestaña **Insertar** activa. El grupo de **Gráficos** está seleccionado, mostrando opciones como **Columna**, **Línea**, **Circular**, **Barra**, **Área**, **Dispersión** y **Otros gráficos**. El menú desplegable para **Columna** está abierto, mostrando un sub-menú **Columna en 2-D** con opciones como **Columna agrupada**, **Cónica** y **Pirámide**. Un tooltip para **Columna agrupada** está visible, indicando: "Compara valores entre categorías usando rectángulos verticales. Utilízelo cuando el orden de categorías no sea importante o para mostrar recuentos de elementos como un histograma."

	A	B	C	D
1				
2	Desempeño	Matemáticas	Ciencias Sociales	Ciencias Naturales
3	Superior		4	0
4	Alto		10	3
5	Básico		18	20
6	Bajo		0	9
7				
8				
9				

Paso 4:

El gráfico aparecerá en la hoja de cálculo.



- Luego de que obtengan el gráfico cada docente participante deberá hacer un texto interpretativo en el Word con los resultados obtenidos.

Hora de practicar...



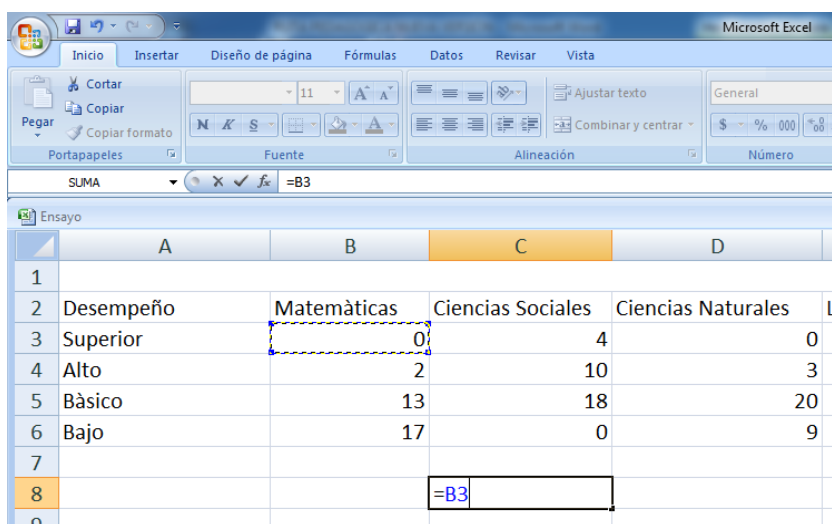
Es el momento de practicar y aplicar lo aprendido, ingresa datos sobre el número de estudiantes que has tenido a lo largo de tu carrera como docente, realiza el gráfico correspondiente.

¿Cómo aplicar los operadores de comparación?

Usarán los operadores de comparación, para que sea más fácil y práctico hallar las repuestas a las preguntas. ¿Cuál es el área de mayor y el área de menor rendimiento?

Con mucha atención, seguirán las instrucciones de las docentes formadoras:

- Colocarán el signo igual (=), en una de las celdas, puede ser debajo de la información de las áreas.
- Señalarán la celda donde está el primer dato que vamos a comparar



The screenshot shows the Microsoft Excel interface. The ribbon includes 'Inicio', 'Insertar', 'Diseño de página', 'Fórmulas', 'Datos', 'Revisar', and 'Vista'. The 'Fórmulas' ribbon is active, showing options like 'SUMA', 'Cortar', 'Copiar', 'Copiar formato', 'Fuente', 'Alineación', and 'Número'. The spreadsheet has columns A, B, C, and D, and rows 1 through 9. The data is as follows:

	A	B	C	D
1				
2	Desempeño	Matemáticas	Ciencias Sociales	Ciencias Naturales
3	Superior	0	4	0
4	Alto	2	10	3
5	Básico	13	18	20
6	Bajo	17	0	9
7				
8			=B3	
9				

Ahora dependerá de lo que quiera indagar, es decir, si desea saber si la cantidad es mayor, colocar el signo mayor, que lo haremos presionando la tecla shif y la tecla donde están os signos > y <.

The screenshot shows Microsoft Excel with the following data in the worksheet:

	A	B	C	D
1				
2	Desempeño	Matemàtiques	Ciencias Sociales	Ciencias Naturales
3	Superior	0	4	0
4	Alto	2	10	3
5	Bàsico	13	18	20
6	Bajo	17	0	9
7				
8			=B3>C4	
9				

Después señalarán la otra celda.

Seguidamente darán enter, si la relación de comparación es cierta, aparecerá la palabra verdadero, o por el contrario saldrá la palabra falso.

The screenshot shows Microsoft Excel with the following data in the worksheet:

	A	B	C	D	E
1					àrea
2	Desempeño	Matemàtiques	Ciencias Sociales	Ciencias Naturales	Lengua Castellana
3	Superior	0	4	0	0
4	Alto	2	10	3	7
5	Bàsico	13	18	20	17
6	Bajo	17	0	9	8
7					
8			FALSO		
9					

Si necesitan saber si la cantidad es menor que la otra, procederán de la misma manera que en el caso anterior, pero ya colocando el signo menor.

Si pretenden saber si son iguales, colocarán el signo igual (=), después de la primer dato ingresado Si lo solicitado es saber si son diferentes las cantidades, van a colocar

los signos menor (<) y mayor (>) al mismo tiempo después del primer dato ingresado, (cuando han señalado la celda)

Hora de practicar...



Van a utilizar los operadores de comparación, ingresarán datos de cantidades puede ser el valor de tus compras mensuales, las deuda que tienes, el salario y comienza a hacer comparaciones usando dichos operadores.

Bibliografía de apoyo



Cursos de aprendizaje, vídeos y tutoriales de Word 2013

<https://support.office.com/es-es/article/Cursos-de-aprendizaje-v%C3%ADdeos-y-tutoriales-de-Word-2013-14807f76-d2b5-44d6-af11-9c880c44e551?ui=es-ES&rs=es-ES&ad=ES>

Curso de Word 2013. Aula Clic.

http://www.aulaclic.es/word-2013/t_6_1.htm

Guía práctica de Microsoft Word

http://www.docentesdelsagrado.edu.ar/Tutorial_word1.pdf

Curso Aula clic sobre Excel:

<https://www.youtube.com/watch?v=3y-mE8oJDo4&list=PL21B5660DC5587003>

Documentos guía:

<http://www.uv.mx/personal/llopez/files/2013/03/Manual-Microsoft-Office-Excel-2010.pdf>

http://www.gcfaprendelibre.org/tecnologia/curso/microsoft_excel_2010/trabajar_con_graficos_en_excel_2010/3.do

Manual Excel

http://www.cursosmultimedia.org/moodle/CursodeExcel2013/manual_excel2013.pdf

Cursos de aprendizaje, vídeos y tutoriales 2013. <https://support.office.com/es-es/article/Cursos-de-aprendizaje-v%C3%ADdeos-y-tutoriales-de-Excel-2013-aaae974d-3f47-41d9-895e-97a71c2e8a4a?ui=es-ES&rs=es-ES&ad=ES>

Evaluemos el desarrollo de actividad 2: Manejemos la hoja de cálculo

Ruta de formación Apropriación de las TIC en la práctica docente

RubiStar (
<http://rubistar.4teachers.org>)

Competencia: Utiliza apropiadamente recursos de Ofimática (procesador de texto, hoja de cálculo y presentador de ideas) como estrategias para el diseño y aplicación de contenidos pedagógicos.

Manejo de hoja de calculo

Maestro
participante _____

Criterio	4.0 Desempeño Superior	3.0 Desempeño Alto	2.0 Desempeño Básico	1.0 Desempeño Bajo	Calificación
Tipo de grafico escogido	El gráfico coincide bien con los datos, es fácil de interpretar. Es adecuado al rendimiento académico de cada grupo.	El gráfico es adecuado y no confunde los datos del rendimiento académico de cada grupo, pero la interpretación de los mismos es algo	El gráfico confunde algunos de los datos del rendimiento académico de cada grupo. Y la interpretación de los mismos es algo	El gráfico no considera los datos del rendimiento académico de cada grupo, su interpretació	

		difícil.	difícil.	n resulta imposible.	
Tabla de datos	Los datos en la tabla están bien organizados, son precisos y fáciles de leer. La tabla de datos contiene información precisa y acorde con la información suministrada con anticipación.	Los datos en la tabla están organizados, son precisos y fáciles de leer.	La tabla de datos esta desordenada lo cual hace difícil su lectura. Los datos en la tabla son precisos y fáciles de leer.	Los datos en la tabla no son precisos y/o no se pueden leer. La tabla de datos no coincide con la información suministrada.	
Titulo	El título es creativo y está claramente relacionado con el problema expuesto en el gráfico. El título está ubicado arriba del gráfico.	El título está claramente relacionado con el problema expuesto en el gráfico y está ubicado arriba del gráfico.	El título está presente arriba del gráfico, pero no tiene relación con el problema expuesto.	El título no está presente.	
Etiquetando el eje X	El eje X y el eje Y tienen un etiquetado claro y ordenado que describe las unidades usadas para las variables	El eje X y el eje Y tienen un etiquetado claro que describe las unidades usadas para la variable independiente.	El eje X y el eje Y está etiquetados incorrectamente.	El eje X y el eje Y no está etiquetados.	

	independientes (áreas) y dependientes (desempeños y notas)	(Áreas) y dependiente (desempeños y notas).			
Leyenda	La leyenda está ubicada a la derecha del gráfico, es acorde y al problema expuesto. Ayuda a la interpretación del gráfico.	La leyenda está ubicada a la derecha del gráfico, es acorde pero poco clara.	La leyenda está ubicada en otro lugar y es acorde.	La leyenda no está y/o no corresponde al problema expuesto en el gráfico.	
Total					
Date Created: March 31, 2015					



Actividad 3: PowerPoint: presentador de ideas

Duración: 4 horas

Propósito de la sección: utilizar la herramienta PowerPoint en la enseñanza - aprendizaje.

Actividades de aprendizaje

El programa contempla la posibilidad de utilizar texto, imágenes, música y animaciones. De este modo, la creatividad del usuario resulta decisiva para que las presentaciones sean atractivas y consigan mantener la atención del receptor.

PowerPoint hace parte del paquete Microsoft Office junto a Word, Excel y otros programas. Por sus características, es la mejor opción ofrecida por Microsoft para dictar una clase, lanzar un producto o comunicar una idea ante una audiencia.

Trabajo colaborativo



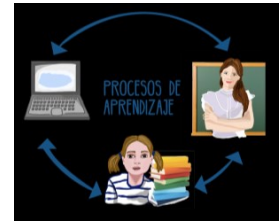
En equipos de trabajo, conformados por cuatro docentes de forma libre, Los docentes observaran el video tutorial de aula clic, para aprender de forma más fácil el uso de esta herramienta.

IMPORTANTE

Apreciado maestro, para visualizar el video por favor abre el siguiente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=D2WhhzouX20&list=PLomN>

Procesos de aprendizaje y apropiación del conocimiento



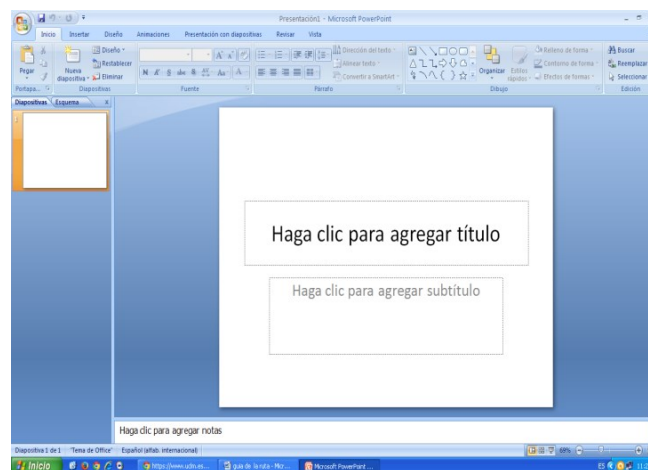
Las docentes formadoras guían a los maestros participantes para ingresar al programa PowerPoint, Primero se indicará como se entra en el programa, el cual aparecerá con una transparencia en blanco.

Dan clic en "inicio" para abrir el programa de PowerPoint:

Este es el icono donde darán clic para iniciar:



- En esta pantalla aparece la diapositiva con la que se va a trabajar



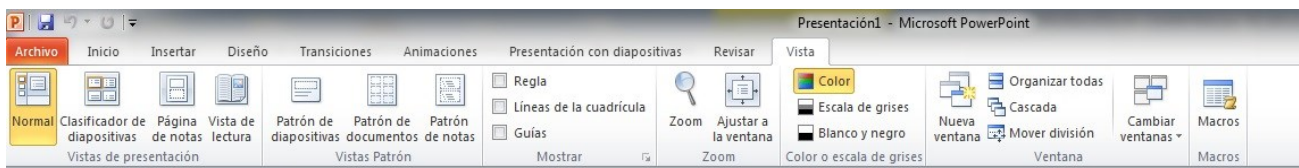
- Luego las docentes formadoras explicarán el funcionamiento de la barra de tareas que es muy similar en todos los programas de oficcce

Barras: Existen diferentes tipos de barras, las cuales se explicarán a continuación:

Barra de título Contiene el nombre del documento sobre el que se está trabajando en ese momento el cual tendrá un nombre provisional hasta que guarde, en el extremo de la derecha está los botones minimizar, maximizar, restaurar y cerrar ventana.

Las Barras de menú Contiene todas las posibilidades de PowerPoint como: archivo, edición, vista, insertar, formato, dibujar, y ayuda, entre otros.

- Ejemplo:

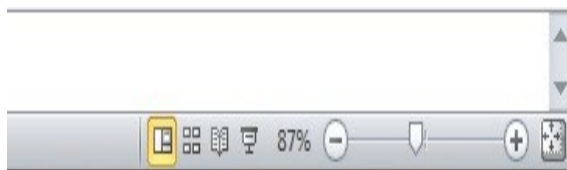


Las barras de desplazamiento Esta barra permite el desplazamiento por las partes de la diapositiva que no cojan en la pantalla, se desplaza la barra arrastrándola con el ratón permite aumentar o disminuir el zoom para ver la presentación de acuerdo a la necesidad se puede ver de dos formas:

a)




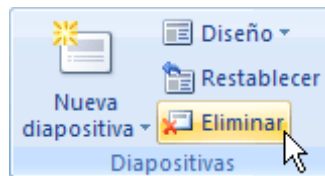
b)



Cuando se termine de trabajar con la primera diapositiva (pegarla, escribir sobre ella, y darle los efectos que deseas, incluyendo tipo, tamaño y color de letra). Dar clic en la barra

de opciones, en "Nueva diapositiva", y abrirá otra hoja en blanco para trabajar igual que con la anterior.


Cada diapositiva lleva un número. Si quieres cambiar el orden de aparición de las diapositivas, solo pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre  y sin soltarlo arrástralo hasta la posición donde quieras moverla, una vez situado suelta el botón y automáticamente la diapositiva se desplazará y se reenumerarán todas las diapositivas. Si quieres eliminar alguna o algunas de las diapositivas, simplemente selecciónala y dale clic en "eliminar":



O la "corta" con las tijeras que tienes arriba a la derecha:

PONIENDO TEXTO SOBRE LA DIAPOSITIVA

Para añadir un nuevo cuadro de texto haz clic en el botón "Cuadro de texto" de la pestaña "Insertar", que está en barra de opciones.

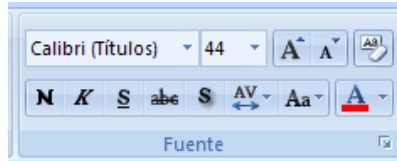
Verás como el cursor toma este aspecto , donde quieras insertar el nuevo cuadro de texto haz clic con el botón izquierdo del ratón, manteniéndolo pulsado arrástralo para definir el tamaño del cuadro de texto y suéltalo cuando tengas el tamaño deseado. Dentro del cuadro tienes el punto de inserción que te indica que puedes empezar a escribir el texto.

Introduce el texto.

Una vez hayas terminado de insertar el texto haz clic en otra parte de la diapositiva o pulsa dos veces ESC.

DANDO CAMBIOS AL TEXTO:

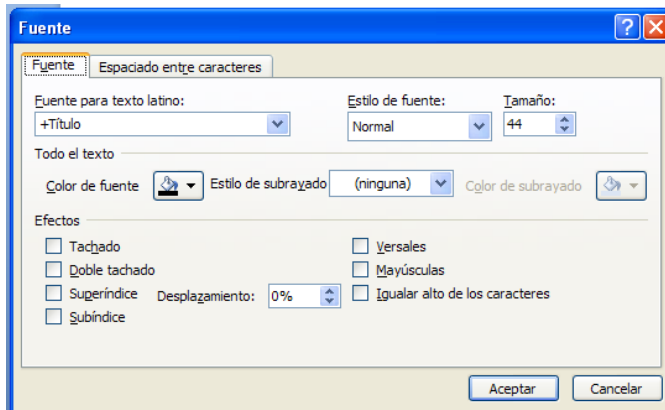
PowerPoint permite cambiar la fuente, el tamaño y el color de los textos fácilmente. Para ello se tiene la sección "Fuente" en la pestaña "Inicio" utilizando el cuadro de "diálogo Fuente".



Primero tienes que seleccionar el texto al que quieres cambiarle el aspecto.

Para abrir el "cuadro de diálogo" se hace clic en la flecha que se encuentra al pie de la sección.

Se abrirá una ventana similar a la que te mostramos a continuación:



INSERTANDO SONIDO A PRESENTACION

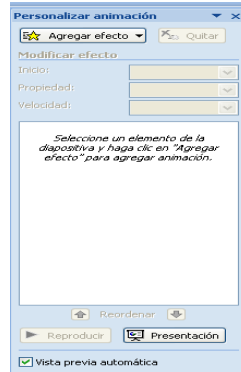
Para insertar un sonido en una presentación despliega la pestaña "Insertar" y elige "Sonido".

Después aparecerá una lista donde podrás insertar un sonido que ya tengas almacenado en tu ordenador (con la opción "Sonido de archivo"), o grabar tú mismo el sonido e incluso insertar como sonido una pista de un CD de audio.



ANIMACIONES DE TEXTOS Y/O DIAPOSITIVAS

En las presentaciones se puede dar movimiento a los objetos que forman parte de ellas e incluso al texto haciéndolas así más profesionales o más divertidas, además de conseguir llamar la atención de las personas que la están viendo.



Para animar un texto u objeto lo primero que hay que hacer es seleccionarlo (poniendo el mouse sobre el mismo), a continuación ir a la pestaña "Animaciones" y "Personalizar animación".

Después aparecerá en el panel de "Personalizar animación".

En este panel aparece el botón desplegable "Agregar efecto" en la cual seleccionaremos el tipo de efecto que se quiere aplicar, incluso se puede elegir la trayectoria exacta del movimiento seleccionándola del menú "Trayectorias de desplazamiento".

Pueden utilizar el botón "Quitar" para eliminar alguna animación que se haya aplicado a algún texto.

En la lista desplegable Inicio se puede seleccionar cuándo se quiere que se aplique la animación (al hacer clic sobre el ratón, después de la anterior diapositiva, etc.).

Las demás listas desplegables cambiarán en función del tipo de movimiento y el inicio del mismo.

La velocidad suele ser una característica común por lo que se puede controlarla en casi todas las animaciones que se aplique a un objeto.

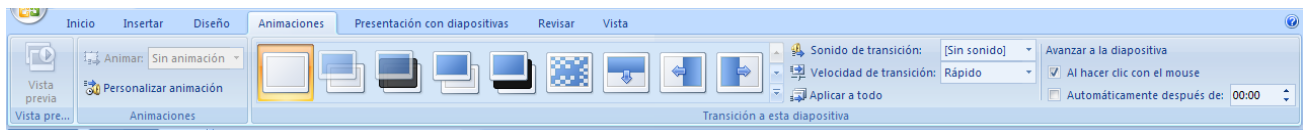
La lista que aparece debajo de velocidad muestra las distintas animaciones que se han aplicado a los objetos de la diapositiva, como podrás comprobar aparecen en orden.

El botón "Reproducir" te muestra la diapositiva tal y como quedará con las animaciones que se han aplicado.


TRANSICION DE DIAPOSITIVA

La "transición de diapositiva" permite determinar cómo va a producirse el paso de una diapositiva a la siguiente para producir efectos visuales más estéticos.

Para aplicar la transición a una diapositiva despliega la pestaña "Animaciones" y selecciona una de las opciones de Transición a esta diapositiva.



Los diferentes diseños te permiten seleccionar el movimiento de transición entre una diapositiva y la siguiente. Hay una lista muy larga de movimientos.

En la lista velocidad  **Rápido** podemos indicarle la velocidad de la transición entre una y otra diapositiva.

Incluso podemos insertar algún sonido de la lista Sonido  **[Sin sonido]**.

En la sección "Avanzar a la diapositiva" podemos indicarle que si para pasar de una diapositiva a la siguiente hay de hacer clic con el ratón o bien le indicas un tiempo de transición (1 minuto, 00:50 segundos, etc...)

Si quieres aplicar estas características a todas las diapositivas pulsa en el botón "Aplicar a todo".

Guardando el archivo PPT

Hasta arriba de tu barra de opciones, tienes un logo de Microsoft, (en la esquina a la izquierda), da clic ahí, y elige la opción de guardar como "Presentación PowerPoint". Te abrirá tu equipo para que elijas la carpeta dónde lo guardarás, abajo dice: "nombre de archivo" y en seguida dice "Presentación1". Borrás ese nombre, y pones el nombre que le has dado a tu presentación. Abajo de eso, dice "Tipo": "Presentación de PowerPoint", adelante tiene una flechita para que elijas el tipo de presentación que le darás. Dale clic donde dice "Presentación de PowerPoint, con diapositivas"

Hora de practicar....



IMPORTANTE

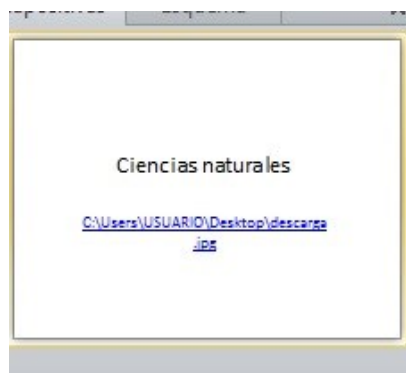
Creas una presentación en PowerPoint referente a tu área de desempeño

Las docentes formadoras guían a los maestros participantes para ingresar al programa PowerPoint, allí cada uno debe crear una presentación donde exponga un tema del currículo del área que atiende en el año escolar. Dichas diapositivas deben tener transiciones e hipervínculos. Para ello pueden usar una plantilla predeterminada como se muestra a continuación:

Ejemplo:



O usar una diapositiva en blanco ejemplo:



Por último cuando se crea una presentación puede después modificarla insertando, eliminando o copiando las diapositivas que necesite.

Evaluemos el desarrollo de actividad 3: PowerPoint: presentador de idea

Competencia: Utiliza apropiadamente recursos de Ofimática (procesador de texto, hoja de cálculo y presentador de ideas) como estrategias para el diseño y aplicación de contenidos pedagógicos.

Presentador de ideas

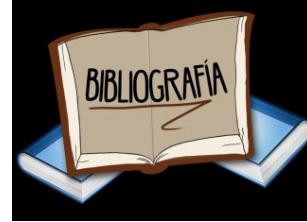
Docente _____
 Participante _____

CRITERIO	4,0 DESEMPEÑO SUPERIOR	3,0 DESEMPEÑO ALTO	2,0 DESEMPEÑO BÁSICO	1,0 DESEMPEÑO BAJO	Calificación
Contenido	Las diapositivas contienen información relevante. El contenido está basado en la información de las lecturas e incluye alguna otra adicional fundamentada en una investigación del tema. Es apropiada para los alumnos.	Las diapositivas contienen solamente alguna información relevante. El contenido está expuesto brevemente y se necesita más información. Incluye alguna información adicional fundada en una investigación del tema y es apropiada a los alumnos.	Las diapositivas contienen mínima información relevante. El contenido está ligeramente expuesto, pero se necesita más material. No incluye información adicional que denote una investigación del tema, no es apropiada para los	Las diapositivas no contienen información relevante. El contenido está encaminado, pero no elaborado, ni es apropiado para los alumnos.	

			alumnos.		
Imágenes	Las diapositivas son atractivas y el texto es comprensible. Se utilizan imágenes y efectos para realzar la presentación. El contenido tiene relación con las imágenes.	Las diapositivas son atractivas y el texto es comprensible. Más de la mitad las diapositivas contienen imágenes y efectos para realzar la presentación. El contenido tiene relación con las imágenes.	El texto es comprensible. La cantidad de texto es excesivo para el tamaño de las diapositivas. Menos de la mitad las diapositivas contienen imágenes y efectos para realzar la presentación. El contenido tiene relación solamente en ocasiones, con las imágenes.	El texto no es comprensible. La cantidad de texto es excesivo para el tamaño de las diapositivas. Pocas diapositivas contienen imágenes y efectos para realzar la presentación. El contenido tiene poca relación con las imágenes.	
Organización de la presentación	La presentación es coherente. Todo el material utiliza un lenguaje adecuado al tema y a la edad de los alumnos.	La presentación es coherente. La mayor parte del material utiliza un lenguaje adecuado al tema y a la edad de los alumnos.	Le falta coherencia a la presentación. La mayor parte del material utiliza un lenguaje adecuado al tema y a la edad de los alumnos.	Le falta coherencia a la presentación. El material utiliza un lenguaje poco adecuado al tema y a la edad de los alumnos.	

Puntuación	No hay faltas de ortografía ni errores gramaticales.	Tres o menos faltas de ortografía y/o errores de puntuación.	Cuatro errores de ortografía y/o errores gramaticales.	Más de cuatro errores de ortografía y de gramática.	
Originalidad	El producto demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas.	El producto demuestra cierta originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas y de perspicacia.	Usa ideas de otras personas (dándoles crédito), pero no hay casi evidencia de ideas originales.	Usa ideas de otras personas, pero no les da crédito.	
Colores, diseño y transición	Utiliza contraste de colores claros. Utiliza un diseño y transición consistente.	Utiliza contraste adecuado e imágenes no muy claras.	Utiliza colores muy confusos. El diseño y las transiciones son poco consistentes.	Utiliza colores muy confusos. El diseño y las transiciones son inconsistentes.	
					Total
Date Created: April 01, 2015					

Bibliografía de apoyo



<https://www.uclm.es/profesorado/raulmmartin/Ofimatica/powerpoint.pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=D2WhhzpuX20&list=PLo>

https://support.office.com/es-es/article/Tareas-b%C3%A1sicas-en-PowerPoint-2010-35308dfb-792d-400a-b69a-1188b019c66a?ui=es-ES&rs=es-ES&ad=ES#_toc255815779

https://support.office.com/es-es/article/Tareas-b%C3%A1sicas-en-PowerPoint-2010-35308dfb-792d-400a-b69a-1188b019c66a?ui=es-ES&rs=es-ES&ad=ES#_toc255815780

https://support.office.com/es-es/article/Tareas-b%C3%A1sicas-en-PowerPoint-2010-35308dfb-792d-400a-b69a-1188b019c66a?ui=es-ES&rs=es-ES&ad=ES#_toc255815781

https://support.office.com/es-es/article/Tareas-b%C3%A1sicas-en-PowerPoint-2010-35308dfb-792d-400a-b69a-1188b019c66a?ui=es-ES&rs=es-ES&ad=ES#_toc255815782

https://support.office.com/es-es/article/Tareas-b%C3%A1sicas-en-PowerPoint-2010-35308dfb-792d-400a-b69a-1188b019c66a?ui=es-ES&rs=es-ES&ad=ES#_toc255815783

https://support.office.com/es-es/article/Tareas-b%C3%A1sicas-en-PowerPoint-2010-35308dfb-792d-400a-b69a-1188b019c66a?ui=es-ES&rs=es-ES&ad=ES#_toc255815784

Fase 2 Profundización de conocimiento, contiene los elementos estructurales que conforman, estos son: título de la fase, duración temática, propósito general de formación, propósito de aprendizaje de la fase, competencia a fortalecer, breve presentación del tema y las temáticas a desarrollar.

FASE 2	Duración	15 horas
Profundización de conocimiento	Fecha	
Temática: Temática: Exploración de plataformas con recursos educativos evaluando su pertinencia.		
Propósito General de la formación: Contribuir al mejoramiento de las competencias TIC de los docentes de la I. E. Pbro. Ricardo Luis Gutiérrez Tobón logrando la apropiación en las prácticas pedagógicas. .		
Propósitos de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Conocer el portafolio de servicios de la plataforma "ciudad Educativa" mediante una exploración guía para su apropiación en los procesos de enseñanza aprendizaje. • Explorar y evaluar las herramientas y servicios que ofrece el Metaportal Antioquia Digital, identificando su pertinencia dentro de las prácticas docentes. 		
Competencias: <ul style="list-style-type: none"> • Conoce los servicios que ofrece la plataforma "Ciudad educativa" creada por (Núcleo Software SAS, 2005) para apoyar el proceso de enseñanza. • Incorpora en los planes de aula actividades que integren las TIC, con el propósito de contribuir al fortalecimiento de competencias de los estudiantes. • Conoce y utiliza herramientas de apoyo al proceso educativo: Portafolio 		

digital, página web, blog, video interactivo para motivar a los estudiantes en la adquisición de competencias básicas.

- Identifica paquetes de software educativo y recursos Web, evaluando su pertinencia y adaptándolos a las necesidades de los estudiantes.

Competencias:

- Elabora materiales en línea (virtuales) que contribuyan a profundizar la comprensión de conceptos por parte de los estudiantes.
- Selecciona y evalúa apropiadamente contenidos digitales con un potencial pedagógico para generar competencias TIC en los estudiantes.

PRESENTACIÓN DEL TEMA:

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación con el transcurrir del tiempo han ido evolucionando gracias a la interconexión a través de la red. Por tal razón han generado gran impacto en el ámbito educativo transformando los procesos de enseñanza - aprendizaje, es por ello que ahora es común ver en las instituciones la adopción de plataformas educativas como parte de sus políticas internas.

Las plataformas educativas según (Segura, 2009) "son aplicaciones que facilitan los entornos de enseñanza-aprendizaje mediante la integración de materiales didácticos, herramientas de comunicación, colaboración y gestión educativa, cada vez más los centros que utilizan las plataformas educativas como herramientas que ofrecen la posibilidad de ajustar su proyecto educativo y el plan de estudios a las necesidades de cada alumno en la enseñanza presencial.

Las plataformas educativas facilitan la creación y gestión de contenidos y el desarrollo de actividades educativas permitiendo llegar a la elaboración de propuestas individualizadas para cada alumno. Para un mejor aprovechamiento de los contenidos y actividades se deben realizar siguiendo estándares que permitan su reutilización e interoperabilidad".

En Antioquia se cuenta con el Metaportal (Antioquia digital, 2013), es el programa de la Secretaría de Educación de Antioquia, consistente en brindar posibilidades de acceso y apropiación social de los ciudadanos a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y al conocimiento disponible mediante los diferentes medios y dispositivos tecnológicos, para el desarrollo de las capacidades y habilidades del Siglo XXI, que posibiliten la transformación educativa, cultural y económica del departamento de Antioquia.

A nivel institucional a partir del año 2013 y de acuerdo a las políticas institucionales se adopta la plataforma "Ciudad Educativa" para la gestión administrativa, académica y social de los procesos de enseñanza aprendizaje. Dicha plataforma busca integrar la familia, los docentes y administrativos a través de herramientas tecnológicas novedosas. Con la inmersión de la plataforma se tienen ventajas como: hacer reportes de calificaciones en tiempo real, conocer reportes estadísticos del rendimiento académico de los estudiantes, comunicación efectiva con los diferentes miembros de la comunidad, hacer reportes de convivencia socio-escolar, entre otras que hacen que Ciudad Educativa se convierta en un aliado para hacer que de los procesos educativos trasciendan del aula de clase.

Temas:

- Plataforma ciudad Educativa
- Metaportal Antioquia Digital



Actividad 4: conozcamos la Plataforma Ciudad Educativa

Ilustración 1: Tomado de

<http://www.ciudadeducativa.com/index.php/en/>

Duración: 10 horas

Propósito de la sección: Reconocer el portafolio de servicios de la plataforma Ciudad Educativa.

Actividades de aprendizaje

Trabajo colaborativo



En equipos de trabajo, conformados por cuatro docentes de forma libre, observaran el video motivacional de la plataforma Ciudad Educativa, el cual hace un breve recuento de la cotidianidad que se vive en las instituciones educativas y los cambios significativos al incorporar la plataforma.

IMPORTANTE....

Apreciado maestro, para visualizar el video por favor presionar las teclas Ctrl + clic sobre la imagen

- Luego de visualizar el video, se le entregará a cada equipo varios post- it, en ellos deben dar respuesta a las preguntas: ¿Qué es Ciudad Educativa?, ¿Qué ventaja trae para ti como docente la apropiación de la plataforma Ciudad Educativa a nivel institucional?, cada equipo debe elegir un líder para pegar cada post-it en el lugar asignado y socializar las respuestas.

Procesos de aprendizaje y apropiación del conocimiento



- Las maestras formadoras explicaran por medio de presentaciones de imágenes la plataforma Ciudad Educativa y su portafolio de servicios.

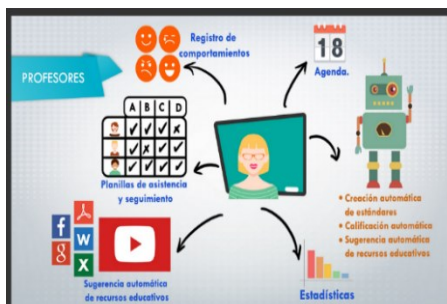
IMPORTANTE

Maestro, sigue este enlace para visualizar la presentación.

<http://www.ciudadeducativa.com/index.php/en/38-for-single-articles/74-caracteristicas-principale>



Imágenes tomadas de: <http://www.ciudadeducativa.com/index.php/en/38-for-single-articles/74-caracteristicas-principales>



IMPORTANTE....

Maestro, si deseas tener mayor información acerca del portafolio de servicios de la plataforma Ciudad Educativa lo invitamos a dar clic en el siguiente enlace.

<http://www.ciudadeducativa.com/docs/portafolio.pdf>

- b. Interfaz personal docente: las maestras formadoras explicarán detalladamente cada uno de los componentes del portafolio de servicios de la plataforma, luego se realiza el trabajo practico con el apoyo de las docentes, para el desarrollo de esta actividad cada docente debe ingresar a su interfaz a través del siguiente enlace <https://presbiteroricardo.ciudadeducativa.com/>, allí cada uno debe ingresar utilizando su usuario y contraseña, (tal como lo muestra el recuadro rojo). Posteriormente dar clic en "abrir aplicación"

The screenshot displays the login interface for a user named Presbitero Ricardo Luis Gutiérrez Tobón. The browser address bar shows the URL <https://presbiteroricardo.ciudadeducativa.com>. The page header features the 'CIUDAD EDUCATIVA' logo. On the left, a login form is highlighted with a red border, containing a field for 'Usuario o documento' with the value '43366426' and an 'Entrar' button. To the right, a tweet from 'Ciudad Educativa' is shown, mentioning student autonomy and connection with their school. The footer includes an 'Invitar' button and a link to invite others to the platform.

✚ Estando en la interfaz docente, se debe elegir el rol docente para empezar a ingresar los datos.

Menú Principal: al dar clic en menú se puede visualizar todas las herramientas que

The screenshot shows the Ciudad Educativa web interface. At the top, the browser address bar displays the URL: <https://presbiteroricardo.ciudadeducativa.com/app/control/index.php?vcode=e7a7135edff5dc772a6aed9ffa5657d7&2f3fce343d1fcef2c79878f0>. The page title is "Matemáticas 3 1". A notification bar indicates: "La última vez calificaste a Ciudad Educativa con 100 puntos. Cuando quieras puedes volver a calificarnos".

On the left, the user profile section shows: "sin imagen", "Hola Marta Cecilia Barrientos Luján", "Bienvenido(a) a Ciudad Educativa .", and "Acceder a mi rol de Docente". The role is "Docente, Director de Grupo". Below this, the user name "403 Presbítero Ricardo Luis Gutiérrez Tobón" is displayed.

On the right, a vertical menu is shown with the following items: Inicio, Material (highlighted with a red box and labeled "MENÚ PRINCIPAL"), Descriptores, Actividades, Asistencia, Informes de periodo, Recuperaciones, Agenda, Estadísticas, Convivencia, Descargar informes, and Información personal. Above the menu, there are social media icons labeled "REDES SOCIALES".

ofrece Ciudad Educativa: agenda, estadísticas, convivencia, descarga de informes, información personal, salir, si se elige un área de conocimiento determinada en el menú se despliegan más opciones como material, descriptores, actividades, informes de periodo, recuperaciones.

DESCRIPCIÓN DEL MENÚ PRINCIPAL.

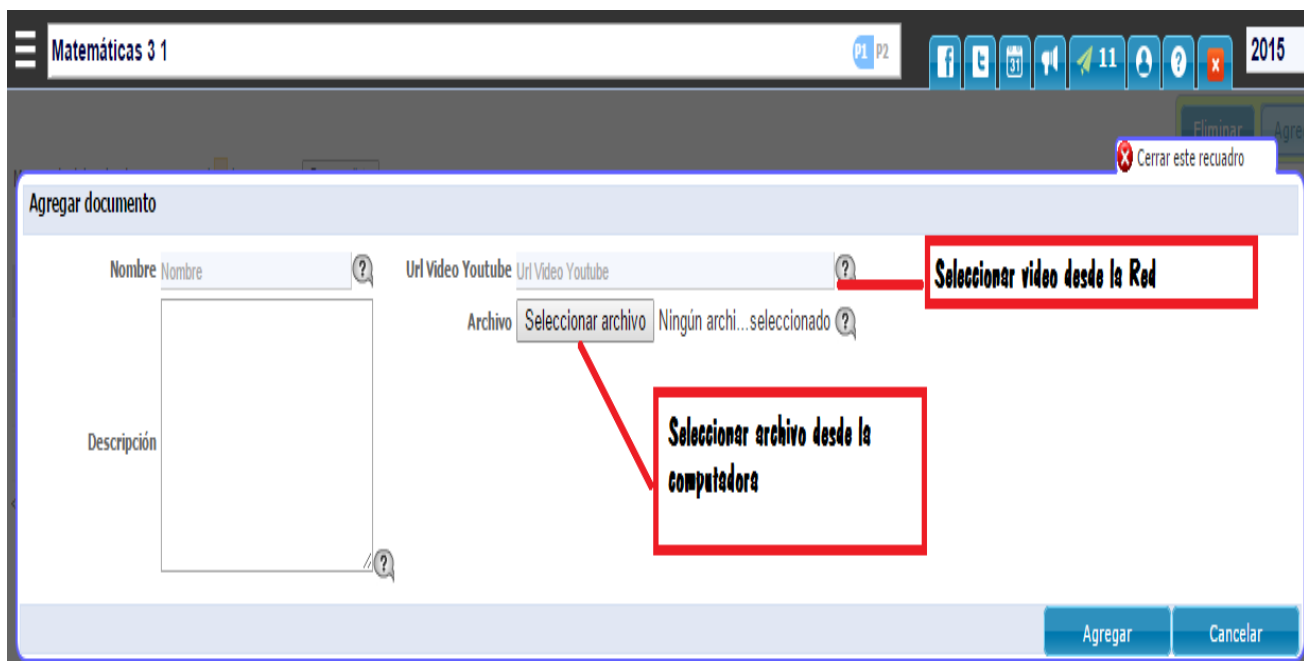


Material

Permite compartir documentos y videos a estudiantes, para hacerlo se

debe seguir los siguientes pasos:

Dar clic en el botón agregar que está ubicado en la parte superior derecha, debe aparecer una ventana como la siguiente: nombre, escribir el título del archivo, descripción, se hace un breve recuento de los detalles del archivo, url si es un video desde Youtube, para lo cual debe ingresar primero a Youtube, buscar el video, copiar la url del video y luego pegarla en el espacio indicado para que aparezca automáticamente en la interfaz del estudiante o seleccionar archivo si el documento esta guardado en el computador; para terminar dar clic en agregar.



Hora de Practicar...



- ✚ Cada docente participante debe agregar un video educativo desde YouTube a su interfaz, haciendo énfasis en una temática a trabajar en su área de conocimiento.

Descriptores

Se ingresan los indicadores de logro a trabajar durante el periodo académico. Para agregar un nuevo descriptor se procede de la siguiente forma:

- Dar clic en el botón descriptores, se encuentra en el menú principal. Luego seleccionar el tipo de indicador: cognitivo, evalúa el saber; procedimental, evalúa el saber hacer y actitudinal, evalúa el comportamiento.
- Seleccionar el periodo de evaluación.
- Título, se debe redactar en infinitivo ya que el sistema creará automáticamente el indicador de logro.
- Información opcional:
- Descripción, detallar el grupo de indicadores; recomendaciones en caso de perder, se hacen sugerencias en caso tal que el estudiante pierda el logro; tareas en caso de perder, trabajos adicionales en caso tal que el estudiante pierda el logro, esta información será añadida al informe del estudiante.
- Para finalizar dar clic en el botón **agregar**.

Valoración	Indicadores de logro
✓ S	Demuestro habilidades superiores para Título (en infinitivo) . También demuestro intenciones de aprender mas
✓ A	Tengo muy buenas habilidades para Título (en infinitivo) .
✓ Bs	Soy capaz de Título (en infinitivo) con algunas dificultades, aunque me esfuerzo por mejorar.
✗ Bj	Tengo dificultades para Título (en infinitivo) .

Hora de Practicar...



Cada docente participante agregará a su interfaz los descriptores de desempeño para su área de conocimiento o asignatura.



Actividades Se agregan las actividades calificables durante el periodo académico.

Aprendamos a agregar actividades a la plataforma.

IMPORTANTE...

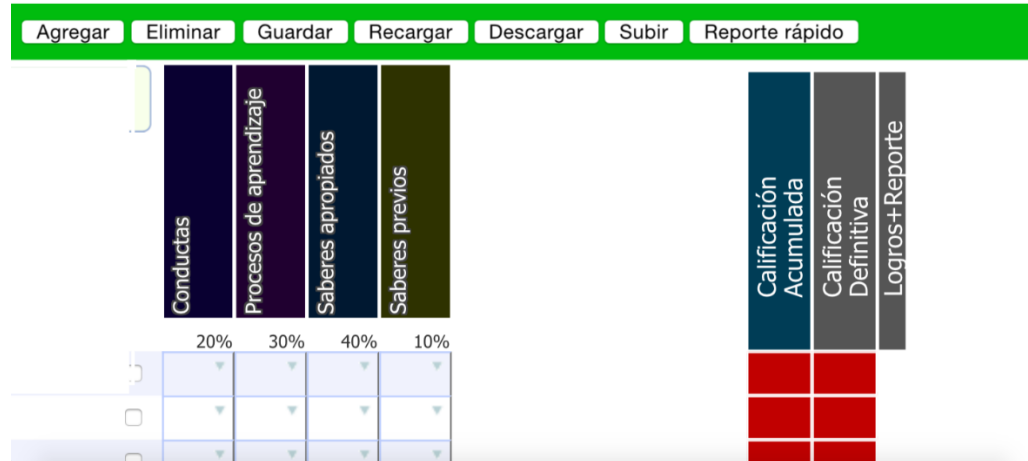
Apreciado maestro, recuerda que en nuestra Institución Educativa Pbro. Ricardo Luis Gutiérrez Tobón están establecidas las competencias y actividades a evaluar con su respectiva carga valorativa. (Ver gráfico)

COMPETENCIAS A EVALUAR, HERRAMIENTAS O ACTIVIDADES A UTILIZAR Y CARGA VALORATIVA

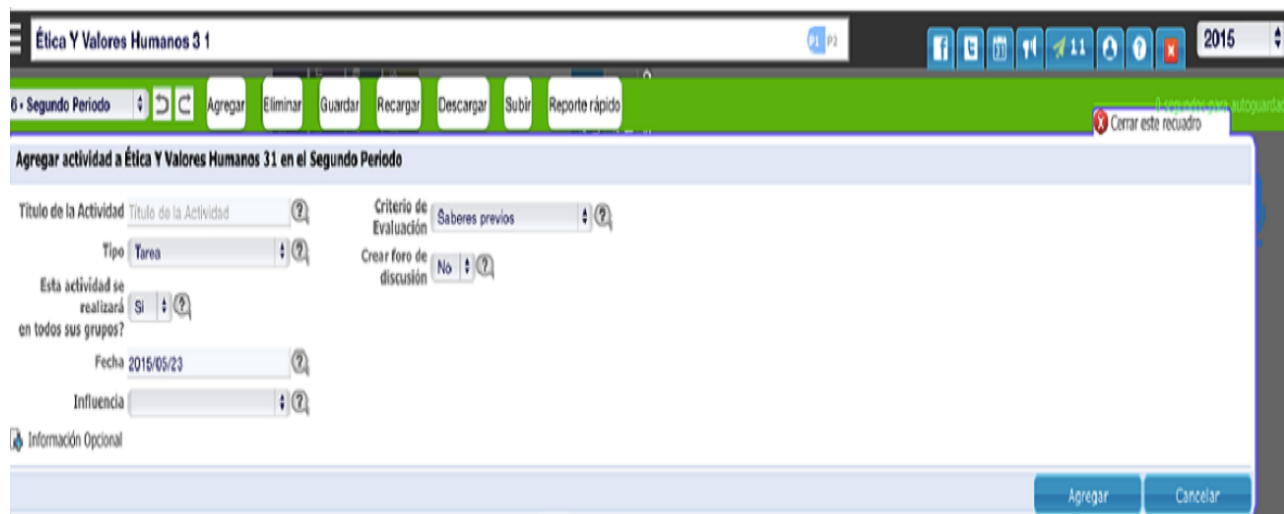


Competencias a evaluar	Saberes previos		Conductas		Procesos de aprendizaje			Saberes apropiados			
Carga valorativa	10%		20%		30%			40%			
Herramientas o actividades definidas por la institución	Cuaderno		Asistencia	Trabajo cooperativo		Evaluación parcial	Evaluación final		Evaluación parcial	Evaluación final	
Herramientas o actividades definidas por el profesor		Investigaciones, talleres, quíis, lecturas, otros			Investigaciones, talleres, quíis, lecturas, otros			Investigaciones, talleres, quíis, lecturas, otros			Investigaciones, talleres, quíis, lecturas, otros
Carga valorativa	5%	Otro 5%	5%	5%	Otro 10%	10%	10%	Otro 10%	10%	10%	Otro 20%

- Para iniciar se debe seleccionar el área o asignatura en la cual se van agregar las actividades, luego ir al menú principal y dar clic en actividades, y se abrirá una ventana como la siguiente.



- En esta ventana dar clic en agregar actividad.



- Ingresar la información en cada uno de los campos de la siguiente forma:
- Título de la actividad: es el nombre de la actividad, por ejemplo: evaluación, debe ser corto, si necesita dar más detalles de la actividad dar clic en agregar información opcional y utilice el campo **descripción**.
- Seleccione el tipo de actividad: dar clic en la pestaña y selecciona el tipo de actividad.
- Seleccione si la actividad es para todos los grupos: dar clic en la pestaña y seleccione de acuerdo a sus intereses.

- Seleccione la fecha: Al dar clic aparece de forma inmediata una ventana con el calendario, seleccione la fecha en la cual se va a calificar la actividad, esta fecha no debe estar por fuera del periodo académico.
- Influencia: Es el porcentaje de influencia que tendrá la actividad sobre la calificación definitiva. Dar clic en la pestaña y seleccionar la influencia en porcentaje.
- Criterio de evaluación: definir a cual criterio institucional responde la actividad. Dar clic en la pestaña y seleccionar.
- Foro de discusión: Puedes crear un foro de discusión sobre la actividad con todos los estudiantes del grupo, además, luego se puede configurar para que los estudiantes envíen las tareas como archivos adjuntos.
- Información adicional: Aquí se selecciona la **fecha** en la que los estudiantes deben **entregar la actividad**; el **orden** en el que debe aparecer la actividad y si es una actividad para **desarrollar en casa**.
- Para finalizar y agregar la actividad a la interfaz dar clic en agregar.

<https://presbiteroricardo.ciudadeducativa.com/app/control/index.php?vcode=e7a7135edff5dc772a6aed9ffa5657d7&2f3fce343d1>

The screenshot shows the 'Matemáticas 3 1' interface. At the top, there is a navigation bar with 'Matemáticas 3 1' and social media icons. Below it is a green toolbar with buttons for 'Agregar', 'Eliminar', 'Guardar', 'Recargar', 'Descargar', 'Subir', and 'Reporte rápido'. A dropdown menu shows '6 - Segundo Periodo'. A lightbulb icon with a text box says: 'Seleccione varios estudiantes y actividades para calificarlos a todos en un solo paso.' Below this is a list of activities with a progress bar at the bottom. The progress bar is labeled 'Seleccionar estudiantes: Todos | Ninguno' and has markers for 20%, 30%, 40%, and 100%. The activities listed are: Conductas, Procesos de aprendizaje, Saberes apropiados, TRABAJO DE CLASE-SUSTRACCION, trabajo colaborativo: adiciones y sustracciones, QUIZ DIVISION Y MULTIPLICACION, solución de problemas, evaluación adiciones y sustracciones, numeros romanos, salida al tablero, actividad evaluativa números Romanos, and Saberes previos. To the right of the list are three vertical bars: 'Calificación Acumulada', 'Calificación Definitiva', and 'Logros+Reporte'.

Hora de Practicar...



Cada maestro participante debe de agregar las actividades de cada una de sus áreas o asignaturas para el periodo académico, teniendo en cuenta los criterios de evaluación institucionales.



Aprendiendo a calificar las actividades

Existen diferentes métodos para calificar las actividades en la plataforma Ciudad Educativa, en el caso de la Instrucción Educativa Presbítero Ricardo Luis Gutiérrez Tobón la escala valorativa está definida por el Sistema Institucional de Evaluación y Promoción de los Estudiantes (SIEE) de acuerdo al Decreto 1290 de 2009 y según el ACUERDO No 01 del 30 de enero de 2014.

Los rangos con los cuales se hará la equivalencia con la escala nacional serán los siguientes:

De 9.0 a 10 equivale a Desempeño Superior.

De 8.0 a 8.9 equivale a Desempeño Alto.

De 6.0 a 7.9 equivale a Desempeño Básico.

De 1.0 a 5.9 equivale a Desempeño Bajo.


Para calificar se debe seleccionar una área o asignatura, ir al menú principal y dar clic en el módulo **actividades**.

<https://presbiteroricardo.ciudadeducativa.com/app/control/index.php?vcode=e7a7135edff5dc772a6aed9ffa5657d7&2f3fce343d1>

The screenshot shows the 'Matemáticas 3 1' interface. At the top, there is a navigation bar with a hamburger menu, the title 'Matemáticas 3 1', and user information 'P1 P2' along with social media icons for Facebook and Twitter. Below this is a green toolbar with buttons for '6 - Segundo Periodo', 'Agregar', 'Eliminar', 'Guardar', 'Recargar', 'Descargar', 'Subir', and 'Reporte rápido'. A light blue box contains a lightbulb icon and the text: 'Seleccione varios estudiantes y actividades para calificarlos a todos en un solo paso.' The main area features a grid of activity categories: 'Conductas', 'Procesos de aprendizaje', 'Saberes apropiados', 'TRABAJO DE CLASE-SUSTRACCION', 'trabajo colaborativo: adiciones y sustracciones', 'QUIZ DIVISION Y MULTIPLICACION', 'solución de problemas', 'evaluación adiciones y sustracciones', 'numeros romanos', 'salida al tablero', 'actividad evaluativa números Romanos', and 'Saberes previos'. To the right of this grid are three vertical bars: 'Calificación Acumulada', 'Calificación Definitiva', and 'Logros+Reporte'. At the bottom, there is a progress bar with markers at 20%, 30%, 40%, and 100%, and the text 'Seleccionar estudiantes: Todos | Ninguno'.

Una vez creadas las actividades se procede a calificarlas utilizando una de las siguientes opciones:

Opción A: utilizando el teclado. Simplemente ubícate en una celda y califica con las teclas numéricas y muévete con las teclas direccionales.

 **Opción B:** Califica con la voz utilizando el **micrófono** (disponible en los navegadores Chrome y Safari). Para utilizar esa opción debes seguir los siguientes pasos:

1. Presiona y suelta la tecla **Ctrl**.
2. En la parte superior del navegador aparecerá un mensaje solicitando permiso para usar el micrófono. Haz clic en **permitir**.
3. Haz clic en una celda que quieras calificar.
4. Para calificar, presiona y suelta la tecla **Ctrl** y habla cuando veas el icono del micrófono de color naranja.

Recomendaciones:

- Para números decimales, pronuncia "coma" o "punto". Ejemplo: seis coma nueve.
- Desplázate por las celdas utilizando las teclas direccionales o con las palabras.

Opción C: Presiona **ENTER** sobre una celda para ver una lista de valores

Opción D: Haz clic sobre una celda para ver un cuadro de valores.

Opción E: Descarga la planilla para calificar desde un archivo de **Excel**.

Opción F: Calificación masiva; se utiliza para darle a todos los estudiantes la misma nota en una respectiva actividad, para lo cual se deben seleccionar los estudiantes y la actividad, luego ir a **calificar con** y seleccionar la nota que deseo para finalizar dar clic en **aplicar calificación masiva**.



<https://presbiteroricardo.ciudadeducativa.com/app/control/index.php?vcode=e7a7135edff5dc772a6aed9ffa5657d7&2f3fce343d1>

Matemáticas 3 1

6 - Segundo Periodo

Agregar Eliminar Guardar Recargar Descargar Subir Reporte rápido

Calificar con ... todas las celdas seleccionadas

Cuáles son las celdas seleccionadas?

Calificación masiva

Conductas	Procesos de aprendizaje	Saberes apropiados	TRABAJO DE CLASE-SUSTRACCION	trabajo colaborativo: adiciones y sustracciones	QUIZ DIVISION Y MULTIPLICACIÓN	solución de problemas	evaluación adiciones y sustracciones	numeros romanos	salida al tablero	actividad evaluativa números Romanos	Saberes previos
...

Calificación Acumulada	Calificación Definitiva	Logros+Reporte
------------------------	-------------------------	----------------

Seleccionar estudiantes: Todos | Ninguno

20% 30% 40%

10%

Asistencia

En este módulo los docentes hacen el reporte de asistencia teniendo en cuenta las siguientes variables.



	No Asistió
	Evadió la clase
	No Asistió pero Tiene justificación
	Llegó tarde
	Llegó tarde pero Tiene justificación
	Sin definir

- Para agregar una planilla de asistencia se debe seleccionar primero un área o asignatura, luego ir al menu principal y seleccionar el modulo de asistencia, en el area de trabajo dar clic en el boton **agregar** y se despliega una ventana como la siguiente.

Agregar fecha de clase

Crear multiples fechas

Crear todas las fechas de clase en los días Dom Lun Mar Mié Jue Vie Sáb

por esta cantidad de semanas

Desde esta fecha

- Crear fechas multiples: seleccionar la opción "si" si desea crear multiples fechas, seleccionar "No" si se desea crear una solo fecha.
- Crear todas las fechas de clase en los dias: seleccionar el dia correspondiente a la clase.
- Seleccionar la cantidad de semanas: En nuestra institución al crear fechas multiples se debe seleccionar 10 semanas que es el tiempo que compone un periodo académico.
- Para finalizar dar clic en agregar.



Convivencia

En este módulo los docentes deben reportar la convivencia socio-escolar de los estudiantes de acuerdo a los criterios institucionales (manual de convivencia).

Para iniciar ir al **menú principal** y dar clic en el módulo **convivencia**, seleccionar la asignatura en la cual se desea hacer el reporte de convivencia, luego seleccionar el estudiante, hacer la observación correspondiente, si es una observación negativa, seleccionar la norma de convivencia que el estudiante incumplió, para finalizar el proceso dar clic en **registrar anotación**. Cada observación de convivencia será registrada en la interfaz de cada estudiante y en el informe final del periodo académico.

Reportar comportamientos positivos o negativos

Asignatura: Ética Y Valores Humanos 3 1 Estudiante:

El estudiante no tiene anotaciones disciplinarias positivas ni negativas

sin imagen

Agregar anotación disciplinaria a Yorbin Andres

Fecha: 2015/05/23 ID: 001 - Desconoce el Manual de convivencia...

Observaciones:

Registrar anotación

Hora de Practicar...



Cada docente debe realizar el reporte de comportamientos positivos y negativos en su área o asignatura correspondiente.



Informes de periodo


Se realiza al finalizar cada periodo académico, en este módulo se encuentra el resumen de todos los procesos escolares que se llevan a cabo en la institución, como: desempeño académico, asistencia y reporte de convivencia. Para hacer el reporte de periodo se deben tener los logros, actividades calificadas y seguir los siguientes pasos: desempeño

Paso 1. Seleccionar el área o asignatura y el periodo correspondiente, luego ir al menú principal y dar clic en el módulo **informe de periodo**.

Paso 2. Seleccionar indicadores; inmediatamente el sistema pide seleccionar los indicadores, para lo cual se debe dar clic sobre el descriptor creado y dar clic en **continuar**.

















Paso 3. Definir influencias; permite determinar la influencia de cada actividad desarrollada con relación al descriptor trabajado durante el periodo. Para definir influencias, se procede de la siguiente manera: dar clic en la celda deseada y definir la influencia de acuerdo al indicador y la actividad teniendo en cuenta las siguientes características: 0. No influyente, 1. muy poco influyente, 3. Influencia normal, 4 muy influyente, 5. Mucho más influyente. Finalmente dar clic en **calificar automáticamente**.

5. Mucho más influyente
4. Muy influyente
3. Influencia Normal
2. Poco influyente
1. Muy poco influyente
0. No influye

 Seleccione varios indicadores y actividades para relacionarlos a todos en un solo paso.

	acatamiento de normas <input type="checkbox"/> 35%	asistencia <input type="checkbox"/> 35%	autoevaluación <input type="checkbox"/> 30%	Conductas	Taller de clase <input type="checkbox"/> 35%	Taller evaluativo números de 6 cifras <input type="checkbox"/> 35%	Actividad de clase y tarea <input type="checkbox"/> 30%	Procesos de aprendizaje	evaluación multiplicación y división <input type="checkbox"/> 30%	Evaluación números de 5 y 6 cifras <input type="checkbox"/> 30%	prueba saber <input type="checkbox"/> 40%	Saberes apropiados	Solución de problemas <input type="checkbox"/> 50%	Tarea adiciones <input type="checkbox"/> 50%	Saberes previos
1 identificar las clases de conjuntos, sus operaciones y signos <input type="checkbox"/>															
2 establecer relaciones entre números de cuatro, cinco y seis cifras <input type="checkbox"/>															
3 puntual con la entrega de talleres y trabajos <input type="checkbox"/>															
4 aprender los conceptos vistos durante las clase desarrollando las actividades que se me plantean <input type="checkbox"/>															
Total															

[Recargar la lista de estudiantes](#)

<input type="checkbox"/>	Apellidos	Nombres	Nota Asignatura	Superac. Asignatura	Nota Área	Superac. Área	Logros	Calificado	Acciones
			3.6 Bajo		3.6 Bajo			SI	
			6.8 Básico		6.8 Básico			SI	
			7.8 Básico		7.8 Básico			SI	
			6.2 Básico		6.2 Básico			SI	
			3.6 Bajo		3.6 Bajo			SI	
			7.4 Básico		7.4 Básico			SI	
			Aún sin calificar		Aún sin calificar			SI, Logros: 0	
			7.2 Básico		7.2 Básico			SI	

IMPORTANTE...

Apreciado maestro, en el informe de periodo puedes hacer ajustes y asignar diferentes logros a estudiantes que tienen **Necesidades Educativas especiales**, para hacer efectivo este proceso los indicadores o descriptores deben estar preestablecidos en módulo **descriptores**.

The screenshot shows a user interface for reporting student performance. At the top, there are navigation tabs for '8.1 Alto' and '7.3 Básico', with a 'Si' indicator. Below are buttons for 'Reportar calificaciones' and 'Reportar convivencia socio-escolar'. The main area displays 'Logros del componente Cognitivo' and 'Logros del componente Interpretativo' for a student named Lorena. Each logro has a grade of '8.2 A' and a progress slider. A red box highlights the 'Asignar otro logro a' button, with a red arrow pointing to the text 'Permite agregar diferentes logros a estudiantes con NEE.' A sidebar on the left shows 'Desempeño en el periodo' as '81%' and 'Sugerencia: 81%'.

Hora de practicar



Al finalizar cada periodo, los docentes deben realizar el informe de periodo para cada una de sus áreas o asignaturas, teniendo en cuenta incluir descriptores de desempeño para los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales.



Recuperacione

Ofrece la posibilidad de superar los descriptores, se puede observar los estudiantes que hayan perdido algún descriptor, para utilizar solo debe seguir los siguientes pasos:

- * Haga Clic sobre el nombre del estudiante, así se desplegara un cuadro con los descriptores perdidos.
- * Puede nivelar estos descriptores simplemente haciendo Clic sobre el descriptor y seleccionando el otro por el cual lo desea cambiar.
- * Haga Clic en "Recuperar indicadores a "NOMBRE DEL ESTUDIANTE"
- * Aparecerá un mensaje confirmando la nivelación del descriptor, de este modo quedará el estudiante con sus indicadores nivelados y por ende fuera desaparecerá del listado de estudiantes con logros pendientes.

Es recomendable hacer Clic en "recargar la lista de estudiantes con logros pendientes" para verificar que efectivamente el estudiante ha quedado nivelado.

Estos descriptores de desempeño que usted supera son los que los estudiantes ven reflejados en sus boletines debajo de cada indicador con un letrero de SUPERACIONES, allí no se observará la nota que el estudiante saco, sino el descriptor superado.

RECUPERAR NOTA

Esta recuperación la puede realizar el docente desde el modulo informes de periodo una vez el estudiante presente sus actividades pendientes el docente puede modificar su nota definitiva desde este módulo para ver que se vea reflejado en el boletín, en el cuadro de resumen la nota anterior no quedara almacenada en ningún lugar de la plataforma solo se almacenara y se tendrá en cuenta para reportar la nota definitiva del periodo académico, para esto se debe tener en cuenta los siguientes pasos:

Haga Clic sobre el nombre del estudiante, allí aparecerá una primer pestaña la cual tiene como nombre "Reportar calificaciones"

- * Puede nivelar la nota, asignándole la nota recuperada en el campo "Nota Asignatura"
- * Haga Clic en "Reportar calificaciones de "NOMBRE DEL ESTUDIANTE"
- * Aparecerá un mensaje confirmando que ha reportado correctamente las calificaciones

del estudiante, de este modo quedará el estudiante con su nota recuperada por ende será la nota que aparecerá en su boletín.



Hora de practicar

Cada docente luego de realizar las actividades de superación a sus estudiantes registrará la nota en su interfaz para que aparezca actualizada en el boletín del estudiante.



Agenda

En este módulo se encuentra el calendario con cada una de las actividades, permite visualizar los pendientes y tareas de cada una de las materias por día, semana o mes.

Colores en la interfaz docente:

Los colores se diferencian entre las asignaturas pero tenemos 2 colores a resaltar:

Oscuros: Actividades que no han pasado

Claros: Actividades que ya han pasado

Matemáticas 3 1					P1	P2	f
<		Hoy		abril 2015			
lun.	mar.	mié.	jue.	vie.			
30	31	1	2	3			
6	7	8	9	10			
	Ciencias Sociales 31 - TAREA REGION INSULAR Educación Artística 31 - CALIGRAFÍA 1 Educación Artística 31 - TAREA CIRCULO CROMATICO Matemáticas 31 - TRABAJO DE CLASE- SUSTRACCION	Matemáticas 31 - trabajo colaborativo: adiciones y sustracciones	Tecnología E Informática 31 - Conducta y disciplina en clase Tecnología E Informática 31 - Elaboracion de maquetas Tecnología E Informática 31 - Exposicion maqueta				
13	14	15	16	17			
Matemáticas 31 - QUIZ DIVISION Y MULTIPLICACIÓN	Castellano 31 - ficha de lectura pelicula Educación Artística 31 - caligrafía Matemáticas 31 - solución de problemas		Castellano 31 - tarea historieta Castellano 31 - trabajo de clase historieta	Ciencias Naturales 31 - sopa de letras planta Ciencias Naturales 31 - vocabulario Educación Artística 31 - trabajo del libro			



Descargar informes

Desde este módulo los docentes pueden generar los informes de su interés desde su interfaz, filtrar estudiantes por documento, con nombres, apellidos, ID, código de matrícula; organizar parámetros y descargar automáticamente la información en su computador.

Para utilizar este módulo debes ir al menú principal y dar clic en el módulo **descargar informes**, seleccionar el tipo de informe que desee generar en la pestaña y dar clic en **generar**.

<https://presbiteroricardo.ciudadeducativa.com/app/control/index.php?vcode=e7a7135edff5dc772a6aed9ffa5657d7&>

Castellano 3 1

Tipo Seleccione un tipo de informe

Parámetros

Guardar parámetros

Generar informe

- Seleccione un tipo de informe
- Boletín de periodo
- Boletín de periodo con definitiva
- Boletín definitivo antes de promoción
- Boletín definitivo después de promoción
- Boletín definitivo con logros finales
- Calificaciones por Curso por Estudiante
- Listado de comportamientos x matrícula
- Planilla Auxiliar por Docente
- Planilla Auxiliar de Asistencia por Docente
- Planilla Auxiliar de Nivelación por Docente
- Planilla Auxiliar por Asignatura
- Planilla Calificada por Docente

Hora de practicar



Cada docente desde su interfaz debe generar y descargar la planilla de asistencia para su grado o asignatura correspondiente.



Estadística

En este módulo se muestra por medio de gráfico y porcentajes los desempeños de los estudiantes en cada uno de los meses del periodo evaluado.



Información personal

En este módulo cada docente puede actualizar su información personal.

IMPORTAN

Apreciado docente, hemos llegado al final de esta actividad, esperamos que hallas aprendido mucho acerca de la plataforma Ciudad Educativa y ante todo que esta sea verdaderamente apropiada en nuestra institución.

Evaluemos el desarrollo de actividad 4: conozcamos la plataforma Ciudad Educativa

Ruta de formación Apropiación de las TIC en la práctica docente

RubiStar (

<http://rubistar.4teachers.org>)

Competencia: Conoce los servicios que ofrece la plataforma "Ciudad educativa" para apoyar el proceso de enseñanza.

Rúbrica: Exploración y manejo de la plataforma

Maestro

Participante: _____

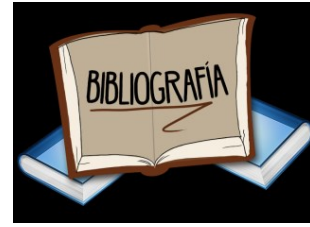
Criterio	4.0 Desempeño Superior	3.0 Desempeño Alto	2.0 desempeño Básico	1.0 Desempeño Bajo	Calificación
Registro de actividades	Registra todas las actividades para el período de clase correspondiente, teniendo en cuenta su título, descripción y concordancia con los logros a desarrollar.	Registra las actividades correspondientes al período de clase, aunque hay poca relación entre el título, descripción y los logros a desarrollar.	Registra algunas actividades aisladas, donde no existe relación ninguna con los logros a desarrollar.	No registra actividades para el período de clase.	

Calificación de actividades	Siempre califica todas las actividades teniendo en cuenta los parámetros establecidos por la Institución: conductas, saberes apropiados, procesos de aprendizaje y saberes previos	Generalmente califica las actividades teniendo en cuenta los parámetros establecidos por la Institución: conductas, saberes apropiados, procesos de aprendizaje y saberes previos	Alguna veces califica las actividades teniendo en cuenta los parámetros establecidos por la Institución: conductas, saberes apropiados, procesos de aprendizaje y saberes previos	Pocas veces califica las actividades teniendo en cuenta los parámetros establecidos por la Institución: conductas, saberes apropiados, procesos de aprendizaje y saberes previos	
Registro de asistencia	Registra la asistencia de los estudiantes diariamente.	Registra la asistencia de los estudiantes semanalmente	Registra la asistencia de los estudiantes de forma esporádica.	Pocas veces registra la asistencia de los estudiantes.	
Convivencia Escolar	Siempre reporta los comportamientos positivos y negativos de los estudiantes a través de la plataforma.	Generalmente hace el reporte de los comportamientos de los estudiantes en la plataforma.	Algunas veces hace el reporte de los comportamientos de los estudiantes en la plataforma.	Pocas veces realiza el reporte del comportamiento de los estudiantes en la plataforma.	

Material y Tareas.	Siempre presenta material de apoyo y tareas de acuerdo a los logros establecidos para cada área del conocimiento.	Generalmente presenta material de apoyo y tareas de acuerdo a los logros establecidos para cada área del conocimiento.	Algunas veces presenta material de apoyo y tareas de acuerdo a los logros establecidos para cada área del conocimiento.	Pocas veces presenta material de apoyo y tareas de acuerdo a los logros establecidos para cada área del conocimiento.	
					Total

Fecha de creación: **April 28, 2015**

Bibliografía de apoyo



Portafolio de servicios de Ciudad Educativa:

<http://www.ciudadeducativa.com/docs/portafolio.pdf>

Videos tutoriales sobre el uso de la Plataforma Ciudad Educativa

<https://www.youtube.com/watch?v=x5UQVBQBcww>

<https://www.youtube.com/watch?v=Jj3GLELOeIA>

<https://www.youtube.com/watch?v=a05LQeaA6Ms>

Actividad 5: Observación y análisis de la plataforma Antioquia Digital



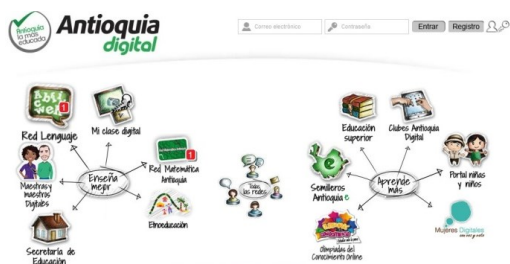
Metaportal de Antioquia Digital

El Metaportal de Antioquia Digital: la red social educativa de aprendizaje del Departamento.

Antioquia Digital es un programa que busca la apropiación y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), como una herramienta que facilita el mejoramiento de la calidad educativa en el departamento de Antioquia, a través de la implementación de Colegios Digitales, el desarrollo, uso de un Metaportal Educativo y acceso a Internet de los establecimientos educativos oficiales.

Antioquia Digital se desarrolla a través de tres proyectos: Apropiación social de las TIC, desarrollo de contenidos educativos digitales y equipamiento tecnológico y conectividad.

Metaportal de Antioquia Digital



Propósito de la sección: Reconocer el Metaportal de Antioquia Digital para la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación en el aula de clase.

Duración: 4 horas

Actividades de aprendizaje

Trabajo colaborativo y saberes previos



Los docentes se reunirán en grupos de tres docentes y observarán el video explicativo del Metaportal, presionando Ctrl+ clic sobre la imagen.



Comentarán los beneficios del Metaportal y cómo pueden apropiarlo en sus aulas de clase.

Proceso de Aprendizaje y apropiación del conocimiento.

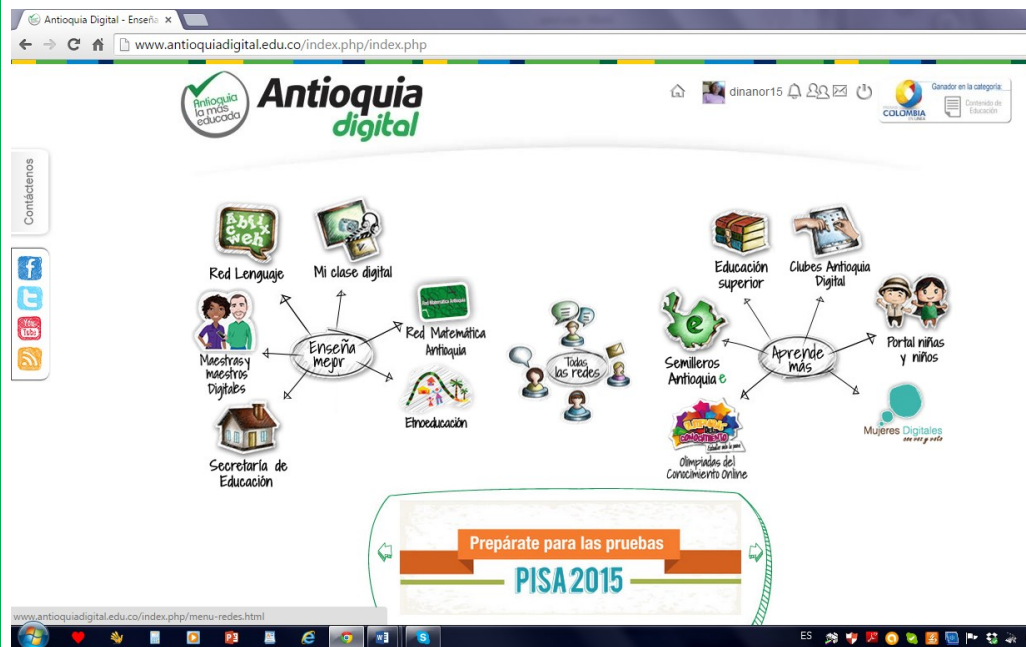


Las docentes formadoras, explicarán paso a paso todo lo referente al Metaportal y los docentes participantes lo irán ejecutando en su ordenador, finalizada la sección, todos estarán inscritos en el Metaportal y sabrán cómo integrarse a las redes y a la implementación de contenidos en el aula.

✚ ¿Cómo ingresar al Metaportal? Para el ingreso al Metaportal, hay que hacer un registro, colocando los datos que se solicitan en éste.

The screenshot shows the registration page of the Antioquia Digital website. At the top, there is a navigation bar with links for 'Inicio', 'Enseña mejor', 'Aprende más', 'Otras redes', and 'Noticias'. There are also input fields for 'Correo electrónico' and 'Contraseña', along with 'Entrar' and 'Registro' buttons. The main heading is 'Registro' in a large, colorful font, with a hand cursor icon pointing to it. Below the heading, there is a sub-heading 'Registrar un nuevo usuario'. Underneath, there is a section titled 'Datos básicos para su cuenta' which contains five input fields: 'Nombre', 'Apellidos', 'Correo electrónico', 'Contraseña', and 'Verificar contraseña'. A note at the bottom of this section states 'Los campos marcados con un asterisco (*) son obligatorios.' The 'Siguiendo' button is visible at the bottom right of the form area.

Luego podrán acceder al Metaportal usando el usuario y contraseña que hayan ingresado. Después aparecerá una imagen como la siguiente:



Comenzarán a explorar las dos grandes redes: Enseñar mejor y aprender más, así como las otras redes y noticias de interés. En cada red tendrán la posibilidad de unirse. También tiene contacto con las redes sociales en la parte izquierda del Metaportal. Se puede dar clic en la casita que está en la parte izquierda del correo electrónico, podrá ingresar al menú e igualmente navegar desde allí en el Metaportal.

También podrá visualizar los videos que ha ingresado al portal, su perfil, los eventos y crear su blog que permite desarrollar publicaciones diarias, con un contenido conciso y actualizado, para hacerlo seguirá el siguiente video: (darán clic a la imagen)



Profesores a conocer cada icono del Metaportal!



Si le da clic en la casita tendrá acceso directo a la página de Secretaría de Educación Departamental y allí podrá conocer la información de ésta.



Dando clic en esta imagen, pueden ingresar a la página de Maestros y maestras digitales, donde encontrarán información sobre experiencia digital, recomendados educativos y desafío digital, además de notas interactivas y videos que han ingresado otros docentes.



Dando clic a este link, se ingresa a la Red de Lenguaje donde se encuentran noticias de actualidad, desafíos o retos lingüísticos, actividades relacionadas con el lenguaje (palabras, poemas), asesoría a docentes por medio de enlaces recomendados, también hay espacio no sólo para docentes sino también para los estudiantes. Se presentan videos de docentes y estudiantes.



Mi clase digital

Se le da clic, aparecen videos de la "Clase de la semana", mostrando experiencias significativas de docentes al interior de sus aulas de clase. Posee link relacionados con los programas televisivos del canal Teleantioquia: Mi Clase y enlaces con páginas Web, como Educateka, Duolingo, Julio Profe Net, Geogebra, Tareas Plus, Contenidos Digitales que aportan a la planeación y ejecución de clases digitales en el aula escolar.

Recursos para las clases

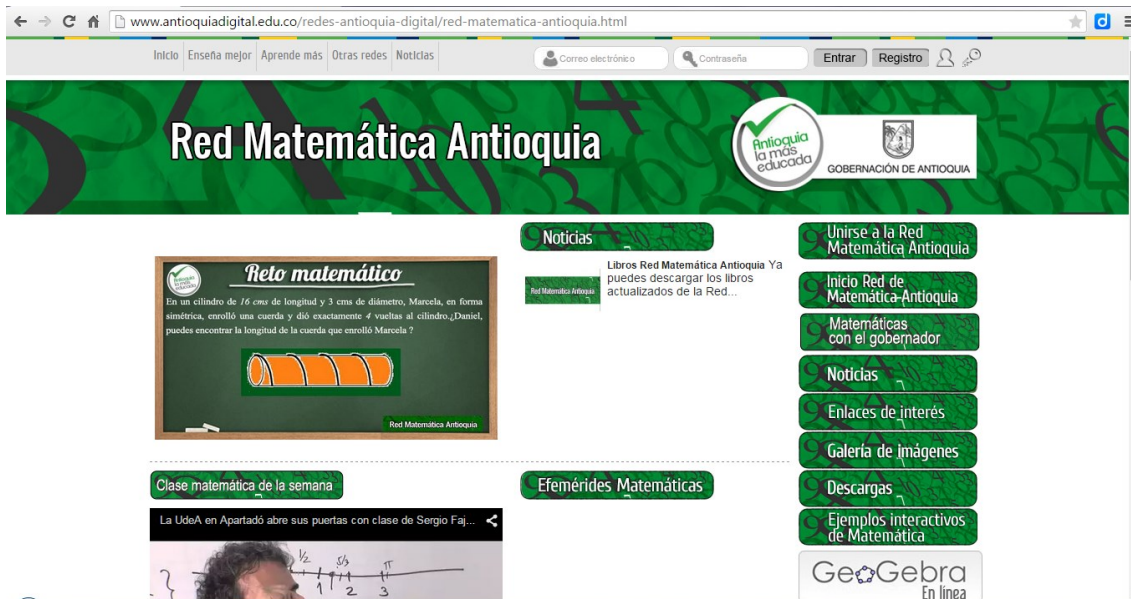




Profesores, ahora van a hacer la clase digital, teniendo en cuenta lo escuchado en el video que pueden visualizar presionando Ctrl+clic sobre la imagen de mi clase digital.

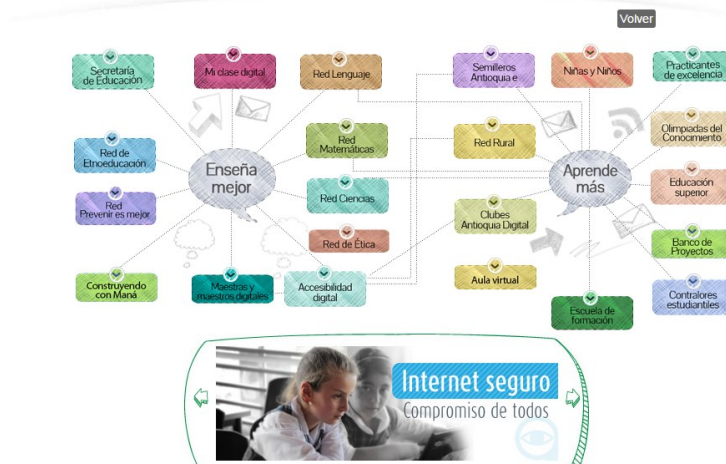
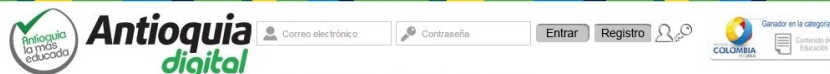


Se le da clic y aparece el reto matemático, noticias de interés enlaces de forma vertical donde se accede a la red, videos, descargas, galería de imágenes, matemáticas con el gobernador y ejercicios interactivos. Además, se suscribe al programa Geogebra y a las redes sociales.



Etnoeducación

Se da clic en esta imagen para encontrar enlaces concernientes con la Red de Etnoeducación, encuentra link sobre eventos a realizar sobre encuentros de maestros Afrodescendientes, videos y notas sobre la comunidad afro del departamento, rescatando experiencias significativas. También, la consolidación de mallas curriculares de ciencias sociales relacionadas con la Etnoeducación.



Se da clic, se abre una ventana con todas las redes asociadas al Portal, se encuentran divididas como las redes de la página central: Enseña mejor y aprende más. Se observa un mapa mental interrelacionado las dos grandes redes con cada una de sus dependencias y servicios que presta a la comunidad educativa.





Dando clic a esta imagen se halla información sobre los semilleros que ofrece la secretaria para los jóvenes, los correspondientes formularios de inscripción para campamentos, proyectos de capital semilla y los mismos semilleros. Es un espacio creado para que los jóvenes pongan todo su talento a funcionar. También, hay acceso a videos, notas y noticias de interés.



The screenshot shows the website 'Semilleros Antioquia e' with a navigation bar at the top containing 'Inicio', 'Enseña mejor', 'Aprende más', 'Otras redes', and 'Noticias'. Below the navigation bar is a search bar and a 'Correo electrónico' field. The main content area features a large banner with the text 'Semilleros Antioquia e' and 'Antioquia digital'. A central box titled 'Paso 2' contains the text '¡Inscríbete en los Semilleros Virtuales! Haz clic en el siguiente ícono' and a button labeled 'Formulario de inscripción'. To the right of this box is a 'Únete a la Red' button. Below the main banner, there is a 'Video' section with a video player titled 'Inscríbete a Capital Semilla 2014' and a 'Noticias' section with several news items. A vertical sidebar on the right contains buttons for 'Inicio red Antioquia e', '¿Qué es Antioquia e?', 'Formulario de inscripción', 'Ingresar al curso', and 'Semilleros Antioquia e'.

Dando clic a esta imagen se observan las convocatorias para realizar estudios superiores, descripción de los programas y la respectiva papelería requerida, hay un link titulado "Servicio Social", donde se puede poner información sobre solicitud de empleo o vacantes en cada una de las regiones de Antioquia, hay estadísticas y estudios sobre las personas que tienen acceso a la educación superior y los resultados de las distintas convocatorias.

The screenshot shows the website 'CORPORACIÓN PARA EL FOMENTO DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR'. The navigation bar at the top is identical to the previous screenshot. Below the navigation bar is a large banner with the text 'CORPORACIÓN PARA EL FOMENTO DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR' and the logo of 'Mezclín'. Below the banner is a 'Video' section with a video player titled 'Ponle Bases Educación Superior' and a 'Noticias' section with several news items. A vertical sidebar on the right contains buttons for 'INICIO', 'QUIÉNES SOMOS', 'DOCUMENTOS', 'SERVICIO SOCIAL', 'ESTADÍSTICA', and 'CONTACTO'.



Clubes Antioquia Digital

Se da clic a la imagen, se despliega el link sobre el reto de cada club, se encuentra información relacionada con la inscripción de los clubes, sus retos digitales y las experiencias en los campamentos, en forma de video y noticias sobre los que ya están conformados.



IMPORTANTE....



Profesores, después de ver el video que pueden visualizar presionando Ctrl+clic sobre la imagen anterior, podrán crear un club digital para la Institución.



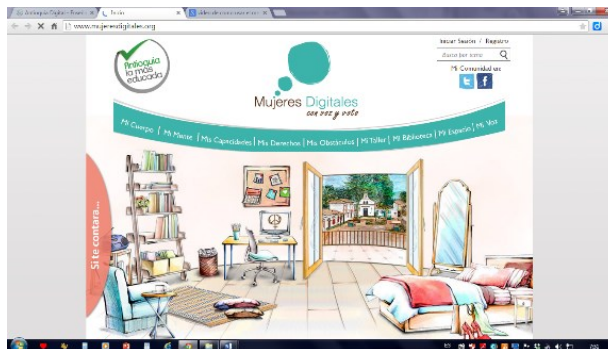
Portal niñas y niños

Dando clic a esta imagen, se halla un espacio exclusivo para los niños y niñas, donde encuentran juegos interactivos sobre el gobernador, el departamento de Antioquia, videos concernientes al cuidado del agua, el medio ambiente y los recursos naturales, historias sobre la selección Antioquia de niños y niñas que se destacan a nivel académico, deportivo,

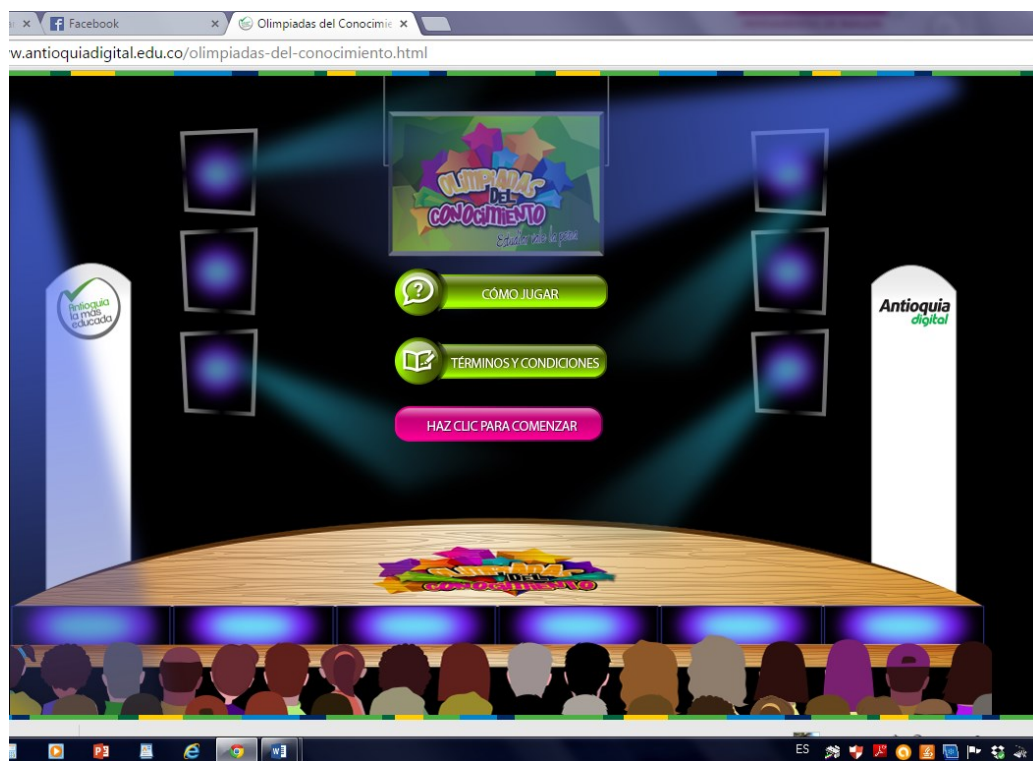
cultural. También hay una galería de fotos y videos.



Pulsando el clic en este icono se encuentra una barra de herramientas sobre los derechos, capacidades, cuidado del cuerpo, la mente, enlaces sobre libros, textos relacionados con la equidad de género en Mi biblioteca, también se encuentra a lado derecho, historias sobre mujeres que han luchado por sus derechos.



En este icono se halla información sobre las olimpiadas del conocimiento, formato de inscripciones, requisitos. Y se puede jugar en línea y hacer el entrenamiento para las olimpiadas.



Al darle clic en el icono como jugar saldrá la siguiente imagen, donde se explica la forma de jugar.

¿Cómo jugar?

Bienvenidas y bienvenidos a Olimpiadas del Conocimiento online, un espacio donde fortalecerás tus conocimientos y te prepararás para las Pruebas Saber. Antes de comenzar, conoce la dinámica del juego:

- 1 Haz clic en **comenzar a jugar** para conocer el escenario, los presentadores y jurados.
- 2 Crea un avatar seleccionado paso a paso cada uno de los elementos. Al finalizar, guárdalo para comenzar el juego.
- 3 Cada usuario tendrá dos opciones de juego diferente: campo de entrenamiento y de competencia. Para conocer cómo participar en cada uno, **revisa los términos y condiciones de Olimpiadas del Conocimiento online**.
- 4 El juego está dividido en bloques de preguntas. Cada uno tendrá igual número de planteamientos en las áreas de lenguaje y razonamiento matemático.
- 5 El puntaje variará de acuerdo a la cantidad de respuestas acertadas y el tiempo transcurrido en elegir la opción correcta.
- 6 Una respuesta correcta con el mejor puntaje obtendrá 10 puntos, pero si ocupa segundo, tercero, cuarto o quinto lugar, tendrá 8, 6, 4 o 2 puntos respectivamente.
- 7 No responder o marcar la opción incorrecta no da ningún puntaje.
- 8 El puntaje general se verá reflejado en el ranking únicamente al completar los bloques de preguntas diseñados para cada uno de los campos.
- 9 Al finalizar cada bloque de preguntas el juego será guardado. Podrás continuar inmediatamente con la siguiente etapa o regresar después a terminarla. Sin embargo, ten en cuenta que dicha opción **solo aplica para quienes están en el campo de entrenamiento**.
- 10 Los usuarios del campo de entrenamiento podrán jugar cuantas veces quieran, mientras que el campo de competencia solamente aceptará la participación de estudiantes de grados 10° y 11° que pertenecen a los establecimientos educativos de Antioquia y cuya matrícula fue realizada a través del SIMAT (Sistema de Matrícula Estudiantil de Educación Básica y Media).

Aprende jugando porque en Antioquia estudiar vale la pena.

Así mismo los términos y condiciones:

Términos y condiciones

Olimpiadas del Conocimiento online es una simulación del juego real realizado por la Secretaría de Educación departamental y tiene como propósito mejorar la calidad educativa de Antioquia a través de la promoción de dos áreas fundamentales: matemáticas y lenguaje. Por medio de la práctica didáctica y formativa se pretende mejorar los puntajes en las Pruebas Saber, fortalecer la transición de la media académica a la superior y convertir la educación en el principal proyecto de vida los estudiantes. Las preguntas formuladas en el juego están dirigidas a alumnos de grados 10° y 11°, previamente registrados en www.antioquiadigital.edu.co. Cada participante tendrá dos opciones de juego: campo de entrenamiento y competencia.

Campo de entrenamiento

Espacio habilitado para poner a prueba las habilidades y conocimientos de todos los usuarios del metaportal Antioquia Digital. Las preguntas fueron diseñadas únicamente para la práctica, por lo que no serán incluidas en la competencia de Olimpiadas del Conocimiento Online.

El juego tiene participación ilimitada. Sin embargo, como requisito para figurar en el ranking es indispensable que el usuario complete los dos bloques de preguntas formuladas.

¡Juega, pon a prueba tus conocimientos y aprende de manera divertida!

Campo de competencia

Este apartado de Olimpiadas del Conocimiento online está dirigido exclusivamente a estudiantes de grados 10° y 11° que pertenecen a los establecimientos educativos de Antioquia y cuya matrícula fue realizada a través del SIMAT (Sistema de Matrícula Estudiantil de Educación Básica y Media).

Los alumnos matriculados y registrados en el metaportal Antioquia Digital podrán ingresar al campo de competencia, participar de las temporadas de juego, acumular puntaje y recibir reconocimientos e incentivos por su desempeño.

¡Participa y pon a prueba tus habilidades con otros estudiantes del departamento!

La base de datos producto del registro será de manejo único, exclusivo y confidencial de la Gobernación de Antioquia.

En la siguiente imagen ya te dan las instrucciones para iniciar el juego en tiempo real.



Esta imagen aparece en la parte inferior del Metaportal, allí se pueden apreciar noticias actuales de la educación a nivel departamental. Le da clic sobre la imagen y leerá la noticia.

700 colegios rurales conectados a internet



700 colegios rurales conectados a internet

Antioquia la más educada conectará en los próximos meses 700 escuelas rurales a Internet, éstas se sumarán a las 1.974 sedes rurales que ya cuentan con este servicio en nuestro departamento.

Por eso, queremos resaltar algunas microhistorias que en la voz de secretarios de educación, rectores, coordinadores y maestros cobran vida para contarnos dónde están ubicados y cómo el estar conectados a la red mejoraría sus prácticas educativas.

C.E.R Santa Lucía
Vereda Santa Lucía-Ituango

Lo último

- Así transformamos la edu...
- 700 colegios rurales cone...
- El Gobernador habla con L...
- 1209 Colegios Digitales ...
- Semana del Internet



Lo más visto

- Caja de herramientas
- Figuras literarias

¿Quiénes somos?

También podrán encontrar información sobre el Metaportal en y al darle clic aparece la siguiente información:

¿Quiénes somos?

Categoría: Antioquia Digital | Visto: 398541 |  |  |

Antioquia Digital es un programa que busca la apropiación y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), como una herramienta que facilita el mejoramiento de la calidad educativa en el departamento de Antioquia, a través de la implementación de Colegios Digitales, el desarrollo y uso de un Metaportal Educativo y acceso a Internet de los establecimientos educativos oficiales.



Antioquia Digital se desarrolla a través de tres proyectos: Apropiación social de las TIC, desarrollo de contenidos educativos digitales y equipamiento tecnológico y conectividad.

Archivo histórico

En este icono encontrarán noticias que han sido publicadas con anterioridad y podrán ser vistas nuevamente.

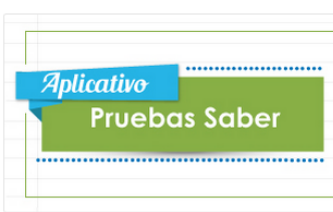


Internet seguro
Compromiso de todos

Internet seguro es compromiso de todos

¿Sabes cuáles son los riesgos a los que se exponen niños y adolescentes con el uso de Internet? ¿Sabes cuáles son las recomendaciones para emplear esta herramienta? Tener entornos seguros en Internet es nuestra responsabilidad.

Escribir un comentario Leer más...



Aplicativo Pruebas Saber

En 2015 las Pruebas Saber 3º, 5º, 9º se realizarán usando los computadores de los establecimientos educativos.

7 comentarios Leer más...




Bluefish Editor
Páginas en HTML



Blinken

Es la versión para GNU/Linux del popular juego (Simón dice), en la cual se trata de memorizar un patrón de sonidos y luces, para luego pulsar el botón de inicio de juego y tratar de repetir la secuencia en el mismo orden. El recurso sirve para entrenar la memoria y para realizar secuencias temporales y espaciales.

Es y olos, tado, a la

Escribir un comentario Leer más...

Así mismo recuadros: los


encontrará en la parte derecha dos lo publicado últimamente y lo más visto por usuarios.



Innovación y tecnología en Giga Campus 2013

50 estudiantes de varios municipios antioqueños tuvieron la oportunidad de presentar sus proyectos en Giga Campus 2013, el espacio de Campus Party que busca apoyar los proyectos educativos en torno a la ciencia y la tecnología.

Escribir un comentario Leer más...



Red de etnoeducación, saberes que construyen comunidad

En el metaportal Antioquia Digital habrá un espacio para el reconocimiento de los diferentes grupos étnicos del departamento.

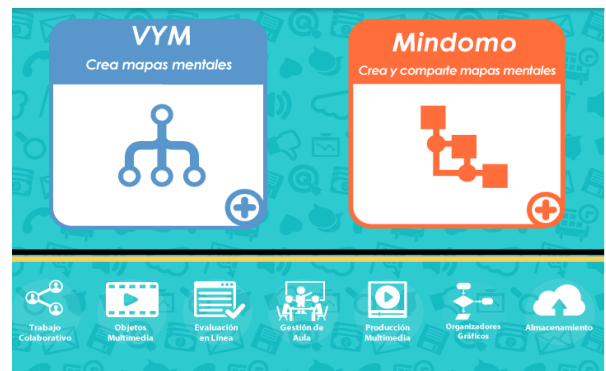
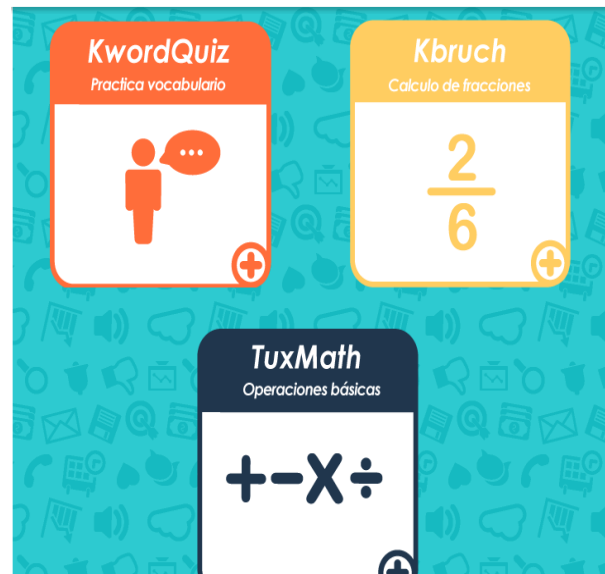
Lo último

- Así transformamos la edu...
- 700 colegios rurales cone...
- El Gobernador habla con I...
- 1209 Colegios Digitales ...
- Semana del Internet

Lo más visto

- Caja de herramientas
- Figuras literarias

En el recuadro de lo más visto se encuentra **caja de herramientas** y allí encontrará algunos iconos que le sirven para optimizar las actividades en el aula de clase, como trabajo colaborativo, objetos multimedia, gestión del aula. En el Metaportal se le da clic sobre cada imagen para trabajar con estos recursos.



En estos recursos podrán almacenar la información en la nube.



Hora de practicar...



Profesores, ya conocen las herramientas que ofrece el Metaportal, es hora de aplicarlo, uniéndose a las redes, elaborando sus clases digitales y su blog, motivando a sus estudiantes para que participen en las olimpiadas del conocimiento.

Ruta de formación Apropiación de las TIC en la práctica docente

Rubric Made Using:

RubiStar (<http://rubistar.4teachers.org>)

Metaportal Antioquia Digital

Competencias: Identifica paquetes de software educativo y recursos Web, evaluando su pertinencia y adaptándolos a las necesidades de los estudiantes. · Incorpora en los planes de aula actividades que integren las TIC, con el propósito de contribuir al fortalecimiento de competencias de los estudiantes. · Elabora materiales en línea virtuales) que contribuyan a profundizar la comprensión de conceptos por parte de los estudiantes. · Selecciona y evalúa apropiadamente contenidos digitales con un potencial pedagógico para generar competencias TIC en los estudiantes.

Maestro Participante _____

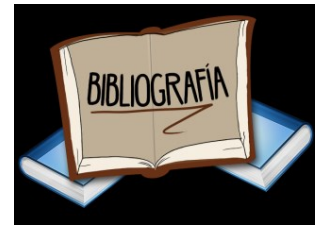
CRITERIO	4.0 Desempeño Superior	3.0 Desempeño Alto	2.0 Desempeño Básico	1.0 Desempeño Bajo	Calificación
Botones de Navegación	Los botones están identificados apropiadamente y todos los botones similares (Por ejemplo,	Los botones están identificados apropiadamente. Algunos botones similares (Por	Los botones están identificados apropiadamente. La colocación de los mismos aparece al	Los botones no están identificados adecuadamente y la colocación de los	

	Atrás, Punto Inicial, Próximo, etc.) aparecen en el mismo lugar en diferentes fichas.	ejemplo, Atrás, Punto Inicial, Próximo, etc.) aparecen en el mismo lugar en diferentes fichas.	azar de ficha en ficha.	mismos aparece al azar de ficha en ficha.	
Texto-Elección del tipo de letra y Formato	La selección del tipo de letra (Por ejemplo, Arial, Helvética, etc.) es apropiada para el tema. El formato (Por ejemplo, color y estilo) han sido cuidadosamente planeados para hacer el contenido más legible.	La selección del tipo de letra (Por ejemplo, Arial, Helvética, etc.) es apropiada para el tema. El color y el estilo (Por ejemplo, grueso, cursivo, etc.) usados en el formato ayudan a la legibilidad del contenido.	La selección del tipo de letra es inapropiada para el tema. El formato (Por ejemplo, color y estilo) dificulta la legibilidad del texto.	La selección del tipo de letra y el formato restan valor al contenido en general y/o hace más difícil su lectura.	
Originalidad	La presentación demuestra originalidad considerable e inventiva. El contenido y las ideas son presentados en una forma única e interesante.	La presentación demuestra originalidad e inventiva en algunas fichas. El contenido y las ideas son presentados en una forma interesante.	La presentación muestra un intento de originalidad e inventiva en 1-2 fichas.	La presentación es una copia de las ideas de otras personas y/o sus gráficos y muestra poca originalidad.	

Precisión de Contenido	Todo el contenido a través de la presentación es preciso. No hay errores en los hechos.	La mayor parte del contenido es preciso pero hay una parte de la información que parece confusa.	El contenido es por lo general preciso, pero una parte de la información es claramente incorrecta.	El contenido es confuso o contiene más de un error en los hechos.	
Secuencia en la Información	La información está organizada en una manera clara y lógica. Es fácil anticipar el tipo de material que podría seguir en la próxima ficha.	La mayor parte de la información está organizada en una manera clara y lógica. Una ficha o cierta información parecen fuera de lugar.	Alguna información está lógicamente organizada. Una ficha ocasional o parte de la información parece fuera de lugar.	La organización de la información no es clara.	
Ortografía y Gramática	La presentación no tiene errores gramaticales o faltas de ortografía.	La presentación tiene 1-2 faltas de ortografía, pero no errores gramaticales.	La presentación tiene 1-2 errores gramaticales pero no faltas de ortografía.	La presentación tiene más de 2 errores gramaticales y/u ortográficos.	
Efectividad del Proyecto	El proyecto incluye todos los materiales necesarios para obtener una comprensión adecuada del contenido y es una guía de estudio bastante efectiva.	El proyecto incluye la mayoría de los materiales necesarios para obtener una comprensión adecuada del contenido, pero le falta uno o dos elementos	Al proyecto le faltan más de dos elementos esenciales para obtener una comprensión adecuada del tema asignado.	El proyecto no incluye información adecuada o precisa y le faltan numerosos elementos esenciales para ser considerada una guía de estudio	

		esenciales para ser una guía de estudio completamente beneficiosa.		beneficiosa.	
Material multimedia	Contiene más de dos imágenes ilustrativas pertinentes al tema.	Contiene 1-2 imágenes ilustrativas pertinentes al tema	Contiene imágenes no ilustrativas al tema.	No incluye imágenes ilustrativas.	
	Incluye uno o más videos embeadatos de fuentes diferentes a YouTube.	Incluye uno o más videos embeadatos dentro de la publicación	Incluye uno o más links a videos en sitios externos.	No incluye ningún video	
Botones y Enlaces Trabajan Correctamente	Todos los botones y los enlaces trabajan correctamente.	La mayoría (99-90%) de los botones y enlaces trabajan correctamente.	Algunos (89-75%) de los botones y enlaces trabajan correctamente.	Menos del 75% de los botones trabajan correctamente.	
Aplicación: Clase digital	Elabora la clase digital con todos los parámetros: descripción, objetivos, evidencias de aprendizaje.	Elabora la clase digital con algunos parámetros.	Elabora la clase digital con pocos parámetros.	No elabora la clase digital.	
				Total	
Date Created: May 24, 2015					

Bibliografía de apoyo



Video para hacer el blog:

<https://www.youtube.com/watch?v=VMX213Ozgdo>

Metaportal Antioquia Digital:

<http://www.antioquiadigital.edu.co/>

¿Qué es el Metaportal?

<http://www.antioquiadigital.edu.co/57695-Red-Maestros-Digitales/3713-%C2%BFQue-es-el-metaportal-Antioquia-Digital.html>

Metaportal para premiación:

<http://programafrida.net/projects/projects/view/464>

Video sobre mi clase:

<https://www.youtube.com/watch?v=YX8BPHE81EI>

Video club digital:

<https://www.youtube.com/watch?v=3KknWngE5X8>

La fase 3, **Generación de conocimiento**, está compuesta por el propósito, duración y las actividades de aprendizaje que se llevarán a cabo para cumplir los propósitos de la sección y finalizando la tabla se encuentra las evidencias del desarrollo de las actividades

FASE 3	Duración	30 horas
Generacion del conocimiento	Fecha	

Temática: Web 2.0

Propósito General de la formación:

Contribuir al mejoramiento de las competencias TIC de los docentes de la I. E. Pbro. Ricardo Luis Gutiérrez Tobón logrando la apropiación en las prácticas pedagógicas. .

Propósitos de aprendizaje:

- Utilizar herramientas de la web 2.0 como al apoyo al proceso educativo con el fin de motivar a los estudiantes en la adquisición de competencias básicas.
- Dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante la elaboracion y utilizacion de materiales on line creativos e innovadores.

Competencias:

- Incorpora en los planes de aula actividades que integren las TIC, con el propósito de contribuir al fortalecimiento de competencias de los estudiantes.
- Conoce y utiliza herramientas de apoyo al proceso educativo: Portafolio digital, página web, blog, video interactivo para motivar a los estudiantes en la adquisición de competencias básicas.
- Elabora materiales en línea (virtuales) que contribuyan a profundizar la comprensión de conceptos por parte de los estudiantes.
- Selecciona y evalúa apropiadamente contenidos digitales con un potencial pedagógico para generar competencias TIC en los estudiantes.

PRESENTACION DEL TEMA:

Actualmente las herramienta WEB 2.0 ofrecen en el ámbito educativo nuevos espacios de formación complementarios a la enseñanza presencial, escenarios creativos, innovadores, con recursos para el desarrollo de metodologías didácticas colaborativas, permitiendo diseñar actividades de aprendizaje orientadas a desarrollar habilidades para la gestión de información, las cuales brindan una nueva oportunidad para la construcción social del conocimiento y además permiten desarrollar competencias TIC en los docentes.

Según (Caccuri, 2013) La World Wide Web o, simplemente, Web es un conjunto de páginas que contienen texto, gráficos y otros objetos multimedia, enlazadas entre sí mediante un sistema de hipertexto al que podemos acceder a través de Internet. Desde sus inicios –aproximadamente en el año 1989– y hasta hace poco tiempo, se caracterizó por ser estática, es decir que los usuarios podíamos acceder a los contenidos, pero las formas de interacción con ellos eran limitadas o nulas. Los avances en el campo de las telecomunicaciones han hecho posible el desarrollo de una fase dinámica de la Web, al crear una nueva forma de comunicación más social y participativa. La Web 2.0 es un conjunto de herramientas web centradas en la participación activa del usuario. Es un concepto que implica ideas poderosas que están cambiando la manera en la que las personas intercambian, se relacionan y se comunican. En este nuevo entorno web, se puede hacer contribuciones personales y producir contenidos en la misma medida en la que consumimos información.

Temas:

- Diseño de Evaluaciones en línea
- Página WEB:WIX (Wix.com, Inc, 2006-2015)
- Exploración de la pagina institucional

Actividad 6: Diseño de evaluaciones en línea con ExamTime



examtime

Duración: 5 horas

Propósito de la sección

Asimilar la elaboración de evaluaciones en línea haciendo uso de recursos Web.

(Examtime, 2015), es una página web en español que reúne diversas herramientas gratuitas para el estudio online. Mediante su utilización, tanto docentes como estudiantes pueden crear, descubrir y compartir diferentes recursos que facilitan el aprendizaje. Estos recursos se pueden concretar en: Mapas mentales, fichas de estudio, apuntes interactivos y test online.

Además Examtime fomenta el aprendizaje colaborativo, facilitando la creación de comunidades educativas virtuales, a través de los grupos. También dispone de una biblioteca pública online con más de un millón de recursos. Son recursos muy adecuados para compartirlos en las clases presentándolos mediante las pizarras digitales interactivas y así favorecer el aprendizaje visual por parte del alumnado.

Trabajo colaborativo y saberes previos



- Los docentes se reúnen en grupos de a cuatro para observar el video tutorial de Aula clic, que muestra el proceso descrito anteriormente, de igual forma se pide practicar de forma individual lo visto en el video, para observar los saberes previos que tiene cada docente en el manejo de la plataforma Examtime.

IMPORTANTE...

Apreciado maestro, para visualizar el video por favor hacer clic en el siguiente enlace:

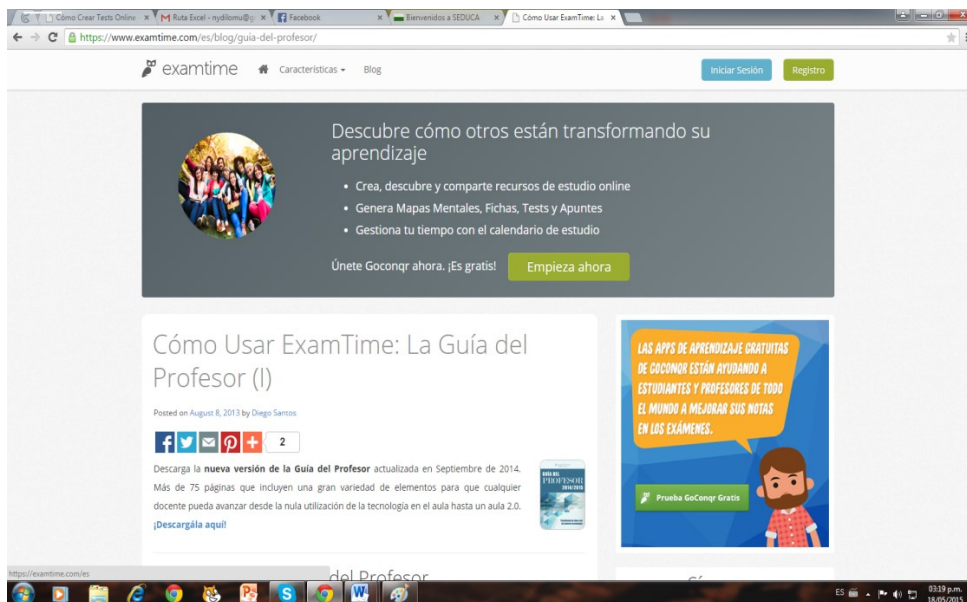
<https://www.youtube.com/watch?v=3CqzWEVr9zM>

Procesos de aprendizaje y apropiación del conocimiento



Posteriormente las docentes formadoras explicarán en el Smart TV los elementos y funciones de la plataforma de examtime y cada docente podrá ir practicando de forma simultánea en cada ordenador lo visto a través del video.

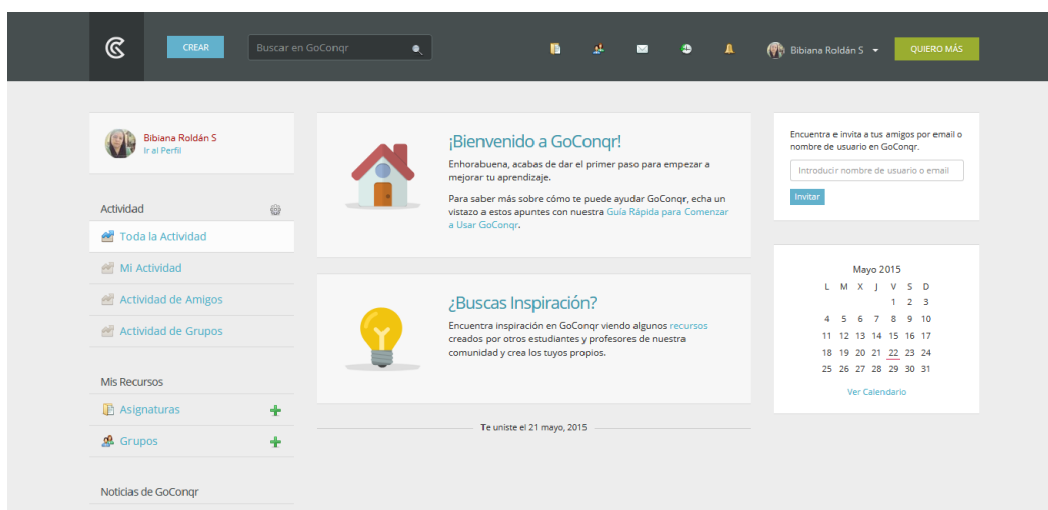
Para iniciar en la plataforma de examtime utiliza la barra de herramientas de tu procesador donde escribes la dirección: <https://www.examtme.com> y luego das Enter aparece la siguiente pantalla:



Para iniciar das clic en Registro que aparece de color verde en la parte superior derecha de la pantalla, Escribir los datos de correo electrónico y contraseña, debe aparecer la siguiente pantalla:



Posteriormente entrar en la parte superior derecha donde dice iniciar sección, te aparece la siguiente pantalla y das clic en el botón crear



Anterior: Sin título

Pregunta 3 de 25

Siguiente: Autores y obras de las gener...

Literatura - Conocimiento General

¿Quién escribió "La conjura de los Necios"?

10

PUNTOS: 4

Selecciona una de las siguientes respuestas posibles:

Price

Growing

Tootsie

Toole

Siguiente ▶

CREAR

Mapa Mental

✓ Test

Fichas

Apunte

Crear Asignatura

Añadir un amigo

Aquí te ofrece diferentes opciones para elaborar recursos educativos, en este caso seleccionamos la opción Test.

En esta nueva página damos el título a la evaluación que se va a crear, se puede agregar etiqueta y una descripción del examen, establecer si es público o privado, la idea es dejarla pública para que otros puedan verlo y eliges el tipo de pregunta a utilizar.

Todos conocemos las opciones de cada pregunta, una respuesta correcta o varias respuestas correctas o bien falsas o verdaderas.

Cuando estamos creando la pregunta nos da la opción de subir imágenes explicativas. Esta es por ejemplo la pantalla para crear la pregunta de opción múltiple

Sin título

Acciones

Opción Múltiple

Selección Múltiple

Verdadero o Falso

¿Cuál es la pregunta?

Subir Imagen

¿Cuáles son las posibles respuestas?

Resposta correcta

Subir Imagen

Quitar respuesta

Resposta correcta

Esta es la de selección múltiple:

The screenshot shows a question editor interface. At the top, there is a title field containing "Sin título" and an "Acciones" dropdown menu. Below this are three buttons: "Opción Múltiple" (grey), "Selección Múltiple" (green, selected), and "Verdadero o Falso" (grey). The main area contains a question field with the text "¿Cuál es la pregunta?" and a large empty text input box. To the right of the input box is a "Subir Imagen" link. Below the question field are two answer fields, each with the text "¿Cuáles son las posibles respuestas?". To the right of each answer field is a "Subir Imagen" link and a "Quitar respuesta" link. There are also checkboxes labeled "Respuesta correcta" next to each answer field. At the bottom left, there is a button labeled "Añadir una respuesta adicional".

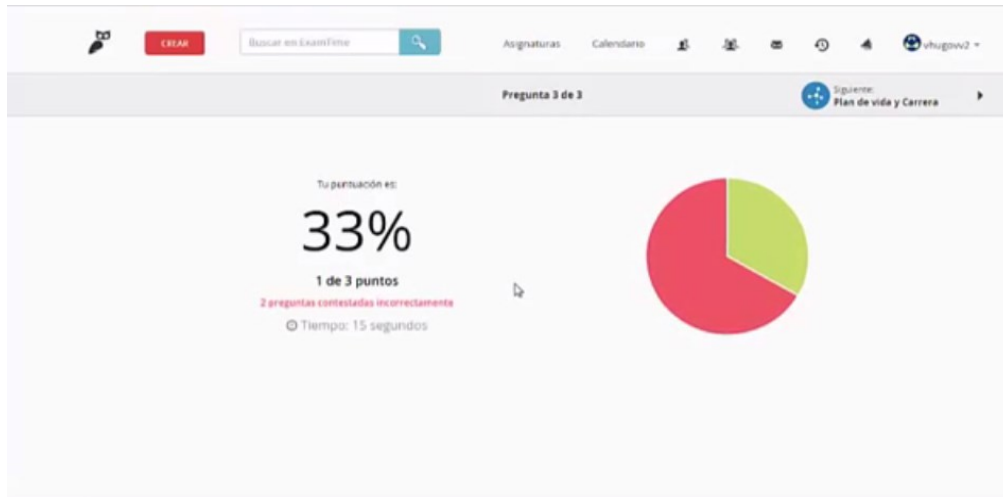
Esta es la de falso y verdadero:

The screenshot shows a question editor interface. At the top, there is a title field containing "Sin título" and an "Acciones" dropdown menu. Below this are three buttons: "Opción Múltiple" (grey), "Selección Múltiple" (grey), and "Verdadero o Falso" (green, selected). The main area contains a question field with the text "¿Cuál es la pregunta?" and a large empty text input box. To the right of the input box is a "Subir Imagen" link. Below the question field are two radio buttons for the possible answers: "VERDADERO" and "FALSO". Below the radio buttons is a link labeled "Añadir Explicación". At the bottom, there are three buttons: "Guardar y Añadir Otra Pregunta" (blue), "Guardar y Volver a la Lista de Preguntas" (green), and "Cancelar" (grey).

Así se verá una de las preguntas terminado el test

Se puede crear un test que contenga los tres tipos de pregunta, la plataforma las va listando y puedes ver también en vista previa como están quedando las preguntas.

Para compartir esta evaluación nos vamos al icono de flecha azul y te da la opción de compartir en las redes sociales, en un grupo o con amigos de la plataforma o vía e-mail.



Puedes ver las estadísticas de tus evaluaciones y los porcentajes de preguntas contestadas de forma correcta.

Hora de practicar



1. Cada docente crea un test del área correspondiente.
2. Asignarle título, etiqueta, descripción y establecerlo como público.
3. En el test debe aparecer los tres tipos de preguntas.
4. Opcional anexar imágenes para ampliar las preguntas.

Bibliografía de apoyo



<https://www.examtime.com/es/blog/crear-tests-online-con-examtime/>

<https://www.youtube.com/watch?v=3CqzWEVr9zM>

https://www.goconqr.com/es-ES/users/sign_in#

Actividad 7: creación de evaluaciones Online. Conocimiento y utilización de Google Docs



Actividades de aprendizaje

Duración: 5 horas

Propósito de la sección: Aprender a elaborar formularios en Google docs

Google docs de (Google, 2012) . Es una sencilla pero potente suite ofimática, todo en línea nos permite crear nuevos documentos, editar los que ya teníamos o compartirlos en la red. Las principales ventajas de google docs son:

- Almacenar los documentos en línea, esto nos permite acceder a ellos desde cualquier ordenador que tenga internet y compartirlos con quienes queramos, permitiendo que editen.
- Soporta gran cantidad de formatos, con el procesador de texto podemos editar nuestros documentos de Word, y guardarlos con el mismo formato u otros distintos y lo mismo sucede con el presentador de ideas y la hoja de cálculo.
- Formularios de Google te permite planificar eventos, enviar una encuesta, hacer preguntas a tus estudiantes o recopilar otros tipos de información de forma fácil y eficiente. Puedes crear un formulario desde Drive o a partir de una hoja de cálculo existente.

Trabajo Colaborativo y Saberes Previos



Los maestros se reúnen en grupos de a cuatro para observar el video tutorial, que muestra el proceso descrito anteriormente, de igual forma les pediremos que practiquen de forma individual lo visto en el video, donde se observará los saberes previos que tiene cada docente para el manejo de la plataforma de google docs.

Para ver el video damos clic aquí:

<https://www.youtube.com/watch?v=CAYqOUwWKlg>

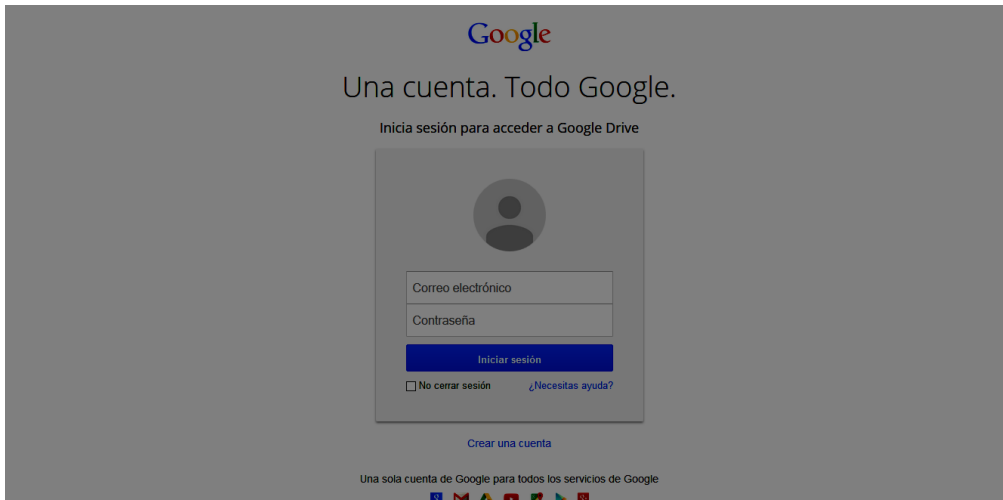
Procesos de aprendizaje y apropiación del conocimiento



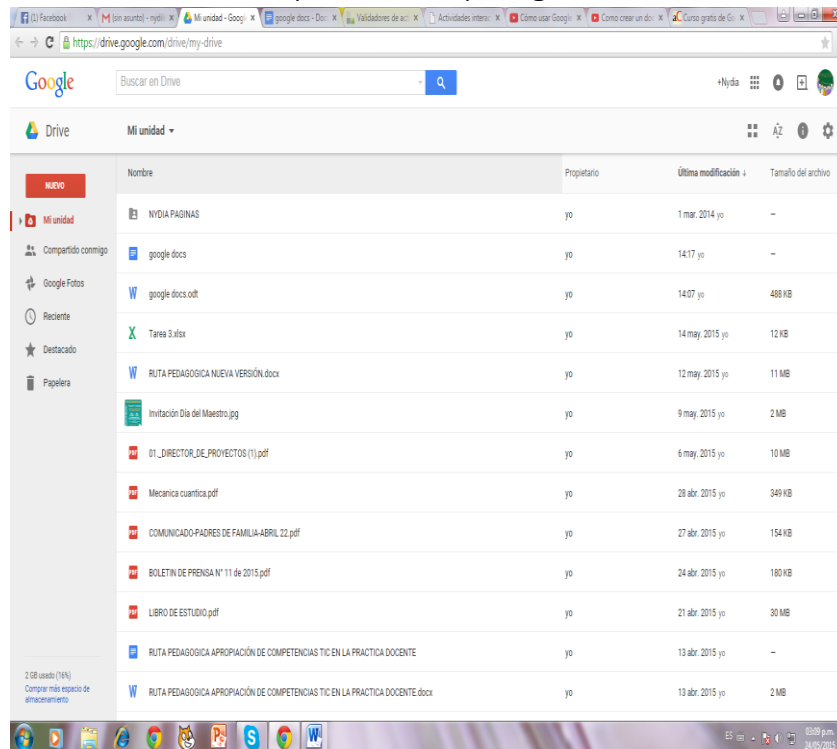
Posteriormente las docentes formadoras explicarán en el Smart TV los elementos y funciones de la plataforma de Google Docs y cada docente podrá ir practicando de forma simultánea en cada ordenador lo visto a través del video.

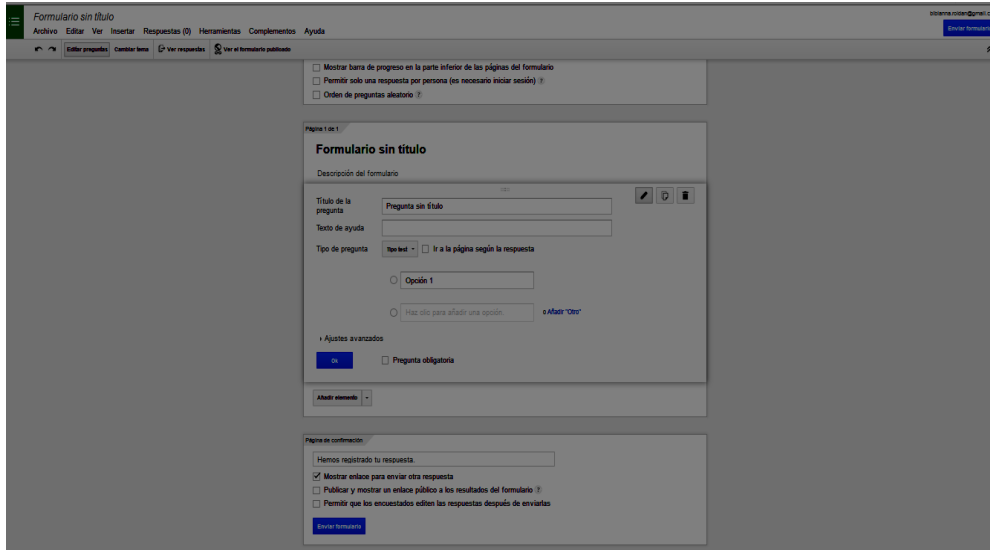
Actividad 1

Para iniciar abres la cuenta de correo electrónico de google que muestra esta pantalla



En el correo nos vamos al botón de aplicaciones y elegimos Drive

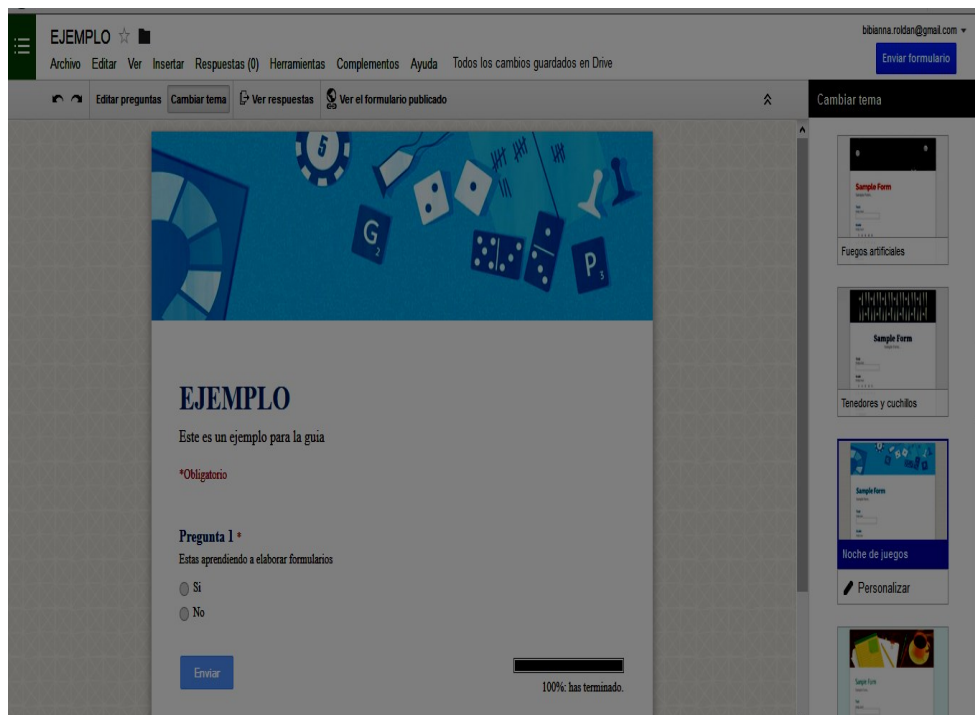




La cual tendrá esta apariencia Haz clic en **Nuevo** en la parte superior izquierda, coloca el cursor sobre **Más** y elige **Formularios de Google**.

Un nuevo formulario se abrirá automáticamente. En la plantilla de formulario, puedes darle un título al formulario, puedes añadir todas las preguntas deseadas, puedes elegir los tipos de preguntas. También puedes organizar el formulario añadiendo encabezados y dividiéndolo en varias páginas. B

En la opción ver se puede cambiar el tema del formulario, hay plantillas pre diseñadas que



puedes escoger a tu gusto, también editar las preguntas que ya están elaboradas después de elaborar todas las respuestas nos vamos al botón Ver respuestas, allí nos dará la opción de escoger si crear una hoja de cálculo o tomar una ya existente en nuestro Drive.

Hora de practicar....



1. Diseñar un formulario que tenga las siguientes características:
 - 5 preguntas relacionadas con tu área
 - Título personalizado con fondo, tipo de letras, colores.
 - Elige tipo de pregunta
 - Agregar imágenes si consideras necesario
 - Cuando termines el formulario le das publicar para que los estudiantes puedan acceder
2. Cargar en tu drive algunos de los documentos que has elaborado a lo largo del curso Desarrollo de Competencias TIC, es decir, los documentos Word, el presentador de ideas, la hoja de cálculo

Bibliografía de apoyo



<https://www.youtube.com/watch?v=CAYqOUwWKlg>

<https://accounts.google.com/ServiceLogin?service=mail&passive=true&rm=false&continue=https://mail.google.com/mail/&ss=1&sc=1&tmpl=default&tmplcache=2&emr=1&osid=1#identifier>

Para abrir el correo

<https://mail.google.com/mail/u/0/?pli=1#inbox>

Para comenzar a hacer el formulario

<http://www.fundacionctic.org/sat/articulo-como-crear-formularios-con-google-drive>

http://www.aulaclie.es/googledocs/t_1_1.htm

<https://docs.google.com/forms/d/1TJTnHUVcjGzNjvcBblt4qbiYX8xEihm4DHZ25b->

Actividad 8: Creando actividades educativas en Educaplay



(Educaplay, 2015) es un proyecto desarrollado para la creación de actividades interactivas, ofrece múltiples opciones para el desarrollo de las clases poco a poco se ha convertido en un sitio de referencia tanto para crear actividades como para buscar actividades útiles en cualquier materia para el desarrollo de las clases. Permite desarrollar actividades online y compartirlas con comunidades educativas.

Actividades de aprendizaje

Duración: 5 horas

Propósito de la sección: Aprender a elaborar evaluaciones en línea haciendo uso de recursos Web.

Trabajo colaborativo y saberes previos



Los maestros se reúnen en grupos de a cuatro para observar el video tutorial, que muestra cómo se puede utilizar el recurso web para apoyar las clases y fortalecer la comunicación con los alumnos y con otros maestros de igual forma se pedirá practicar de forma individual y en cada ordenador lo visto en el video, para observar los saberes previos que tiene cada docente en el conocimiento y uso del recurso.

IMPORTANTE....

Queridos docentes recuerden que para ver el video deben hacer clic en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=ba-c-Lm0awI8>

Procesos de aprendizaje y apropiación del conocimiento



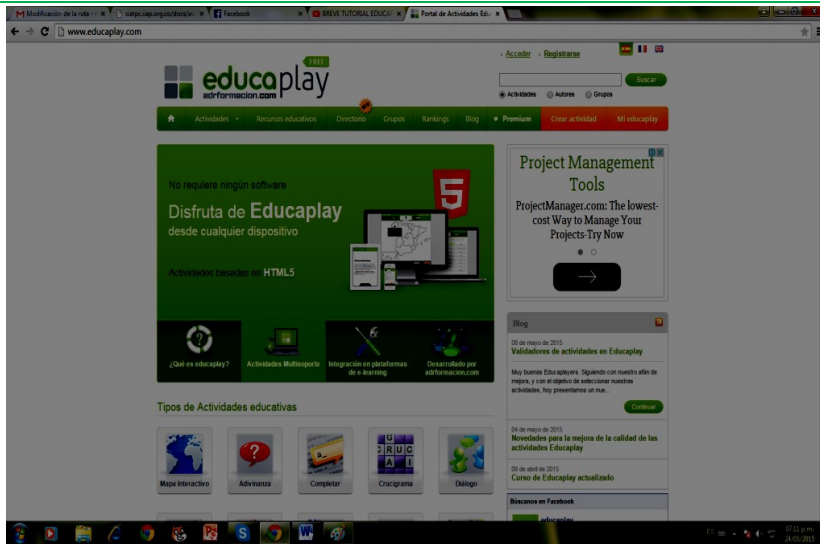
Cómo crear una actividad en educaplay:

Paso 1

Entrar usando la barra de tareas de tu pc donde escribes la dirección:

<http://www.educaplay.com/>

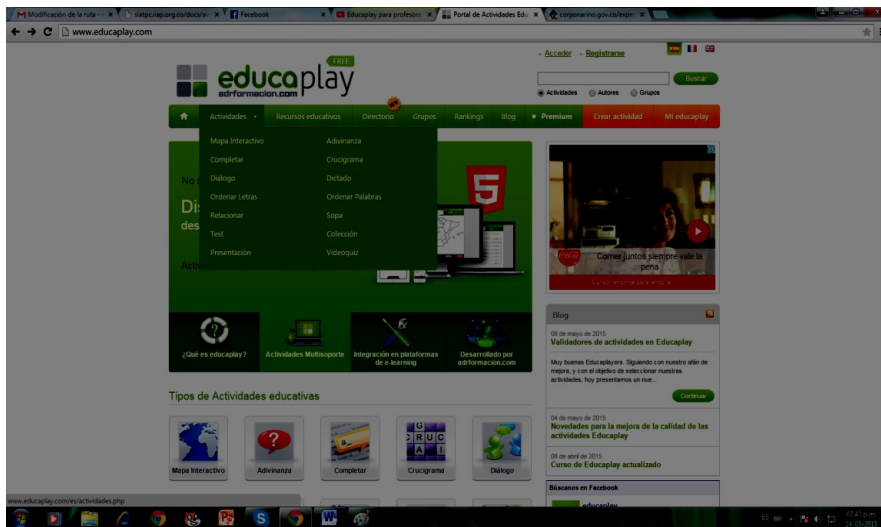
Esta será la apariencia de la pantalla:



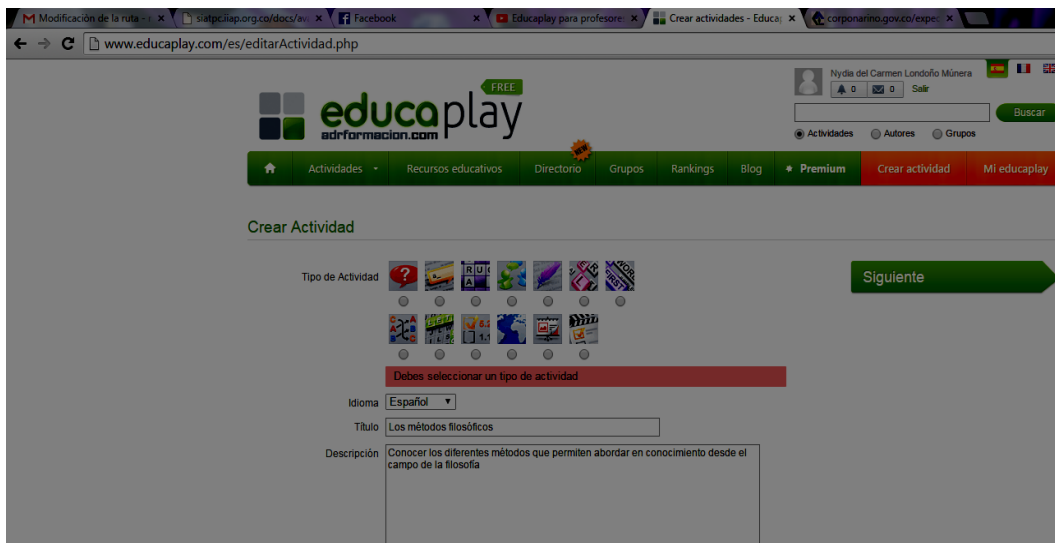
Para iniciar sección se registra o inicia con Facebook, Google + o con la cuenta de correo de Microsoft

Paso 2

Selecciona la actividad que desea crear haciendo uso de la barra de herramientas en la opción actividad donde aparecen las diferentes posibilidades de las cuales escoges la que se va a utilizar ejemplo:



Paso 3 En la opción crear actividad de la misma barra das clic y te da la posibilidad de escribir el título de la actividad, un comentario y editar preguntas y respuestas para la actividad que vas a desarrollar, te aparece así:



Paso 4 Diseñar la actividad en este caso se escogió un test esta es la apariencia:

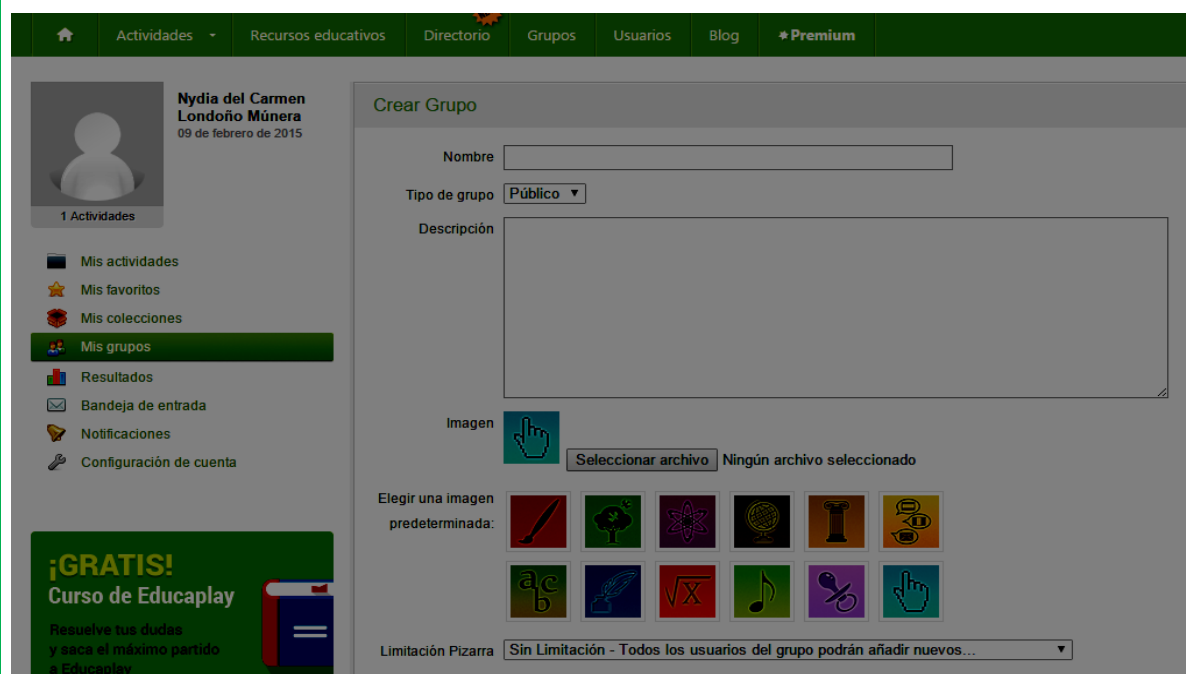


Con las actividades propias o tomadas de otros usuarios de la plataforma el profesor forma colecciones, existe una barra de búsqueda que ayudará a buscar por temas, etiquetas y actividades, para agregar las actividades a las colecciones se puede realizar desde la misma actividad o desde nuestro educaplay.

Paso 5 Crear grupos temáticos

Establecidas las colecciones, se pueden crear grupos temáticos para esas colecciones, por ejemplo el grupo de Estudio de Historia, tendrá las colecciones relacionadas con este tema.

El paso a seguir es invitar a los alumnos a unirse al grupo, es muy sencillo se envía un correo electrónico a cada alumno desde la plataforma, esta envía un enlace y los alumnos realizan las actividades de ese grupo.



The screenshot shows the 'Crear Grupo' (Create Group) interface on the Educaplay platform. At the top, there is a navigation bar with links for 'Actividades', 'Recursos educativos', 'Directorio', 'Grupos', 'Usuarios', 'Blog', and 'Premium'. The user profile on the left identifies 'Nydia del Carmen Londoño Múnera' as the user, with a date of '09 de febrero de 2015' and '1 Actividades'. A sidebar menu includes options like 'Mis actividades', 'Mis favoritos', 'Mis colecciones', 'Mis grupos' (highlighted), 'Resultados', 'Bandeja de entrada', 'Notificaciones', and 'Configuración de cuenta'. A promotional banner for '¡GRATIS! Curso de Educaplay' is also visible. The main 'Crear Grupo' form contains the following fields and options:

- Nombre:** A text input field.
- Tipo de grupo:** A dropdown menu currently set to 'Público'.
- Descripción:** A large text area for entering group details.
- Imagen:** A section for selecting a group image, featuring a 'Seleccionar archivo' button (currently showing 'Ningún archivo seleccionado') and a grid of 12 predefined icons representing various subjects like science, history, and art.
- Limitación Pizarra:** A dropdown menu set to 'Sin Limitación - Todos los usuarios del grupo podrán añadir nuevos...'

Paso 6

Resultados y estadísticas

El profesor puede seguir las estadísticas de sus alumnos y de sus grupos, para esta función se cuenta con diferentes filtros personalizados: usuarios, actividades, colecciones y grupos, permite enviar estos datos a una hoja de cálculo, para poder revisarlos sin conexión.

Cuaderno de notas **Mis Resultados**

BRONCE Puesto 258273
Ranking 0 puntos

Actividades creadas **0** Realizaciones usuarios **0** Me gustan recibidos **0**

Informe por grupo
Resultados de todos los usuarios del grupo en cada una de sus colecciones.
Grupo
Ver Informe

Informe por usuario
Resultados de un usuario en todas las colecciones de un grupo.
Grupo
Usuario
Ver Informe

Informe por actividad individual
Informe de realización de los usuarios en una actividad.
Actividad
Ver Informe

Informe por actividad
Informe de realización de los usuarios en un conjunto de actividades.
Ver Informe

Hora de Practicar...



1. cada docente del grupo crea una actividad en educaplay.
2. El grupo de cuatro docentes crea una colección con las cuatro actividades creadas.
3. busca dos actividades ya creadas y las anexa a la colección.
4. Cada docente crea un grupo temático con su grupo de estudiantes.
5. Por ultimo invita al grupo de estudiantes a vincularse al grupo.

Bibliografía de apoyo



www.educaplay.com

Video

<https://www.youtube.com/watch?v=bac-Lm0awI8>

Para crear colecciones

<http://www.educaplay.com/miEducaplay.php?action=viewColecciones>

<http://www.educaplay.com/es/mieducaplay/599018/action/misEstadisticas/>

Pantalla estadísticas

Ruta de formación Apropiación de las TIC en la práctica docente

Evaluaciones Online

CRITERIO	4.0 Desempeño Superior	3.0 Desempeño Alto	2.0 Desempeño Básico	1.0 Despeño Bajo	Calificación
Contenido	La evaluación tiene un propósito y un tema claro y bien planteado	La evaluación tiene un propósito y un tema claros, pero tiene uno o dos elementos que no parecen estar relacionados.	El propósito y el tema de la evaluación son de alguna forma confusos o imprecisos.	La evaluación carece de propósito y de tema.	
Ortografía y Gramática	No hay errores de ortografía, puntuación o gramática	Hay 1-3 errores de ortografía, puntuación o gramática	Hay 4-5 errores de ortografía, puntuación o gramática	Hay más de 5 errores de ortografía, puntuación o gramática	

Precisión del Contenido	Toda la información es precisa y todos los requisitos de la asignación han sido cumplidos.	Casi toda la información es precisa y todos los requisitos de la asignación han sido cumplidos.	Casi toda la información es precisa y casi todos los requisitos han sido cumplidos.	Hay varias inexactitudes en el contenido o muchos de los requisitos no están cumplidos.	
Elaboración de evaluación online	Crea una evaluación online siguiendo todos los parámetros del programa correspondiente	Crea una evaluación online siguiendo algunos parámetros del programa correspondiente	Crea una evaluación online siguiendo pocos parámetros del programa correspondiente	Crea una evaluación online sin los parámetros del programa correspondiente	
Presentación	Siempre la evaluación tiene una letra legible y con información acorde al tema evaluado.	Generalmente la evaluación tiene una letra legible y con información acorde al tema evaluado.	Algunas veces la evaluación tiene una letra legible y con información acorde al tema evaluado.	Pocas veces la evaluación tiene una letra legible y con información acorde al tema evaluado.	
				Total	
Fecha de creación: May 24, 2015 09:12 am (CDT)					

Actividad 9: Aprendamos a crear una página web



Duración: 10 horas

Propósito de la sección: Diseñar una página web de forma colaborativa para el fortalecimiento de los procesos lecto escriturales de la comunidad estudiantil

Actividades de aprendizaje

Trabajo colaborativo



Los docentes participantes formarán libremente tres equipos de trabajo para el desarrollo de esta actividad, la cual consiste en diseñar y poner en marcha una página Web que permita fortalecer los procesos y competencias lecto escriturales de la comunidad estudiantil de la Institución Presbítero Ricardo Luis Gutiérrez Tobón. Los equipos de trabajo desarrollan el tema de la siguiente forma:

Equipo 1: Procesos lecto escriturales para básica primaria.

Equipo 2: Procesos lecto escriturales para secundaria.

Equipo 3: Procesos lecto escriturales para el nivel de transición y estudiantes con Necesidades Educativas Especiales (NEE), este equipo estará apoyado por la Maestra de Aula de Apoyo.

a.

Leamos sobre wix

Wix es una plataforma que crea sitios web gratis. Ayuda a los nuestros usuarios a crear sorprendentes páginas web de aspecto profesional los cuales pueden ser actualizados y editados fácilmente. No se requieren conocimientos técnicos y los sitios son 100% compatible con los motores de búsqueda. Ofrecemos una amplia gama de plantillas también puedes crear tu sitio desde cero.

También ofrece una serie de planes Premium que proporcionan a nuestros usuarios el acceso a funciones extras tales como conectar un nombre de dominio, eliminar la publicidad de Wix y obtener más almacenamiento y ancho de banda.

(Tomado de: <https://es.wix.com/support/html5/c%C3%B3mo-empezar/comenzando-5164576/kb/qu%C3%A9-es-wix-1>)

b.

Explorando páginas web

En los siguientes enlaces puedes navegar y conocer sitios web creados por las docentes formadoras, éstos servirán como motivación para el diseño de las páginas Web.

Importante...

Apreciado maestro, para visualizar las páginas Web creadas por las docentes formadoras por favor dar Ctrl+clic sobre cada

Sitio web creado por la Docente Marta Cecilia Barrientos Luján. Contiene información importante acerca de la Institución Presbítero Ricardo Luis Gutiérrez Tobón.



COMPETIC es un contenido digital dedicado a los docentes para fomentar el uso competente de las tecnologías de la información y la comunicación en las instituciones educativas.

Sitio Web creado por las docentes María Teresa Yepes Medina, Nydia Del Carmen Londoño Muñera Y Marta Cecilia Barrientos Luján

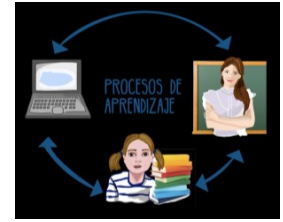


- c. Imaginado el sitio Web: De forma colaborativa los docentes realizarán en papel el diseño para su sitio web.

Importante

Antes de comenzar a crear una página web es fundamental tener a la mano lápiz y papel para definir los objetivos, metas y estructura del sitio web, esta planificación estratégica permite tener una hoja de ruta

Procesos de aprendizaje y apropiación del conocimiento

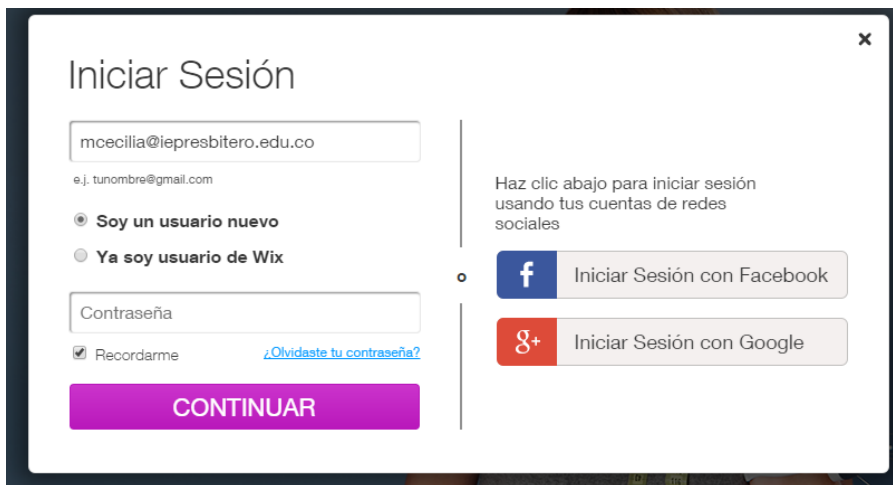


Las docentes formadoras explicaran el paso a paso para crear la página web con WIX, de igual forma los docentes participantes deben realizar la práctica de forma simultánea y colaborativa.



1. Ingreso y registro

Para registrarte en Wix: entra en www.wix.com haz clic en **Empieza Ahora** ingresa la dirección de correo y la clave que te gustaría usar.



Iniciar Sesión

mcecilia@iepresbitero.edu.co
e.j. tunombre@gmail.com

Soy un usuario nuevo
 Ya soy usuario de Wix

Contraseña
 Recordarme [¿Olvidaste tu contraseña?](#)

CONTINUAR

Haz clic abajo para iniciar sesión usando tus cuentas de redes sociales



2. Elige una plantilla

Después de acceder al sistema, haz clic en Plantillas para navegar por nuestra amplia variedad de plantillas. Una vez que hayas decidido cual plantilla quieres usar, haz clic en **Editar**. También puedes crear un sitio desde cero escogiendo una Plantilla en Blanco.

Elige la plantilla web que más te guste

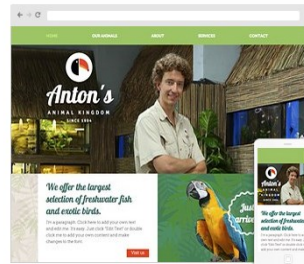
Buscador: música, fotografía

- ¡NUEVAS!
- Las Más Populares
- En Blanco

Categorías

- Todas**
- Negocios y Servicios
 - Bodas y Eventos
 - Computación y Apps
 - Comunicación y Marketing
 - Comunidad y Educación
 - Consultoría y Coaching
 - Deportes y Recreación
 - Finanzas y Leyes
 - Hogar y Jardinería
 - Hoteles y Viajes

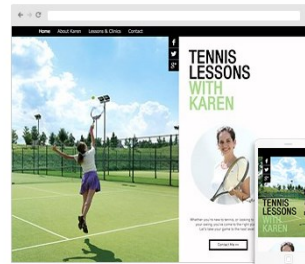
Tienda de mascotas



Precio: Gratis

Ver Editar

Clases de tenis



Precio: Gratis

Ver Editar

Artículos lujosos para fiestas



Estudio de música



3. Editar

Editar: Dar clic en **editar** este sitio web para comenzar a escribir contenido en tu **nueva página web**.

Posteriormente, en la de la columna de la izquierda encontrará el menú de edición.



EXPLICACIÓN DEL MENÚ A UTILIZAR EN EL DISEÑO DE LA PAGINA WEB.



Página

Desde la parte izquierda del Editor, haz clic en el icono de **Páginas** > y desde la parte inferior, haz clic en **Agregar** > **Página**.

Debajo de **Diseños de Página**, elige una opción. Debajo de **Nombra tu página**, escribe el nombre que desees > haz clic en **OK**.



Diseño

La sección **Diseño** del Editor te permite personalizar el fondo, los colores y las fuentes de tu sitio.

Para cambiar el diseño de tu sitio: desde la izquierda del Editor, haz clic en el ícono de **Diseño** > haz clic en **Fondo**, **Colores** o **Fuentes** para comenzar.

¡Puedes elegir entre una selección de estilos o personalizar cualquier estilo para crear el tuyo propio!

Para más información sobre el diseño de tu sitio, echa un vistazo a este vídeo: <https://youtu.be/UXDxKq9Yf6g>



Agregar

Permite elegir los elementos que se desea agregar a nuestro sitio web.

Importante...

Apreciado docente, para obtener más información sobre los botones que se encuentran en el menú desplegable de agregar, por favor presionar Ctrl+clic sobre cada elemento que se muestra al lado

-  Texto
 -  Imagen
 -  Galería
 -  Media
 -  Formas & Líneas
 -  Botones & Menús
 -  Blog
 -  Tienda Online
-
-  Social
 -  Apps
 -  Creador de Listas

Tips para la creación de contenido en la página Web

- ✚ Selecciona toda aquella información que desees modificar realizando un pequeño clic con el botón izquierdo del ratón seguidamente, hacer clic a **"Editar"**
- ✚ Modifica el menú superior dirigiéndote a la columna de la derecha **"Administrar Páginas"** y, haciendo clic en el pequeño icono de la fecha, selecciona **"Renombrar"**.
- ✚ Para editar el contenido de todas aquellas páginas del menú dar clic derecho sobre cada caja.

- ✚ Una vez terminada la edición, pulsa "Publicar" para que la **página web** pueda ser visitada online por todo el mundo.
- ✚ Nombra tu **Wix** en el formulario en blanco y pulsa "**Aceptar**".

¡Felicidades! **Tu página web ha sido publicada**; selecciona "**Ir**" y disfruta de ella.

Hora de practicar....



Los docentes participantes en su grupo de trabajo previamente establecidos deben crear una página web con estrategias a utilizar para fortalecer los procesos lecto escriturales, se debe tener en cuenta en nivel de profundidad y el nivel educativo de los estudiantes para los cuales ha sido diseñado el sitio, además las estrategias se pueden crear o emplear las prediseñadas alojadas en la red con la salvedad de dar crédito al autor.

El sitio web debe cumplir con las siguientes

- ✚ **Interfaz gráfica:** Debe ser atractiva, y contrastar de forma agradable los colores.
- ✚ **Página de inicio:** debe contener un título creativo y la justificación del sitio web.
 - El sitio Web debe contener **menú** organizado y agradable a la vista.
- ✚ **Usabilidad:** El sitio web permite fácil navegación y acceso a los contenidos.
 - El contenido de la página debe de ser claro y coherente con los objetivos propuestos con excelente ortografía y gramática.
- ✚ **Secciones:** deben estar jerarquizadas en su orden de importancia, cada una debe contener un párrafo de presentación dando cuenta de que se trata.

- ✚ Debe contener una página donde se identifique el perfil de cada uno de los integrantes del equipo.
- ✚ **Multimedialidad:** La página Web debe contener elementos de video, fotografía e Ilustración
- El sitio Web debe plantear actividades descargables y online adecuadas relacionadas con el contenido propuesto.

Ruta de formación Apropiación de las TIC en la práctica docente

Rubric Made

Using:

RubiStar (

<http://rubistar.4teachers.org>)

Diseño de Página Web

Docente

participante _____

CRITERIO	4.0 Desempeño Superior	3.0 Desempeño Alto	2.0 Desempeño Básico	1.0 Desempeño Bajo	Calificación
Presentación	El sitio en la red tiene un atractivo excepcional y una presentación útil. Es fácil localizar todos los elementos importantes. El espacio en blanco, los elementos gráficos y/o el centrado son usados con efectividad para organizar el material.	Las páginas tienen un atractivo y una presentación útil. Todos los elementos importantes son fáciles de localizar.	Las páginas tienen una presentación útil, pero pueden parecer estar llenas de información o ser aburridas. La mayoría de los elementos son fáciles de localizar.	Las páginas se ven llenas de información o son confusas. Es a menudo difícil localizar elementos importantes.	

Contenido	El sitio en la red tiene un propósito y un tema claros y bien planteados y son consistentes en todo el sitio.	El sitio en la red tiene un propósito y un tema claros, pero tiene uno o dos elementos que no parecen estar relacionados.	El propósito y el tema del sitio en la red son de alguna forma confusos o imprecisos.	El sitio en la red carece de propósito y de tema.	
Imágenes (accesibilidad)	Todas las imágenes, (especialmente aquellas que son usadas para la navegación) tienen una etiqueta ALT que describe la imagen y su enlace para que las personas que tienen discapacidad visual puedan usar bien el sitio.	Todas las imágenes usadas, para la navegación tienen una etiqueta ALT que describe la imagen y dónde está enlaza para que las personas que tienen discapacidad visual pueden usar bien el sitio.	La mayoría de las imágenes usadas para la navegación tienen una etiqueta ALT que describe la imagen y dónde está enlaza para que las personas que tienen discapacidad visual que puedan usar bien el sitio.	La necesidad de los usuarios de Internet que son discapacitados visuales es ignorada.	
Información de Contacto	Cada página del sitio contiene una declaración de autoría, nombre de la escuela y fecha de publicación/fecha de la última actualización.	Casi todas las páginas del sitio contienen una declaración de autoría, nombre de la escuela y fecha de publicación/fecha de la última actualización.	La mayoría (75-80%) de las páginas del sitio contienen una declaración de autoría, nombre de la escuela y fecha de publicación/fecha de la última actualización.	Varias páginas del sitio contienen la declaración de autoría, nombre de la escuela y/o fecha de publicación/fecha de la última actualización.	

Ortografía y Gramática	No hay errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.	Hay 1-3 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.	Hay 4-5 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.	Hay más de 5 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web.	
Compatibilidad	Este sitio web ha sido probado y funciona en ambas plataformas: "Macs" y "PCs" y en versiones relativamente actualizadas de "Navigator" y "Explorer".	Este sitio web ha sido probado y funciona en versiones relativamente actualizadas de "Navigator" y "Explorer".	Este sitio web ha sido probado y funciona en ambas plataformas: "Macs" y "PCs", pero es sólo mostrada correctamente por un navegador.	Este sitio web no ha sido probado o es mostrada correctamente sólo en un navegador.	
Fondo	El fondo es excepcionalmente atractivo, consistente a través de las páginas, añade al tema o propósito del sitio y no afecta la legibilidad.	El fondo es atractivo, consistente a través de las páginas, añade al tema o propósito del sitio y no afecta la legibilidad.	El fondo es consistente a través de las páginas y no afecta la legibilidad.	El fondo afecta la legibilidad del sitio.	
Objetivos de la página Web	Ofrece información clara, precisa y completa sobre los objetivos de la página Web.	Ofrece información sobre los objetivos de la página Web forma general.	Ofrece información sobre los objetivos pero la misma es vaga e imprecisa.	No ofrece información sobre los objetivos de la página web.	

Títulos de los artículos	Los títulos de los artículos describen muy adecuadamente los mismos	Los títulos de los artículos describen parcialmente los mismos.	Los títulos de los artículos son poco descriptivos.	Los títulos de los artículos no son descriptivos.	
Calidad de los hiperenlaces	Todos los enlaces son de fuentes confiables y relevantes.	Generalmente los enlaces son de fuentes confiables y relevantes	Más del cincuenta por ciento de los enlaces son de fuentes confiables y relevantes.	Los enlaces no son de fuentes confiables y relevantes	
Cantidad de los hiperenlaces	Siempre se incluyen un número significativo de enlaces	Generalmente se incluye la mayoría de enlaces	Se incluyen la mitad de los enlaces requeridos.	Se incluyen muy pocos enlaces.	
Grado de integración de la página Web con el material que se discute en la clase	Los artículos de la página Web siempre demuestran relación con los conceptos y temas que se mencionan en las lecturas y en las actividades de las clases.	Los artículos la página Web generalmente demuestran relación con los temas de clase.	Los artículos la página Web hacen alguna referencia a los asuntos que se mencionan en las lecturas y en las actividades de la clase.	Los artículos la página Web no hacen referencia a los asuntos que se mencionan en las lecturas y en las actividades de la clase.	
				Total	

Date Created: **April 28, 2015**

Bibliografía de apoyo



Pasos para crear la página web perfecta:

<http://es.wix.com/blog/2014/10/la-pagina-web-perfecta/>

Centro de Ayuda Wix

<https://es.wix.com/support/html5/c%C3%B3mo-empezar/>

<https://es.wix.com/support/html5/c%C3%B3mo-empezar/comenzando-5164576/>

<https://es.wix.com/support/html5/c%C3%B3mo-empezar/iniciando-en-el-editor/>

Tutoriales de Wix

<https://youtu.be/Pqz1Y2xwcs>

<https://youtu.be/UDjJaJ5-q0Q>



Actividad 10: Conozcamos la pagina web institucional

Duración: 5 horas

Propósito de la sección: Fomentar la exploración del sitio Web institucional como mecanismo de información y comunicación entre los miembros de la comunidad educativa.

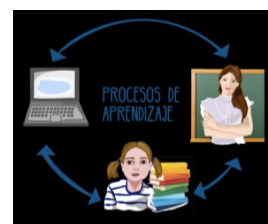
Actividades de aprendizaje

Trabajo colaborativo y saberes previos



Los docentes participantes de forma colaborativa realizarán una exploración del sitio web institucional a través del siguiente enlace.
<http://www.iepresbitero.edu.co/>

Procesos de aprendizaje y apropiación



Las docentes formadoras explicarán la interfaz de la página web institucional.

1. Inicio: Esta sección se puede encontrar una galería de acontecimientos importantes que han marcado la vida institucional, al lado derecho hay diferentes iconos que conducen a un sitio específico relacionado con la institución:

calendario, circulares, descargas, manual de convivencia y ciudad educativa. De igual forma en la parte inferior se encuentra el resumen de las últimas noticias publicadas, la información del contacto, calendario, links a diferentes sitios interesantes: Colombia aprende, Mineducacion, Gobernacion de Antioquia, Icfes, Alcaldía de Belmira.

www.iepresbitero.edu.co

Institución Educativa Presbítero Ricardo Luís Gutiérrez Tobón

INICIO NOSOTROS MOSAICO 2014 GALERÍAS NOTICIAS CALENDARIO CORREO CONTACTENOS

Calendario Circulares Descargas Manual de Convivencia Ciudad Educativa

Noticias

Sistema Institucional de Evaluación y Promoción de Estudiantes de la Institución Educativa Presbítero Ricardo Luís Gutiérrez Tobón del municipio de Belmira Antioquia



Concurso de Fotografía: Reconociendo la fauna y la fauna belmireña

Vamos a participar en esta actividad... Dando clic sobre este link se puede descargar las bases para el concurso de...



Estudiantes familiarizados con tecnología obtienen mejores calificaciones

El 63% de los estudiantes de quinto grado usan el computador en el colegio, y en noveno grado la proporción es del 72 %, según el estudio Contexto...

D	L	M	X	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

CONTACTO

Dirección: Carrera 21 # 15 - 71
 Coordinación: 867 4229
 Secretaria: 867 4095
 Rectoría: 867 4091
 Belmira - Antioquia



2. Sección Nosotros: En la pagina principal de esta sección se encuentra una breve historia de la institución, la visión y misión institucional.

→ www.iepresbitero.edu.co/index.php?option=com_content&view=article&id=27&Itemid=140



Institución Educativa
Presbítero
Ricardo Luís Gutiérrez Tobón

INICIO NOSOTROS MOSAICO 2014 GALERÍAS NOTICIAS CALENDARIO CORREO CONTACTENOS

Nosotros

Empezó a funcionar como "Institución Educativa Marco Fidel Suárez", por Resolución No. 1471 del 20 de febrero de 2003, en donde se fusionaron los establecimientos educativos Liceo Presbítero Ricardo Luís Gutiérrez Tobón y Escuela Urbana Integrada Marco Fidel Suárez. Con reconocimiento de carácter oficial y autorizada para impartir educación formal en los niveles de preescolar, educación básica primaria (grados primero, segundo, tercero, cuarto y quinto); secundaria (grados sexto, séptimo, octavo y noveno); educación media técnica agropecuaria (grados décimo y undécimo), bajo una sola administración.



- Esta misma sección está conformada por las subsecciones: Principios, objetivos, símbolos y valores.
- Principios:



Principios

- La educación es un servicio público, cultural, inherente a la finalidad social del estado.
- La familia es la primera responsable de la educación de los hijos y le corresponde asegurar los medios necesarios y las condiciones adecuadas para ello.
- La institución educativa propende por la formación de la persona crítica, creativa, reflexiva, autónoma, competente y competitiva.

- **Objetivos:**



Objetivos

1. Propiciar una formación integral al educando que le permita desarrollarse y desenvolverse en un contexto socio-cultural.
2. Generar un clima organizacional basado en la responsabilidad, en el sentido de pertenencia y en el sentido individual y colectivo.
3. Propiciar un ambiente que fomente los valores cristianos y humanos iluminados por la búsqueda del conocimiento y la interpretación de la realidad.

- **Símbolos institucionales:**

www.iespresbitero.edu.co/index.php?option=com_content&view=article&id=32&Itemid=143

INICIO NOSOTROS MOSAICO 2014 GALERÍAS NOTICIAS CALENDARIO CORREO CONTACTENOS

Simbolos

Bandera

EXPLICACIÓN: Franjas en forma triangular que representa la estabilidad y la experiencia del conocimiento, con el color amarillo señalando el frente, símbolo de liderazgo, valentía y lucha por alcanzar las metas.

Azul: Espiritualidad, armonía, paz.
Amarillo: Riqueza material, espiritual, creativa y en conocimiento.
Verde: Vida, esperanza y la naturaleza.



Escudo

EXPLICACIÓN:

La palabra "Ciencia", que representa el conocimiento que la institución ofrece a sus pupilos y el desenvolvimiento que la sabiduría en la vida del mundo actual.

La palabra "Superación", que es el deseo que se imprime a los alumnos para adquirir un estilo de vida adecuado y conforme con las exigencias profesionales.



- **Valores:**

www.iespresbitero.edu.co/index.php?option=com_content&view=article&id=33&Itemid=144

Haz clic para avanzar una página o pulsa unos segundos para ver el historial

INICIO NOSOTROS MOSAICO 2014 GALERÍAS NOTICIAS CALENDARIO CORREO CONTACTE

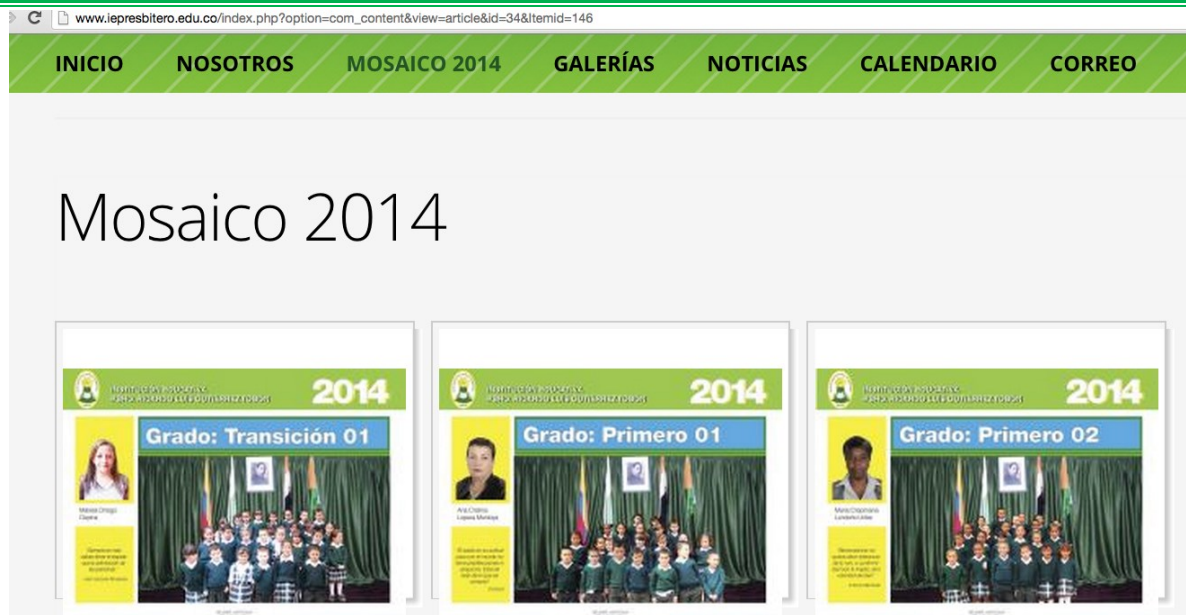
Valores

La comunidad educativa de la I.E. Pbro. RICARDO LUIS GUTIERREZ TOBON, fundamenta su quehacer pedagógico en la vivencia de los valores: Espiritualidad, creatividad e investigación, autonomía, responsabilidad, conocimiento, investigación, respeto, compromiso, solidaridad, libertad, equidad y honestidad.

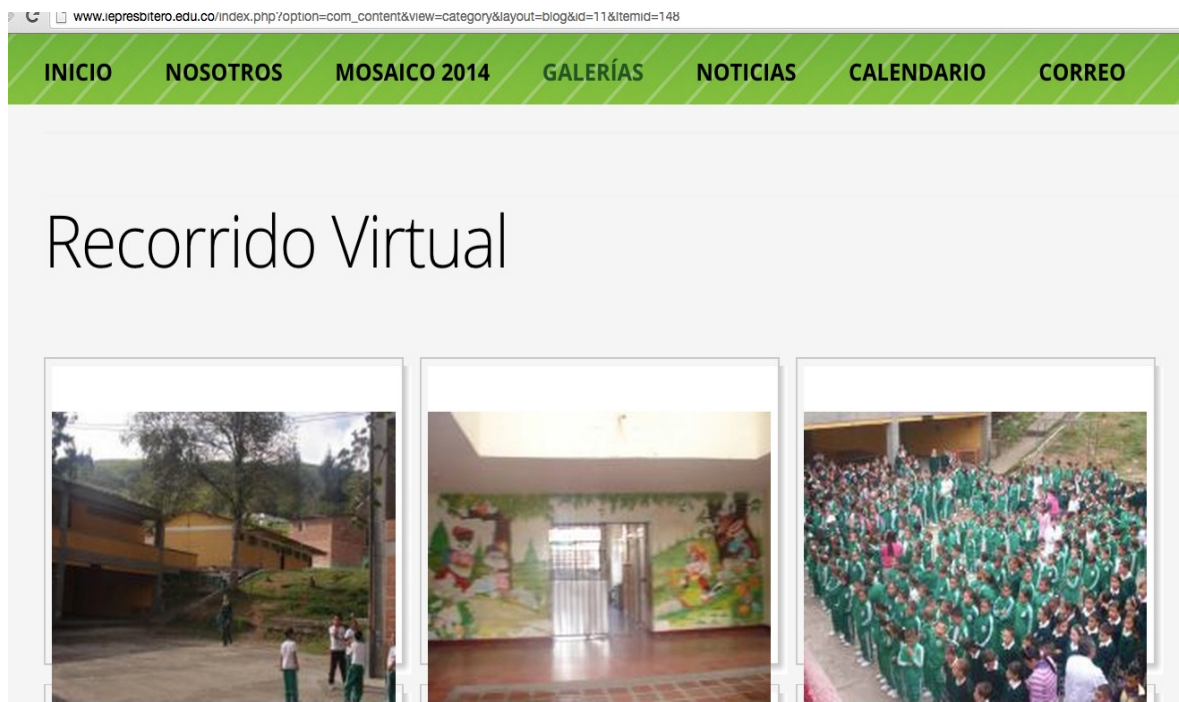
La espiritualidad: Sólo quien acepta en su vida la existencia de un ser superior, de un Dios cercano, amigo y padre vivirá con un sentido diferente su caminar por el mundo.



3. **Sección Mosaico:** Se puede visualizar de forma gráfica cada grado con sus respectivos estudiantes y asesor, también la planta administrativa, directivos docentes, docentes



4. Sección Galería: recorrido por los principales eventos institucionales de forma fotográfica.




5. Sección Noticias: Se encuentra información acerca de la actualidad institucional, municipal, regional y nacional.

www.iepresbitero.edu.co/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=9&Itemid=124

INICIO NOSOTROS MOSAICO 2014 GALERÍAS NOTICIAS CALENDARIO CORREO CONTACTENOS

Sistema Institucional de Evaluación y Promoción de Estudiantes de la Institución Educativa Presbítero Ricardo Luís Gutiérrez Tobón del municipio de Belmira Antioquia



Haz clic para leer

Noticias

Sistema Institucional de Evaluación y Promoción de Estudiantes de la Institución Educativa Presbítero Ricardo Luís Gutiérrez Tobón del municipio de Belmira Antioquia

Concurso de Fotografía: Reconociendo la fauna y la fauna belmireña

Estudiantes familiarizados con tecnología obtienen mejores calificaciones

6. Sección calendario: Se relacionan los eventos importantes instucionales en sus fechas respectivas.

www.iepresbitero.edu.co/index.php?option=com_events&task=month.calendar&year=2015&month=05&day=27&Itemid=145

Haz clic para retroceder una página o pulsa unos segundos para ver el historial

INICIO NOSOTROS MOSAICO 2014 GALERÍAS NOTICIAS CALENDARIO CORREO CONTACTENOS

Calendario de eventos

Mayo, 2015

Anual Mensual Semanal Hoy Ir al mes específico

◀ Abril Mayo 2015 Junio ▶

Dom	Lun	Mar	Mié	Jue	Vie	Sáb
26	27	28	29	30	1	2

7. Sección Correo: Desde esta sección cada docente puede tener acceso directo al correo instucional.

8. Sección Contacto: Desde esta sección los visitantes pueden interactuar con los administradores de la página, pueden solicitar información, hacer comentarios o sugerencias.

www.iepresbitero.edu.co/index.php?option=com_contact&view=contact&id=1&Itemid=149

INICIO NOSOTROS MOSAICO 2014 GALERÍAS NOTICIAS CALENDARIO CORREO CONTACTENOS

Institución Educativa Presbítero Ricardo Luís Gutiérrez Tobón

Contacto

Formulario de contacto

Enviar un correo electrónico. Todos los campos con el asterisco (*) son obligatorios.

Nombre *

Correo electrónico *

Hora de practicar



1. Los docentes participantes luego de conocer y explorar la página web tienen la misión de incentivar y motivar a la comunidad educativa a visitar el sitio web para estar informados de las eventualidades institucionales.
2. Las docentes Formadoras al ser co - administradoras de la página web institucional tienen la misión de alimentar y actualizar de forma constante el sitio web, de tal manera que se convierta en un espacio accesible, interactivo y motivador de tal manera que la comunidad educativa se sienta plenamente identificada con él, de igual manera de convertirse en un mecanismo de información y comunicación institucional.

**Entornos sin barreras:
Me incluyo, te incluyo y
aceptamos las
diferencias.**



**Guía informativa para
la educación inclusiva.**

Presentación

La Institución Educativa Presbítero Ricardo Luis Gutiérrez Tobón en aras de cumplir con uno de sus propósitos expuestos en la visión institucional la cual hace alusión a la formación integral de los y las estudiantes de las comunidades del municipio de Belmira, desea constituirse como un entorno inclusivo sin barreras en donde todas y todos tengan la oportunidad de aprender juntos independientemente de sus condiciones físicas, cognitivas, sociales, económicas, o culturales, de tal manera que las prácticas educativas resulten más eficaces y se conviertan en el camino hacia la educación inclusiva brindando las mismas oportunidades de aprendizaje y desarrollo, por ello desde la (UNESCO, 2008), se habla de "Fomentar y mantener la inclusividad como de hecho esencial, tanto para el éxito del estudiante y la excelencia institucional".

Para poder lograr este propósito se hace necesaria la participación de los diferentes actores educativos (administrativos, directivos docentes, docentes, maestros de aula de apoyo, psicólogos y otras entidades educativas municipales), pues ellos deben establecer las condiciones necesarias para identificar la población con las necesidades educativas especiales, y de igual manera diseñar e implementar las medidas necesarias para atenderlas e incluirlas en los planes educativos institucionales, lo cual requiere flexibilizar y adecuar el currículo, y por ende se requiere de cambios didácticos y metodológicos que trascienden del espacio físico del aula.

Por lo anterior, las docentes de maestría en TIC proponen la guía informativa para la inclusión educativa "Entornos sin Barreras: Me incluyo, te incluyo y aceptamos las diferencias", como guía orientadora para los docentes interesados en promover y crear experiencias de aprendizaje inclusivo para los estudiantes. Desde esta guía práctica se ofrecen estrategias para diseñar entornos sin barreras, es decir materiales, contenidos digitales y herramientas que sean accesibles, y de esta manera garantizar el aprendizaje de calidad para todos. También incluye un listado de páginas web, como apoyo a los procesos de enseñanza aprendizaje para estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE).

Objetivo de la guía

Promover la educación inclusiva por medio de herramientas accesibles que mejoren el aprendizaje y la participación de la comunidad estudiantil.

Aspectos Normativos sobre educación inclusiva

Colombia en el año 2006 se define una política pública encaminada entre otras metas, a garantizar una educación inclusiva. Ésta implica reconocer la diversidad y permitir que cualquier usuario, independiente de sus características personales o culturales, sea acogido por la institución educativa y pueda gozar de igualdad de oportunidades. En el año 2009 esta ley fue ratificada por parte del gobierno colombiano a través de la Ley 1346, en el artículo 24 donde se expresa claramente el derecho a la educación inclusiva.

Esta política nacional ha generado en las instituciones educativas la necesidad de la transformación hacia la inclusión que permita atender y dar respuesta a la diversidad. Para esto se debe reflexionar sobre sus políticas institucionales, prácticas pedagógicas y cultura.

Desde el (MEN, 2007), "la inclusión significa, entonces, atender con calidad, pertinencia y equidad a las necesidades comunes y específicas que estas poblaciones presentan. Para lograrlo ha sido necesario que gradualmente el sistema educativo defina y aplique concepciones éticas que permitan considerar la inclusión como un asunto de derechos y de valores, lo que está significando implementar estrategias de enseñanza flexibles e innovadoras que abren el camino a una educación que reconoce estilos de aprendizaje y capacidades diferentes entre los estudiantes y que, en consonancia, ofrece diferentes alternativas de acceso al conocimiento y evalúa diferentes niveles de competencia.

La educación inclusiva da la posibilidad de acoger en la institución educativa a todos los estudiantes, independientemente de sus características personales o culturales. Parte de la premisa según la cual todos pueden aprender, siempre y cuando su entorno educativo ofrezca condiciones y provea experiencias de aprendizaje significativas; en otras palabras, que todos los niños y niñas de una comunidad determinada puedan estudiar juntos"

LEY ESTATUTARIA No. 1618: El objeto de la presente ley es garantizar y asegurar el ejercicio efectivo de los derechos de las personas con discapacidad, mediante la adopción de medidas de inclusión, acción afirmativa y de ajustes razonables y eliminando toda forma de discriminación por razón de discapacidad, en concordancia con la Ley 1346 de 2009.

DEFINICIONES Y PRINCIPIOS

Artículo 2°. DEFINICIONES. Para efectos de la presente ley, se definen los siguientes conceptos:

1. **Personas con y/o en situación de discapacidad:** Aquellas personas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a mediano y largo plazo que, al interactuar con diversas barreras incluyendo las actitudinales, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás.
2. **Inclusión social:** Es un proceso que asegura que todas las personas tengan las mismas oportunidades, y la posibilidad real y efectiva de acceder, participar, relacionarse y disfrutar de un bien, servicio o ambiente, junto con los demás ciudadanos, sin ninguna limitación o restricción por motivo de discapacidad, mediante acciones concretas que ayuden a mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad.
3. **Acciones afirmativas:** Políticas, medidas o acciones dirigidas a favorecer a personas o grupos con algún tipo de discapacidad, con el fin de eliminar o reducir las desigualdades y barreras de tipo actitudinal, social, cultural o económico que los afecten.
4. **Acceso y accesibilidad:** Condiciones y medidas pertinentes que deben cumplir las instalaciones y los servicios de información para adaptar el entorno, productos y servicios, así como los objetos, herramientas y utensilios, con el fin de asegurar el acceso de las personas con discapacidad, en igualdad de condiciones, al entorno físico, el transporte, la información y las comunicaciones, incluidos los sistemas y las

tecnologías de la información y las comunicaciones, tanto en zonas urbanas como rurales . Las ayudas técnicas se harán con tecnología apropiada teniendo en cuenta estatura, tamaño, peso y necesidad de la persona.

5. Barreras: Cualquier tipo de obstáculo que impida el ejercicio efectivo de los derechos de las personas con algún tipo de discapacidad. Estas pueden ser:

a) Actitudinales: Aquellas conductas, palabras, frases, sentimientos, preconcepciones, estigmas, que impiden u obstaculizan el acceso en condiciones de igualdad de las personas con y/o en situación de discapacidad a los espacios, objetos, servicios y en general a las posibilidades que ofrece la sociedad.

b) Comunicativas: Aquellos obstáculos que impiden o dificultan el acceso a la información, a la consulta, al conocimiento y en general, el desarrollo en condiciones de igualdad del proceso comunicativo de las personas con discapacidad a través de cualquier medio o modo de comunicación, incluidas las dificultades en la interacción comunicativa de las personas.

c) Físicas: Aquellos obstáculos materiales, tangibles o contruidos que impiden o dificultan el acceso y el uso de espacios, objetos y servicios de carácter público y privado, en condiciones de igualdad por parte de las personas con discapacidad.

6. Rehabilitación funcional: Proceso de acciones médicas y terapéuticas, encaminadas a lograr que las personas con discapacidad estén en condiciones de alcanzar y mantener un estado funcional óptimo desde el punto de vista físico, sensorial, intelectual, psíquico o social, de manera que les posibilite modificar su propia vida y ser más independientes.

7. Rehabilitación integral: Mejoramiento de la calidad de vida y la plena integración de la persona con discapacidad al medio familiar, social y ocupacional, a través de procesos terapéuticos, educativos y formativos que se brindan acorde al tipo de discapacidad.

8. Enfoque diferencial: Es la inclusión en las políticas públicas de medidas efectivas para

asegurar que se adelanten acciones ajustadas a las características particulares de las personas o grupos poblacionales, tendientes a garantizar el ejercicio efectivo de sus derechos acorde con necesidades de protección propias y específicas.

9. Redes nacionales y regionales de y para personas con discapacidad: Son estructuras sin personería jurídica, que agrupan las organizaciones de y para personas con discapacidad, que apoyan la implementación de la convención sobre los derechos de las personas con discapacidad.

Artículo 3°. Principios. La presente ley se rige por los principios de dignidad humana, respeto, autonomía individual, independencia, igualdad, equidad, justicia, inclusión, progresividad en la financiación, equiparación de oportunidades, protección, no discriminación, solidaridad, pluralismo, accesibilidad, diversidad, respeto, aceptación de las diferencias y participación de las Personas con Discapacidad, en concordancia con Ley 1346 de 2009.

Artículo 11. DERECHO a la Educación. El Ministerio de Educación Nacional definirá la política y reglamentará el esquema de atención educativa a la población con Necesidades Educativas Especiales, fomentando el acceso y la permanencia educativa con calidad, bajo un enfoque basado en la inclusión del servicio educativo. Para lo anterior, el Ministerio de Educación Nacional definirá los acuerdos interinstitucionales que se requieren con los distintos sectores sociales, de manera que sea posible garantizar atención educativa integral a la población con discapacidad.

Los establecimientos educativos estatales y privados deberán:

- a) Identificar los niños, niñas y jóvenes de su entorno susceptibles de atención integral para garantizar su acceso y permanencia educativa pertinente y con calidad en el marco de la inclusión y conforme a los lineamientos establecidos por la Nación;
- b) Identificar las barreras que impiden el acceso, la permanencia y el derecho a una educación de calidad a personas con necesidades educativas especiales;

c) Ajustar los planes de mejoramiento institucionales para la inclusión, a partir del índice de inclusión y de acuerdo con los lineamientos que el Ministerio de Educación Nacional establezca sobre el tema;

d) Realizar seguimiento a la permanencia educativa de los estudiantes con necesidades educativas especiales y adoptar las medidas pertinentes para garantizar su permanencia escolar;

e) Reportar la información sobre atención educativa a personas con discapacidad en el Sistema Nacional de Información de Educación, de conformidad con lo dispuesto por el Ministerio de Educación Nacional;

f) Implementar acciones de prevención sobre cualquier caso de exclusión o discriminación de estudiantes con discapacidad en los establecimientos educativos estatales y privados;

g) Contemplar en su organización escolar tiempos y espacios que estimulen a los miembros de la comunidad educativa a emprender o promover la investigación y el desarrollo, y promover la disponibilidad y el uso de nuevas tecnologías, incluidas las tecnologías de la información y las comunicaciones, ayudas para la movilidad, dispositivos técnicos y tecnologías de apoyo adecuadas para las personas con discapacidad;

h) Propender por que el personal docente sea idóneo y suficiente para el desarrollo de los procesos de inclusión social, así como fomentar su formación y capacitación permanente;

i) Adaptar sus currículos y en general todas las prácticas didácticas, metodológicas y pedagógicas que desarrollen para incluir efectivamente a todas las personas con discapacidad;

j) Priorizar la asignación de recursos financieros suficientes para ofrecer capacitación continua, presencial y a distancia, de los directivos y docentes de todos los niveles educativos y de otros profesionales vinculados a la temática de la discapacidad, que favorezcan la formulación y el normal desarrollo de las políticas de inclusión, con énfasis en el respeto de los derechos humanos y las libertades fundamentales, como parte del plan territorial de formación docente;

k) Asignar recursos financieros para el diseño y ejecución de programas educativos que utilicen las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, para garantizar la alfabetización digital de niños, niñas y jóvenes con discapacidad, y con el fin de garantizar un mayor acceso a las oportunidades de aprendizaje, en particular en las zonas rurales, alejadas y desfavorecidas.

Pautas de inclusión: Durante la clase es necesario

El aula de clase es uno de los espacios donde se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje, por tanto es de vital importancia generar un ambiente agradable donde se asegure que todas las personas tengan las mismas oportunidades de acceso, participación e inclusión, es por ello que se sugiere utilizar las siguientes pautas durante las diferentes clases para garantizar la comunicación asertiva entre los estudiantes y el docente.

- Explicar las actividades a realizar en cada clase, con la ayuda de una agenda, donde se de a conocer el tiempo destinado para ejecutarlas y lo que se espera al terminar la actividad.
- implementar estrategias para mantener la atención de los estudiantes durante la clase, logrando así un óptimo desempeño en las labores académicas.
- Anticiparles de manera asertiva el tiempo que tiene para realizar las actividades.
- Realizar llamados de atención, evitando señalamientos y ridiculizar al estudiante
- Confirmar que los alumnos comprenden la instrucción haciéndoles preguntas puntuales sobre lo que deben hacer.
- indicarle a los estudiantes que retiren objetos distractores para aumentar la concentración en las actividades propuestas.
- Dosificar la cantidad de tareas para garantizar la ejecución. Es importante

considerar que para el aprendizaje es fundamental la calidad más que la cantidad.

- Verificar que las tareas se vayan por escrito con la fecha en la que deben entregarla. Esto garantiza que en casa pueda realizar las actividades con éxito.
- Acercarse constantemente al estudiante para verificar o apoyar la ejecución de las actividades.
- Estimular las conductas positivas fortaleciendo su autoestima.
- Ser mediador en la resolución de conflictos y en las interacciones sociales cotidianas.
- Implementar un sistema motivacional con las normas concertadas en clase, esto mejorará el clima del aula y el desempeño de todos.
- Mantener una comunicación asertiva y efectiva con la familia para resolver a tiempo las dificultades que se vayan presentando. Esta comunicación también debe ser para compartir los logros y avances de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

¿Cómo crear entornos sin barreras?

Desde las instituciones educativas se deben generar materiales accesibles con el fin de brindar igualdad de oportunidades de aprendizaje para todos, desde esta guía se pretende compartir conocimientos adquiridos en el Curso de "Entornos de aprendizaje: Accesibilidad e Inclusión". Según (Baldiris, 2015), "Inclusive Learning Handbook es un Recurso Educativo Abierto (REA) y como tal, está disponible para que sea usado "libremente" por los educadores y demás partes interesadas, sin necesidad de pagar regalías o derechos de licencia."

Por tales motivos y con el fin de implementar en la institución el Inclusive Learning Handbook, se muestra a continuación los principios y pautas propuestos por este equipo de trabajo.

Estimado maestro si desea conocer la información completa de este interesante proyecto lo invitamos a visitar el siguiente sitio Web: <http://www.inclusive-learning.eu/>

Introducción

Uno de los equipos de trabajo de la W3C (World Wide Web Consortium), se encarga del tema de accesibilidad web y han definido una serie de pautas que dan una guía para saber qué tan accesible es un contenido web. Estas pautas se enmarcan dentro de lo que se conoce como WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) o pautas de accesibilidad

para contenidos web, de las cuales hay dos versiones WCAG 1.0 y la versión más reciente WCAG 2.0.

Las WCAG 2.0, están organizadas en 4 principios: perceptible, operable, comprensible y robusto. Cada uno de estos principios a su vez, está compuesto por un conjunto de pautas. En la siguiente sección se presentan algunos conceptos importantes en este contexto.

Conceptos

A la hora de trabajar con las pautas de accesibilidad web, algunos conceptos han de ser considerados para comprender ciertos aspectos que pueden resultar técnicos para quien las utiliza. A continuación se presentan algunos de estos conceptos:

WCAG: acrónimo de Web Content Accessibility Guidelines o Pautas de accesibilidad en contenidos web, es el nombre que recibe el conjunto de principios que al aplicarlos permiten que los contenidos web sean más accesibles para cualquier persona.

Principio: Dentro de las WCAG, en su versión 2.0, se definen cuatro principios (operable, perceptible, comprensible, robusto) que orientan el contexto de aplicación de cada una de las pautas.

Pauta: Dentro de las WCAG, en su versión 2.0, se definen un total de 12 pautas agrupadas según los 4 principios.

Criterio: Dentro de las WCAG, en su versión 2.0, se definen un total de 61 criterios a los cuales se les conoce como criterios de conformidad y son los que marcan las directrices que permiten establecer si un contenido es o no accesible.

Ayuda técnica: puede ser un programa de ordenador o un dispositivo físico que provee funcionalidades para las personas que tienen algún tipo de limitación o necesidad especial de acceso de tal forma que puedan usar otros programas de ordenador o, como en este caso, acceder a los contenidos que se encuentran en la web.

Principios

Principio Perceptible

Este principio plantea que tanto la información como los componentes que hacen parte de una interfaz de usuario han de ser presentados a los usuarios de modo que ellos puedan percibirlos. Algunos elementos que se deben tener en cuenta son:

Proveer alternativas textuales para el contenido no textual.

Proveer subtítulos y otras alternativas para el contenido multimedia.

Crear contenido que pueda ser presentado de diferentes formas, incluyendo las tecnologías asistidas, sin perder el significado.

Facilitar al usuario escuchar y ver el contenido.

Principio Operable

Este principio plantea que tanto la navegación como los componentes que hacen parte de una interfaz de usuario han de ser operables. Para comprender mejor este principio veamos algunos elementos que se deben considerar:

Hacer que todas las funcionalidades sean accesibles mediante el teclado.

Dar a los usuarios el tiempo suficiente para leer y utilizar el contenido.

No hacer uso de contenido que cause convulsiones.

Proporcionar al usuario ayudas para que pueda navegar por y ubicar el contenido.

Para información detallada sobre las pautas definidas para este principio consulte la unidad denominada:

Principio Comprensible

Este principio plantea que tanto la información como el manejo de los componentes que hacen parte de una interfaz de usuario han de ser comprensibles. Para comprender mejor este principio se deben considerar algunos elementos:

Proveer textos que puedan ser leídos y comprendidos por el usuario.

Hacer que el contenido aparezca y sea operado de manera predecible.

Avisar a los usuarios y ayudarlos a corregir errores en la entrada de datos.

Para información detallada sobre las pautas definidas para este principio consulte la unidad denominada:

Principio Robusto

Este principio plantea que el contenido web ha de ser lo suficientemente robusto como para que pueda ser interpretado diferentes aplicaciones de usuario, incluyendo las ayudas técnicas. Para comprender mejor este principio veamos algunos elementos que se deben considerar:

En lo posible, aumentar la compatibilidad con versiones recientes y futuras de las herramientas como por ejemplo los navegadores web.

¿Qué significa que los contenidos sean perceptibles?

Este principio de accesibilidad establece que: "La información y los componentes de la interfaz de usuario deben ser presentados a los usuarios de modo que ellos puedan percibirlos." En este sentido por ejemplo las personas con ceguera o baja visión que utilizan un lector de pantalla deben poder acceder a los contenidos y comprenderlos.

En general todo el contenido de los objetos de aprendizaje debe permitir que las ayudas técnicas que utilicen los usuarios (estudiantes y profesores) puedan interpretar el contenido y presentarlo al usuario de forma adecuada teniendo en cuenta sus necesidades.

¿Qué son las ayudas técnicas?

Cuando hablamos de ayudas técnicas nos referimos al hardware (dispositivos físicos) o software (programas de ordenador) que proporcionan las funcionalidades necesarias que requieren los usuarios para cubrir sus necesidades para acceder al contenido.

Uno de los ejemplos más conocidos de ayuda técnica es el lector de pantalla, que es un software o programa de ordenador que utilizan las personas ciegas o con baja visión para leer la información textual en el computador. Este programa convierte el texto que aparece en la pantalla del usuario en una voz artificial y de esta forma el usuario puede navegar por el contenido.

Otros ejemplos de ayudas técnicas son:

Magnificadores de pantalla: Permiten hacer ampliaciones sobre determinadas áreas de la pantalla para visualizar el contenido en un tamaño más grande.

Sintetizadores de Voz: Son usados por personas con dificultades en el habla o en el aprendizaje para generar una voz artificial a partir de textos.

Teclados alternativos: Son usados por personas con alguna discapacidad física y que les permiten de forma particular ingresar datos al computador.

Pautas perceptibles

Crear alternativas textuales

Esta pauta establece que todo contenido **no textual** como por ejemplo videos, animaciones, grabaciones de audio o cualquier imagen (fotos, gráficos, diagramas e imágenes de texto) debe tener una alternativa textual que le permita al usuario obtener la misma información que transmite el contenido no textual. Esta alternativa textual se presentará al usuario en una forma que pueda ser correctamente percibida. Por ejemplo para una persona ciega o con baja visión que utiliza un lector de pantalla, y que encuentra en el contenido una imagen, el lector de pantalla leerá la alternativa textual de tal forma que la persona obtenga la información que transmite la imagen que no puede ver.

Existen dos tipos de alternativas textuales:

Alternativa textual corta: Es un texto corto que presenta la misma información que el contenido no textual de tal forma que es posible reemplazar el contenido original por la alternativa textual sin que se pierda la información. Es importante tener en cuenta que esta alternativa textual no describe el contenido no textual.

Alternativa textual larga: Se utiliza cuando la alternativa textual corta no es suficiente para transmitir la información del contenido no textual. La alternativa textual larga transmite la información en una forma mucho más completa y con mayores detalles siempre y cuando sean necesarios.

Vídeos

Para los videos es importante proporcionar subtítulos de tal forma que las personas sordas puedan percibir el contenido. Estos subtítulos en la medida de lo posible deben contener no sólo los diálogos o las narraciones sino que también se deben considerar los sonidos representativos del video (acciones, expresiones o eventos sonoros, etc) proporcionando una representación textual del mismo. Por otro lado cuando el video no tenga audio es conveniente proveer la transcripción del video completamente en texto de tal forma que usuarios con ceguera o baja visión puedan acceder al contenido.

También se recomienda, en la medida de lo posible, que para el contenido de video se proporcione una audio descripción. Las audio descripciones son grabaciones de audio que contienen los diálogos originales y el audio original de un video pero durante las pausas en los diálogos se añade información adicional narrada sobre acciones, personajes o cambios de escena. Estas audio descripciones les permiten a las personas ciegas o con baja visión percibir detalles del video que no pueden percibir directamente.

Grabaciones de Audio

Para este tipo de recursos conviene agregar una alternativa textual a la grabación, es decir un documento que transmita la misma información que transmite la grabación de audio. Normalmente se coloca un enlace adyacente a la grabación de audio, que le permite al usuario ir directamente a la alternativa textual.

Se recomienda también que en la medida de lo posible se incluya un video en la lengua de señas correspondiente de tal forma que las personas sordas puedan percibir el contenido de las grabaciones de audio o de los videos.

Información y relaciones de contenido

El objetivo de esta pauta y conjunto de buenas prácticas es que la información y sus relaciones sean preservadas cuando el formato de presentación cambia. Por ejemplo cuando el contenido es leído por un lector de pantalla (para personas con ceguera o baja visión) o cuando un usuario configura su navegador web con algunas características que le permiten acceder al contenido según sus necesidades, por ejemplo especificando un tamaño de letra distinto, colores diferentes o espaciado entre líneas o espaciado entre caracteres diferente.

Dentro de estas recomendaciones se considera también que el contenido debe presentarse al usuario en un orden correcto de lectura, es decir en un orden que no altere el significado completo del texto de tal forma que sea comprensible para el usuario.

Encabezados de nivel (Títulos)

La estructura de una página (organizada en títulos y subtítulos) le permite a los usuarios que usan por ejemplo un lector de pantalla comprender la organización del contenido de tal forma que pueden ir hacia una sección u otra y encontrar el contenido que están buscando o comprender la idea general de una página.

Encabezados de nivel

Los encabezados de nivel permiten que estructuramos nuestro contenido de una forma

jerárquica que sea identificada por un lector de pantalla y que sea anunciada de forma apropiada. Esto permite que los estudiantes puedan ir de una sección a otra del contenido y que a su vez puedan comprender la organización de los contenidos que estamos presentando.

Los encabezados de nivel son 6 en total, a partir de los cuales es posible definir la estructura de nuestros contenidos. El encabezado 1 (también conocido como H1) es el de mayor jerarquía y el encabezado 6 (también conocido como H6) es el de menor jerarquía. Por lo tanto no se debe colocar un encabezado de menor jerarquía antes de uno de mayor jerarquía. Tampoco se deben saltar los niveles de jerarquía. Por ejemplo no se debe pasar del nivel 1 al nivel 3 sin antes haber colocado algún título de nivel 2.

Los títulos de nivel 1 o H1 se utilizan normalmente para definir el tema principal de la página.

Nota importante:

Debido a que los títulos de nivel cambian el tamaño de la letra e incluso el color de la letra. No se deben usar únicamente para dar un efecto visual o para que el contenido se vea de una forma particular. Sólo se deben usar de forma jerárquica para organizar los contenidos de la página.

El énfasis de los textos

Cuando en un texto se quiere marcar énfasis se recomienda, por motivos de accesibilidad, que el énfasis sea definido de forma semántica. Esto significa que la forma en la que especifiquemos el énfasis de alguna porción del texto será comprensible por ejemplo para personas que usan un lector de pantalla u otra ayuda técnica que anunciará de una forma especial el texto que tiene énfasis.

En la barra de herramientas del editor de contenidos web se deben utilizar los botones apropiados para definir el énfasis del texto. Si se desea marcar énfasis para que sea anunciado de forma particular por las ayudas técnicas al usuario se deben utilizar los botones del editor

de contenidos web identificados con los iconos: y por otro lado si sólo se desea hacer un énfasis a nivel visual para diferenciar un texto de otro, pero que no representa un

énfasis profundo se deben utilizar los estilos de "Negrita" y "Cursiva" del listado de estilos que se ofrecen en el editor.

Aunque a nivel visual las palabras en ambos casos se ven igual, el énfasis semántico se debe usar siempre que sea necesario que las ayudas técnicas le anuncien al usuario que determinada palabra o frase está enfatizada de forma particular.

Grabaciones de Audio ¿Cómo definir texto en forma de subíndice y superíndice?

Para expresar un texto como subíndice, seleccione el texto y desde la barra de herramientas del editor de contenidos web haga click sobre el botón "Subíndice".

De esta forma observará que el texto cambia de tamaño y pasa a tener formato de subíndice. Hacerlo de esta forma permite que el contenido sea accesible. De forma similar se puede hacer que un texto se muestre en forma de superíndice, pero usando el botón "Superíndice"

Citas textuales

En un texto cuando se desean colocar contenidos que han sido extraídos textualmente de otras fuentes, se recomienda especificarlos como una cita de tal forma que puedan ser interpretados correctamente por las ayudas técnicas que utilizan los estudiantes. Para hacerlo se debe seleccionar la porción de texto que se desea marcar como una cita y utilizar el botón "Cita" de la barra de herramientas del editor de contenidos web.

Notas al pie de página

A veces es necesario agregar notas a pie de página para los contenidos que estamos desarrollando. Para este propósito se ha creado una opción para permitirle al profesor agregar estas notas a pie de página y que éstas a su vez sean accesibles.

Nota importante:

Se recomienda que las notas a pie de página sean agregadas después de haber redactado todo el texto sobre el editor. También se recomienda que las notas se agreguen en el orden en que deben aparecer al final del texto debido a que se agrega automáticamente un número consecutivo a cada cita.

Tablas

La información que se presenta en las tablas puede llegar a ser muy confusa para los usuarios ciegos o con baja visión que utilizan un lector de pantalla, si estas tablas no son creadas de forma accesible. Debido a que la persona no puede ver la tabla no puede asociar la información que se presenta en filas y columnas.

Para crear una tabla de forma accesible se deben utilizar un conjunto de herramientas del editor de contenidos web que permiten configurar una tabla de forma accesible.

Listas de elementos

Las listas de elementos se usan para presentar información en forma de listado. Es recomendable que estas listas sean especificadas de forma accesible para que las ayudas técnicas puedan presentar correctamente la información a los usuarios.

Tipos de listas y sus características

Existen dos tipos de listas:

Listas ordenadas:

En estas listas el orden de los elementos es importante. Se pueden usar por ejemplo para especificar una secuencia de pasos. Un lector de pantalla anunciará al usuario la presencia de una lista ordenada y le permitirá navegar por los elementos de forma ordenada para que el usuario pueda comprender la información.

Listas no ordenadas:

En estas listas el orden de los elementos no es relevante. Sin embargo es importante

que la lista esté correctamente definida para que el usuario pueda navegar por todos los elementos de la lista y comprender la información que se transmite.

Nota importante:

En el editor de contenidos web se deben usar las herramientas apropiadas para definir las listas. Una lista nunca debe ser definida por medio de símbolos como * (asteriscos) o - (guiones) u otro tipo de viñeta insertado directamente como texto, debido a que a nivel visual se puede interpretar que se trata de una lista, mientras que un usuario que utiliza un lector de pantalla puede no comprender la información completamente.

Crear Sublistas

Para crear una sublista, es decir, una lista dentro de otra lista, se debe utilizar el botón "Aumentar sangría" esto permite iniciar una nueva lista a partir de la lista que está siendo creada.

Estilo para el contenido

Los estilos definen la forma en la que se presenta un contenido al usuario. En el editor de contenidos web hay un conjunto de estilos predefinidos que se pueden utilizar para desarrollar los objetos de aprendizaje y darle una apariencia visual agradable a los contenidos pero manteniendo su accesibilidad. Es decir estos estilos tienen en cuenta los aspectos de accesibilidad para no interferir con las ayudas técnicas que utilizan los usuarios.

Principio Operable

Este principio especifica un conjunto de recomendaciones para permitirle al usuario operar o acceder al contenido correctamente utilizando las ayudas técnicas. En una de sus recomendaciones especifica que el contenido debe ser completamente operable por teclado. Los usuarios que utilizan un lector de pantalla usan el teclado para navegar por el contenido en cambio de usar el mouse.

Recomendaciones para el título de las páginas

En este principio también se proporcionan algunas recomendaciones sobre el título de las páginas. Ya que las páginas de nuestros objetos de aprendizaje deben tener un título descriptivo que le ayude a los usuarios a orientarse en el contenido y navegar a través de este.

De acuerdo con las recomendaciones de accesibilidad el título de una página debería:

- Identificar el tema de la página.

- Tener sentido cuando se lee fuera del contexto de las demás páginas.

- Ser corto

- Ser único dentro del objeto de aprendizaje.

Agregar enlaces y anclas accesibles

Los enlaces ofrecen al usuario la posibilidad de dirigirse hacia otras secciones del documento o hacia sitios web externos a nuestro objeto de aprendizaje. Estos enlaces deben cumplir un conjunto de criterios mínimos que permitan que los enlaces sean comprensibles para los usuarios y que las ayudas técnicas puedan proporcionarle al usuario información suficiente para que pueda tomar la decisión de si desea seguir el enlace o no.

Algunas de los criterios mínimos son:

- El propósito del enlace debe ser descrito por medio del texto mismo del enlace.

- El propósito del enlace puede ser definido por medio del contexto donde se encuentra de tal forma que el usuario pueda inferir cual es el propósito del enlace y decidir si debe seguirlo o no.

- En caso de ser necesario los enlaces tienen un atributo "título" que debe ser usado para proporcionar información adicional sobre el enlace o ayudar a clarificar el propósito del enlace.

Principio Comprensible

Este principio establece un conjunto de lineamientos para permitir que el contenido pueda ser leído por los usuarios y por las tecnologías asistidas además de asegurar que

la información requerida para comprender el texto esta disponible. De las pautas de accesibilidad web citamos este texto traducido del inglés:

Las personas pueden abordar los textos de diferentes formas dependiendo de sus condiciones de diversidad. Para algunas personas la experiencia es visual, para otras es auditiva, para otras es táctil y para otras es visual y auditiva. Algunos usuarios experimentan gran dificultad en reconocer documentos complejos cuando el texto se lee en voz alta o cuando las ideas y elementos clave son ilustrados de forma visual o en lengua de señas.

Para algunos usuarios es complicado comprender el significado de una palabra o inferirlo a partir de su contexto y cuando no cuentan con definiciones para algunas palabras, abreviaturas o acrónimos podrían no comprender el texto correctamente.

A continuación encontrará un conjunto de recomendaciones para crear contenido comprensible que cumpla con los lineamientos de accesibilidad:

Especificar cambios de idioma

Las ayudas técnicas presentarán el contenido de forma más apropiada para el estudiante si se define correctamente el idioma en el que se encuentra escrito el contenido. Por ejemplo si una persona con ceguera o baja visión utiliza un lector de pantalla que tiene configurado el idioma español por defecto, pero encuentra en el texto una frase en inglés. El lector de pantalla pronunciará correctamente la frase en inglés siempre y cuando se haya especificado que esta frase está escrita en inglés.

Por otro lado, si el idioma está correctamente configurado, algunos navegadores web mostrarán los caracteres de forma apropiada dependiendo del idioma.

Especificar el idioma de las secciones del texto es también importante ya que permite que los sistemas de software que traducen a Braille puedan identificar los cambios en el idioma.

Abreviaturas y acrónimos de forma accesible

En los contenidos web de los objetos de aprendizaje se pueden usar abreviaturas y

acrónimos. Las abreviaturas son formas condensadas de las palabras que se forman a partir de la combinación de algunas letras de las palabras generando una nueva forma articulada de la palabra. Por ejemplo lb (libra), Kg (Kilogramo), Dr (Doctor). Por otro lado los acrónimos son nuevas palabras o conceptos que se forman a partir de la combinación de las letras iniciales de un conjunto de palabras. Por ejemplo OTAN (Tratado del Atlantico Norte), ADN (Ácido desoxirribo-nucleico).

Es recomendable siempre definir las abreviaturas y acrónimos en una forma que sea correctamente interpretada por las ayudas técnicas. Esto beneficia a los usuarios que:

Pueden tener dificultades descifrando las abreviaturas o acrónimos.

Utilizan magnificadores de pantalla y pueden perder algunas pistas de contexto para comprender lo que significan las abreviaturas y acrónimos.

Tienen dificultades de atención o memorización.

Adicionalmente se recomienda que se explique el significado de la abreviatura o el acrónimo la primera vez que es usado dentro de un texto. Por otro lado también se recomienda agregar un glosario de términos dentro del objeto de aprendizaje donde se proporcione un concepto para los términos relevantes.

Principio Robusto

Consideraciones generales

El objetivo de este criterio de accesibilidad es asegurar que el contenido que se desarrolle sea compatible con las ayudas técnicas. En este ^{sentido} es conveniente que todas las recomendaciones que se han definido en los demás principios se apliquen correctamente de tal forma que las ayudas técnicas puedan interpretar correctamente el contenido.

Este principio expresa también la necesidad de que el código HTML de los contenidos web sea creado de acuerdo con los estándares. Por ejemplo que el contenido tenga todas las etiquetas de apertura y cierre con los atributos correctamente definidos. El editor de contenidos web que utilizamos a lo largo del curso cumple con estos criterios y estándares para el código HTML. De esta manera si utilizamos correctamente las herramientas del editor para crear los contenidos educativos podemos estar seguros de que las ayudas técnicas interpretaran el contenido correctamente y los usuarios con o sin necesidades especiales podrán acceder a los contenidos.

Enlaces a páginas WEB orientadas a las Necesidades Educativas Especiales

En la actualidad es común encontrar en las aulas de clase estudiantes con necesidades educativas especiales y la escuela por ser ente socializador y promotor de derechos tiene la obligación de brindar educación inclusiva de calidad para todos y todas, por ello que se hace necesario implementar nuevos recursos para la atención de esta población. Las TIC son altamente motivadoras, permiten obtener resultados positivos en el alumno por lo cual la utilización por parte de los docentes de todos los recursos que estén a su alcance, es lo que facilita mejorar y afrontar la inserción escolar de los estudiantes con necesidades educativas en escuelas regulares.

Por lo anterior se desea compartir algunas páginas web que contienen información valiosa para la atención de personas con Necesidades Educativas Especiales (NEE).

SITIOS WEB RECOMENDADOS

Nombre: Sitio Web de Antonio Sacco

URL: <http://AntonioSacco.com.ar/index.htm>

Encargado: Antonio Sacco.

País: Argentina



Características/Comentario: Sitio Web personal de Antonio Sacco, ingeniero en Sistemas de Información y especialista en tecnologías para la educación. Ofrece software gratuito, manuales, documentación y diversa información en relación a la tecnología aplicada a la discapacidad física.

Nombre: Red AVERROES, NEE y Atención a la diversidad

URL:<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/portalaerroes/contenidosdigitales>

Encargado: Consejería Educación Junta de Andalucía

País: España



Características/Comentario: La Red Averroes corresponde a una red telemática educativa de la Consejería de Educación de Andalucía. En la sección de Recursos Educativos existen unidades didácticas, publicaciones, enlaces, contenido educativo, descargas de programas educativos. Sobre este último, programas informáticos con instrucciones de instalación y uso (Actividades de Lectoescritura para motóricos, Bimodal-2000, La palabra comentada, Teclado virtual, entre otros). En cuanto a publicaciones, existen guías sobre atención educativa al alumnado con discapacidad psíquica asociada al retraso mental, con déficit visual, autismo, discapacidad auditiva y motora.

Nombre: Educarm (Sección Atención a la Diversidad)

URL: <http://www.educarm.es/atencion-diversidad>

Encargado: Consejería de Educación, Formación y Empleo de la Región de Murcia

País: España



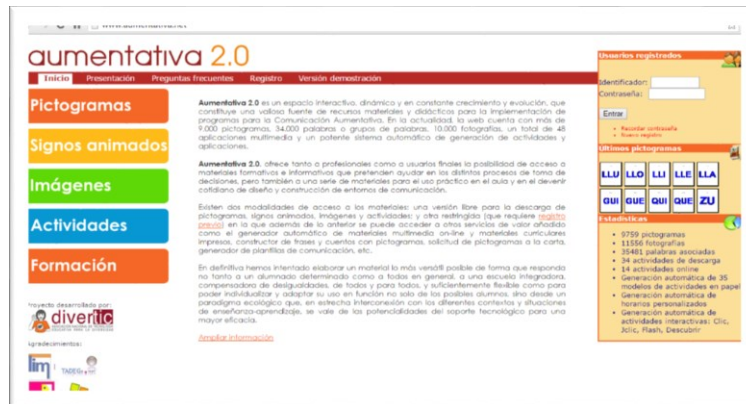
Características/Comentario: En este sitio Web es posible encontrar información sobre tecnología educativa, como por ejemplo materiales multimedia para el aula, proyectos web propios sobre necesidades educativas especiales, comunicación aumentativa en la Red, y herramientas multimedia para la estimulación sensoriomotriz. También hay documentos y publicaciones para descargar, además de material sobre proyectos apoyados por la empresa privada.

Nombre: Aumentativa 2.0

URL: www.aumentativa.net

Encargado: Asociación Nacional de Tecnología Educativa para la Diversidad (Divertic)

País: España



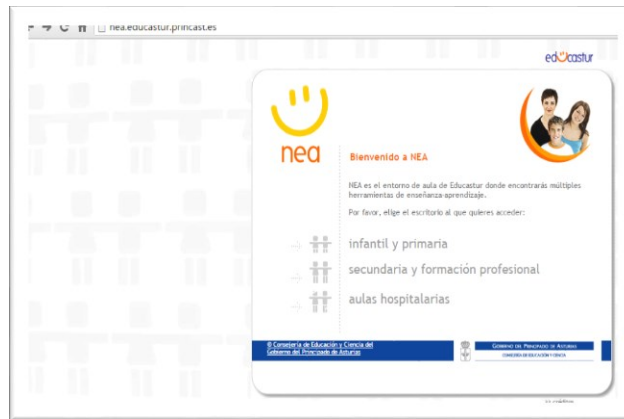
Características/Comentario: Sitio Web que entrega tanto a profesionales como a usuarios finales la posibilidad de acceso a materiales formativos e informativos que pretenden ayudar en los distintos procesos de toma de decisiones, pero también a una serie de materiales para el uso práctico en el aula y en el devenir cotidiano de diseño y construcción de entornos de comunicación. Aumentativa 2.0 se constituye como un espacio de recursos para la comunicación aumentativa que integra un diccionario pictográfico y fotográfico propio, materiales para descargar o visionar on-line, base pictográfica y fotográfica, unidades didácticas multimedia, animaciones, generación automática de materiales multimedia on-line, generación automática de materiales curriculares impresos, actualización semanal de pictogramas e imágenes, solicitud de pictogramas a la carta, entre otras herramientas. Von Tetzchner y Martinsen definen Comunicación Aumentativa como "cualquier forma de comunicación distinta al habla y empleada por una persona en contextos de comunicación cara a cara (...) La palabra 'aumentativa' subraya el hecho de que la enseñanza de las formas alternativas de comunicación tienen un doble objetivo, a saber: promover, apoyar el habla y garantizar una forma de comunicación alternativa si la persona no aprende a hablar"

Nombre: Educastur

URL: <http://nea.educastur.princast.es/>

Encargado: Consejería de Educación y Ciencia del Gobierno del Principado de Asturias

País: España



Características/Comentario: Portal educativo que busca fomentar la comunicación con la comunidad educativa entregando recursos multimedia para el profesorado y además, ofrecer apoyo a instituciones, centros, al alumnado y sus familias en el uso de las TIC. Entre los recursos web que ofrece el sitio, existen enlaces a software educativo para la atención a alumnos con Necesidades Educativas Especiales (NEE), juegos, información sobre servicios educativos, becas y ayudas. Además, ofrece un Foro de participación pública sobre orientación educativa y N.E.E.

Nombre: Neuroharte plataforma

URL: <http://www.neuroharte.com/plataforma.htm>

Encargado: Neuroharte y Secretaria de Educación de Bogotá



Características/Comentarios: Plataforma en la que Neuroharte en asocio con la SED ha desarrollado dos documentos de orientaciones pedagógicas para la atención de niños, niñas y jóvenes con trastornos de aprendizaje. Aquí los maestros y maestras encontrarán herramientas para apoyar la inclusión de escolares con discapacidad.

Nombre: Corpodown

URL: <http://www.corporacionsindromededown.org/sedbogota/index.php?id=3>

Encargado: Secretaría de Educación de Bogotá y la Corporación Síndrome Down



Características/Comentarios: Plataforma en la que se encuentran documentos tales como: mitos que afectan la participación y aprendizaje, características del aprendizaje del estudiante con discapacidad intelectual y estrategias pedagógicas. Herramientas que podrá imprimir y utilizar para fomentar mejores aprendizajes con sus estudiantes. Estos últimos enlaces se tomaron de URL:

<http://www.redacademica.edu.co/proyectos-pedagogicos/areas-tematicas/educacion-incluyente/necesidades-educativas-especiales.html>

Nombre: Innovación Educativa

URL: <http://innovacioneducativa.fundaciontelefonica.com/blog/2014/10/27/ipads-y-autismo-inclusion-para-todos-gracias-a-la-tecnologia/>

Encargado: Fundación tecnológica



innovacioneducativa.fundaciontelefonica.com/blog/2014/10/27/ipads-y-autismo-inclusion-para-todos-gracias-a-la-tecnologia/

Ipad y autismo: inclusión para todos gracias a la tecnología

Hoy os presentamos un proyecto que nació con el objetivo de mejorar la inclusión escolar de los alumnos que presentan Trastorno del Espectro Autista así como de diferentes necesidades educativas de soporte específicos utilizando dispositivos táctiles en las aulas. Un proyecto para aprender entre todos gracias a la tecnología, respetando la diferencia y descubriendo el potencial de cada cual.

27 octubre de 2014

Me gusta 243 | Twitter 104 | 11 | Share 30

Hoy os presentamos un proyecto que nació con el objetivo de mejorar la inclusión escolar de los alumnos que presentan Trastorno del Espectro Autista así como de diferentes necesidades educativas de soporte específicos utilizando dispositivos táctiles en las aulas. Un proyecto para aprender entre todos gracias a la tecnología, respetando la diferencia y descubriendo el potencial de cada cual.

Explorador de nuevas formas de enseñanza y aprendizaje en la sociedad digital

Sigue las tendencias educativas en Scoop

Características/Comentarios: El proyecto "Ipad y Autismo" busca mejorar la inclusión educativa de los alumnos con necesidades educativas especiales en la escuela, acercándoles los contenidos, incidiendo en la mejora de su autonomía y reforzando su autoestima.

Nombre: Publicaciones, libros y revistas de Pedagogía

URL: <http://www.grao.com/recursos/discapacidad-recursos>

Encargado: Graó



www.grao.com/recursos/discapacidad-recursos

DisCapacidades. Recursos Web

Web con información de interés para los docentes. Incluye materiales y recursos didácticos para trabajar con alumnos ciegos, libros especializados en la atención de alumnos con discapacidad visual, juegos informáticos, programas de ordenador accesibles, etc.

Alumnos con DisCapacidades. Recursos Web

ONCE

Educared

Características/Comentarios: Referencia libros y enlaces a páginas web para el trabajo con niños con discapacidad.

Bibliografía

Caccuri, V. (2013). *Educación con TIC*. Obtenido de REUSERS:

[https://books.google.com.co/books?id=-](https://books.google.com.co/books?id=-iSF7urTm9QC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

[iSF7urTm9QC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=-iSF7urTm9QC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

MEN. (2007). *Mineducación*. Obtenido de mineducación:

<http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-141881.html>

UNESCO. (2008). *Conferencia Internacional de Educación: Educación inclusiva: el camino hacia el futuro*. Obtenido de <http://www.ibe.unesco.org/>:

http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/Policy_Dialogue/48th_ICE/CONFINTED_48-3_Spanish.pdf

Baldiris, S. A. (2015). *Inclusive Learning Handbook: un REA para Promover una Cultura de Aprendizaje Inclusivo. Conferencias LACLO*. Obtenido de Conferencias LACLO, 5(1):

<http://www.laclo.org/papers/index.php/laclo/article/viewFile/267/249>

Aguilera, P., Morante, M., & Arroyo, E. (2011). *Aplicaciones Ofimáticas*. Obtenido de

<https://books.google.com.co/books?isbn=8497719735>

Castro Chacón, J., & Alarcón Alarcón, C. (2003). *Libro básico de computadores: memoria virtual*. (S. ediciones, Ed.) Obtenido de

<https://books.google.com.co/books?id=GiRsksfDXQOC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Ruta de Formación
TIC en la Práctica Docente
Apropiación de Competencias



Universidad
Ponificia
Bolivariana

