



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ  
SABANETA-ANTIOQUIA**

**MI DIARIO DE CAMPO  
HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DINÁMICO**

**WILSON ARRUBLA MATEUS**

**2016**

**IE JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ**

**DIARIO DE CAMPO 2016 (entrega digital)**

**DOCENTE: Wilson Arrubla Mateus**

**FECHA (SEMANAL)**

**ENERO 2016**

**GRADO(S)**

**OCTAVOS, DÉCIMOS Y UNDÉCIMOS**

**CARACTERISTICAS DEL GRUPO OBSERVADAS**

En noveno grado encontramos estudiantes con características típicas de la adolescencia, las posibilidades para la estimulación del desarrollo intelectual del educando son crecientes en esta etapa, sin embargo, muchos estudiantes manifiestan insuficiente bases en conocimientos teóricos generales sobre problemas que deben resolver en la actividad de aprendizaje, no tienen suficiente control de la actividad cognoscitiva sobre resolución de problemas, es débil su visión de futuro y de proyectos de vida, pues no conocen adecuadamente los pasos del proceso de planificación, en el trabajo de clase y actividades de grupo no se orientan adecuadamente en las acciones que deben realizar.

Para los estudiantes del grado décimo se nota una mejor relación social con mayor responsabilidad, desarrollando nuevas relaciones centradas en la vida escolar; en el marco de estas nuevas relaciones, exigencias y posibilidades se encuentran los estudiantes del grado undécimo quienes entran en un periodo de difíciles cambios y mucho más responsabilidades asumidas como una gran experiencia de aprendizaje tanto en el mundo escolar como social y en adquisición de nuevas formas de ampliar el panorama con su orientación profesional y el proyecto de vida.

**ESTRATEGIAS DE TRABAJO UTILIZADAS**

**DIARIO PEDAGOGICO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DINÁMICO**

El diario es un registro escrito a manera de texto libre, donde el profesor hace una reflexión sobre las acciones realizadas en su proceso formativo con los estudiantes, en ambientes académicos.

Es una posibilidad de sistematizar vivencias, discursos, experiencias de vida, conocimientos, sentimientos, percepciones, incertidumbres, certezas,...procesos académicos y de convivencia.

En este orden de ideas es un instrumento para el registro detallado de experiencias que pueden ser objeto de construcciones teóricas, a partir de las prácticas pedagógicas, un espacio que problematiza el proceso de formación, es la posibilidad de pensarse a sí mismo en la relación con el otro.

**REFLEXION**

- ¿Quiénes son mis estudiantes?
- ¿Cómo aprenden mis estudiantes?
- ¿Cómo enseño a mis estudiantes?

¿Qué estrategias pedagógicas utilizo en mi práctica?  
¿Cómo evaluó a mis estudiantes?

### PLANEANDO MI CLASE

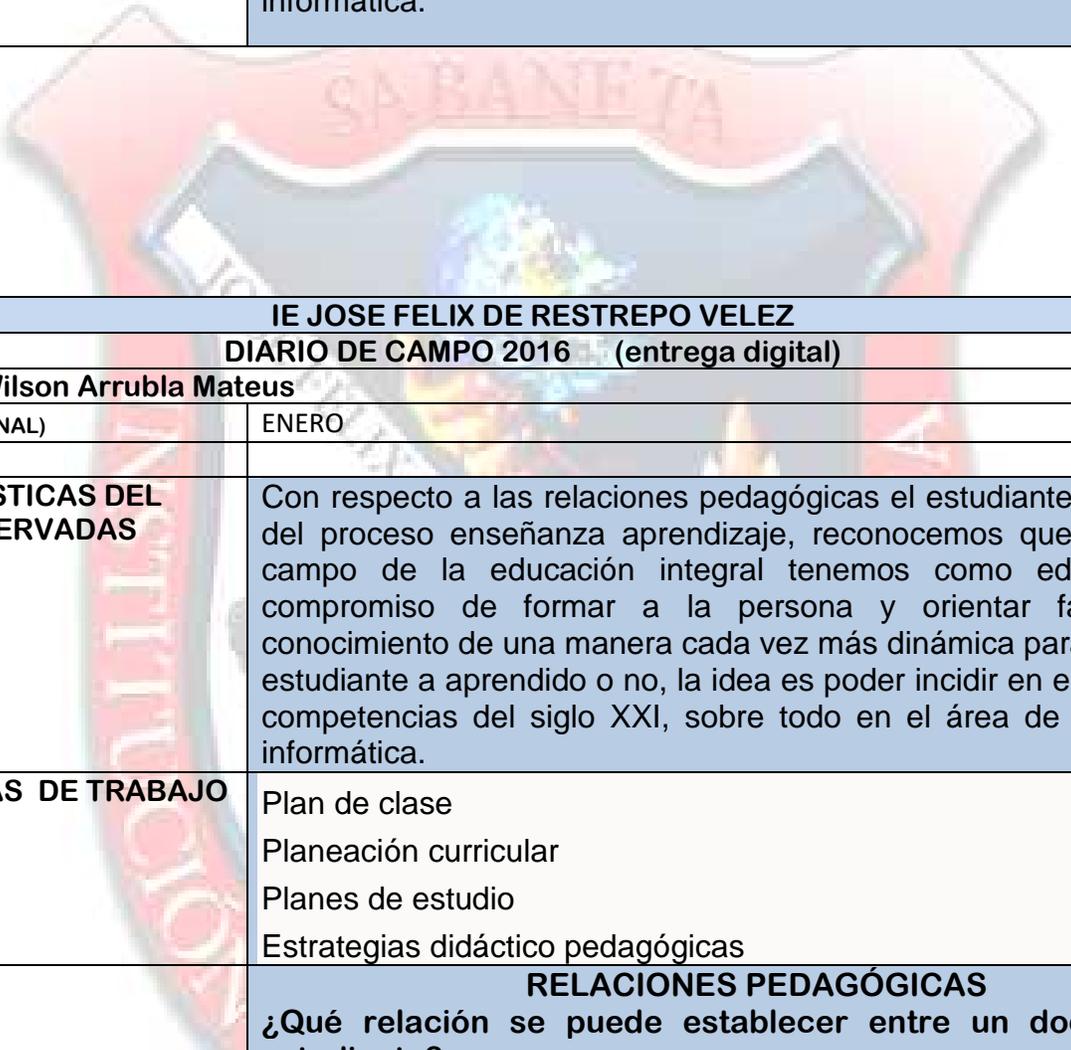
La planeación de una clase no es un hecho aislado si no algo que está directamente relacionado con el modelo pedagógico y el enfoque curricular que orienta el accionar educativo de la institución, por ello antes de iniciar el planeamiento de las clases es necesario revisar los aspectos anteriores y después de haber reflexionado se debe tener en cuenta unos propósitos enfocados en las tres dimensiones humanas: afectiva, cognoscitiva, y procedimental, porque si la educación es un proceso integral se debe atender por igual a cada uno de estos aspectos para poder alcanzar las competencias integralmente; pero para lograrlo no bastan los propósitos, los contenidos también deben enfocarse en ellos, y no solo a lo cognitivo como generalmente se acostumbran.

De tal manera que los conocimientos cognitivos, el saber, hacen referencias a datos, conceptos y principios, que deben de ir relacionados con la práctica; tal como lo especifica el filosofo y pensador Aristóteles cuando afirma que: “La inteligencia consiste no solo en el conocimiento, sino también en la destreza de aplicar los conocimientos en la práctica”

El saber hacer, el saber en lo procedimental se refiere a la ejecución de procedimientos, habilidades y destrezas de tipo práctico. En este sentido tenemos un gran aporte desde el área de tecnología e informática y la utilización de las herramientas TIC para que se de un verdadero proceso de formación integral.

El saber ser o componente afectivo, hace referencia a las actitudes, es decir a la predisposición a pensar, sentir y actuar frente a algo, mediante los componentes cognitivo, afectivo y comportamental.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante iniciar la clase mediante una motivación que propicie afectividad hacia la temática para ir generando actitudes positivas hacia el conocimiento acompañada de unas estrategias metodológicas que faciliten la comprensión y la aplicación del conocimiento, apoyado en unos recursos acordes con las didácticas contemporáneas y los avances tecnológicos.

<b>COMPROMISOS</b> (con los estudiantes o con el grupo)	Experiencia de aprendizaje significativo, adquisición de nuevas y mejores formas de relaciones con otros, apertura a nuevas actividades, orientación profesional, proyecto de vida y sobre todo nuevas estrategias didáctico pedagógicas en el área de tecnología e informática.
	
<b>IE JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ</b>	
<b>DIARIO DE CAMPO 2016 (entrega digital)</b>	
<b>DOCENTE: Wilson Arrubla Mateus</b>	
<b>FECHA (SEMANAL)</b>	ENERO
<b>GRADO(S)</b>	
<b>CARACTERISTICAS DEL GRUPO OBSERVADAS</b>	Con respecto a las relaciones pedagógicas el estudiante es el centro del proceso enseñanza aprendizaje, reconocemos que desde este campo de la educación integral tenemos como educadores el compromiso de formar a la persona y orientar facilitando el conocimiento de una manera cada vez más dinámica para saber si un estudiante a aprendido o no, la idea es poder incidir en el logro de las competencias del siglo XXI, sobre todo en el área de tecnología e informática.
<b>ESTRATEGIAS DE TRABAJO UTILIZADAS</b>	Plan de clase Planeación curricular Planes de estudio Estrategias didáctico pedagógicas
<b>REFLEXION</b>	<p style="text-align: center;"><b>RELACIONES PEDAGÓGICAS</b></p> <p><b>¿Qué relación se puede establecer entre un docente y un estudiante?</b></p> <p>Una relación entre profesor y estudiante debe estar orientada hacia aprender con certeza cierta el área que se orienta, en esa área el profesor debe ser un experto en el manejo de los contenidos curriculares, en el manejo pedagógico y didáctico, el profesor es un facilitador, trata de orientar a sus estudiantes hacia esas área que proporciona un aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p> <p>En este orden de ideas las relaciones pedagógicas deben ser bidireccional el profesor pretende que los estudiantes aprendan y crezcan con respecto a lo que enseña, y su vez los</p>

estudiantes deben tener un deseo, una disponibilidad y una preparación para aprender. La relación docente y estudiante tiene una cualidad muy importante y es que el docente personifica lo que enseña.

¿Qué estrategias implementarías para saber si un estudiante ha aprendido o no?

Es importante en todo proceso educativo iniciar por encontrar los conocimientos previos de los estudiantes, luego poder explicar la temática para profundizar en el aspecto cognoscitivo para luego explicar las actividades ojala para que el estudiante construya su conocimiento en grupo para finalmente proceder a la evaluación, que debe ser un proceso continuo y permanente, sin embargo se pueden utilizar estrategias de autoevaluación, rubricas de evaluación, utilizar medios y estrategias que beneficien el proceso enseñanza aprendizaje y no solo al estudiante o al educador, un examen breve, no muy extenso, con preguntas contextualizadas o de selección múltiple, o de respuesta abierta.

- Hacer preguntas orales
- Trabajos en grupos

La idea es que en mi rol de docente este en capacidad de evaluar integralmente y no solo medir el conocimiento; que tanto saben hacer los alumnos y detectar que hacen ellos (saber hacer) con la información dada y si son capaces de aplicar ese conocimiento fuera del sistema formal de la enseñanza.

¿Por qué son importantes los contenidos de aprendizaje en la planeación de aula?

Porque el rol de docente y el rol de estudiante exige unos contenidos de aprendizaje para saber que enseñar como enseñar y a quien enseñar en este caso el estudiante es quien debe estar interesado en el aprendizaje.

¿En que se fundamentan los estilos pedagógicos?

Se fundamentan en didácticas que garanticen el dominio de la información por parte del estudiante y en proyectos que favorezcan el desarrollo de las competencias.

### COMPROMISOS

(con los estudiantes o con el grupo)

Trabajar técnicas de estudio y estilos de aprendizaje  
Iniciar el proceso con actividades de motivación y diagnóstico

Trabajo con actividades dinámicas e interactivas  
Presentar el plan de clase.

**IE JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ**

**DIARIO DE CAMPO 2016 (entrega digital)**

**DOCENTE: Wilson Arrubla Mateus**

**FECHA (SEMANAL)**

FEBRERO 2016

**GRADO(S)**

**OCTAVOS, DÉCIMOS, UNDÉCIMOS**

**CARACTERISTICAS DEL GRUPO OBSERVADAS**

Se reconoce que en el proceso enseñanza aprendizaje los estudiantes deben tener claros los indicadores de logros que son indicativos de lo que va logrando el estudiante, el reconocimiento de su propio ser, su modo de aprender, sus posibilidades, fortalezas y dificultades

**ESTRATEGIAS DE TRABAJO UTILIZADAS**

Revisar los indicadores de logros del área de tecnología e informática del grado cero a undécimo. El trabajo se realizó teniendo en cuenta los educadores que sirven en cada grado con el fin de entregar unos informes más completos e integrales al padre de familia

**REFLEXION**

**LOS INDICADORES DE LOGROS**

Todo proceso educativo se encuentra inmerso en una serie de elementos determinantes para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula y es así como el currículo cumple una función importante en este proceso.

Todo diseño curricular debe planearse teniendo en cuenta como base unos fundamentos filosóficos, epistemológicos, pedagógicos etc. Los cuales deben ir acorde con el modelo pedagógico que orienta el accionar institucional y el enfoque curricular adoptado por esta.

En este contexto construimos los indicadores de logros pensados desde un proceso de aprendizaje dinámico y participativo. Por eso los estándares fueron criterios claros y públicos que permitieron establecer lo que está en capacidad de saber y saber hacer los estudiantes en el área de tecnología e informática, los estándares especifican lo que todo estudiante de educación preescolar, básica y media deben saber y ser capaces de hacer dentro del área.

En el área de tecnología e informática los estándares tienen como propósito favorecer la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias en el uso de las tecnologías de la información y comunicación.

Aunque el ministerio de educación nacional, formula los estándares

para el área de tecnología e informática, se trata de ponerlos en el contexto de cada Institución educativa.

Estos lineamientos, tienen como propósito favorecer la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias en el uso de las tic.

Por lo tanto, el estudiante deberá aprender a procesar información y ser capaz de ejecutar operaciones básicas en el computador, integrando así la computación y la informática, pero estas actividades deben estar enmarcada por la necesidad de resolver problemas generados por las distintas áreas curriculares.

Finalmente se pretende con este trabajo Incrementar la capacidad de argumentación, comprensión y apropiación de las exigencias educativas y pedagógicas, de manera que sea posible la generación de comunidades académica en la institución educativa.

El siguiente constructo es una guía para el trabajo con los estudiantes del grado preescolar a undécimo:

Preescolar:

- Emplear el mouse con el fin de interactuar con los programas del computador
- Ø Emplear eficientemente el teclado con el fin de digitar información e interactuar con los programas de computador.
- Ø Conocer, entender, definir y describir un sistema informático.

Tercero, cuarto y quinto:

Manejar ratón

- Ø Manejar teclado
- Ø Realizar presentaciones en multimedia
- Ø Conceptos básicos del computador

Utilizar con propiedad el computador y en especial el teclado.

- Ø Utilizar las posibilidades que ofrece Internet como fuente de información.
- Ø Utilizar ordenes para realizar figuras geométricas
- Ø Construir algoritmos para la solución de problemas sencillos.

SEXTO:

- Ø Digitar información en forma mecánica con los dedos de ambas manos, sin mirar el teclado.

- Ø Utilizar el teclado para dar instrucciones a algunos programas del computador.

SEPTIMO

OCTAVO

#### NOVENO

Manejo de Hoja de cálculo - base de datos - internet información  
competencia para el manejo de información

#### DÉCIMO

Ø Utilizar la función de exportar documentos de herramientas como hoja de cálculo, base de datos, procesador de texto y software de Presentaciones a formato html, para publicarlos en un servidor Web o en un servidor de la Red escolar.

Ø Aplicar procesos y teorías de comunicación visual, para elaborar una propuesta de diseño gráfico en una página Web.

Ø Utilizar herramientas de edición gráfica para la creación de rótulos, cabezotes, fondos y botones de una página Web.

Ø Diseñar y construir un Sitio Web básico.

#### UNDÉCIMO

Ø Desarrollar un Sitio Web de nivel avanzado y calidad aceptable para que pueda ser publicado en Internet (diseño y usabilidad).

Ø Integrar varias herramientas tecnológicas en la construcción de un Sitio Web.

Ø Manejar adecuadamente herramientas de software avanzadas, para la edición de imágenes.

Ø Demostrar habilidades de Pensamiento Crítico en la Solución Problemas de Información.

Ø Identificar tanto los componentes como la tecnología presentes en una red de computadores.

#### COMPROMISOS

(con los estudiantes o con el grupo)

Es urgente que se revise los indicadores de logros para el área siquiera una vez en el año para ir actualizando y enriqueciendo constantemente el plan de estudio del área.

La reflexión pedagógica y la búsqueda de unos indicadores de logros, son parte de un proceso de transformación educativa que se genera al interior del área de tecnología e informática.

**IE JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ****DIARIO DE CAMPO 2016 (entrega digital)****DOCENTE: Wilson Arrubla Mateus****FECHA (SEMANAL)**

FEBRERO 2016

**GRADO(S)**

OCTAVOS, DÉCIMOS, UNDÉCIMOS

**CARACTERISTICAS DEL GRUPO OBSERVADAS**

Al iniciar el año los estudiantes se encuentran a la expectativa de lo que se quiere aprender, los estudiantes se notan receptivos y la planeación de las actividades de iniciación son para ellos una gran oportunidad de volver a encontrarse con el estudio

**ESTRATEGIAS DE TRABAJO UTILIZADAS**

Se realizo unas actividades de diagnóstico y motivación que sirven para romper el hielo y adquirir conocimientos básicos en el área de Tecnología e informática

**REFLEXION**

Mediante esta actividad los estudiantes trabajan:

- La comprensión del concepto de localización, a partir del análisis de las decisiones estratégicas relativas al área de tecnología e informática, según las particularidades del entorno.
- La comprensión de los factores genéricos que afectan a la ubicación de la utilización de las TIC como herramienta para una educación con calidad con ejemplos cercanos y tangibles.
- La búsqueda, recogida, selección, análisis y procesamiento de la información.
- Según los objetivos de la enseñanza de la Tecnología y la Informática en el bachillerato, esta actividad contribuye a apreciar el papel de la utilización de la TIC en la satisfacción de las necesidades de los estudiantes y en el aumento de la calidad de vida y bienestar de la sociedad así como elaborar juicios o criterios personales sobre sus disfunciones y a analizar la actividad y estrategias a utilizar en el área
- Según los objetivos generales, con esta actividad se contribuye a afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.
- Las competencias que principalmente se trabajan con esta actividad son tecnológicas, comunicativas, tratamiento de la información y digital, competencias en el conocimiento, competencia social y ciudadana, competencia de desarrollo personal y de aprendizaje significativo.

**COMPROMISOS**

(con los estudiantes o con el grupo)

Desarrollar habilidades y destrezas para comprender la necesidad de utilizar las TIC como herramientas que ayuden en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

**IE JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ****DIARIO DE CAMPO 2016 (entrega digital)**

<b>DOCENTE: Wilson Arrubla Mateus</b>	
<b>FECHA (SEMANAL)</b>	Marzo
<b>GRADO(S)</b>	Octavos, Décimos, Undécimos
<b>CARACTERISTICAS DEL GRUPO OBSERVADAS</b>	Los estudiantes no manejan técnicas de estudio ni conocen cual es el estilo de aprendizaje utilizado para un aprendizaje significativo
<b>ESTRATEGIAS DE TRABAJO UTILIZADAS</b>	<p>El método de estudio que utilizemos a la hora de estudiar tiene una importancia decisiva ya que los contenidos o materias que vayamos a Estudiar por sí solos no provocan un estudio eficaz.</p> <p>Una de las estrategias de trabajo utilizadas es la organización y planeación de los contenidos del área, las técnicas de estudio más utilizadas y los diferentes estilos de aprendizaje aplicados en el área de tecnología e informática</p>
<b>REFLEXION</b>	<p>Las técnicas de estudio se están convirtiendo en uno de los conceptos más importantes en el mundo estudiantil. Después de ver todo el fracaso escolar que se está cosechando en los centros educativos, a los estudiantes os queda la opción de mejorar vuestro rendimiento con normas, trucos, técnicas o recetas de estudio que puedan mejorar claramente los resultados. Las técnicas de estudio son un conjunto de herramientas, fundamentalmente lógicas, que ayudan a mejorar el rendimiento y facilitan el proceso de memorización y estudio.</p> <p>Ante todo es fundamental la mentalización de "tener que estudiar". Si partimos de la base de que no queremos estudiar el resto sobra. Pero es evidente que ante la situación social la preparación concienzuda para nuestro futuro laboral es algo clave. La organización a la hora de comenzar un año escolar es fundamental.</p> <p>El estudio diario, siento decirlo, es casi obligatorio. No consiste en estar delante de los libros dos o tres horas todos los días. Consiste en ver nuestras propias necesidades, analizar en que campos o temas tenemos más problemas, cuales son las prioridades inmediatas (exámenes, y trabajos, presentaciones, etc.), y a partir de ahí confeccionarnos un horario de "trabajo" diario. Sí, digo bien, "trabajo" ya que debemos concienciarnos que el estudio, hasta llegar al período laboral social, es nuestro verdadero trabajo y lo debemos ver, o por lo menos intentar, como algo inherente a nosotros mismos que va a facilitar, con toda seguridad, nuestra posterior vida laboral. Estudiamos para nosotros, para nuestro porvenir (mételelo en la cabeza), no para nuestros padres.</p> <p>La organización es uno de los elementos fundamentales a la hora de empezar a estudiar o a la hora de comenzar a preparar un examen, una exposición, una prueba, todos los estudiantes debemos poner en practica las técnicas de estudio para mejorar nuestro rendimiento académico.</p>
<b>COMPROMISOS</b> (con los estudiantes o con el grupo)	Es muy aconsejable la atención y observación en clase, utilizar técnicas para el desarrollo de la memoria, realizar los trabajos y actividades requeridas en cada área del conocimiento y procurar

obtener las mejores notas.

**IE JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ**

**DIARIO DE CAMPO 2016 (entrega digital)**

**DOCENTE: Wilson Arrubla Mateus**

**FECHA (SEMANAL)**

MARZO 2016

**GRADO(S)**

OCTAVOS, DÉCIMOS'UNDÉCIMOS

**CARACTERISTICAS DEL GRUPO OBSERVADAS**

El grupo se muestra receptivo e interesado para la utilización de esta estrategia de aprendizaje ya que se establecieron los objetivos de aprendizaje claros para realizar un viaje virtual por Colombia

**ESTRATEGIAS DE TRABAJO UTILIZADAS**

Viaje virtual por Colombia

**REFLEXION**

Los Viajes-Virtuales son visitas hechas por Internet a sitios o lugares específicos que revisten interés particular. Sustituyen en buena medida el desplazamiento físico hasta esos lugares, difícil en muchas ocasiones por todos los factores que se deben atender. Para que esta estrategia de aprendizaje sea efectiva, es necesario dedicar tiempo a planearla, esto es: establecer objetivos de aprendizaje claros, encontrar los recursos adecuados y estructurar la secuencia para realizarla.

Un *Viaje-V(V-Trip)* es una visita a la página Web de un lugar que tiene un interés particular, en este caso se realizó un viaje virtual por Colombia, una visita real al sitio deseado. Usando un computador e Internet.

Los Viajes Virtuales permiten llevar la clase a donde usted desee.

Un Viaje-Virtual es algo más que darle tiempo a sus estudiantes para que naveguen en Internet y busquen páginas relacionadas con un tema específico. Por lo regular, cuando usted navega, hace clic en enlaces o vínculos que lo llevan a páginas Web cuyo contenido le interesa; mientras que ***un V-V, es una visita planeada con anticipación***, a un sitio específico de Internet para lograr objetivos educativos determinados.

Cuando se realiza un Viaje-V a un sitio de la Red, usted tiene la sensación de estar realmente allí. Se pueden ver las cosas como si realmente uno estuviera en el lugar. Por ejemplo, suponga que quiere hacer un V-V a un museo de Arte o a uno de Ciencias(muchos de ellos tienen en sus Portales de Internet, mapas de cada una de sus salas y de sus exhibiciones). El mapa del museo muestra lo que hay en cada espacio; usted puede hacer clic en una sala, entrar y ver las pinturas, objetos o artefactos que se encuentran en ella.

En otros Viajes-V usted vera imágenes de elementos importantes tales como monumentos, pinturas, documentos o regiones. A menudo observará estos elementos desde muchos ángulos diferentes. Usted podrá leer acerca de otros sitios y ver fotografías de personas.

	<p>Encontrará recursos que solo se pueden conseguir utilizando Internet. Este acceso a recursos que no se pueden encontrar en ninguna otra parte constituye una de las razones importantes del porqué la tecnología y los viajes virtuales (V-V)son valiosos en las aulas escolares.</p> <p>En nuestro caso en particular utilizamos videos de los diferentes sitios turísticos en Colombia y luego utilizamos una herramienta interactiva para conocer a través de ella cada uno de los departamentos y capitales de Colombia.</p>
<p><b>COMPROMISOS</b> (con los estudiantes o con el grupo)</p>	<p>El desafío que internet plantea a los educadores.</p> <p>Los viajes virtuales mejoran el aprendizaje</p> <p>Ayudar a que los estudiantes comprendan mejor un tema mediante experiencias de primera mano.</p> <p>Ofrecer a los estudiantes actividades con las que pueden aprender a resolver problemas de la vida real.</p> <p>Cumplir con los requisitos académicos (estándares) nacionales, departamentales y locales.</p> <p>Preparar a los estudiantes para que cumplan objetivos específicos o para que conozcan a fondo contenido para los exámenes de estado y pruebas censales.</p> <p>Apoyar proyectos o actividades especiales, como visitar un país o ciudad en este caso Colombia.</p> <p>Promover sensibilidad hacia la comunidad.</p>
<p><b>IE JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ</b></p>	
<p><b>DIARIO DE CAMPO 2016 (entrega digital)</b></p>	
<p><b>DOCENTE: Wilson Arrubla Mateus</b></p>	
<p><b>FECHA (SEMANAL)</b></p>	<p>ABRIL 2016</p>
<p><b>GRADO(S)</b></p>	<p><b>OCTAVOS, OVENOS, DECIMOS U ONCES</b></p>
<p><b>CARACTERISTICAS DEL GRUPO OBSERVADAS</b></p>	<p>Las Competencias para Manejar Información, se define como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que el estudiante debe poner en práctica para identificar lo que necesita saber en un momento dado, buscar efectivamente la información que esto requiere, determinar si esa información es pertinente para responder a sus necesidades y finalmente convertirla en conocimiento útil para solucionar Problemas de Información en contextos variados y reales de la vida cotidiana.</p> <p>Los estudiantes de estos grupos, manejan mucha información pero les falta mucha habilidad para identificar lo que realmente necesitan y es pertinente en su formación integral y así poderla convertir en conocimiento significativo para el estudiante</p>
<p><b>ESTRATEGIAS DE TRABAJO UTILIZADAS</b></p>	<p>Se busca que el estudiante adquiera la competencia que le permita tanto juzgar la validez, pertinencia y actualidad de la información</p>

como realizar procesos investigativos sistemáticos con el fin de solucionar problemas de información; esta competencia hoy es una de las más importantes ya que el estudiante debe clasificar la información que realmente necesita ante la cantidad enorme de información a la que actualmente se tiene acceso. Es muy útil en el desarrollo de esta competencia, la utilización de un modelo que incluya los siguientes elementos: planeación, búsqueda, evaluación, organización, análisis, síntesis y uso efectivo de la información proveniente de diversas fuentes; además de la generación de productos con ayuda de las TIC.

**REFLEXION**

**EDUCACIÓN A UN CLICK**

Los medios de información y comunicación hacen que la educación se transforme en una herramienta indispensable a la hora de enseñar para la toma de decisiones, verificación de los resultados de las decisiones, y el seguimiento de los resultados a través del proceso de evaluación de conocimientos.

Hace más de quince años enseñábamos con datos memorísticos y solo la información y el conocimiento que encontrábamos en los libros, sin embargo, hoy lo hacemos a través de información y conocimientos encontrados en la red, en el análisis y procesamiento de la información y en la búsqueda continua de nuevas maneras de impactar con tecnología de información y comunicaciones las estrategias de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Desde ese entonces, cuando llegaba a la clase con los libros debajo del brazo y una libreta de calificaciones sentía que los avances tecnológicos e informáticos darían un cambio a la educación en cuanto al manejo de la información y la comunicación, hoy estoy seguro que la tecnología de la información impacto tanto a la educación que genero cambios y sigue impulsado estrategias nuevas para una mejor calidad de vida de los profesores y estudiantes.

Estos sistemas de información requerían de primera mano toda la infraestructura necesaria para recopilar la información, por lo general en documentos físicos; digitalizarla valiéndonos de unas personas "digitadoras" que eran muy rápidas grabando datos, y luego procesando estas "transacciones" a través de programas, cuyo objetivo principal era asentar los movimientos del período respectivo y reflejar básicamente los resultados en notas que por lo general eran numéricas.

A partir de esta información que entregábamos, en listados porque era el medio preferido y más económico, los estudiantes y padres de familia se entregaban los informes pertinentes. Si las notas estaban muy regulares, se estructuraban estrategias pedagógicas para hacer mejoras. Si las notas estaban muy bajas se emitían órdenes para evitar tanta perdida y deserción escolar.

Lo importante era que se tomaban acciones concretas con base en la información buscando el beneficio de la empresa. Y había que

esperar hasta el otro mes que se volvía a procesar la información, para determinar si se había tenido éxito en la estrategia o no, y volver a tomar acción.

Hoy tenemos información en tiempo real, y tal vez multiplicada en volumen unas cien o mil veces. Además de la información que reúne cada transacción, está la información complementaria sobre el entorno bajo el cual se llevó a cabo la transacción. También contamos con herramientas que permiten modelar en tiempo real y hacer proyecciones muy cercanas a la realidad que se presentará en el futuro.

Y ya no solo está la información disponible en los sistemas centrales, sino que con la movilidad actual, tenemos como alertarnos en nuestros dispositivos móviles cada vez que sucede un hecho “fuera de lo común” en la parte transaccional para poder tomar acciones cada vez más cercanas al proceso.

Con todo y esto, todavía nos encontramos con empresas para quienes el proceso de información sigue siendo una forma descrita de hace treinta años. Siguen trabajando solo para los reportes ordinarios, a pesar de amasar un gran volumen de información.

Que tan fácil sería para un banco por ejemplo, poder predecir cuándo un cliente podría atrasarse en el pago de una cuota de un crédito y ofrecerle un esquema más cómodo de pago, sin esperar a que el cliente se atrase, entre en problemas más profundos y ya no haya como arreglar el problema.

Ahora el “pecado” es que tenemos muchos datos, y hasta podemos producir información, pero no hacemos nada con ella. Estoy seguro que quienes hoy tienen un sitio Web, en su gran mayoría, no tiene implementado un sistema estadístico que le permita monitorear el desempeño de las acciones sobre el mismo y determinar cuál contenido es de interés, cual no. Qué páginas son las más vistas, o cuales son las preguntas más frecuentes sobre los servicios. Menos aún, hacer campañas de obtención de prospectos a partir del uso del portal.

Lo más curioso es que estos sistemas de estadísticas son gratuitos y producen hasta más información de la que uno quisiera, pero como ayuda en el momento de pasar de tener “un sitio Web” a tener una “estrategia efectiva con el uso de herramientas de la Web”. Los resultados se obtienen, y son monumentalmente mayores que cuando no se usa la información.

Debemos volver al uso de la información para toma de decisiones que generen resultados. Ahora tenemos las herramientas que no teníamos hace 30 años, habrá que formar a las personas para que puedan interpretar esta información, tomar las decisiones, monitorear el resultado de las mismas, volver a medir, y volver a decidir.

### COMPROMISOS

(con los estudiantes o con el grupo)

Realizar investigaciones sistemáticas y efectivas con el fin de

solucionar problemas de información mediante la obtención, evaluación crítica, selección, uso, generación y comunicación de información.

**IE JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ**

**DIARIO DE CAMPO 2016 (entrega digital)**

**DOCENTE: Wilson Arrubla Mateus**

**FECHA (SEMANAL) MAYO 2016**

**GRADO(S) OCTAVOS, DECIMOS, ONCES**

**CARACTERISTICAS DEL GRUPO OBSERVADAS**

Todos los integrantes del grupo manifiestan estar en condiciones de utilizar y manejar una computadora con sus conocimientos básicos sobre ella, ninguno tiene el control sobre otro.  
Cada estudiante dispone de un equipo, de cuentas de usuario. Para iniciar sesión en cualquier equipo de la sala de sistemas.  
Normalmente, los estudiantes trabajan en un equipo de manera individual y algunos realizan el trabajo en el computador en parejas.  
Todos los estudiantes deben encontrarse en la misma actividad de clase.

**ESTRATEGIAS DE TRABAJO UTILIZADAS**

Aprender a usar una computadora por primera vez puede ser un proceso desalentador, pero no tiene que serlo. Entender los conceptos básicos de una computadora te ayudará a eliminar el miedo. La mejor manera de aprender a utilizar una computadora es simplemente ponerte frente a la pantalla y utilizar el ratón y el teclado. Cuanto más utilices la computadora, más fácil será. Antes de que lo sepas, estarás abriendo, guardando y cerrando archivos sin pensar en lo que estás haciendo.

**REFLEXION**

El computador es una herramienta para educar, sin embargo estamos en toda la expectativa si realmente esta herramienta ayudado a adquirir mayores conocimientos y por ende a que la educación sea de mejor calidad, actualmente, la proliferación de programas multimedia, ha desbordado todas las expectativas, en cuanto a software didáctico; igualmente parece que se va imponiendo como una estrategia educativa, los educadores venimos utilizando las TIC el ordenador en la propia aula de clase. Bueno, sobre estos temas se ha reflexionado bastante y conviene hacer un poco de "memoria histórica", si de historia podemos hablar dado el corto tiempo que tenemos de uso y evaluación de estos medios.  
Con el fin de simplificar y a efectos también de poder comentarlos por separado, podemos establecer cuatro ejemplos (teóricos, ya que en la realidad casi todos los usos son mixtos) del empleo del ordenador en las aulas.

1. Enseñanza asistida por ordenador (EAO). El ordenador sería como un libro de texto que controla el alumno. El

ordenador podría ejercer, en este caso, funciones tutoriales y, por lo tanto, controlar también la actividad del alumno; a la vez éste sería empleado por el alumno como una herramienta de su propio aprendizaje.

2. La Enseñanza-Aprendizaje de la Programación, o de distintos lenguajes con diversos objetivos (LOGO, BASIC, PASCAL, etc). El alumno aprendería a controlar al ordenador enseñando al hardware lo que debe hacer.
3. El aprendizaje de Informática en general como asignatura, incluyendo el dominio de las más importantes utilidades del software standard. El alumno aprendería a controlar y utilizar el ordenador sacándole partido a estas utilidades.
4. El ordenador como una herramienta en los currículos de las diferentes asignaturas, fundamentalmente utilizando software didáctico específico para cada una de ellas admitiendo también otras variantes (ej: utilización de programas de autoedición para elaborar un periódico escolar, etc).

**COMPROMISOS**

(con los estudiantes o con el grupo)

En virtud de que el computador y la tecnología es una alternativa para alcanzar mayor eficiencia y competitividad, ésta debe ser aplicada en cada una de las áreas del conocimiento dentro y fuera del trabajo en el aula.

**IE JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ**

**DIARIO DE CAMPO 2016 (entrega digital)**

**DOCENTE: Wilson Arrubla Mateus**

**FECHA (SEMANAL)**

**JUNIO DE 2016**

**GRADO(S)**

**OCTAVOS, DECIMOS, ONCES**

**CARACTERISTICAS DEL GRUPO OBSERVADAS**

El computador jamás podrá sustituir al profesor, sin embargo el grupo prefiere este dispositivo para encontrar información que el profesor, manifiestan que la información encontrada en el computador es más dinámica e interactiva que la que puede dar el profesor a la hora de enseñar e impartir conocimiento

**ESTRATEGIAS DE TRABAJO UTILIZADAS**

La alternativa que se propone sería una especie de enseñanza asistida inteligentemente caracterizada por:

- El uso del computador como herramienta educativa en todas las áreas del conocimiento.
- El computador como una herramienta para el estudiante que lo utiliza para adentrarse en campos conceptuales.
- El ordenador crea sobre todo situaciones que facilitan el descubrimiento y la invención.

- El ordenador se convierte en un recurso didáctico para el aprendizaje de los estudiantes para desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes.

Lo que realmente necesitamos es que mediante la utilización del computador como herramienta educativa el estudiante eleve el nivel de lectura comprensiva en la enseñanza, los medios utilizados sean un complemento efectivo en la creación de estrategias didácticas para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, se ha demostrado mayor nivel de utilización en secundaria que en primaria, aunque el proceso de aplicación de estrategias se viene haciendo al contrario, muchos de los materiales utilizando el computador realizados están hechos para el nivel de primaria pero se ha aplicado en secundaria por la falta de alfabetización en el uso de esta herramienta y de los niveles de atraso en materia de utilización de recursos didácticos utilizando el computador.

## REFLEXION

### ¿EL COMPUTADOR ELEMENTO MOTIVANTE EN LA EDUCACIÓN?

Continuando con la reflexión anterior tenemos que decir entonces que la enseñanza es algo diferente de la transmisión de conocimientos elaborados, y el aprendizaje tampoco tiene demasiado que ver con la mera memorización que es lo que se demuestra en la mayoría de los exámenes presentados más o menos camuflados como pruebas de resultados.

También es poco rentable utilizar el ordenador tan solo como un elemento más o menos motivador, por sus colores, su música, su estética, etc. pero que no cambien para nada otras concepciones del aprendizaje que en ningún caso pueden ser pasivas por parte el estudiante.

Con esto quiere decir educación tradicional se apoya, y mantiene, ideas o concepciones muy atrasadas sobre la enseñanza:

- El ordenador programa el aprendizaje del estudiante, el programa dirige los diálogos siguiendo el curriculum didáctico previsto
- El programa es una herramienta exclusiva del profesor.
- El programa prevé y filtra todas las posibles respuestas del estudiante.

El uso del ordenador no debería en ningún caso servir para reforzar el dogmatismo ni el enciclopedismo de la enseñanza tradicional. Hay que aprovechar esta herramienta para resolver problemas que configuren el proceso de aprendizaje y hacer que realmente el alumno aprenda de una manera más fácil e interactiva.

## COMPROMISOS

(con los estudiantes o con el grupo)	Utilizar el computador como una herramienta pedagógica y de integrar su utilización con las otras áreas del conocimiento para aumentar, flexibilizar y diversificar sus posibles usos. Implementar la interactividad de los medios para que el estudiante observe y mire la importancia de los uso del computador como herramienta en todos los procesos de su aprendizaje. Es importante también tener en cuenta como compromiso el concepto de contextualizar en términos de desarrollo tecnológico para formar parte del proceso de enseñanza aprendizaje.
--------------------------------------	---

<b>IE JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ</b>	
<b>DIARIO DE CAMPO 2016 (entrega digital)</b>	
<b>DOCENTE: Wilson Arrubla Mateus</b>	
<b>FECHA (SEMANAL)</b>	JULIO DE 2016
<b>GRADO(S)</b>	OCTAVOS, DECIMOS, ONCES
<b>CARACTERISTICAS DEL GRUPO OBSERVADAS</b>	El fin de la educación es producir individuos autónomos, capaces de adquirir información por su cuenta, de juzgar la validez de dicha información y hacer, a partir de ella, inferencias racionales, lógicas y coherentes. La educación está dirigida a hacer independientes a los estudiantes y en ello contribuye la comunicación y la información, sin embargo, si existiera algún conflicto entre la adquisición de información y la habilidad intelectual de cómo adquirirla, esto último es, sin duda, lo más importante y lo que hay que privilegiar desde la docencia.
<b>ESTRATEGIAS DE TRABAJO UTILIZADAS</b>	En este modelo de clase el papel del docentes es el de acompañar y facilitar al estudiante en su camino de aprendizaje. Un camino que deberá ser transitado al mismo tiempo que construido por cada individuo. La tarea del docente será estimular dicha construcción, facilitarle las herramientas, vincularlo con el mundo, salirse del estrecho marco de las cuatro paredes.
<b>REFLEXION</b>	Los seres humanos, por el increíble desarrollo de la informática y los medios masivos de comunicación, recibimos una enorme cantidad de información de todo tipo, que nos bombardea diariamente, además de que podemos utilizar un arsenal de imaginación ajena en videos, dibujos animados, películas, series y telenovelas, etc. todo un mágico mundo prestado al que

accedemos cómodamente sentados en el living y hasta aprendemos a tener sentimientos vivos sobre la fantasía que vemos y escuchamos, comentar sobre ellos e intercambiar información con nuestros pares, con los estudiantes y familiares.

Si pensamos que detrás de una hora de vídeo hay un equipo de profesionales creativos, actores y técnicos cuyo objetivo es, captar la atención de la audiencia y transmitir (o no) algún mensaje, amalgamado todo en una empresa de costos y beneficios millonarios, advertiremos lo poco preparado que está el maestro para competir en ese mismo modelo sedentario en el cual el estudiante debe recibir pasivamente los aprendizajes que el docente le querrá enseñar

En la competencia por transmitir información desde un emisor activo hasta un receptor pasivo... el maestro llevan la última posición, y con pocas posibilidades de utilizar herramientas TIC propias para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje, aunque en el momento existan una gran cantidad de programas para crear actividades didácticas interactivas que nos ayuden en este proceso de aprendizaje

La escuela, en realidad, debe convertirse en un espacio diferente, de aprendizaje activo, un lugar donde los estudiante aprovechen la información que le proporcionan las nuevas tecnologías de punta para desarrollar sus capacidades de crítica y análisis y la sepan utilizar en la solución de los problemas personales y de su entorno, para competir con otros ambientes. Pero... ¿cómo hacerlo?

Un primer paso es cambiar el modelo educativo. El estudiante debe ser protagonista de su propio aprendizaje, de su propia capacidad de imaginar Un modelo de clase donde los estudiantes descubran verdades, que aunque muy conocidas para el maestro serán nuevas para los ellos; un modelo de clase donde la imaginación no tenga límites, y donde habrá que buscar la forma de comunicarla a los compañeros, discutirla,

compartirla y disfrutarla; un modelo de clase lúdica, creativa, innovadora y participativa, donde el objeto de conocimiento se construya activamente en la mente de los estudiantes y no pretenda plasmarse como algo definitivo, una clase en donde se aprovechen los recursos y todos los medios que estén a su alcance.

**COMPROMISOS**  
(con los estudiantes o con el grupo)

Mejorar las estrategias utilizadas tradicionalmente como es el uso del tablero y pasar al uso de la utilización de herramientas más didácticas como el videoBeam, el tablero digital entre otras..

**IE JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ**

**DIARIO DE CAMPO 2016 (entrega digital)**

**DOCENTE: WilsonArrublaMateus**

**FECHA (SEMANAL)**

AGOSTO DE 2016

**GRADO(S)**

OCTAVOS, DECIMOS, ONCES

**CARACTERISTICAS DEL GRUPO OBSERVADAS**

**ESTRATEGIAS DE TRABAJO UTILIZADAS**

**REFLEXION**

### **LA WEB EN EDUCACIÓN HERRAMIENTA PARA APRENDER**

Una de las implicaciones de usar las herramientas Web 2.0 en la educación es el aprender ya no como una experiencia individual, tal como lo planteaban las teorías de aprendizaje más tradicionales, sino a través de la formación de conexiones e interacciones (conectivismo) a través de sistemas abiertos. Esto último permite el desarrollo de competencias mediante la experiencia de otras personas, el mantenerse actualizado mediante la diversidad de opiniones, etc.

Ello también implica el cambiar el paradigma de que tener el conocimiento es lo importante, sino que ahora el saber aprender será más valioso.

La intención didáctica pedagógica es poder usar la tecnología para mejorar la comprensión de los estudiantes a través de andamiajes y herramientas particulares. Uno de los mayores retos de esta experiencia significativa es el de proveer a sus estudiantes de oportunidades de aprendizaje significativas que satisfagan las

necesidades de un cuerpo diverso de estudiantes, diverso en habilidades y estilos de aprendizaje, así como diverso en experiencias culturales.

Recuerdo aquellas largas reuniones con el concejo académico sobre los planes de estudio, discutiendo planes individuales para los estudiantes de mi clase de tecnología e informática. Me preguntaba cómo iba a poder atender las necesidades de todos mis estudiantes y seguir cuerdo. Orkwis y McLane (1998) resaltan el valor que la tecnología tiene para agregar a un curso con variados niveles y ofrecer diferentes maneras de abordar el currículum de modo que sea accesible a distintos estilos de aprendizaje.

Desarrollaron un marco de diseño curricular universal que tiene como meta la diversidad en el aula, brindando medios flexibles de representación, expresión y participación. Argumentan que el emplear tecnología para enseñar partes del currículum ofrece el potencial para presentar conceptos de diferentes maneras y hacerlos más accesibles para los estudiantes. Por ejemplo, consideremos la influencia de un programa de simulación en la comprensión de las Leyes de Gravedad de Newton.

El estudiante puede leer la descripción en el libro de texto o ver un video acerca de este tema. De todos modos, algunos estudiantes no comprenderán el concepto sin antes hacer algo. Podrán explorar los conceptos referentes a estas leyes en un laboratorio tradicional lanzando objetos desde distintas alturas, teniendo que repetir las condiciones constantemente, así como también medir y tomar el tiempo cada vez. Este proceso puede resultar aburrido y tedioso, al margen de no poder asegurar las idénticas condiciones cada vez.

Un software de simulación cuidadosamente diseñado puede proveer eficientemente un espacio para múltiples ensayos, satisfacer las inquietudes de los estudiantes y construir comprensión. Orkwis y McLane (1998) reconocen además el valor de la tecnología en involucrar a los estudiantes en el aprendizaje a partir de un currículum individualizado, de acuerdo con los intereses de los estudiantes, su nivel y su realidad

cultural. Imaginemos un software de simulación que se adapta a la entrada de datos del usuario. A medida que los estudiantes van demostrando distintos niveles de comprensión de las leyes de Newton, el programa quita alguno de los andamiajes del software, debiendo los estudiantes utilizar razonamiento indirecto para poder seguir adelante.

O consideremos también la potencia de un docente modificando un software de simulación para adecuarlo a las necesidades culturales, académicas y sociales según los intereses de los estudiantes. Ambos escenarios ofrecen una idea intuitiva de cómo puede la tecnología proveer oportunidades de aprendizaje personalizado.

En este orden de ideas, usar la tecnología para apoyar el “aprender haciendo” y la reflexión. Ya he mencionado maneras en las que la tecnología promueve el “aprender haciendo”, recuerden el ejemplo de la simulación. Pero, la mayor influencia que la tecnología puede ofrecer es la de apoyar la reflexión del estudiante en este proceso de “aprender haciendo”. Jonassen (2000) postula que las herramientas digitales pueden ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre qué están aprendiendo y sobre cómo llegaron a aprenderlo.

Argumenta que las herramientas digitales pueden apoyar el proceso interno de construcción de sentido a medida que los estudiantes construyen sus propias representaciones. Consideremos el valor de que los estudiantes utilicen una herramienta visual como el software Inspiration para mostrar gráficamente las diferentes etapas usadas para llegar a la comprensión final de las Leyes de Gravedad de Newton. El diagrama podría mostrar un diagrama de flujo de su pensamiento (por ejemplo, la hipótesis inicial: el resultado de su primer intento en verificarla; las ideas sobre cómo modificar el siguiente intento; la hipótesis refinada; el resultado del segundo intento; las ideas sobre cómo modificar éste intento, etc.)

El poder reflexionar sobre sus propios razonamientos del rumbo elegido en la investigación, pone al descubierto y desarrolla la habilidad de pensar como científicos.

Usar la tecnología para aliviar las tareas y

actividades de clase es una característica de la plataforma educativa que nos permite hacer un seguimiento continuo y permanente del proceso evaluativo del estudiante, esto nos permite centrar el proceso de enseñanza aprendizaje desde el aprender haciendo.

**COMPROMISOS  
(con los estudiantes o con el grupo)**

Dedicar mucho más tiempo a realizar las actividades de clase dentro de la clase y utilizando los computadores de la sala de sistemas, para aprovechar la posibilidad de ser asesorados por parte del profesor.

Una clase constructivista, donde se aprende haciendo.

Aprendices activos y motivados.

Presentar la experiencia significativa al Ministerio de Educación Nacional.

**IE JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ**

**DIARIO DE CAMPO 2016 (entrega digital)**

**DOCENTE:** WilsonArrublaMateus

**FECHA (SEMANTAL)**

SEPTIEMBRE DE 2016

**GRADO(S)**

OCTAVOS, DÉCIMOS, ONCES

**CARACTERISTICAS DEL GRUPO OBSERVADAS**

Con la utilización de la plataforma virtual se evidencian las siguientes características del grupo:

Función Defensiva. Las actitudes pueden actuar como mecanismos de defensa cuando los estudiantes se enfrentan con hechos de la vida que le son muy exigentes como la autodisciplina, la distribución del tiempo y la responsabilidad; actúan con mecanismos de justificación, reacción y falta de compromiso.

- Adaptativa. Las actitudes sirven como medio para alcanzar objetivos deseados y evitar los no deseados.
- Expresiva de los Valores. Ayudan a confirmar socialmente la autoestima y los valores.
- Cognoscitiva. Proporcionan a los estudiantes una estructura adecuada al universo, la ayudan a categorizar y simplificar mejor el mundo que le

rodea. Las actitudes constituyen un modo de ordenar, clarificar y dar estabilidad a la información que constantemente reciben. Las actitudes además de servir para la adaptación y para la expresión de valores, sirven para que los estudiantes interpreten el mundo en que habitan y para mantener y exaltar su autoconcepto.

**ESTRATEGIAS DE TRABAJO UTILIZADAS**

Vincular las nuevas tecnologías y la educación remite necesariamente a detenerse un momento a pensar en alternativas, paralelismos o disyuntivas que esta relación nos proporciona. Por un lado el campo tecnológico aparece con sus propios propósitos y metodologías dirigiéndose más hacia un objetivo extraescolar, por el otro, el ámbito educativo, se encuentra regulado con propósitos delegados y muy específicos, determinados formalmente por un curriculum y una metodología que han sido previamente avalados por instancias oficiales. Resultado de esto último es que en la práctica escolar existe una desvinculación entre los conocimientos adquiridos en la escuela y los aprendidos en la vida cotidiana; esta desvinculación se ha convertido en un reto para la educación, ya que los estudiantes fuera del salón de clase se enfrentan constantemente a un tipo diferente de información que en la mayoría de los casos, es más atractivo. Justamente, a raíz de esta situación, la escuela ha tratado de cerrar esta brecha aprovechando las potencialidades que las nuevas tecnologías le brindan.

Las nuevas tecnologías (computadora personal, videodisco, CD, telemática, Internet), se han incorporado al contexto educativo como una opción factible para el tratamiento y/o presentación de contenidos programáticos escolares, como auxiliares didácticos o bien como herramientas de trabajo.

Por esta razón es importante tener en cuenta que para utilizar una estrategia en la educación, la incorporación de una tecnología informática implica una serie de procesos que no siempre aparecen de manera uniforme y en un mismo tiempo; la experiencia indica que los procesos de incorporación de una nueva tecnología se dan de manera paulatina y dependen en gran medida de

las diferencias económicas, sociales y culturales que se dan entre diferentes regiones y países y que se concretizan en la posibilidad de acceso a ésta. Por eso la plataforma educativa viene siendo una estrategia didáctica de incorporación de las nuevas tecnologías en el aula.

**REFLEXION**

**EDUCACIÓN VIRTUAL MOTOR QUE MOVERÁ AL MUNDO**

La Educación Virtual, se ha convertido hoy en día en un nuevo modelo pedagógico que implica una nueva visión de las exigencias del entorno social, económico, educativo y político, así como de las relaciones pedagógicas y las TIC, no se trata solamente de una forma singular de hacer llegar la información a lugares distantes sino que es una nueva experiencia didáctica y pedagógica para lograr unos aprendizajes significativos en los estudiantes.

En este sentido, la educación virtual es una acción que busca propiciar espacios de formación, apoyándose en las TIC para instaurar una forma de enseñar y aprender, así los estudiantes se preparan para afrontar los retos del siglo XXI, cambio que significa una nueva actitud frente al proceso enseñanza aprendizaje para ser competentes en la Sociedad de la Información y del Conocimiento. Por tanto, no se trata de estar solo preparados, sino de conocer y saber hacer en contexto.

En este orden de ideas, los educadores tenemos un gran reto y es nuestra tarea empezar a enseñar bajo estos nuevos modelos que llegan a la educación, con el fin de generar en los estudiantes motivación para aprender de una manera más dinámica e interactiva, primero es necesario ir asumiendo con nuevas estrategias los procesos de enseñanza aprendizaje, de manera tal que los educadores cautiven a los estudiantes con la utilización de los recursos tecnológicos y convencerlos que el rol del educador hoy debe cambiar, ya no somos los únicos que poseemos el conocimiento, no somos los únicos que enseñamos, el papel responsable y protagónico del aprendizaje ha pasado a manos de los

estudiantes, ahora el centro de la educación son los estudiantes, son ellos quienes tienen la tarea de formarse con la ayuda del educador.

En este sentido cambia el rol del educador, con este nuevo modelo de educación virtual, la educación sí que debe ser inclusiva, rompe cualquier brecha digital, social, económica, de conocimientos y busca la excelencia de cada persona, haciendo que cada ciudadano se sienta el mejor en lo que hace, competitivo en el manejo y uso de las TICs.

Si hablamos de la educación virtual, evidentemente debemos tener en cuenta la formación integral, es decir, no es pensar que educar es dotar de herramientas tecnológicas al estudiante y al profesor para que se dé el proceso enseñanza aprendizaje, no, es ir más allá pensando en una formación integral, que se dé el proceso en todas sus etapas, contando con un ambiente real empezando por la infraestructura necesaria en recursos tecnológicos para poder enseñar, pero que se le enseñe al estudiante a pensar, a ser crítico para que sea realmente un individuo competente frente a la aldea global.

Así la virtualidad es una parte más de la realidad, es un elemento de nuestro tiempo y cómo tal debemos convivir y mejorar a su lado, con ella, no contra ella, ya que hacerlo no tendría sentido, pues iríamos contra nosotros mismos.

La educación virtual es clave en el presente y futuro de nuestra sociedad, los aprendizajes por medio de estas herramientas tecnológicas será el motor del desarrollo del mundo.

**COMPROMISOS**  
(con los estudiantes o con el grupo)

Seguir formando y orientando las actitudes de los estudiantes en la utilización y uso de la plataforma educativa.

Influir y persuadir intencionalmente en las actitudes de los estudiantes.

Mantener la relación de las actividades de clase con los conceptos y la relación con el contexto.

Disponer del tiempo suficiente para realizar las actividades en el computador.

Influir positiva y significativamente como docente, en la formación de actitudes positivas como: el autocontrol, la responsabilidad, disciplina, manejo y uso del tiempo al utilizar el computador.

IE JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ	
<b>DIARIO DE CAMPO 2016 (entrega digital)</b>	
<b>DOCENTE: WilsonArrublaMateus</b>	
<b>FECHA (SEMANTAL)</b>	SEPTIEMBRE DE 2016
<b>GRADO(S)</b>	OCTAVOS, DECIMO, ONCE
<b>CARACTERISTICAS DEL GRUPO OBSERVADAS</b>	<p>Los grupos se encuentran motivados con el trabajo en la plataforma educativa, ya que favorece el aprendizaje de los estudiantes de manera significativa.</p> <p>Toda la planeación del área de tecnología e informática se encuentra evidenciada en esta plataforma, ya que a través de ella se evalúa y se hace un seguimiento continuo y permanente al proceso del estudiante.</p>
<b>ESTRATEGIAS DE TRABAJO UTILIZADAS</b>	Plataforma educativa una estrategia didáctica para un aprendizaje significativo y con la utilización de herramientas TIC.
<b>REFLEXION</b>	<p>La plataforma educativa incrementa la conexión entre estudiantes y el profesor, impulsando la utilización de herramientas digitales tal como el vídeo, la imagen y los elementos multimedia necesarios para un aprendizaje significativo.</p> <p>A través de plataforma el estudiante realiza sus trabajos y se evalúan de manera continua y permanente, se evidencia el proceso de aprendizaje con los trabajos y actividades realizado por los estudiantes, igualmente se recibe retroalimentación del trabajo realizado por el estudiante con una comunicación permanente a través del chat en tiempo real el estudiante encuentra la explicación de cada actividad.</p> <p>Es una herramienta innovadora ya que permite incorporar al padre de familia en el proceso enseñanza aprendizaje ya que la comunicación con el padre de familia también se da en el sentido que esta conociendo a cada momento el proceso realizado por el estudiante, con la explicación y la realización de las actividades de clase dentro de la misma plataforma el estudiante no necesita llevar su cuaderno de menara física, sino de una forma virtual utilizando Internet, incluso desde el mismo celular el estudiante puede realizar sus actividades de clase, trabajando cómodamente desde cualquier lugar, la clase en la sala de sistemas, en la casa, o desde cualquier lugar del mundo, el profesor ahorra tiempo</p>

en cálculos de notas ya que el mismo sistema realiza esta actividad de manera automática.

La plataforma educativa es un proyecto que busca fortalecer los procesos de enseñanza y de aprendizaje a través de las tecnologías de la información y la comunicación.

Es un espacio virtual pero de manera significativa y especialmente presencial ya que el estudiante realiza las actividades en clase, es una herramienta que brinda al estudiante recursos para que el estudiante aprenda haciendo, es un punto de contacto entre el estudiante y el profesor donde se planean las unidades didácticas que el estudiante debe aprender de una manera dinámica e interactiva, en la plataforma se relacionan los contenidos con las actividades programadas para que como ya se dijo el estudiante aprenda haciendo.

Es además, una herramienta de comunicación ya que permite a los estudiante en cualquier momento y lugar establecer comunicación con el profesor para una explicación, utilizando el chat, el foro, el correo electrónico y el intercambio de archivos y ficheros.

**COMPROMISOS**  
(con los estudiantes o con el grupo)

Las unidades didácticas trabajadas con cada uno de los grupos en este momento son:  
 Grados Novenos: Diseño de página Web  
 Grados Decimos: Resolución de problemas y para Grados Undécimos: Herramientas digitales.

<b>IE JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ</b>	
<b>DIARIO DE CAMPO 2016 (entrega digital)</b>	
<b>DOCENTE: WilsonArrublaMateus</b>	
<b>FECHA (SEMANAL)</b>	OCTUBRE DE 2016
<b>GRADO(S)</b>	OCTAVO, DÉCIMO, UNDÉCIMO
<b>CARACTERISTICAS DEL GRUPO OBSERVADAS</b>	Se observa que el rendimiento académico está relacionado positivamente con la buena distribución del tiempo para el trabajo en la plataforma Educar21 – 3.0 es un hecho que el autoconcepto se haya mostrado unido al rendimiento escolar en una prueba corta, realizada a través del computador. Acerca del significado del aprendizaje, el aprendizaje es cooperativo, ya que la participación en las practicas se hizo notar a través del foro de discusión; esto también hace que el aprendizaje sea muy dinámico e

	interactivo.
<b>ESTRATEGIAS DE TRABAJO UTILIZADAS</b>	Plataforma educativa y herramientas digitales
<b>REFLEXION</b>	<p>Con la utilización de las herramientas digitales trabajadas en el cuarto período para los grados Undécimos, tenemos unos recursos de aprendizaje para interactuar más con la tecnología con el fin de desarrollar las competencias para el siglo XXI en utilización de las TIC.</p> <p>Las herramientas digitales sin duda alguna tienen muy variados y numerosos usos entre los que encontramos los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Como medios de comunicación ya que superan las barreras del espacio y el tiempo. Permiten que dos o más personas establezcan comunicación por medio de mensajes escritos o video desde distintas partes del mundo en tiempo real. Además de la posibilidad de que la información circule de manera rápida y efectiva.</li> <li>• En educación para que el trabajo en clase sea más entretenido y provechoso. Son un material de apoyo para enriquecer el contenido que se aborda, los alumnos pueden buscar más datos un tema de su interés.</li> <li>• Se usan en la investigación de cualquier tema o área, permiten a los investigadores compartir su información y hacer recopilaciones.</li> <li>• Se emplean en el llenado de algunos documentos que ponen al alcance instituciones gubernamentales, pero también hacen más fácil el manejo de papeleo mediante archivos digitales.</li> <li>• Mediante estas se pueden contestar y crear encuestas sobre un tema.</li> <li>• Permiten crear bases de datos de cualquier tipo.</li> <li>• Son parte de la diversión porque ponen al alcance de las personas juegos y otras cosas interesantes.</li> </ul> <p>Es de hacer notar que el aprendizaje con estas herramientas digitales favorecen en proceso en otras áreas del conocimiento.</p> <p>Se trabaja por ejemplo en la edición de vídeos una interdisciplinariedad con otras áreas como artística y ética, de manera que el estudiante aprende haciendo en el área de tecnología e informática y luego aplica estos conocimientos en otras áreas.</p>
<b>COMPROMISOS (con los estudiantes o con el grupo)</b>	Utilizar herramientas digitales como Prezi, Powtoon, mapas conceptuales entre otras.

Trabajo en conjunto con los grados Décimos y onces en las áreas de artística y ética.

Los estudiantes aprenden a diseñar vídeos en el área de tecnología e informática y aplican sus conocimientos en las áreas de ética y artística.

**IE JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ**

**DIARIO DE CAMPO 2016 (entrega digital)**

**DOCENTE: WilsonArrublaMateus**

**FECHA (SEMANAL)**

NOVIEMBRE 2016

**GRADO(S)**

OCTAVO, DÉCIMO, UNDÉCIMO

**CARACTERISTICAS DEL GRUPO OBSERVADAS**

**ESTRATEGIAS DE TRABAJO UTILIZADAS**

**ACTIVIDADES INTERACTIVAS**

**REFLEXION**

Las actividades interactivas de Tecnología e informática están diseñadas para trabajar los contenidos de cada actividad de forma divertida y entretenida.

Esta estrategia es una nueva forma de estudiar en el colegio y en la casa, donde los estudiantes y el profesor aprovechan las ventajas de las nuevas tecnologías practicando, revisando y charlando sobre material de Tecnología e Informática previamente seleccionado para dar cumplimiento al proceso enseñanza aprendizaje utilizando las TIC como herramientas para un aprendizaje dinámico e interactivo.

El aprendizaje se vuelve significativo ya que este se realiza en un ambiente amigable para el estudiante, de fácil retroalimentación y asesoría en clase, y además propicia un seguimiento continuo y permanente en los avances de los estudiantes.

Otras de las características importantes al trabajar con actividades interactivas es que se ahorra en fotocopias y tareas, ya que el material educativo está disponible en el computador utilizando el Internet; además se evita transportar cuadernos para revisar trabajos de estudiantes ya que todo lo que hacen los estudiantes en clase queda registrado y disponible para consultar, revisar y utilizar en cualquier computador, es importante destacar el trabajo individual y en equipo que realiza el estudiante, ya que el estudiante trabaja según su ritmo de aprendizaje y se nutre del trabajo colectivo o en grupo para un mejor rendimiento.

El estudiante debe aprovechar al máximo el uso del tiempo, ya que las actividades se realizan en clase con el acompañamiento y asesoría del profesor,

estableciendo una comunicación directa con el estudiante y acompañamiento personal; también existe permanentemente una comunicación por medio del chat, foros y mensajes que ayudan al estudiante a trabajar incluso desde su casa o desde cualquier computador con Internet. El papel que he desarrollado como profesor es el de asesorar y acompañar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

**COMPROMISOS  
(con los estudiantes o con el grupo)**

Los estudiantes realizan las actividades en la plataforma educativa y se envían las evaluaciones de cada una de las actividades.

<b>IE JOSE FELIX DE RESTREPO VELEZ</b>	
<b>DIARIO DE CAMPO 2016 (entrega digital)</b>	
<b>DOCENTE: WilsonArrublaMateus</b>	
<b>FECHA (SEMANAL)</b>	NOVIEMBRE DE 2016
<b>GRADO(S)</b>	OCTAVO, DÉCIMO, UNDÉCIMOS
<b>CARACTERISTICAS DEL GRUPO OBSERVADAS</b>	
<b>ESTRATEGIAS DE TRABAJO UTILIZADAS</b>	Desarrollo de las actividades correspondientes al curso remedial y actividades especiales de recuperación
<b>REFLEXION</b>	<p>Esta reflexión proporciona orientaciones para apoyar los procesos de evaluación y superación de los estudiantes al realizar las guías y actividades correspondientes al curso remedial y a las actividades especiales de recuperación.</p> <p>Empecemos por entender el significado de lo que es una recuperación y superación. Recuperar significa volver a tener algo que una vez se tuvo y se perdió, es una acción pedagógica que apropia el proceso de aprendizaje justamente en el punto de dificultad o competencias que el estudiante aún no ha adquirido, al estudiante en este periodo de tiempo hay que facilitarle la forma de identificar lo que no entiende para la superación de la dificultad académica y así poder demostrar el dominio del logro de las competencias y de los conocimientos.</p> <p>En este sentido, es que realmente podemos ofrecer a los estudiantes un proceso durante estas semanas dedicadas a esta labor de acuerdo a la necesidad del estudiante y el horario propuesto sin afectar otras áreas. Este proceso para que realmente sea significativo debe tener en cuenta asumir los errores o fallas detectadas en el proceso realizado por el estudiante, este momento nos brindará herramientas para el apoyo y acompañamiento por parte del educador. Es importante también permitir y más aún</p>

estimular diferentes formas de acompañamiento y presentación de las actividades de recuperación, en este orden de ideas, es necesario comprometer al estudiante en la evaluación de su trabajo, en su interés por progresar, es decir la autoevaluación, pero también fomentar la parte del conocimiento y la practica con las actividades que es necesario reforzar, favoreciendo la coevaluación, reconociendo y valorando por parte del educador todo el proceso y no solo la parte de los resultados de las pruebas escritas, en este sentido es importante que los estudiantes adquieran y valoren el hábito de aprender todos los días, de planear sus actividades y de hacer las cosas oportunamente sin dejarlas para el ultima hora.

**COMPROMISOS**  
(con los estudiantes o con el grupo)

Dejar claro la utilización de herramientas tecnológicas en presentaciones multimedia.

