Sesión 2 de 6.

Continuamos con el Módulo de Desarrollo de Proyectos Educativos.  
  
En esta Segunda Sesión conocerás la planeación en función del tiempo. Si es a largo plazo se le conoce como estratégica, si es a mediano se le conoce como táctica y si es corto plazo se le conoce como operativa.

Competencia: El alumno-docente comprende el alcance del concepto de planeación, en sus diferentes modalidades en el tiempo, además conoce la definición de innovación educativa, por medio de la estrategia didáctica conocida como el cómic.

Actividades:

1. Saludo y bienvenida.
2. Actividad para despertar el interés: [Ve cómo se trabaja con cómic life!](S2%20Software%20Comic%20Life%20diseña%20cómics%20o%20crea%20álbumes%20de%20fotos.wmv)
3. Organización de comisiones:
   1. Antologías. ($240.00). [Leslie].
   2. Formato de autoevaluación. [Rubén].
   3. Asistencia y puntualidad. [Sara].
   4. Música. [Yenni]
   5. Receso. [Lupita].
   6. Pintarrón y borrador. [Eduardo].
   7. Cañón. [Dora].
4. Presentación de la Actividad de Construcción 1. Capítulo 1.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| N.P. | Tema | Págs. | Estrategia | Responsables |
| 1 | [Herramientas](file:///C:\Users\Pepe\USB%20Pepe\Desarrollo%20de%20Proyectos\01%20Herramientas%20para%20elaborar%20el%20diagnóstico.pdf) | Audio-texto. (Preparan un mp3 con los contenidos esenciales, presentados de forma actual e interesante. (Elegir un formato de trabajo: noticiario, mesa redonda, entrevista, etc.). | | Leslie, |
| 2 | [Análisis FODA](file:///C:\Users\Pepe\USB%20Pepe\Desarrollo%20de%20Proyectos\02%20Análisis%20FODA.pdf) y [Grupos de Discusión](file:///C:\Users\Pepe\USB%20Pepe\Desarrollo%20de%20Proyectos\03%20Grupos%20de%20discusión.pdf) | Crucigrama. (Los alumnos exponen brevemente los títulos y subtítulos de su asignación por medio de un mapa conceptual o esquema. Luego, entregan un crucigrama que contenga 10 preguntas. 5 verticales y 5 horizontales. Cada pregunta debe de tener el número de página en el que está la respuesta. Se les da un tiempo para que cada uno lo responda; luego se reúnen en parejas y al final todos socializan las respuestas. | | Lupita, |
| 3 | [TKJ](file:///C:\Users\Pepe\USB%20Pepe\Desarrollo%20de%20Proyectos\04%20TKJ.pdf) y [Diagrama de pescado](file:///C:\Users\Pepe\USB%20Pepe\Desarrollo%20de%20Proyectos\05%20Diagrama%20de%20causa%20y%20efecto%20ishikawa.pdf) | Periódico Mural Interactivo: Leen las asignaciones. Obtienen lo más relevante y lo plasman a manera de Periódico Mural. Crean varias preguntas, que deberán contestarse únicamente con el contenido del periódico. Deberán ser creativos, proponer el nombre de las secciones y emplear muchas imágenes. Al final los participantes, pasan y responden la pregunta que les haya tocado, señalando en qué parte del periódico se han basado. | | Yenni, |

1. Presentación del asesor: [La planeación (introducción](file:///C:\Users\José%20Luis\Desktop\Desarrollo%20de%20Proyectos%20Educativo\S2%20La%20planeaciÃ³n.pptx)); [Rúbrica del proyecto de Innovación.](file:///C:\Users\José%20Luis\Desktop\Desarrollo%20de%20Proyectos%20Educativo\S2%20PROYECTO%20DE%20INNOVACIÓN%203.RÚBRICApdf.pdf)
2. Revisar las dudas en la Inscripción y/o subida de materiales y/o evidencias personales. [Uno por uno, mientras trabajan la técnica].
3. Actividad de Construcción No. 2: El cómic. (Nuevos Equipos).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| N.P. | Tema | Págs. | Responsables | Descripción de la actividad |
| 1 | Definición de innovación educativa. | 47-72 |  | Primero hay que leer lo más relevante de la asignación que les ha tocado y luego hay tres formas distintas de hacerlo:   1. Tomas el cómic y borras todos los diálogos. Luego vas escribiendo nuevos (diálogos) de manera tal que los personajes del cómic vayan explicando el tema. (El problema es, cómo justificar las acciones de los personajes). 2. Solo seleccionas y luego recortas las imágenes más adecuadas. Las organizas y pegas sobre un papel bond (o sobre hojas de color, dependiendo el tamaño o formato deseado), creas los diálogos explicando el tema con los personajes. 3. Con la ayuda de tu laptop (netbook), creas la historieta empleando imágenes digitales de tu personaje favorito. Crean los diálogos de manera que expliquen el tema. (Cómic life).   Finalmente, con ayuda de tu cámara digital y de tu voz y otros efectos que consideres necesarios, vas a convertir tu cómic en un vídeo, que posteriormente deberás subir a tu wiki. |
| 2 | Elementos para identificar posibles proyectos. | 72-88 |  |
| 3 | Modelo de Planeación del Proyecto | 88-100 |  |

1. Recepción de la tarea. Subirlo a la wiki en su propio espacio.
2. Tarea: Reporte de lectura del capítulo 3.
3. Adiós.
4. Para la siguiente sesión, trae todo para realizar una revista educativa. (Laptop, tijeras, lápices de colores, plumones, pegamento, cinta, cámara digital, papel bond, hojas de colores, etc.).