



Programa Intel® Educar

Curso Esencial en línea

Módulo 1: Aprender por proyectos

Mayo, 2008
Versión 1

M1: Aprender por proyectos

Introducción

Esquina del facilitador

Bienvenido al Módulo 1: ¡Aprender por proyectos! Los proyectos brindan un contexto auténtico y del mundo real para enlazar las actividades de aprendizaje, que incorporan el pensamiento de orden superior respecto a las grandes ideas e involucran a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. En este módulo, usted explorará la forma en que puede utilizar los proyectos con apoyo tecnológico dentro del aula, determinará el tipo de planificación requerida y empezará a planear su propia unidad. Todas las actividades de este módulo construyen las bases para el Curso Esencial en línea de Intel® Educación y se completan durante la parte presencial del curso.

Tómese un momento para revisar los **Objetivos del módulo y Preguntas del módulo**.

Objetivos del módulo

Los participantes:

- Discutirán las metas y expectativas del Curso Esencial en línea de Intel Educación
- Crearán carpetas de portafolio para guardar los materiales de la unidad
- Verán una plantilla del plan de unidad, una matriz de valoración del portafolio y portafolios de unidad de ejemplo
- Revisarán investigaciones sobre planeación de unidades y las estrategias del aprendizaje por proyectos
- Crearán una publicación para explicar los proyectos a otros
- Reflexionarán sobre su aprendizaje
- Empezarán a planificar unidades que integren la tecnología que se dirijan hacia un pensamiento de orden superior y a las destrezas para el siglo XXI (opcional)

Preguntas del módulo

- ¿Cómo pueden los proyectos ayudar a mis estudiantes a cumplir con los contenidos y objetivos; y a desarrollar las destrezas para el siglo XXI?
- ¿Cómo puedo usar los proyectos para mejorar el aprendizaje de estudiantes?

Cuando haya terminado su revisión siga con **Iniciar**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 1: Iniciar

Esquina del facilitador

En esta actividad usted realizará cuatro pasos que son importantes para el resto de la experiencia del curso:

- En el Paso 1, conocerá a los otros participantes del curso.
- En el Paso 2, aprenderá sobre las metas del curso y revisará el enfoque y resultados de cada módulo.
- En el Paso 3, pensará en su currículo, aprenderá sobre la *Guía de ayuda* de Intel® Educación y creará su carpeta del portafolio.
- En el Paso 4, usted revisará la plantilla del plan de unidad que usará para crear su plan de unidad.

En este módulo usted trabaja en ambas modalidades: trabaja independientemente en el ambiente en línea y presencialmente en grupos con sus colegas. Si usted tiene preguntas o se encuentra con dificultades mientras trabaja independientemente en línea, practique usando las herramientas de comunicación del curso para solicitar asistencia:

- Envíe un mensaje a un colega o a su facilitador
- Prepare un *chat* e invite a los participantes
- Vaya al área del *Horario de atención* de su facilitador en la sala de *chat*

Consejos para la facilitación

Aliente a los participantes a colaborar en una unidad y sobre las actividades a lo largo del curso en línea. Los participantes pueden sentir que aprenden mejor con el contacto presencial, también pueden desear completar algunas de las actividades en línea con un colega o con un pequeño grupo en una ambiente presencial.

Cuando esté listo, siga con el **Paso 1**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 1: Iniciar

Paso 1: Conocer a los participantes

Esquina del facilitador

La implementación de las estrategias de aprendizaje 'centrado en el estudiante' que usted aprenderá en este curso puede ser un reto. Los colegas que conozca aquí serán un recurso valioso para usted tanto para realizar los trabajos del curso como posteriormente, cuando aplique lo que ha aprendido en el aula. El desarrollo de una relación con los docentes que pueden apoyarle es un punto clave del curso. Durante este tiempo, conozca a los demás participantes del curso revisando sus perfiles para el curso.

1. Vaya a la pestaña **Inicio** y encuentre la **Lista de clase** en el lado izquierdo de la ventana.
2. Haga clic en los nombres de cuatro o cinco colegas para lograr acceso a sus perfiles.
3. Revise los perfiles y si lo desea, envíe un mensaje a sus colegas haciendo clic en **Enviar mensajes** en la parte inferior de la página o haciendo clic en el sobre junto al nombre en la Lista de clase.
4. Encuentre los mensajes que le han enviado sus colegas en la pestaña **Inicio** bajo **Mensajes**.
5. Lea sus mensajes y responda los que le interesen.

Nota: Una vez que lea un mensaje, éste desaparece de la sección de **Mensajes**. Puede revisar la **Historia de mensajes**, haciendo clic en el sobre junto al nombre de una persona en la lista de clase que le envió un mensaje.

Consejo para la facilitación

Muestre a los participantes cómo ajustar la configuración de los mensajes de modo que los mensajes que no han sido leídos en el plazo de tres días se envíen a la cuenta de correo electrónico externa del participante. También muestre cómo encontrar la historia del mensaje y vea la información sobre el perfil.

Los participantes que no crearon un perfil durante la Orientación deberán completar su perfil en su propio tiempo.

Cuando esté listo, siga con el **Paso 2**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 1: Iniciar

Paso 2: Introducción al Curso Esencial en línea de Intel® Educación

Esquina del facilitador

El Curso Esencial en línea de Intel® Educación le ayuda a usar el poder de la tecnología de computación para estimular la imaginación del estudiante y finalmente llevar a los estudiantes hacia un mayor aprendizaje.

Durante todo el curso, hallará preguntas sobre cómo lograr que sus estudiantes usen mejor las computadoras para mejorar su aprendizaje. La 'pregunta esencial' para todo el curso es:

¿Cómo se puede usar la tecnología de manera más efectiva para apoyar y evaluar el aprendizaje de los estudiantes?

Usted tendrá muchas oportunidades durante el curso para investigar esta pregunta en la aplicación a sus estudiantes y su aula.

Estamos conscientes que las lecciones más importantes de la vida se pueden enseñar sin una computadora. Por tanto, hemos confeccionado este curso basado en investigaciones basadas en la planificación curricular y prácticas de evaluación a medida que usted diseña las unidades y proyectos de clase.

Nuestra meta para usted

A medida que avanza en los módulos de este curso, usted colabora con otros docentes y discute ideas para introducir y usar la tecnología en su aula. Desarrolla un portafolio de unidad con base en el material que enseña actualmente o con material que le gustaría enseñar en el futuro.

A lo largo de este curso, utilizará diversos recursos tecnológicos y herramientas que pueden ayudarle a crear su portafolio de unidad, a mejorar su enseñanza y a enriquecer el aprendizaje de sus estudiantes:

- Un *wiki* para la colaboración en las discusiones de las Prácticas pedagógicas
- Un *blog* para la reflexión -a veces personalmente y a veces, como un grupo de reflexión-
- Una línea de colaboración en un sitio Web de intercambio de ideas
- Un marcado social o etiquetador y un marcador social de recursos para señalar y comentar los sitios Web útiles

- Una *Libreta de anotaciones* para guardar notas y planear ideas para su unidad
- El *Salón del docente* para los debates que usted y sus colegas desean seguir en relación con el supuesto de que no estén ya incluidas en otras discusiones
- La pestaña de *Compartir* para dar y recibir realimentación sobre su portafolio de unidad

Nuestra meta es que usted tenga un Portafolio de unidad que pueda implementar en su aula — una unidad que le permita elevar el nivel de excelencia en su aula y alcanzar importantes objetivos de aprendizaje así como las ‘destrezas del siglo XXI’.

Lea la lista de las **Destrezas para el siglo XXI** (DOC; 2 páginas) en la pestaña **Recursos > Pensamiento**.

Consejo para la facilitación

Conduzca una breve conversación acerca de las herramientas y los recursos participantes utilizados durante el curso y dónde se encuentran en la navegación del curso.

Antes de proseguir, asegúrese que todos los participantes se sientan cómodos con la navegación del curso y sus características.

Resumen del curso

Examine el siguiente cuadro para ver el enfoque principal y los resultados de cada módulo durante el curso.

Módulo de Orientación	
Temas: Diseño y estructura del curso	Principales actividades: <ul style="list-style-type: none">• Explorar calendario y las características del curso• Revisar las aplicaciones de software disponibles• Completar un perfil en línea y obtener más información sobre el curso comunitario• Revisar un ejemplo de plan de unidad y desarrollar ideas para el tema de su propio plan de unidad• Participar en una discusión usando el <i>blog</i> del curso• Completar la Encuesta de Orientación
Módulo 1: Aprender por proyectos	
Temas: Aprendizaje basado en proyectos y diseño de unidades	Principales actividades: <ul style="list-style-type: none">• Revisar los componentes del portafolio• Crear una publicación sobre proyectos• Identificar las destrezas para el siglo XXI para su unidad• Desarrollar las ideas iniciales de la unidad• Reflexionar sobre el aprendizaje en su <i>blog</i>

Módulo 2: Planificar mi unidad

Temas:	Principales actividades:
Preguntas para orientadoras el currículo y evaluación centrada en el estudiante	<ul style="list-style-type: none">• Identificar los contenidos para su unidad• Crear los objetivos del aprendizaje• Crear preguntas orientadoras del currículo• Investigar estrategias efectivas de evaluación• Esbozar el cronograma de evaluaciones para la unidad• Crear una presentación que estime las necesidades de los estudiantes• Crear una presentación del portafolio de unidad• Reflexionar sobre el aprendizaje en su <i>blog</i>

Módulo 3: Hacer conexiones

Temas:	Principales actividades:
Internet para apoyar la enseñanza y el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">• Obtener realimentación para mejorar el Portafolio de unidad y evaluar las necesidades de los estudiantes• Compartir ideas de los programas oficiales de estudio y los proyectos• Revisar las leyes de derechos de autor y el uso correcto• Crear un documento de obras citadas• Integrar el uso de los recursos de Internet a la unidad para apoyar la investigación, comunicación, colaboración, resolución de problemas y/u otras destrezas del siglo XXI• Usar un recurso colaborativo en línea para compartir ideas de la unidad• Reflexionar sobre el aprendizaje en su <i>blog</i>

Módulo 4: Crear ejemplos de aprendizaje

Temas:	Principales actividades:
Resultados del proyecto desde la perspectiva del estudiante	<ul style="list-style-type: none">• Identificar las estrategias que aseguren un uso seguro, responsable y apropiado de Internet por parte del estudiante• Crear una publicación del estudiante, <i>wiki</i> o <i>blog</i> de ejemplo para demostrar el aprendizaje del estudiante• Trazar los procedimientos para la unidad• Auto-evaluación del ejemplo de su estudiante• Reflexionar sobre el aprendizaje en su <i>blog</i>

Módulo 5: Evaluar los proyectos de los estudiantes

<p>Temas:</p> <p>Evaluación formativa y sumativa</p>	<p>Principales actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtener realimentación para mejorar el ejemplo de su estudiante • Explorar retos y soluciones para involucrar a los estudiantes en el proceso de evaluación • Autoevaluar sus actuales prácticas de evaluación • Esbozar un resumen de evaluación para la unidad • Crear una evaluación sumativa para el ejemplo de su estudiante • Revisar el ejemplo de su estudiante con base en su evaluación sumativa • Revisar su plan de unidad • Reflexionar sobre el aprendizaje en su <i>blog</i>
<p>Módulo 6: Planificar el éxito para el estudiante</p>	
<p>Temas:</p> <p>Apoyo y autonomía del estudiante</p>	<p>Principales actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar las estrategias para diferenciar la enseñanza • Crear una evaluación para animar la autonomía del estudiante • Crear materiales de apoyo para el estudiante • Revisar su plan de unidad para incorporar la adaptación para todos los aprendices • Reflexionar sobre el aprendizaje en su <i>blog</i> • Autoevaluar su facilitación de un aula centrada en los estudiantes
<p>Módulo 7: Facilitar con tecnología</p>	
<p>Temas:</p> <p>El docente como facilitador</p>	<p>Principales actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorar estrategias para hacer preguntas a fin de promover un pensamiento de orden superior • Crear materiales para su facilitación • Revisar su plan de evaluación • Discutir estrategias de implementación • Crear la administración de documentos • Autoevaluar su portafolio de unidad y revisarlo con base en su evaluación • Reflexionar sobre el aprendizaje en su <i>blog</i>
<p>Módulo 8: Exponer los portafolios de unidad</p>	
<p>Temas:</p> <p>Compartir el aprendizaje</p>	<p>Principales actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preparar la exhibición de su unidad • Dar y recibir realimentación sobre los portafolios de unidad • Reflexionar sobre el aprendizaje en su <i>blog</i> • Evaluar el Curso Esencial en línea

Establecer mis objetivos para el curso

1. Piense sobre lo que aprenderá y hará en este curso:
 - ¿Cuáles temas le interesan más?
 - ¿Cuáles temas serán los más retadores para usted?
2. Participe en una discusión presencial con el grupo completo.

Consejos para la facilitación

Dirija una breve discusión para garantizar que no hay ideas erróneas sobre los objetivos de curso o los temas de los módulos. Solicite a los participantes que compartan sus áreas de interés y los posibles retos en cualquiera de los temas en este punto. Luego, ayude a los participantes a establecer sus objetivos para el curso proporcionando algunos ejemplos de las metas: *Quiero mejorar mis métodos de evaluación de los proyectos estudiantiles. Quiero ayudar a los estudiantes a desarrollar la auto-evaluación y autonomía que van a utilizar y a aprovechar todo el año. Quiero diseñar proyectos bien organizados que involucren a mis alumnos profundamente y que involucren los estándares o normas exigidas.*

3. Después de la discusión, piense en las áreas en que a usted le gustaría centrar su aprendizaje y anote su meta inicial en su **Libreta de anotaciones**. Usted volverá a revisar estas metas más tarde en el módulo.

Consejo para el aula: Solicite a los estudiantes que fijen metas al inicio de los proyectos para ayudarles a reflexionar sobre las áreas en las que les gustaría centrar su aprendizaje.

Nota: A lo largo del curso, usted tiene la opción de tomar notas usando ya sea una Libreta de anotaciones en línea o páginas impresas de una Libreta de anotaciones. Si decide tomar notas en la Libreta de anotaciones en línea, recuerde que lo que usted escriba se guardará en la Libreta de anotaciones ubicada en la pestaña **Mi trabajo**. Después de completar una entrada de datos en la Libreta de anotaciones, haga clic en el botón **Enviar** ubicado en la parte inferior, para guardar sus anotaciones. Si usted está teniendo problemas de conectividad intermitente, es posible que desee colocar sus anotaciones en la Libreta de anotaciones fuera de línea en un documento de procesador de texto y luego pegarlas en el espacio para anotaciones de la Libreta mencionada.

Si prefiere usar la versión impresa de la Libreta de anotaciones, descárguela desde el vínculo ubicado en la pestaña **Recursos > Acerca de este curso**. La Libreta de anotaciones está disponible como un documento de procesador de texto que usted puede llenar en forma electrónica y, a continuación, imprimir, o como un archivo PDF que puede imprimir y luego rellenar a mano. Tenga en cuenta que ambos formatos le permiten imprimir toda la Libreta de anotaciones o las secciones seleccionadas.

Consejo fuera de línea: Descargar la *Libreta de anotaciones* es una buena opción si tiene limitada la conexión a Internet.

Consejos para la facilitación

Reitere el carácter personal de la Libreta de anotaciones. Haga saber a los participantes que la Libreta de anotaciones no se revisa o no debe de entregarse en como requisito para completar el curso. La Libreta de anotaciones no es más que un espacio personal para anotar -algo así como un diario- y no es compartida con los colegas. Hacemos hincapié en que los participantes deben hacer clic en el botón **Enviar** cuando haya terminado de digitar la información en línea en la Libreta de anotaciones para guardar su trabajo. Haga hincapié en que los participantes pueden descargar la Libreta de anotaciones y escribir sus respuestas o escribir a mano.

Continúe facilitando el paso 3, cuando usted introduce la *Guía de ayuda* de Intel® Educación y el disco compacto de recursos curriculares.

Cuando esté listo, siga con el **Paso 3**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 1: Iniciar

Paso 3: Considerar mi papel como diseñador del currículo

Esquina del facilitador

Los maestros en el aula son más que docentes, son ‘facilitadores’ del aprendizaje de los estudiantes, son los que implementan, son evaluadores y diseñadores del currículo. Usted puede tomar decisiones sobre cómo implementarlo en su aula. Usted tiene opciones sobre cómo organizar actividades y responder a las preguntas e ideas de los estudiantes. Las decisiones que tome impactan el currículo que experimentan sus estudiantes. Por esta razón, le pedimos que considere a profundidad su papel como diseñador del currículo mientras examina los pasos de un buen diseño del aprendizaje durante todo el curso y desarrolle los elementos de su Portafolio de unidad.

Resultados del curso

En este curso, usted diseña y desarrolla recursos para una unidad de estudio que enseña. La duración de la unidad puede oscilar desde un par de semanas hasta varios meses, pero deberá cubrir un área clave de estudio de su currículo. Su Portafolio de unidad (la unidad de estudio junto con los recursos necesarios para apoyar su implementación) se desarrolla a través de los ocho módulos del curso.

Organizar su portafolio de unidad

Para ayudarle a organizar su Portafolio de unidad, usted crea una carpeta principal, llamada **Carpeta del portafolio**, así como subcarpetas dentro de la carpeta principal. El uso de este sistema de manejo de archivos le ayuda a organizar y manejar tanto sus trabajos en curso como los componentes terminados del portafolio. Todos los documentos, publicaciones y presentaciones relacionadas con su Portafolio de unidad se graban en estas carpetas para que usted u otros puedan hallarlos fácilmente. Una **Lista de cotejo del portafolio** (DOC; 2 páginas) en la pestaña **Recursos > Evaluación** le ayuda a controlar los elementos que ha completado del Portafolio.

Consejo para el aula: Una técnica efectiva de manejo en el aula es dar a los estudiantes estructuras de directorio específicas en las que guardar sus modelos de archivo. Esto permite que usted y sus estudiantes almacenen y recuperen el trabajo guardado de una manera lógica y eficiente.

Uso de la Guía de ayuda de Intel® Educación

En varios puntos este curso, usted encontrará otros recursos para ayudarle a encontrar respuestas a las preguntas que pueda tener. A menudo podrá buscar en línea o preguntar a un colega cuando busca ayuda. Cuando busque ayuda técnica durante este curso, podrá usar la *Guía de ayuda* de Intel Educación. En este recurso digital, le proveerá instrucciones paso a paso para completar destrezas técnicas. Usted puede usar la *Guía de ayuda* para aprender rápidamente cómo realizar ciertas tareas en la computadora a medida que se hacen necesarias. La *Guía de ayuda* es un recurso valioso que está disponible mientras siga registrado en este curso y en el futuro.

Siga las indicaciones guiadas de su facilitador para el uso de la *Guía de ayuda* y el disco compacto de recursos curriculares.

Consejos para la facilitación

Modele el uso de la *Guía de ayuda* para los participantes.

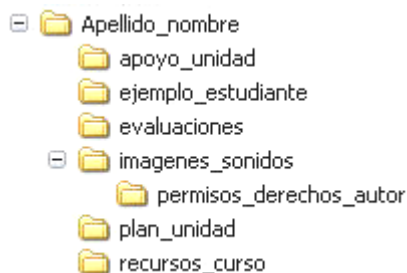
- Haga un prólogo de los temas contenidos en la *Guía de ayuda*
- Demuestre cómo buscar temas y navegar por las destrezas
- Muestre cómo funciona la *Guía de ayuda* junto con los programas de las computadoras de los participantes

Demuestre la *Guía de ayuda* utilizando Recursos curriculares de la versión del disco compacto, no la versión basada en la Web en donde se muestran los pasos de la *Guía de ayuda* con la característica "siempre en la parte superior". A continuación, revise la *Guía de ayuda* en la Web y señale que la ventana en la versión Web no se mantiene en la parte superior si hace clic en otra ventana. Observe de cerca a los participantes para asegurarse que comprendan cómo se usa la *Guía de ayuda*. Un uso competente de la herramienta ayudará a los participantes a trabajar independientemente cuando usan la tecnología durante todo el curso.

Comente a los participantes que los recursos del disco compacto de Recursos curriculares también están disponibles en la etiqueta **Recursos**. Mencione que el uso del disco compacto es beneficioso si tienen conectividad limitada con Internet.

Crear la carpeta del portafolio

1. Examine la estructura de las carpetas del portafolio tal y como se muestra aquí.



2. Cree la estructura de las carpetas en su escritorio. Use la *Guía de ayuda* si usted necesita ayuda para crear las carpetas y subcarpetas.

Destrezas para el Curso Esencial 2.1: Crear carpetas para el portafolio del plan de unidad

Nota: Si existiera la posibilidad que use diferentes computadoras mientras trabaja en su Portafolio, tome en cuenta la creación y almacenamiento de las carpetas de su curso en un sitio de almacenamiento en línea. Vea la lista de sitios en el archivo **Transportar y almacenar archivos con el uso de Internet** (DOC: 6 páginas) en la pestaña **Recursos > Acerca de este curso**.

1:1 Consejo: Es especialmente importante ayudar a los estudiantes a que desarrollen un sistema para organizar carpetas en un ambiente de cómputo uno a uno.

Consejos para la facilitación

Si los participantes encuentran dificultades creando y organizando carpetas, demuestre la creación de la estructura de la carpeta del Portafolio.

3. Guarde su documento **Información de registro** (DOC; 2 páginas) entregado por su facilitador durante la Orientación, en la carpeta **Recursos del curso** de su carpeta del Portafolio. Usted agregará la información de usuario y contraseña a este documento para todo el curso a medida que registre recursos adicionales.
4. Revise la **Lista de cotejo del portafolio** (DOC; 2 páginas) que se encuentra en la pestaña **Recursos > Evaluación**. Puede usar esta lista durante todo el curso para monitorear su avance. Usted creará todos los elementos enumerados en la lista. Estos elementos en conjunto constituyen un Portafolio de unidad completo.
5. Si desea, guarde la Lista de cotejo del portafolio en su carpeta **Recursos del curso**. Use la *Guía de ayuda* de Intel® Educación en caso de requerir asistencia.

Destrezas en Tecnologías web 2.1 (para Mozilla Firefox*) , ó 4.1 (para Internet Explorer*) : Para descargar un documento de un sitio de Internet

Cuando esté listo, siga con el **Paso 4**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 1: Iniciar

Paso 4: Ver la plantilla del plan de unidad

En este paso usted revisará la Plantilla del plan de unidad y las diferentes secciones que creará durante este curso. Una completa plantilla del plan de unidad, con descripciones detalladas para rellenar en cada sección, está disponible en la pestaña **Recursos > Plan de unidad**. Su Portafolio de unidad (la unidad de estudio junto con los recursos necesarios para apoyar su implementación) se desarrolla a través de los ocho módulos del curso.

Nota: Tenga en cuenta que los componentes del plan de unidad no se pueden terminar en un orden secuencial, y en muchos casos, usted iniciará una sección en un módulo y la completará en otro.

Plantilla del plan de unidad

Autor de la unidad	
Nombre y apellido	
Nombre del centro educativo	
Ubicación del centro educativo	
Otros datos del centro educativo	
Resumen de la unidad	
<ul style="list-style-type: none">○ Módulo 1: Piense en un tema y en el posible escenario del proyecto para su unidad. Revise esta sección conforme va trabajando a través de los módulos restantes.○ Módulo 2: Escriba primer proyecto de su Unidad Resumen.	
Título de la unidad	
Resumen de la unidad	
Área de la materia	
Nivel de grado	
Tiempo necesario aproximado	
Fundamentos de la unidad	
<ul style="list-style-type: none">○ Módulo 2: Elija las normas, cree los objetivos y desarrolle las preguntas orientadoras para su unidad. Revise esta sección conforme va trabajando a	

través de los módulos restantes.		
Los contenidos de los programas y los indicadores de rendimiento		
Objetivos/Resultados del aprendizaje del estudiante		
Preguntas orientadoras del plan de unidad		
Pregunta esencial		
Preguntas de unidad		
Preguntas de contenido		
Plan de evaluaciones <ul style="list-style-type: none"> ○ Módulo 2: Haga un borrador del cronograma de evaluaciones y cree una evaluación para determinar las necesidades de los estudiantes. ○ Módulo 5: Haga un borrador del resumen de evaluación y cree una evaluación sumativa para su ejemplo del estudiante. ○ Módulo 6: Cree una evaluación para fomentar en los estudiantes la autonomía y actualice su plan de evaluación. 		
Cronograma de evaluaciones		
Antes de empezar el trabajo del proyecto	Los estudiantes trabajan en proyectos y completan tareas	Una vez se completa el proyecto
Resumen de evaluaciones		
Detalles de la unidad		
Destrezas requeridas		
Procedimientos metodológicos		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Módulo 4: Cree un ejemplo del estudiante y esboce los procedimientos metodológicos. <p>Actualización de los procedimientos metodológicos para incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Módulo 5: Métodos de evaluación utilizados a lo largo de la unidad ○ Módulo 6: Estrategias de diferenciación 		

<ul style="list-style-type: none"> ○ Módulo 7: Facilitación y las estrategias de implementación 	
Adaptación a la enseñanza diferenciada	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Module 6: Módulo 6: Haga los borradores de ideas para apoyar a todos los alumnos y cree material de apoyo para estudiantes. 	
Adecuación curricular	
No hispano-parlantes	
Estudiante talentoso	
Materiales y recursos necesarios para la unidad	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Módulo 3: Identifique los recursos de Internet para la investigación, comunicación, colaboración y resolución de problemas. ○ Módulo 4: Incorpore éstos dentro de los procedimientos metodológicos. 	
Tecnología – Hardware	
Tecnología – Software	
Materiales impresos	
Suministros	
Recursos de Internet	
Otros Recursos	

1. Abra la **Plantilla del plan de unidad** (DOC, 3 páginas) disponible en la pestaña **Recursos > Portafolio de unidad** y guarde la plantilla en su carpeta **plan_unidad**.
2. Participe en un grupo de discusión acerca de los componentes del plan de unidad e identifique y en cuál módulo completa en cada sección.

Consejo para la facilitación
<p>Conducir una breve discusión para asegurar que todos los participantes comprenden las secciones de la plantilla del plan de unidad y en cuál módulo completa en cada sección. Discutan cómo las piezas del portafolio se van construyendo entre sí y se incorporan en la plantilla del plan de unidad durante el módulo de actividades. Es posible que los participantes deseen volver a revisar la Lista de cotejo del portafolio (DOC, 2 páginas) para reiterar donde cada pieza del portafolio se crea en relación con la plantilla del plan de unidad.</p> <p>Además, enfatice que la plantilla del plan de unidad es el principal organizador de la unidad del portafolio. Los docentes regresarán a sus centros educativos con un portafolio de unidad cuidadosamente desarrollado y revisado por sus colegas y que</p>

ellos los pueden implementar en sus aulas.

Cuando esté listo, continúe con **Diseño pedagógico**

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 2: Examinar un buen diseño pedagógico

Esquina del facilitador

Enseñar bien — e involucrar a los estudiantes en el aprendizaje — requiere de planificación y un diseño cuidadoso de la unidad. En esta actividad, usted examina la investigación que hay detrás de las unidades efectivas y los pasos involucrados en crear una unidad. También repasará la matriz de valoración del portafolio del Curso Esencial en línea. Estos recursos le pueden ayudar a desarrollar una unidad que satisfaga sus metas de aprendizaje y cautive a sus estudiantes.

Usted debe completar tres pasos en esta actividad:

- En el primer paso, analizará alguna investigación sobre el 'aprendizaje basado en proyectos'
- En el segundo paso, pensará acerca del proceso del diseño del currículo, revisará la matriz de valoración del portafolio, y si luego lo desea, revisará sus metas personales de aprendizaje para este curso.

Cuando esté listo, siga con el **Paso 1**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 2: Examinar un buen diseño pedagógico

Paso 1: Revisar las investigaciones

Consejos para la facilitación

Para reforzar la comprensión de los participantes respecto a las bases de investigación para el curso y las unidades, deberán diseñar, solicite a los participantes que hagan a primera lectura y a continuación, discutan la información en pequeños grupos. Considere la posibilidad de utilizar la hoja de cálculo para **Crear grupos** (xls; 1 hoja) ubicada en la pestaña **Recursos > Facilitación > Materiales para facilitación** para crear grupos.

La investigación sobre el aprendizaje y enseñanza indican la importancia de:

Cobertura amplia de temas importantes

- "La cobertura superficial de todos los temas en una materia se debe reemplazar con una cobertura amplia de menos temas que permita entender los conceptos clave en esa disciplina.... Debe haber un número suficiente de casos de estudio amplio que permita que los estudiantes dominen los conceptos definitorios en dominios específicos dentro de una disciplina" (Bransford, Brown, & Cocking, 2000, p. 20).
- "El atributo clave de la pericia es una comprensión detallada y organizada de los hechos importantes dentro de un dominio específico. La educación debe ofrecer a los niños suficiente dominio de los detalles de una materia particular para tener las bases para explorar aún más esos dominios " (Bransford et al., 2000, p. 239).

Grandes ideas para organizar la comprensión

- "En cada campo temático existen algunas ideas básicas que resumen mucho de lo que han aprendido los estudiantes. ...estas ideas dan significado a mucho de lo que se ha aprendido y brindan ideas básicas para lidiar con los nuevos problemas " (Bloom, 1981, p. 235).
- "Sin un enfoque sobre las grandes ideas con valores duraderos, fácilmente se deja a los estudiantes con fragmentos de conocimiento que pueden olvidar " (Wiggins & McTighe, 2005, p. 66).

‘Evaluación continua’

- "Las evaluaciones formativas—evaluaciones continuas diseñadas para hacer visible el pensamiento de los estudiantes tanto a los docentes como a los estudiantes —son esenciales. Estas permiten al docente captar las ideas preconcebidas de los estudiantes, entender la ubicación de los estudiantes en el 'corredor de desarrollo' desde el pensamiento informal al formal y diseñar la enseñanza de manera concordante. En el entorno del aula centrada en la evaluación, las evaluaciones formativas ayudan tanto a los docentes como a los estudiantes a vigilar el avance" (Bransford et al., 2000, p. 239).

- Black, Harrison, Leey Marshall (2003) revisaron estudios de evaluación y encontraron "innovaciones incluyendo que el fortalecimiento de la práctica de la evaluación formativa produce ganancias de aprendizaje significativas y a menudo sustanciales. Los estudiantes estuvieron en diversos rangos de edad (desde los 5 años de edad hasta universitarios de pre-grado), varias materias escolares y diferentes países" (p. 9).
- Una investigación extensa sobre el impacto de evaluaciones efectivas en el aula de los logros del estudiante ha demostrado notables ganancias de una desviación estándar completa o más en las calificaciones de los estudiante durante evaluaciones posteriores del aprendizaje (Stiggins, 2004, p. 27).

Tareas significativas, auténticas

- "Los alumnos de cualquier edad se ven más motivados cuando pueden ver la utilidad de lo que están aprendiendo y cuando pueden usar esa información para hacer algo que tenga un impacto en otros — especialmente su comunidad local " (McCombs, 1996; Pintrich & Schunk, 1996, citado en Bransford et al., 2000, p. 61).
- "Las asignaciones que buscan un trabajo intelectual más auténtico de hecho mejoran las calificaciones de los estudiante en las pruebas convencionales... La participación en actividades intelectuales auténticas ayuda a motivar y mantener a los estudiantes trabajando tan duro como requiere su aprendizaje. Dado que la demanda de un trabajo intelectual auténtico plantea preguntas de interés para los estudiantes en sus vidas más allá de los centros educativos, los estudiantes son más proclives a preocuparse tanto de las preguntas que estudian como de las respuestas que aprenden " (Newmann, Bryk, & Nagaoka, 2001, pp. 29–30).

Introducir el aprendizaje basado en proyectos

El aprendizaje basado en proyectos es un modelo pedagógico centrado en el estudiante. Este tipo de aprendizaje desarrolla conocimientos y destrezas de contenido a través de una tarea más amplia que promueve la 'indagación del estudiante' y evaluaciones 'auténticas' de aprendizaje en productos y desempeños. El currículo basado en proyectos se guía mediante preguntas importantes que enlazan el contenido de los programas oficiales de estudio y el pensamiento de orden superior con el contexto del mundo real.

Las unidades basadas en proyectos incluyen una variedad de estrategias pedagógicas para involucrar a todos los estudiantes independientemente de sus estilos de aprendizaje. A menudo, los estudiantes colaboran con expertos externos y miembros de la comunidad para responder a preguntas y obtener un significado más profundo del contenido. Se usa tecnología para apoyar el aprendizaje. Durante todo el trabajo del proyecto, se insertan múltiples tipos de evaluación para asegurar que los estudiantes produzcan trabajos de alta calidad.

Los beneficios del aprendizaje basado en proyectos incluyen:

- Fomenta la indagación activa y el pensamiento de nivel superior (Thomas, 1998)
- Aumento de la asistencia, crecimiento de la auto-confianza y mejores actitudes hacia el aprendizaje (Thomas, 2000)
- La ganancia académica es igual o mejor que aquella generada por otros modelos, con una mayor responsabilidad por su propio aprendizaje entre los estudiantes involucrados en proyectos que durante las actividades más tradicionales en el aula (Boaler, 1999; SRI, 2000)

- Oportunidades para desarrollar destrezas complejas, tal como el 'pensamiento de orden superior', resolución de problemas, colaboración y comunicación (SRI)
- Acceso a un rango más amplio de oportunidades de aprendizaje en el aula, ofreciendo una estrategia para involucrar a aprendices culturalmente diversos (Railsback, 2002)

1:1 Consejo: Para investigar la forma en que la computación uno a uno mejora la enseñanza centrada en el estudiante, explore los recursos en la pestaña **Recursos > Computación uno a uno**

Cuando esté listo, siga con el **Paso 2**.

Referencias en idioma inglés

Bransford, J., Brown, A., & Cocking, R. (Eds.). (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school* (Expanded edition). Washington, DC: National Research Council, National Academy Press.

Bloom, B., Madaus, G., & Hastings, J. T. (1981). *Evaluation to improve learning*. New York: McGraw-Hill.

Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design* (Expanded 2nd edition.). Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

Black, P., Harrison, C., Lee, C., Marshall, B., & William, D. (2003). *Assessment for learning: Putting it into practice*. Berkshire, England: Open University Press.

Stiggins, R. (2004). New assessment beliefs for a new school mission. *Phi Delta Kappan*, 86(1), 22-27.

Newmann, F., Bryk, A., & Nagaoka, J. (2001). *Authentic intellectual work and standardized tests: Conflict or coexistence?* Chicago: Consortium on Chicago School Research. Retrieved from the Consortium on Chicago School Research Web site, http://ccsr.uchicago.edu/content/publications.php?pub_id=*

Thomas, J. W. (1998). *Project-based learning: Overview*. Novato, CA: Buck Institute for Education.

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Autodesk. Retrieved from the Autodesk Foundation Web site, http://web.archive.org/web/20030812124529/www.k12reform.org/foundation/pbl/research*].

Boaler, J. (1999, March 31). Mathematics for the moment, or the millennium? *Education Week*. Retrieved from Education Week Web site, www.edweek.org/ew/articles/1999/03/31/29boaler.h18.html?qs=mathematics*.

Railsback, J. (2002). *Project-based instruction: Creating excitement for learning*. Portland, OR: Northwest Regional Educational Laboratory. Retrieved from the Northwest Regional Educational Laboratory Web site, www.nwrel.org/request/2002aug*

SRI International. (2000, January). *Silicon Valley challenge 2000: Year 4 report*. San Jose, CA: Joint Venture, Silicon Valley Network. Retrieved from the Project-Based Learning with Multimedia Web site, <http://pblmm.k12.ca.us/sri/Reports.htm>*.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 2: Examinar un buen diseño pedagógico

Paso 2: Un vistazo a la planificación de unidades

Revisar el proceso de diseño pedagógico

Para que tengan éxito, las unidades deben estar diseñadas con un fin en mente y organizarse alrededor de conceptos importantes (Wiggins & McTighe, 2005). Usted debe asegurar que las actividades planeadas ayuden a sus estudiantes a cumplir con los objetivos de aprendizaje deseados y entender los conceptos esenciales de la unidad o tener una visión general. Al revisar las metas, objetivos curriculares y los contenidos y ver cómo encajan entre sí, los docentes pueden tomar decisiones para establecer prioridades curriculares. Durante este curso, usted desarrolla un Portafolio de unidad completando los siguientes pasos:

1. **Determine las metas específicas del aprendizaje** para el contenido de los programas oficiales de estudio y las destrezas del siglo XXI, para asegurarse que los estudiantes profundicen en un área central y significativa de su currículo.
2. **Desarrolle preguntas orientadoras del plan de unidad** para ayudar a guiar la unidad y ayudar a los estudiantes a enfocarse en temas y conceptos importantes, tomando en cuenta las grandes ideas.
3. **Haga un plan de evaluación** que demuestre las evaluaciones centradas en el estudiante, continuas y reflexivas.
4. **Diseñe actividades** que cumplan con las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, relacionadas con el mundo fuera del aula y que incluya tareas o proyectos significativos que incorporen el uso de la tecnología.

Este sencillo proceso de cuatro pasos puede ser engañoso. La planificación de unidades no es lineal; siempre involucra regresar a los pasos anteriores para asegurar una armonía entre los componentes de la unidad, como se muestra en el siguiente gráfico.

El uso de preguntas orientadoras del currículo y las actividades resultantes deben trabajar conjuntamente para apoyar los objetivos de aprendizaje y los contenidos específicos de la unidad. A lo largo de su unidad, usted debe incorporar múltiples oportunidades para la evaluación y dar seguimiento para medir su progreso del estudiante.

Consejo para la facilitación

Luego de dar tiempo a los participantes para que repasen el gráfico, verifique la comprensión respondiendo preguntas y aclarando conceptos antes de proceder al siguiente espacio del cuaderno. Enfatique que la planificación de la unidad es un proceso interactivo y que el gráfico ilustra cómo se construye el conocimiento cuando los participantes revisitan los conceptos principales en su labor a través de los módulos.

Además, revise el concepto de diseño retrospectivo, haga hincapié en la importancia de identificar los estándares o los programas oficiales de estudio y de crear los objetivos al principio del proceso de planificación de la unidad.

Revisar la matriz de valoración del portafolio

Revisar la matriz de valoración antes de iniciar el trabajo del proyecto es de gran valor para comunicar y clarificar las expectativas. Revise los criterios esbozados en la matriz de valoración del portafolio para comprender las expectativas para su portafolio de unidad.

1. Busque la copia en papel de la **Matriz de valoración del portafolio** en su carpeta. Para referencias posteriores la **Matriz de valoración del portafolio** (DOC: 2 páginas) , la misma está a su alcance en la pestaña **Mi trabajo > Matriz de valoración del portafolio** y en la pestaña **Recursos > Evaluación**.
2. Resalte las áreas específicas en la matriz de valoración que son importantes que usted considere como para desarrollar en su portafolio de unidad.

Nota: Si usted no dispone de una carpeta, puede guardar una copia de la **Matriz de valoración del portafolio** (DOC; 3 páginas) dentro de la carpeta de sus **Recursos del curso**. Siga las indicaciones de su facilitador para destacar las áreas de la matriz de valoración utilizando la función de resaltado de texto o utilice la *Guía de ayuda* Procesador de palabras 11.4: Usar la función resaltar para revisar un documento

Consejo para el aula: Comparta las matrices de valoración con sus estudiantes antes de iniciar un proyecto para que entiendan claramente las expectativas del proyecto.

Consejo para la facilitación
<p>Incite a los participantes a extraer la carpeta la matriz de valoración del portafolio. Brevemente repase los puntos claves juntos.</p> <p>Si no está utilizando una carpeta, dispóngase a ayudar a los participantes a guardar una copia de la Matriz de valoración del portafolio dentro de la carpeta de Recursos del curso y utilice la función de resaltado de texto.</p>

Revisión de objetivos de aprendizaje

Ahora que ya revisaron el proceso de planificación y la matriz de valoración del portafolio, vuelva a revisar su objetivo inicial de aprendizaje de la Actividad 1: Introducción. Revise su objetivo(s) si así lo desea, usando su Libreta de anotaciones en línea o descargándola

¡Felicidades! Usted ha completado esta actividad. Por favor, compruebe la casilla de verificación de la **Actividad** y haga clic en **Enviar** antes de pasar a la siguiente actividad. Usted puede ir a la lista de cotejo del **Progreso del curso** en la pestaña **Mi trabajo** en cualquier momento para monitorear su progreso.

Cuando esté listo, continúe con **Dar un vistazo a los proyectos**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 3: Dar un vistazo a los proyectos

Esquina del facilitador

Usted puede tener diferentes opciones para incorporar aspectos del aprendizaje basado en proyectos en su clase, oscilando desde los que abarcan el currículo del año hasta aquellos que tratan materias específicas en tan solo unos pocos días. Durante esta actividad, usted revisa las características de los proyectos y toma en cuenta cómo puede incluir algunos elementos del diseño de proyectos en su plan de unidad.

En esta actividad, usted completa dos pasos:

- En el Paso 1, observa formas diferentes de incorporar proyectos al aprendizaje.
- En el Paso 2, explora algunos portafolios de unidad y se familiariza con su contenido.

Cuando esté listo, siga con el **Paso 1**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 3: Dar un vistazo a los proyectos

Paso 1: Considerar los enfoques de un proyecto

El aprendizaje basado en proyectos es un modelo pedagógico que involucra a los estudiantes en la investigación de problemas cautivadores. Los proyectos que constituyen las oportunidades más fuertes de aprendizaje en el aula pueden variar significativamente en cuanto a la materia y el alcance y se pueden aplicar en un amplio rango de niveles educativos. Los proyectos colocan a los estudiantes en un papel activo tal como:

- Capacidad para resolver problemas
- Tomador de decisiones
- Investigador
- Documentalista

Los proyectos sirven a metas educativas específicas significativas. Los proyectos no son desviaciones, agregados al currículo "real", ni meras actividades con un tema común. Importantes preguntas impulsan el currículo basado en proyectos que enlazan el contenido de los programas oficiales de estudio y el pensamiento de orden superior a los efectos del mundo real. Los estudiantes a menudo asumen papeles de la vida real y deben completar tareas significativas.

Las siguientes características ayudan a definir unidades efectivas basadas en proyectos:

- Los estudiantes están en el centro del proceso de aprendizaje.
- El proyecto se enfoca en objetivos importantes del aprendizaje acorde con los contenidos.
- Las preguntas orientadoras del plan de unidad impulsan el proyecto.
- El proyecto involucra múltiples tipos de evaluación continua.
- El proyecto involucra tareas y actividades relacionadas entre sí que se realizan en un plazo determinado.
- El proyecto tiene conexiones con el mundo real.
- Los estudiantes demuestran conocimiento y destrezas a través de productos y desempeños que son publicados, presentados o exhibidos.
- La tecnología respalda y mejora el aprendizaje del estudiante.
- Las destrezas de pensamiento son integrales al trabajo del proyecto.
- Diversas estrategias pedagógicas apoyan múltiples estilos de aprendizaje.

Nota: Las **Lista de cotejo de las características de un proyecto** (DOC; 1 página) también se encuentra disponible como una lista en la pestaña **Recursos** >

Evaluación y en copia impresa en su carpeta.

Mientras trabajan en los proyectos, los estudiantes desarrollan destrezas del siglo XXI para el mundo real —muchas de las destrezas que desean los empleadores de hoy— tales como:

- Trabajar bien con otras personas
- Tomar decisiones meditadas
- Tomar la iniciativa
- Resolver problemas complejos
- Autogestión

- Comunicarse de manera efectiva

Nota: Una lista detallada de las **Destrezas para el siglo XXI** (DOC; 2 páginas) se encuentra en la pestaña **Recursos > Pensamiento**.

No es necesario que todas las unidades incorporen enfoques de proyecto al aprendizaje, sino cuando es adecuado, la integración de un proyecto puede mejorar mucho el aprendizaje del estudiante. Existen diferentes niveles de diseño de proyectos. Algunas unidades se basan en proyectos de principio a fin, mientras que otras unidades solo incorporan un proyecto como experiencia culminante o en una parte de la unidad. En el siguiente paso, usted examina las diferentes maneras de integrar proyectos a una unidad. Si elige incluir un proyecto a su unidad, refiérase a la **Lista de cotejo de las características de un proyecto** (DOC; 1 página) que aparece en la pestaña **Recursos > Evaluación** o en copia impresa en su carpeta.

Consejo para la facilitación
Continúe la facilitación del siguiente paso para que pueda presentar el uso de ventanas múltiples en el curso.

Cuando esté listo, siga con el **Paso 2**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 3: Dar un vistazo a los proyectos

Paso 2: Ver los portafolios de unidad

Esquina del facilitador

En esta actividad, observará ejemplos concretos de las unidades que incorporan proyectos de maneras diferentes. También, usará la lista de cotejo de las características del proyecto que revisó en el paso anterior para analizar varios portafolios de unidad en cuanto a esas características.

Revise un plan de unidad de muestra

Siga el repaso guiado de su facilitador de un ejemplo de plan de unidad, note las diferentes características de proyecto que se enfatizan.

Consejo para la facilitación

Modele como el plan de unidad, **La mascota de la maestra** enfoca las características en la **Lista de cotejo de las características del proyecto** (DOC; 1 página). Señale cómo las diferentes características están integradas en las varias secciones del plan de unidad.

Informe a los participantes que los ejemplos de los Portafolios de unidad son versiones ampliadas de los planes de unidad creados por los docentes que participan en el Programa Intel® Educar. Dos de los portafolios de unidad en particular, *Romeo y Julieta* y *La gran carrera de los frijoles*, incorporan muchos más ejemplos de una típica unidad del portafolio de unidad creada durante este curso.

Dé un vistazo a los portafolios de unidad

Guía de ayuda: Use la *Guía de ayuda* de Intel® Educación si necesita asistencia para completar cualquier destreza tecnológica identificada abajo.

1. Vea los ejemplos de **Portafolios de unidad**. Para referencias futuras los portafolios se ubican en la pestaña **Recursos > Portafolios de unidad**.

Nota: Algunos ejemplos de los estudiantes tienen sonido (grabaciones de voz, música y efectos de sonido). Asegúrese de activar el sonido en su computadora y encender los altavoces o usar audífonos.

Destrezas en el Ambiente operativo Grupo 3: Cambiar las configuraciones de dispositivos en su computadora

2. A medida que revisa los Portafolios de unidad, considere dónde y cómo tratan varios elementos de la **Lista de cotejo de las características de un proyecto** (DOC; 1 página)

Nota: Usted puede elegir usar la copia impresa de la Lista de cotejo de las características de un proyecto mientras completa esta actividad o abrir múltiples ventanas lado a lado mientras ve los Portafolios de unidad y los compara con la lista. Para ver dos ventanas al mismo tiempo, cambie el tamaño y mueva cada ventana, una al lado izquierdo de su monitor y una al lado derecho de su monitor. De ser necesario, siga la demostración de su facilitador sobre esta destreza o utilice las indicaciones provistas en el documento **Trabajar con múltiples ventanas de Windows** (uno para Windows y otro para Mac) que puede encontrar en la pestaña **Recursos > Acerca de este curso**.

3. Si lo desea, tome notas de cualquier idea que podría adaptar para usar en su propio portafolio de unidad en su **Libreta de anotaciones** en línea o lo puede descargar.
4. (Opcional) Discuta las siguientes preguntas brevemente con algún compañero:
- ¿De qué forma incorporaron las unidades a los proyectos?
 - ¿Cómo podría usar estas ideas para proyectos a fin de mejorar sus propias unidades?

1:1 Consejo: Si asiste a una capacitación con un enfoque de computación uno a uno siga las indicaciones de la actividad **Escenarios de computación uno a uno** (DOC: 12 páginas) localizada en la pestaña **Recursos > Computación uno a uno**. Se da más tiempo en esta actividad para una discusión escalonada.

Consejo para la facilitación

Prepárese para demostrar cómo abrir, cambiar de tamaño y visualizar ventanas múltiples en el ambiente en línea. Esta destreza ayuda a los participantes en varias actividades futuras al mirar los ejemplos en una ventana mientras toma notas en otra ventana.

Para mantener la discusión centrada y breve sobre la incorporación de proyectos a las unidades, anime a los participantes para que discutan las preguntas con una persona sentada cerca de ellos.

Diga a los participantes que completarán el Paso 1 de la Actividad 4: Planear una publicación de manera independiente y se reunirán otra vez para el Paso 2 en el que harán una demostración de cómo establecer marcadores sociales o marcar un libro.

¡Felicidades! Usted completó esta actividad. Por favor, compruebe el cuadro de la **Actividad** y haga clic en el botón **Enviar** antes de pasar a la siguiente actividad.

Cuando esté listo, continúe con **Planear una publicación**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 4: Planear una publicación para explicar los proyectos

Esquina del facilitador

Los estudiantes, padres y miembros de la comunidad acostumbrados a los métodos tradicionales de enseñanza magistral, memorización y exámenes a menudo hacen suposiciones incorrectas sobre el aprendizaje basado en proyectos. Esto es especialmente cierto entre aquellos que son exitosos en las aulas centradas en el docente.

En las próximas actividades primero usted planeará y luego creará una publicación para explicar los proyectos a una audiencia elegida por usted. Pueden ser sus estudiantes, los padres de ellos o los docentes de su centro educativo y administradores. Puede que usted desee tratar cómo pueden diferir las expectativas de sus estudiantes de las expectativas de aulas más tradicionales. O puede que se enfoque en la forma en que los proyectos cumplen con los contenidos, el papel cambiante de sus estudiantes en un aula basada en proyectos o la forma de evaluar los proyectos. Las actividades pueden ayudarle a decidir las metas de su publicación y cuál público es más apropiado para sus necesidades.

Las publicaciones impresas son una forma efectiva para que se comunique con los interesados a la vez que modela buenas estrategias de comunicación para sus estudiantes. Puede escoger el tipo de publicación: un boletín, un diario, un folleto, un afiche u otro material impreso, que le ayude a cumplir su meta.

En esta actividad, primero hace una planificación preliminar para su publicación. Luego conduce una investigación para aprender más sobre el aprendizaje basado en proyectos y observa ejemplos de publicaciones para obtener ideas sobre el diseño y contenido. Considere cómo usar correctamente — o planea usar — los proyectos en su aula. Diseñe su publicación para responder a las preguntas que anticipa puedan tener sus estudiantes o sus padres. Compartir su publicación al inicio de la unidad puede ayudar a establecer las expectativas y preparar a su público para el trabajo que se avecina.

Usted completa tres pasos en esta actividad:

- En el primer paso, planifica su publicación para explicar la forma en que se usan los proyectos en su aula.
- En el segundo paso, investiga el aprendizaje basado en proyectos.
- En el tercer paso, examina los ejemplos de publicaciones sobre el aprendizaje basado en proyectos.

En la Actividad 5, usted crea una publicación usando programas para el procesamiento de textos.

Consejo para el aula: La impresión de publicaciones puede ser un excelente proyecto para los estudiantes. Les permite a los estudiantes investigar y compartir sus pensamientos con un público en un formato que puede ser útil durante sus años de estudios y sus vidas.

Cuando esté listo, siga con el **Paso 1**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 4: Planear una publicación para explicar los proyectos

Paso 1: Planificar la publicación

Consejos para la facilitación
<p>Explique a los participantes que el propósito de esta actividad es doble:</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprender los beneficios de usar los programas de publicación para que puedan escoger la herramienta más apropiada cuando usted prepare su ejemplo para los estudiantes.• Para crear un recurso de comunicación con otros sobre las razones para realizar proyectos en su aula.

Piense la forma en que usa los proyectos ahora o cómo planea usar los proyectos en su aula. ¿Cuáles preguntas podrían hacer sus estudiantes, los padres u otros docentes de su centro educativo sobre proyectos o el aprendizaje basado en proyectos? ¿Cómo puede contestar mejor sus preguntas? ¿Qué debe tomar en consideración en su publicación para explicar los proyectos? Use el siguiente formulario para ayudarse con la Planificación de la publicación desde su **Libreta de anotaciones** para ayudarse a planear su publicación.

1:1 Consejo: Puede que usted desee incluir información en su publicación sobre las responsabilidades y requerimientos adicionales que se espera de los estudiantes a quienes se asigna una computadora en el ambiente uno a uno. Considere ofrecer un artículo sobre "un día en la vida" de un estudiante ficticio en su aula, para ayudar a aclarar cómo difieren las asignaciones y el trabajo en su aula por el fácil acceso a las computadoras, Internet y otros recursos tecnológicos.

Cuando esté listo, siga con el **Paso 2**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 4: Planear una publicación para explicar los proyectos

Paso 2: Investigar acerca del aprendizaje basado en proyectos

Durante este paso, usted ubica la información que necesita sobre los proyectos en el sitio Web de Intel® Educación y lleva un control sobre la información usando marcadores sociales o marcas de libro.

Los sitios para establecer marcadores sociales y marcadores de libro en línea permiten guardar y anotar sus sitios Web favoritos para que pueda accederlos en línea desde cualquier computadora. Los sitios para establecer marcas tienen una característica adicional de permitirle colocar una “marca o etiqueta” en los sitios Web guardados con palabras clave para que pueda clasificar y organizar los sitios Web guardados de nuevas formas; otros usuarios también puede tomar sus sitios marcados o etiquetados y agregarlos a su colección.

Consejo para la facilitación

Demuestre cómo usar un sitio Web para establecer marcadores o marcas de libro a sus participantes. Haga su demostración en cinco minutos o menos, abarque las principales características del sitio y deje más tiempo para que conduzcan su investigación en el sitio *Diseño de proyectos efectivos*.

1. Vaya al recurso en línea para establecer marcadores sociales que le ha suministrado su Facilitador.
 - a. Abra una cuenta.
 - b. Revise las indicaciones para usar el recurso en línea.
 - c. Anote el URL del sitio Web, su nombre de usuario y contraseña en el documento “Información de ingreso” guardado en su carpeta **Recursos del curso**.

Nota: Usted puede encontrar sitios adicionales en el enlace **Sitios web para establecer marcas y etiquetas de un sitio en línea** en la pestaña **Recursos > Colaboración** para revisar otros sitios posibles.

2. Agregue la dirección del recurso en línea a la sección de **Mis enlaces** en la pestaña **Inicio**.
3. Vaya a la sección **Diseño de proyectos efectivos** del recurso *Diseño de proyectos efectivos*.
4. Marque o ponga una etiqueta en el sitio.
5. Explore las siguientes secciones y decida para cuáles áreas necesita información adicional sobre su publicación. Ponga un marcador o rótulo según sea necesario en alguna de las siguientes secciones del sitio:

- a. **Características de proyectos:** Los elementos de diseño usados en la planificación de una unidad basada en proyectos
- b. **Proyectos en acción:** Ejemplos de enfoques basados en proyectos, cambios en los papeles de los docentes y estudiantes y colaboración con aquellos ajenos al aula
- c. **Preguntas orientadoras del plan de unidad:** Cómo despiertan interés las preguntas esenciales, de unidad y de contenido y guían el aprendizaje a niveles superiores de pensamiento y participación de los estudiantes
- d. **Planificación de proyectos:** Ayuda con el diseño de una unidad basada en proyectos para su aula, incluyendo cómo usar las estrategias de evaluación continua centrada en el estudiante

Nota: Para información más completa sobre la evaluación, usted puede visitar el recurso *Evaluación de proyectos* de Intel® Educación en <http://educate.intel.com/cr/assessingprojects> Más adelante en el módulo tendrá la oportunidad de examinar este recurso.

Opcional: Para mayor información sobre el aprendizaje basado en proyectos, refiérase a la pestaña **Recursos > Aprendizaje por proyectos > Vínculos Web relacionados**. Marcar/etiquetar los sitios Web según sea necesario.

Cuando esté listo, siga con el **Paso 3**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 4: Planear una publicación para explicar proyectos

Paso 3: Ver ejemplos de publicaciones

Vea las **Publicaciones de ejemplo** para obtener ideas sobre el diseño y contenido para su boletín, periódico, folleto o afiche. Si desea tomar notas, usted puede abrir otra ventana para revisar los ejemplos y digitar sus anotaciones en su **Libreta de anotaciones** en línea.

Consejo para la facilitación
Revise una publicación seleccionada con sus participantes, revise su contenido, diseño y propósito para asegurar que los participantes comprenden el propósito de la creación de la publicación.

Nota: Para referencias futuras, estos ejemplos de publicaciones se encuentran en la pestaña **Recursos** > **Aprendizaje de proyectos** > **Publicaciones de ejemplo**.

¡Felicidades! Usted completó esta actividad. Por favor, compruebe el cuadro de la **Actividad** y haga clic en el botón **Enviar** antes de pasar a la siguiente actividad.

Cuando esté listo, continúe con **Crear una publicación**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 5: Crear una publicación

Esquina del facilitador

Use la información recopilada en la actividad anterior para que le ayude a crear una publicación que explique cómo y por qué se usan proyectos en su aula.

En esta actividad, usted completa dos pasos:

- En el primer paso, empiece a crear su publicación.
- En el segundo paso, agrega las características de diseño básicas y avanzadas a su publicación.

Cuando esté listo, siga con el **Paso 1**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 5: Crear mi publicación

Paso 1: Empezar mi publicación

Guía de ayuda: Use la *Guía de ayuda* de Intel® Educación si necesita asistencia para completar las destrezas tecnológicas identificadas abajo.

1. Si lo desea, rápidamente esboce sus ideas para su publicación en un guión gráfico.
 - a. Abra el **Guión gráfico para folletos** para el boletín, periódico, folleto o afiche en la pestaña **Recursos > Aprendizaje por proyectos > Guiones gráficos**.
 - b. Si va a usar un guión gráfico para digitar sus ideas iniciales, guarde el documento en la carpeta **apoyo_unidad** de su Carpeta del portafolio y luego abra la plantilla desde su Carpeta del portafolio.
Destrezas en Tecnologías Web 2.1 (para Mozilla Firefox*): Descargar un documento de un sitio de Internet, o
Destrezas en Tecnologías Web 4.1 (para Internet Explorer*): Descargar un documento de un sitio de Internet, o
 - c. Digite los temas o títulos directamente en las secciones de la publicación o imprima el documento y llénelo a mano.
2. Inicie el programa de procesador de texto.
Destrezas en el Procesador de texto 1.1: Iniciar el software de procesador de texto
3. Considere adaptar las barras de herramientas, menús y configuración de su computadora para que todos tengan los mismos botones y elementos de menú. Este cambio facilita seguir las indicaciones que usted está mostrando.
Destrezas en el Procesador de texto 1.6: Personalizar la barra de herramientas y menús

Consejo para el aula: Configure las computadoras de su aula o laboratorio de manera homogénea para facilitar la enseñanza en el aula.

Consejo para la facilitación

Prepárese para ayudar a los participantes a diseñar una publicación con textos dentro de una caja, para aquellos que necesitan ayuda. Use la <i>Guía de ayuda</i> versión en línea o web para su demostración. Considere pedir a todos los participantes que adapten las barras de herramientas, menús y configuración para que todos tengan los mismos botones y elementos de menú. Esto le resta tiempo al trabajo, pero podría demostrar su utilidad cuando ayude a los participantes durante todo el curso.

4. Prepare el documento para el estilo correcto de publicación. Escoja una de las siguientes opciones:

- Abra una plantilla para la publicación deseada (boletín, periódico, folleto o afiche) desde la aplicación del procesador de texto.
Destrezas en el Procesador de texto 10.3: Usar un estilo de documento integrado o plantilla, para empezar un nuevo documento
- Guarde una **plantilla** de la pestaña **Recursos > Aprendizaje por proyectos > Plantillas**. Si una de esas plantillas no llena sus necesidades, puede descargar una plantilla de Internet.
Destrezas en el Procesador de texto 10.5: Buscar y guardar una plantilla del procesador de texto de Internet

Nota: Antes que empiece a digitar el texto, recuerde guardar su plantilla en la carpeta **apoyo_unidad** de su Carpeta del portafolio y luego abra la plantilla en su carpeta del portafolio.

Destrezas en el Procesador de texto 10.4: Crear y usar su propio estilo de documento o plantilla

- Cree una nueva publicación desde el principio. Configure el diseño de la página, cree cuadros de texto para organizar las áreas de texto de la publicación deseada (boletín, periódico, folleto, o afiche) y cambie el tamaño.
Destrezas en el Procesador de texto 6.4: Configurar un documento e imprimir en forma horizontal o vertical
Destrezas en el Procesador de texto 6.9: Agregar un cuadro donde pueda digitar texto
Destrezas en el Procesador de texto 6.10: Hacer un cuadro de texto más grande o más pequeño

5. Guarde su publicación con frecuencia en la carpeta **apoyo_unidad** de su carpeta del portafolio.

Cuando esté listo, siga con el **Paso 2**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 5: Crear una publicación

Paso 2: Agregar características de diseño básicas y avanzadas a mi publicación

Crear el contenido y diseño de su publicación para apoyar su mensaje.

Guía de ayuda: Use la *Guía de ayuda* de Intel® Educación si necesita asistencia para completar las destrezas tecnológicas identificadas abajo.

Características básicas

1. Si usa una plantilla, reemplace el texto en las áreas definidas con el suyo.
2. Cambiar la apariencia de su texto para ajustar su mensaje a las restricciones de espacio.
Destreza en el Procesador de texto Grupo 3: Cambiar el aspecto de su texto
3. Cambiar la apariencia de sus párrafos para mejorar su texto al cambiar el espaciado, sombreado y bordes.
Destreza en el Procesador de texto Grupo 4: Hacer que los párrafos y los renglones tengan una mejor apariencia
4. Agregar un cuadro de texto para insertar texto nuevo en un lugar específico.
Destreza con los Gráficos 5.1: Mostrar la barra de herramientas de Dibujo
Destreza con los Gráficos 7.2: Escribir dentro de un cuadro de texto
Destrezas en el Procesador de texto 6.9: Agregar un cuadro donde se pueda digitar texto
Destrezas en el Procesador de texto 6.10: Agrandar o reducir un cuadro de texto
Destrezas en el Procesador de texto 6.13: Establecer el tamaño exacto de una imagen, cuadro de texto o forma
5. Enlace los cuadros de texto para permitir que el texto fluya de un cuadro a otro.
Destrezas en el Procesador de texto 6.11: Vincular cuadros de texto y que las palabras fluyan de uno a otro
6. Insertar imágenes para apoyar su contenido.
Destreza en el Procesador de texto Grupo 5: Agregar imágenes a sus páginas
 - a. Guarde las imágenes tomadas de la Web.
Nota: Marque los sitios donde obtuvo las imágenes, para que pueda citar las fuentes posteriormente.
 - b. Cambie el tamaño o ubicación de una imagen.
 - c. Cambie cómo interactúa el texto con la imagen, como desplazarse alrededor de la imagen, aparecer atrás o enfrente de la misma o alinearse la imagen con respecto al texto.
 - d. Si lo desea, comprima las imágenes para mantener pequeño el tamaño de los archivos.

Características adicionales de diseño

1. De estar disponible, agregue un tema de diseño para cambiar el esquema de fuente y color de su publicación.
Destrezas en el Procesador de texto 6.19: Seleccionar y usar un diseño de tema
2. Inserte una tabla para organizar la información.
Destrezas en el Procesador de texto Grupo 7: Trabajar con tablas

3. Dibuje formas y bordes para llamar la atención en detalles importantes.
Destreza con los Gráficos Grupo 5: Usar las herramientas de dibujo
Destreza con los Gráficos Grupo 6: Cambiar el aspecto de líneas o formas

4. Inserte un gráfico para desplegar visualmente los datos.
Destreza en el Procesador de texto Grupo 8: Trabajar con diagramas y gráficos

¡Felicidades! Usted completó esta actividad. Por favor, compruebe el cuadro de la **Actividad** y haga clic en el botón **Enviar** antes de pasar a la siguiente actividad.

Cuando esté listo, continúe con **Reflexionar sobre el aprendizaje**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 6: Reflexionar sobre mi aprendizaje

Esquina del facilitador

Al final de cada módulo, usted reflexiona sobre las actividades, destrezas y enfoques tratados en el módulo. En esta actividad, primero, revisa las preguntas guía y puntos clave. Luego, reflexiona sobre su aprendizaje en su *blog* personal.

Revise las siguientes preguntas orientadoras y puntos claves del **Módulo 1: Aprender por proyectos**. Medite sobre las ideas y materiales que ha creado que podría usar en su aula, enseñanza o planificación.

Preguntas del módulo

- ¿Cómo pueden los proyectos ayudar a mis estudiantes a cumplir con los contenidos y desarrollar destrezas del siglo XXI?
- ¿Cómo puedo usar los proyectos para mejorar el aprendizaje del estudiante?

Puntos clave

- Investigaciones sobre el aprendizaje y la enseñanza indican la importancia de:
 - Una cobertura a profundidad de materias importantes
 - Grandes ideas para organizar la comprensión
 - Evaluación en curso
 - Tareas significativas y auténticas
- Los proyectos se concentran en escenarios que ofrecen ricas oportunidades de aprendizaje. Involucran a los estudiantes en investigaciones para la solución de problemas y otras tareas significativas. Los proyectos establecen relaciones con la vida fuera del aula y tratan de problemas del mundo real.
- Los pasos para diseñar proyectos incluyen:
 - a. Determinar metas específicas para el aprendizaje (de los programas oficiales de estudio y destrezas del siglo XXI)
 - b. Desarrollar preguntas orientadoras del plan de unidad
 - c. Hacer un plan de evaluaciones
 - d. Diseñar actividades

En los siguientes módulos, usted desarrollará estos conceptos a medida que discute las formas de apoyar y estimular las destrezas de pensamiento de orden superior mediante el uso de programas oficiales de estudio basados en proyectos y actividades centradas en el estudiante.

Cuando esté listo, siga con el **Paso 1**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Actividad 6: Reflexionar sobre mi aprendizaje

Paso 1: Hacer un *blog* de mi jornada

La reflexión es un componente crítico, aunque a menudo olvidado, del proceso de aprendizaje. El contexto cotidiano de la enseñanza deja poco tiempo para una contemplación más amplia y seria de la práctica de la enseñanza. Por supuesto, los docentes reflexionan en lo que ocurre en sus aulas a diario. Ellos meditan sobre las actividades que “funcionaron” o “no funcionaron.” Evalúan el aprendizaje de sus estudiantes en una variedad de formas, pero el tipo de pensamiento sistemático que produce un poderoso nuevo aprendizaje a menudo cae en el olvido por causa de preocupaciones más prácticas.

Aproveche esta oportunidad para dedicar algún tiempo a un estudio profundo de su aprendizaje, enfrentar los aspectos ambiguos y contradictorios de la enseñanza en su aula.

Haga un *blog* personal en el curso para reflexionar sobre su aprendizaje e interactuar con su facilitador y colegas sobre aspectos relacionados con el curso. Responda a los comentarios de sus colegas para extender y mejorar estas importantes conversaciones.

Consejo para la facilitación

El tomarse un tiempo para alejarse un poco de la experiencia para detenerse y reflexionar es necesario para un aprendizaje profundo. Aunque muchos alumnos son impacientes con este paso y están ansiosos por avanzar a la siguiente actividad, el comunicar la importancia de este paso a los participantes les animará a tomarlo en serio y mejorar su aprendizaje.

Refiera a los participantes el sitio del *blog* en el que se inscribió durante la Orientación. Asegúrese que todos los participantes tengan acceso al *blog* y ayude a los individuos según sea necesario.

Ayude a los participantes a crear sus *blogs* personales durante esta actividad, si no lo hizo durante la Orientación. Explique las diferencias entre el *blog* del facilitador y el *blog* de cada uno de los participantes, *blog* personal.

1. Encuentre el sitio del *blog* en el que se inscribió durante el módulo de Orientación. La información de nombre de usuario y dirección se suministra en el documento de “Información de registro” que se llenó y envió durante la Orientación, y que debe haber guardado en su carpeta **Recursos del curso**.
2. Agregue la dirección del sitio del *blog* a la sección de **Mis enlaces** en la pestaña **Inicio**.

3. Si no se registró durante la Orientación, tome tiempo ahora para registrarse. Siga las indicaciones del facilitador para guiarse, si fuese necesario.
4. Vaya a su *blog* personal, digite una entrada titulada **Módulo 1 Reflexión**, pegue el siguiente indicador en su *blog* y escriba su respuesta:

Este módulo me ha hecho pensar en mi papel como diseñador
pedagógico de las siguientes maneras:

5. Anote sus pensamientos, aprendizajes claves y preguntas o inquietudes en su reflexión.

Nota: Puede que usted desee escribir la respuesta al *blog* fuera de línea en un documento del procesador de texto, en caso de experimentar problemas de conectividad y luego pegarlo en su respuesta. Un método alternativo de asegurar que no pierda su trabajo es copiar el texto de su respuesta al *blog* al portapapeles temporal antes de hacer clic en **Enviar**.

Destrezas en el Procesador de texto 2.6: Copiar palabras o texto

6. Una vez que haya terminado, anote su reflexión en el *blog*, participe en una discusión con todo el grupo sobre sus opiniones o inquietudes sobre el uso del ambiente en línea para completar actividades.

Consejo para el aula: Considere cómo las actividades de 'reflexión' como ésta -que se llevará a cabo con regularidad al final de cada módulo-pueden mejorar el aprendizaje de los estudiantes si los estudiantes toman una parte de su vida cotidiana para reflexionar sobre cómo y qué es lo que están aprendiendo.

Consejo para la facilitación
<p>Esta discusión es un momento para que el facilitador valore si los grupos o individuos tienen dificultades con el ambiente en línea. Recopile información sobre las inquietudes o si existen confusiones respecto a las actividades del curso que se deben completar o uso de cualquiera de las características. Brinde asistencia individual según sea necesario.</p> <p>Facilite la actividad de Cierre y suministre indicaciones sobre las actividades de Planifique con antelación durante todo el curso.</p>

¡Felicidades! Usted completó esta actividad. Por favor, compruebe el cuadro de la **Actividad** y haga clic en el botón **Enviar** antes de pasar a la siguiente actividad.

Cuando esté listo, continúe con **Cierre**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Cierre

Esquina del facilitador

¡Felicitaciones! Ha completado el **Módulo 1: Aprender por proyectos**. En el próximo módulo, empezará a planear su unidad. Antes que avance al siguiente módulo:

1. Complete la **Encuesta final del módulo**. Haga clic en **Enviar** cuando termine.
2. Vaya a la lista de cotejo del **Progreso del curso**. Revise la lista de cotejo para asegurarse que las casillas correspondientes están marcadas y que usted haya completado el Módulo 1. Si hace algún cambio, haga clic en **Enviar** en la parte inferior de la página.

Recuerde colocar sus opiniones, consultas y comentarios en el foro de discusión en el *Salón del docente* o en su *blog* personal en cualquier momento.

Consejo para la facilitación

Usted debe decidir si quiere que sus participantes completen las actividades opcionales de *Planifique con antelación* de los módulos 1 y 2. De ser así, necesita ajustar su agenda agregando 30 minutos para completar las actividades opcionales en el Módulo 1 *Planifique con antelación* y 30 minutos para completar las actividades opcionales del Módulo 2 *Planifique con antelación*. Asegúrese que los participantes comprenden que las restantes actividades de *Planifique con antelación* se completan en su propio tiempo y no son opcionales. Deben ser consideradas actividades similares a las asignaciones para la casa, que no cuentan como parte de las horas del curso.

Revise las encuestas de clase a completar antes de ofrecer su propia realimentación sobre el módulo. También recuerde revisar las discusiones en el *Salón del docente* y las entradas en los *blog* relacionadas con este módulo.

Cuando esté listo, continúe con **M2: Planear mi unidad** o con las actividades opcionales en **Planificar con antelación**.

Módulo 1: Aprender por proyectos

Planificar con antelación (opcional)

Pensar sobre mi plan de unidad y el diseño de proyectos

Esquina del facilitador

Luego de trabajar en estas actividades en este módulo, probablemente tenga una idea o dos del tema que desea tratar en su plan de unidad. En esta actividad, usted empieza a planear su unidad. Primero, analiza posibles componentes para su unidad. Luego, recopilará los materiales curriculares que necesite para crear su plan de unidad.

Utilice las siguientes preguntas para meditar sobre su plan de unidad en la **Libreta de anotaciones** para refinar su idea del proyecto.

1:1 Consejo: Puede que usted quiera revisar algunos de los recursos de la Web enumerados en la pestaña **Recursos > Computación uno a uno** mientras analiza estas preguntas.

2. Recopile los materiales (tal como libros de texto, materiales de apoyo curricular, expectativas de grado, programas oficiales de estudio, ejemplos de trabajo estudiantil y así por el estilo) que le ayudarán a desarrollar su plan de unidad. Traiga estos materiales para la próxima sesión a que asista en el desarrollo de su portafolio de unidad. Si lo desea, enumere los elementos que debe recopilar en la **Libreta de anotaciones**.

¡Felicidades! Usted completó esta actividad. Por favor, compruebe el cuadro de la **Actividad** y haga clic en el botón **Enviar** antes de pasar a la siguiente actividad

Cuando esté listo, continúe con **M2: Planear mi unidad**.