



Desarrollo Profesional a través de la UPR



23 de octubre de 2019

Secretaria Auxiliar del Instituto de Desarrollo Profesional



Universidad
de Puerto Rico



GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación

INTEGRACIÓN CURRICULAR

MATERIAS BÁSICAS EN LAS BELLAS ARTES



Taller para capacitar a los maestros de Bellas Artes (Artes Visuales, Danza, Música y Teatro) en el refuerzo de las destrezas de contenido de las materias básicas.



Integración curricular

Bellas artes integrando las Ciencias, Español, Inglés o Matemáticas.



Unidades didácticas

Los ejemplos dados o modelos se basarán en las cinco unidades didácticas básicas para cada disciplina; Artes Visuales, Danza, Música y Teatro.





Taller y material desarrollado por el

Dr. José R. Ferrer López

Catedrático Asociado
UPR-RUM



23 de octubre de 2019

Secretaria Auxiliar del Instituto de Desarrollo Profesional



Universidad
de Puerto Rico



GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación



Pre-prueba



Lee las instrucciones con detenimiento. Completa la pre-prueba.

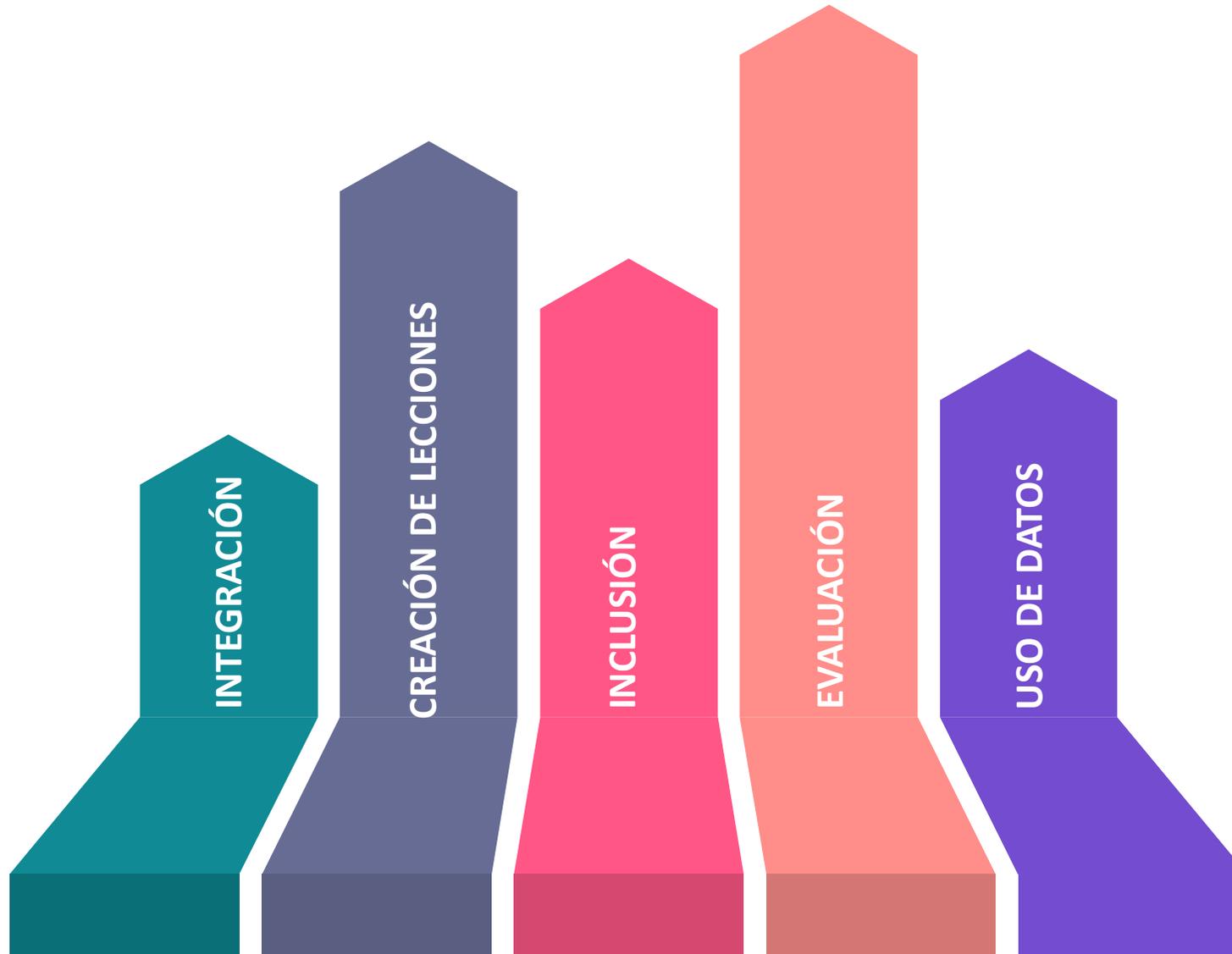


Avalúo

Esta pre-prueba será utilizada para revisar tu conocimiento previo sobre los temas, conceptos y destrezas a trabajar en este taller. Se realizará una comparación con la post-prueba como una medida elemental de ganancia de aprendizaje.



OBJETIVOS



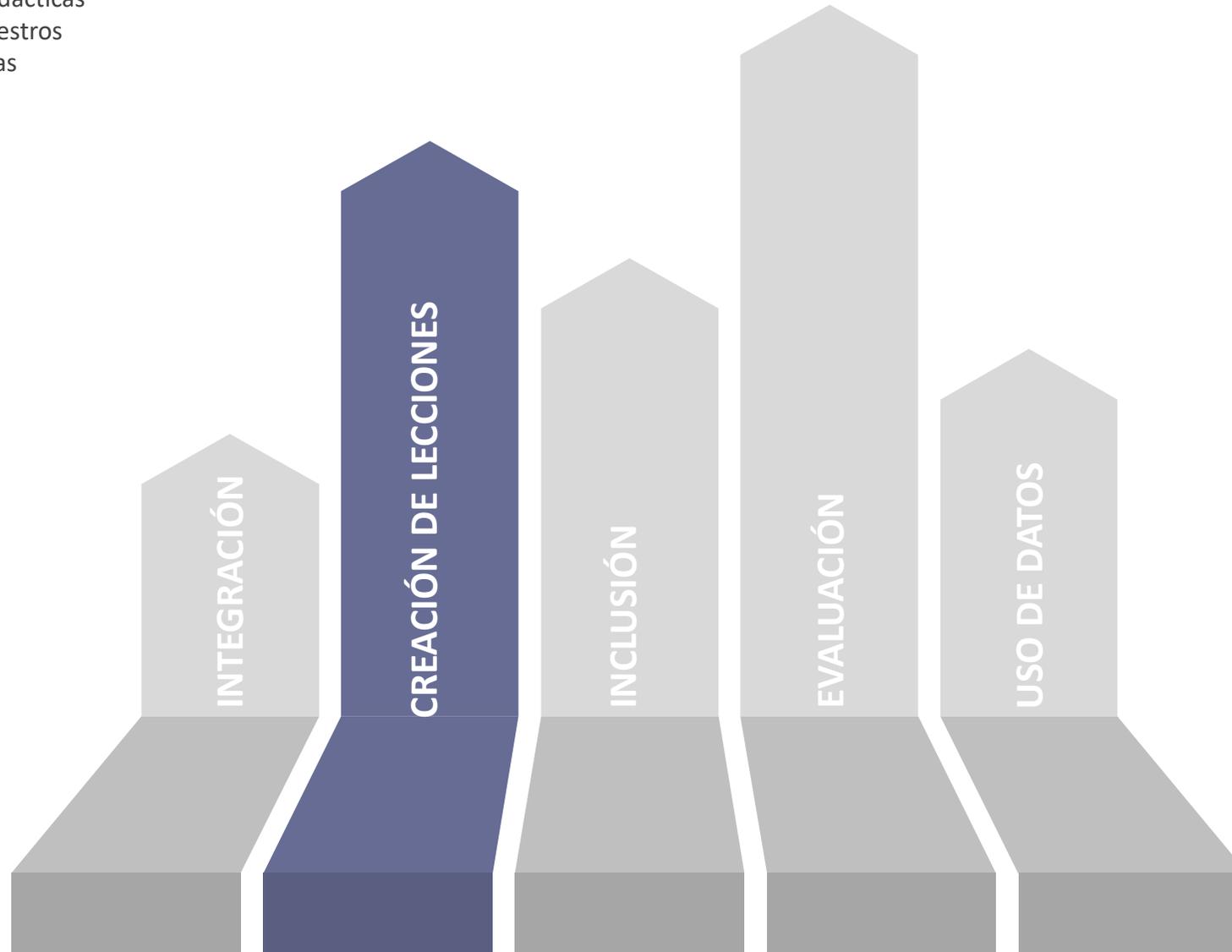
INTEGRACIÓN CURRICULAR

Los maestros identificarán las diferencias entre la integración curricular interdisciplinaria o mediante temas generadores.



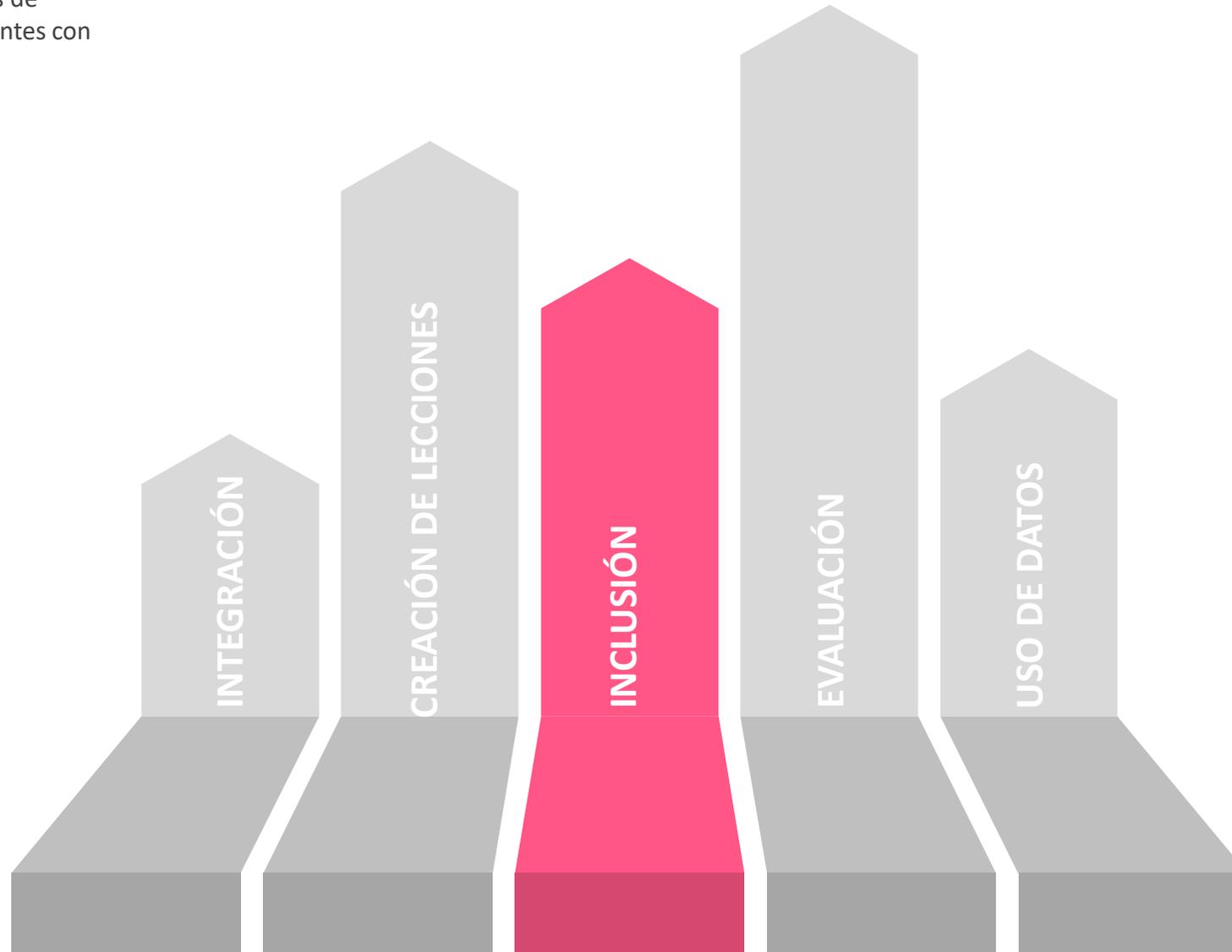
CREACIÓN DE LECCIONES

Tomando en cuenta las unidades didácticas básicas para cada disciplina, los maestros diseñarán una lección que integre las destrezas de alguna materia básica.



PROCESOS DE INCLUSIÓN

Los maestros utilizarán los procesos de inclusión para atender a los estudiantes con necesidades especiales.



GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación

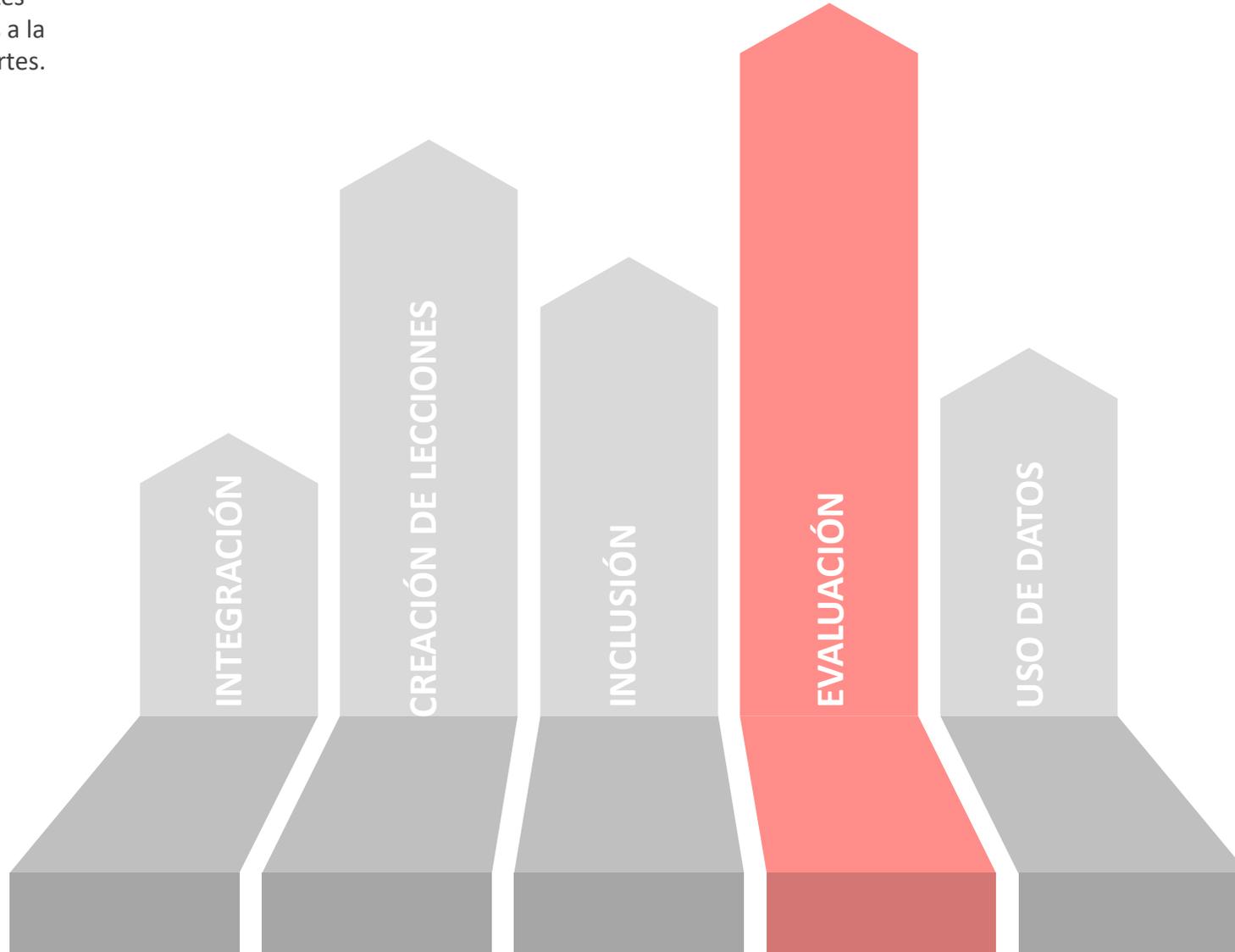


Universidad
de Puerto Rico

DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN
GOBIERNO DE PUERTO RICO

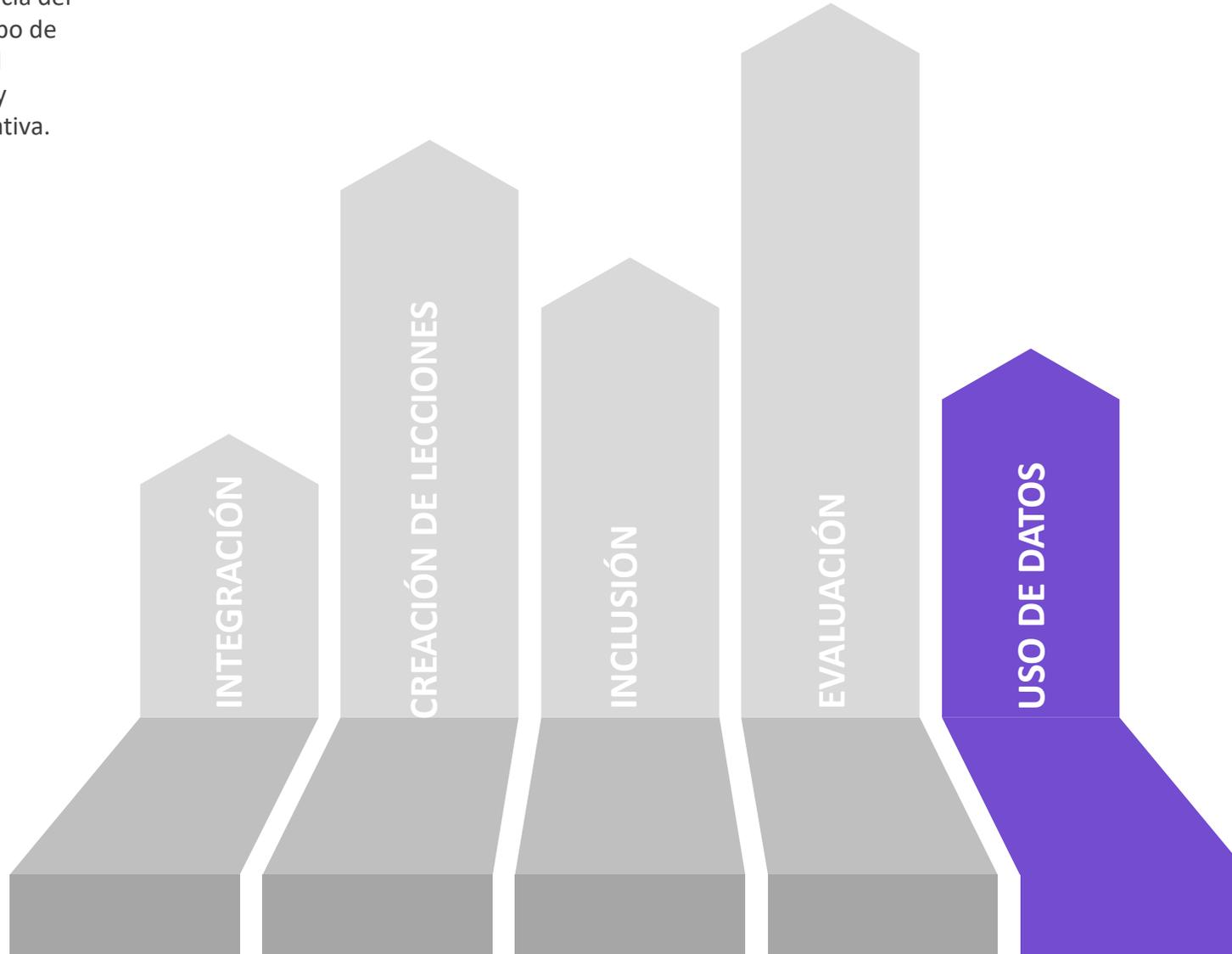
MÉTODOS DE EVALUACIÓN

Los maestros analizarán las diferentes estrategias de evaluación aplicables a la metodología de enseñanza de las Artes.



USO DE DATOS EN EL APRENDIZAJE

Los maestros discutirán la importancia del análisis de los resultados de todo tipo de evaluación para tomar decisiones al momento de diseñar sus lecciones y promover cualquier actividad educativa.



INTEGRACIÓN CURRICULAR

Veamos cada una de las disciplinas de las Bellas Artes y ejemplos de algunos temas de la materias básicas que se pueden integrar en estas.





ARTES VISUALES

UNIDADES DIDACTICAS



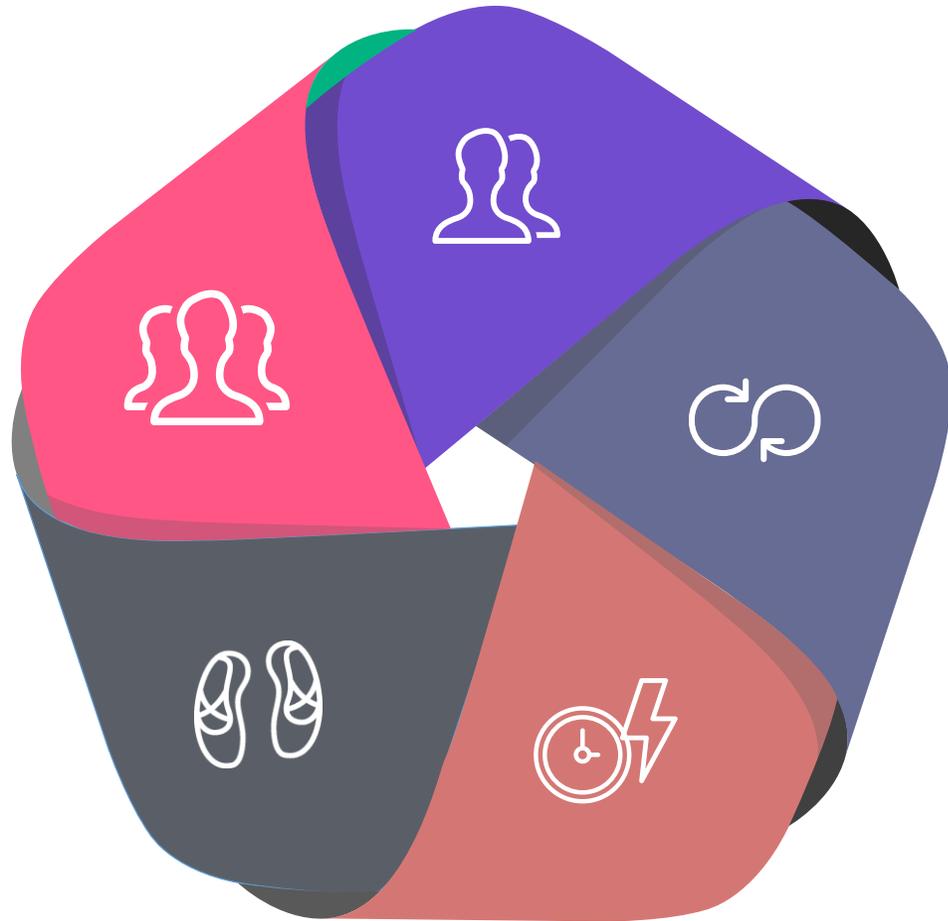
Dibujo, Grabado, Pintura, Escultura, Fotografía



Temas de materias básicas

Cromatografía, Luz, Ondas, Ojo, Materiales , Geometría, Fracciones, Medidas, Comunicaciones, Mercadeo, Comportamiento, Ingenierías, Diseño Industrial





DANZA

UNIDADES DIDACTICAS



Cuerpo y espacio corporal, Movimiento y expresión corporal, Energía y tiempo, Danza, Coreografía



Temas de materias básicas

Sistema muscular, Respiratorio, Balance, Velocidad, Inercia, Fricción, Rotación, Fuerza centrífuga





MÚSICA

UNIDADES DIDÁCTICAS



Elementos de la música, Teoría musical, Lectura rítmica y melódica, Familias instrumentales, Repertorio musical



Temas de materias básicas

Correlación, Fracciones, Decimales, Frecuencias, Anchos de onda, Volumen, Acústica, Biología





TEATRO

UNIDADES DIDÁCTICAS



Expresión corporal, Dicción, Actuación, Dramaturgia, Montaje teatral



Temas de materias básicas

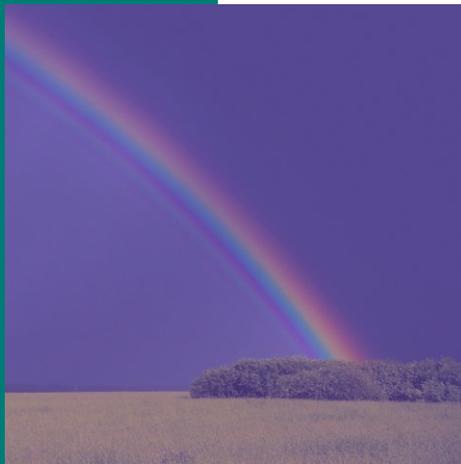
Lingüística, Redacción en español e inglés, Metáforas, Símbolos, Rimas, Simbolismo, Nomenclaturas



La cromatografía es un método de análisis que permite la separación de gases o líquidos de una mezcla por adsorción selectiva, produciendo manchas diferentemente coloreadas en el medio absorbente; está basado en la diferencia de velocidad con la que se mueve cada fluido a través de una sustancia porosa.



El prisma de Newton. Newton fue el primero en entender lo que era el arco iris: refractó la luz blanca con un prisma y la descompuso en colores básicos: rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta. Los prismas actúan de este modo gracias a que la luz cambia de velocidad cuando pasa del aire al cristal del prisma.



ARTES VISUALES

EJEMPLOS



Dibujo, Grabado, Pintura, Escultura, Fotografía



Temas de materias básicas

Cromatografía, Luz, Ondas, Ojo, Materiales , Geometría, Fracciones, Medidas, Comunicaciones, Mercadeo, Comportamiento, Ingenierías, Diseño Industrial



Los artistas gráficos de la Nasa dan color a los planetas y otros astros del espacio utilizado información de las frecuencias de ondas que transmiten. Con eso se puede determinar de que materiales está compuesta su superficie y por lo tanto de que color se ven.



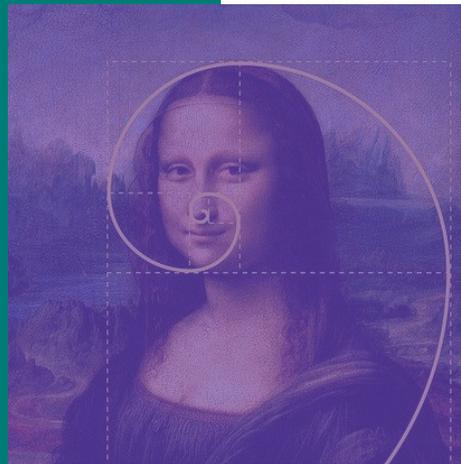
ARTES VISUALES

EJEMPLOS



Dibujo, Grabado, Pintura, Escultura, Fotografía

La estética está basada en la percepción humana. Esta percepción tiene relación con la simetría y otros aspectos que se pueden y se han calculado de manera matemática.

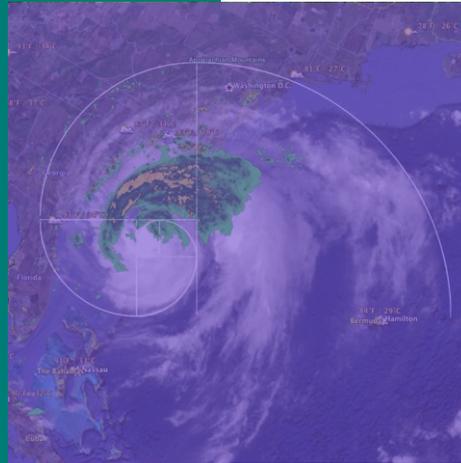


Temas de materias básicas

Cromatografía, Luz, Ondas, Ojo, Materiales, Geometría, Fracciones, Medidas, Comunicaciones, Mercadeo, Comportamiento, Ingenierías, Diseño Industrial



El número áureo o razón de oro y la secuencia de Fibonacci son algunas de estas. Estos conceptos están presentes en la naturaleza. Por ejemplo en las formaciones de huracanes y caracoles, así como en las flores.



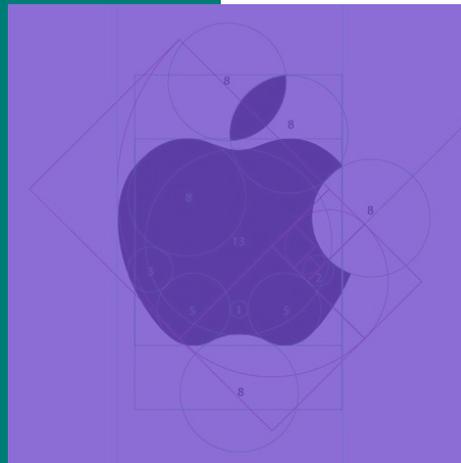
ARTES VISUALES

EJEMPLOS



Dibujo, Grabado, Pintura, Escultura, Fotografía

Estos cálculos son utilizados para crear obras, diseños gráficos y diseños industriales que sean atractivos para el consumo humanos. Algunas de estas imágenes se vuelven símbolos de calidad y otras características de una empresa.



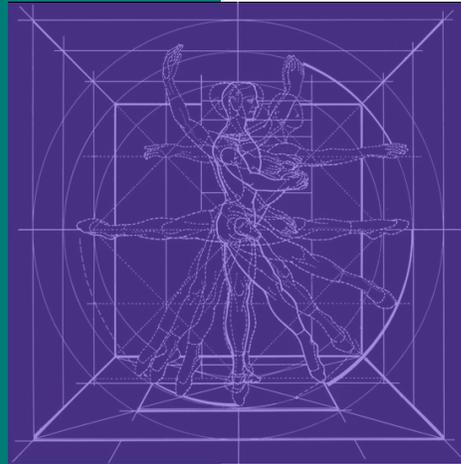
Temas de materias básicas

Cromatografía, Luz, Ondas, Ojo, Materiales , Geometría, Fracciones, Medidas, Comunicaciones, Mercadeo, Comportamiento, Ingenierías, Diseño Industrial

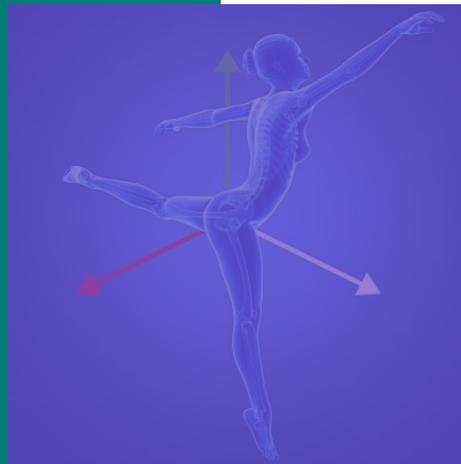


En el ballet clásico, la perspectiva y la imagen son fundamentales y, por ello, la geometría ofrece un camino a la perfección en las proporciones y formas sobre el escenario.

Algunas figuras del ballet encuentran su excelencia en su inscripción en polígonos.



Aunque todos los estilos de danza sean muy diferentes, todos tienen una misma relación directa con la física. Por ejemplo la rotación, la inercia y otras leyes del movimiento se aplican en todas las danzas.



DANZA

EJEMPLOS



Cuerpo y espacio corporal, Movimiento y expresión corporal, Energía y tiempo, Danza, Coreografía

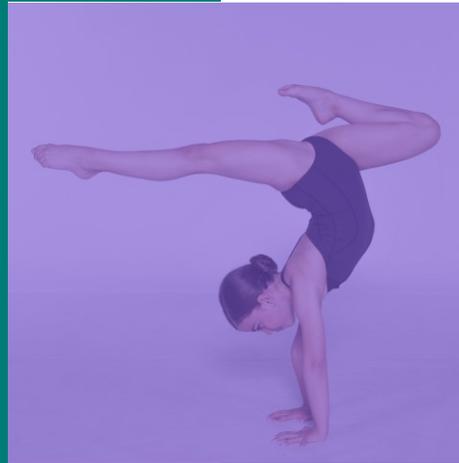


Temas de materias básicas

Sistema muscular, Respiratorio, Balance, Velocidad, Inercia, Fricción, Rotación, Fuerza centrífuga



El balance se puede estudiar desde el punto de vista de las ciencias físicas, pero también desde la energía, la química y otras ciencias así como en las matemáticas.



Desde el punto de vista biológico la danza está estrechamente relacionada con todos los sistemas del cuerpo humano, sobre todo con el sistema muscular y el respiratorio.



DANZA

EJEMPLOS



Cuerpo y espacio corporal, Movimiento y expresión corporal, Energía y tiempo, Danza, Coreografía

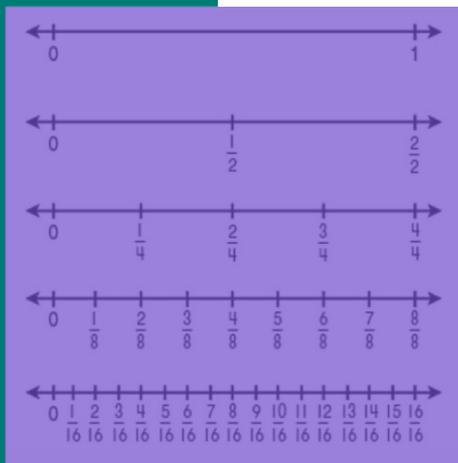


Temas de materias básicas

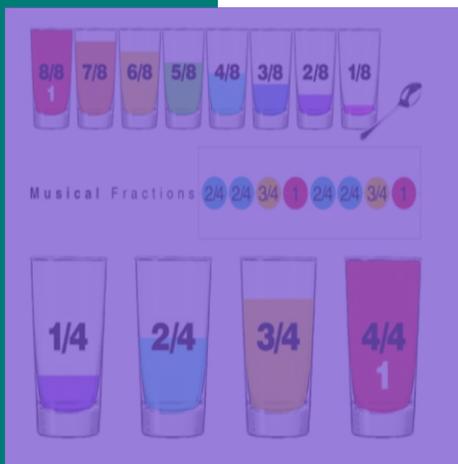
Sistema muscular, Respiratorio, Balance, Velocidad, Inercia, Fricción, Rotación, Fuerza centrífuga



La figuras musicales son símbolos que indican tiempo. Son relativos matemáticamente y se pueden representar en fracciones, decimales y puntos en un recta numérica.



Las notas musicales por su parte son representaciones visuales de frecuencias de onda. Estas se puede lograr por el largo de un cuerpo elástico o el volumen de un líquido dentro de una superficie que puede vibrar como el vidrio. Estos son conceptos de física.



MÚSICA

EJEMPLOS



Elementos de la música, Teoría musical, Lectura rítmica y melódica, Familias instrumentales, Repertorio musical



Temas de materias básicas

Correlación, Fracciones, Decimales, Frecuencias, Achos de onda, Volumen, Acústica, Bilogía



Para la creación del drama y la actuación se hace necesario la redacción creativa. Cuando los estudiantes se involucran el proceso creativo de redactar obras su dominio del idioma se incrementa.



En el montaje teatral se trabaja con matemáticas cuando se crea la escenografía, con ciencias si se quieren lograr efectos especiales y con historia cuando se trabaja el vestuario.



TEATRO

EJEMPLOS



Expresión corporal, Dicción, Actuación, Dramaturgia, Montaje teatral



Temas de materias básicas

Lingüística, Redacción en español e inglés, Metáforas, Símbolos, Rimas, Simbolismo, Nomenclaturas

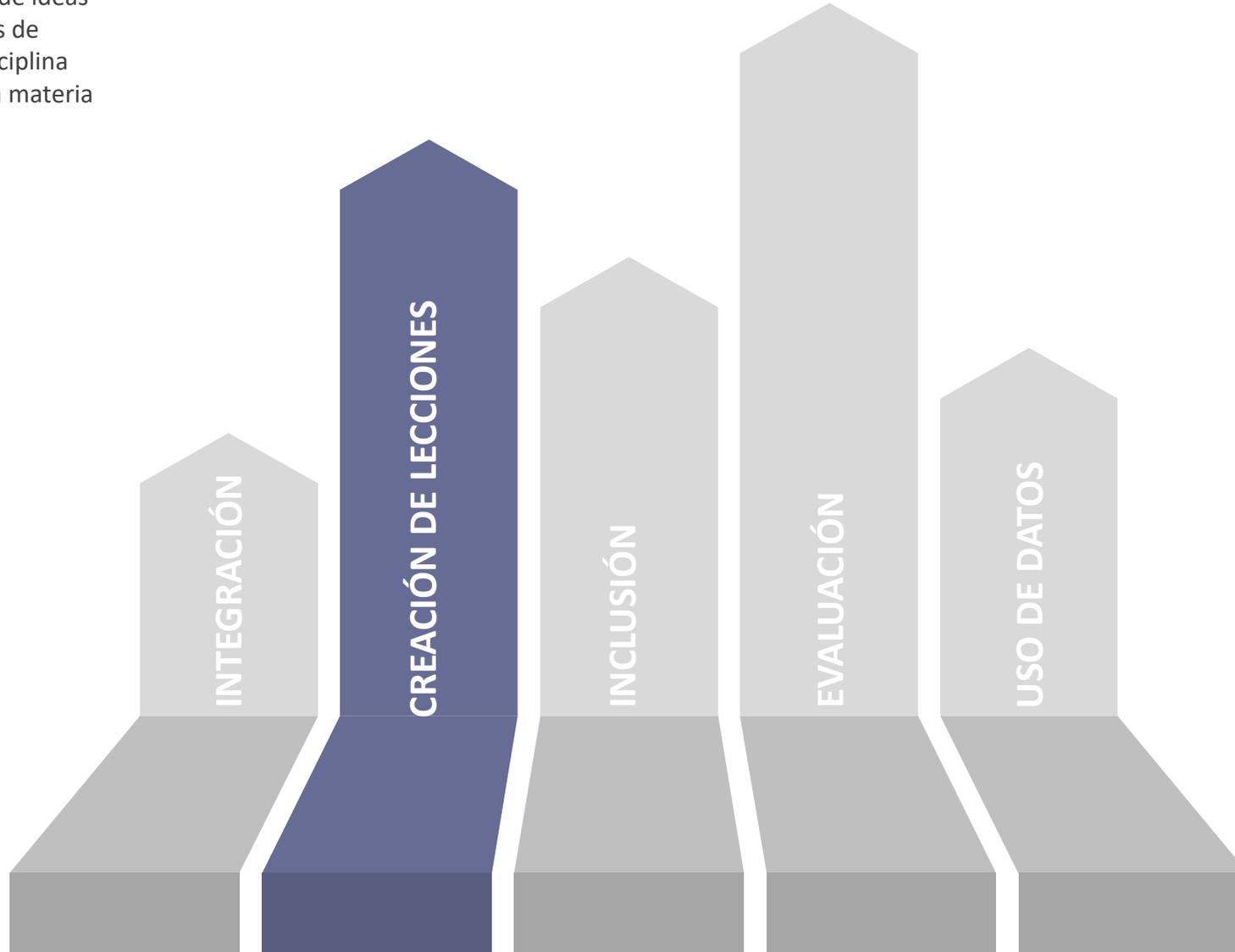


Universidad
de Puerto Rico



CREACIÓN DE LECCIONES

Trabajemos ahora con el torbellino de ideas para la planificación de experiencias de aprendizaje activo integrando la disciplina de las Bellas Artes con el tema de la materia básica seleccionada.



GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación



Universidad
de Puerto Rico

DE DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN
GOBIERNO DE PUERTO RICO

Usemos el Pensamiento de Diseño para planificar

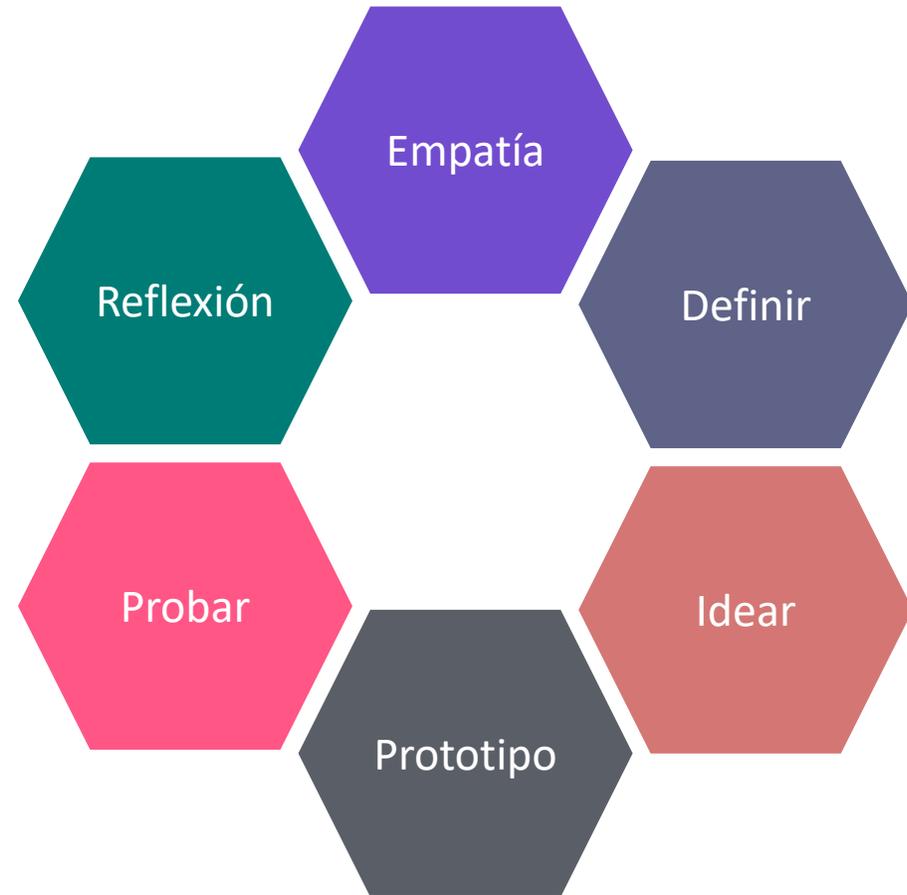


El concepto de Pensamiento de Diseño nace de la forma de pensar y solucionar problemas de los diseñadores industriales. El concepto fue acuñado desde los años 70. Hace algunos años se está implementando en otras áreas del saber y en la educación. Este proceso que tiene originalmente 5 etapas no es lineal. A diferencia del método científico, que quiere probar o desaprobar una hipótesis, el pensamiento de diseño va hacia adelante y hacia atrás en cualquier momento aprobado o descartando elementos de las posibles soluciones a un problema. Por lo regular respondiendo a características específicas con las que debe cumplir esa solución. El proceso incluye las etapas de empatía, definir, idear, prototipar, probar y podemos añadir el de reflexionar que no tiene que ser solo al final del proceso, se puede dar en cualquier momento.



Usar el Pasamiento de Diseño en la planificación te ayudará a centrar tus esfuerzos en el estudiante, sus características y necesidades. Luego contemplarás los elementos que deben estar presentes en la actividad de aprendizaje que diseñes (conceptos y destrezas de Bellas Artes y conceptos y destrezas de la material con la que estás integrando). De esta manera procederás a tu torbellino de ideas. Esto evita que contemples solo la primera idea que se te ocurra. Deben haber muchas formas de diseñar esta experiencia que quieres.

Luego de evaluar posibilidades y seleccionar la mejor, entonces crearás tu plan. Ejecutarlo con los estudiantes te ayudará a mejorar esta actividad para futuras ocasiones.



Empatía

GUÍA

Antes de planificar



1. Analiza la expectativa
2. Identifica los conceptos o destrezas esperadas y su dominio
3. Identifica el nivel de profundidad esperado
4. Identifica las características del estudiante participante
5. Enumera posibilidades y limitaciones de todo lo anterior
6. Discute todo esto con colegas de tu especialidad y de otras



Definir

GUÍA

Antes de planificar



1. Define el concepto o destreza que esperas del estudiante
2. Explica como se ve el resultado del estudiante si domina el concepto o destreza
3. Delinea el objetivo u objetivos que llevarán al estudiante a la expectativa
4. Discute estos con colegas de tu especialidad



GUÍA

Antes de planificar



Idear

1. Enumera todas las actividades que se podrían facilitar para lograr el objetivo
2. Enumera los materiales necesarios
3. Enumera otros materiales que pueden sustituir los anteriores
4. Contempla utilizar materiales reciclados o de bajo costo
5. Analiza y enlista otras estrategias



Prototipo

GUÍA

Planificación



1. Selecciona una actividad y descríbela en detalle
2. Selecciona la estrategia
3. Selecciona los materiales
4. Establece el tiempo que se necesita para lograrla



Probar

GUÍA

Luego de la planificación



1. Realiza tu mismo la tarea
2. Busca colegas que realicen la tarea
3. Prueba la tarea con estudiantes reales
4. Recopila datos, resultados, evalúa



Reflexión

GUÍA

Antes de facilitar nuevamente



1. Escribe sobre los resultados y si fueron los esperados
2. Piensa si harías algo diferente
3. Desarrolla adaptaciones, cambios o elimina la actividad si no alcanzaron el objetivo

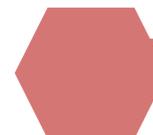




Blank lined writing area with a purple border.



Blank lined writing area with a dark blue border.



Blank lined writing area with a red border.



Blank lined writing area with a dark grey border.



Blank lined writing area with a pink border.

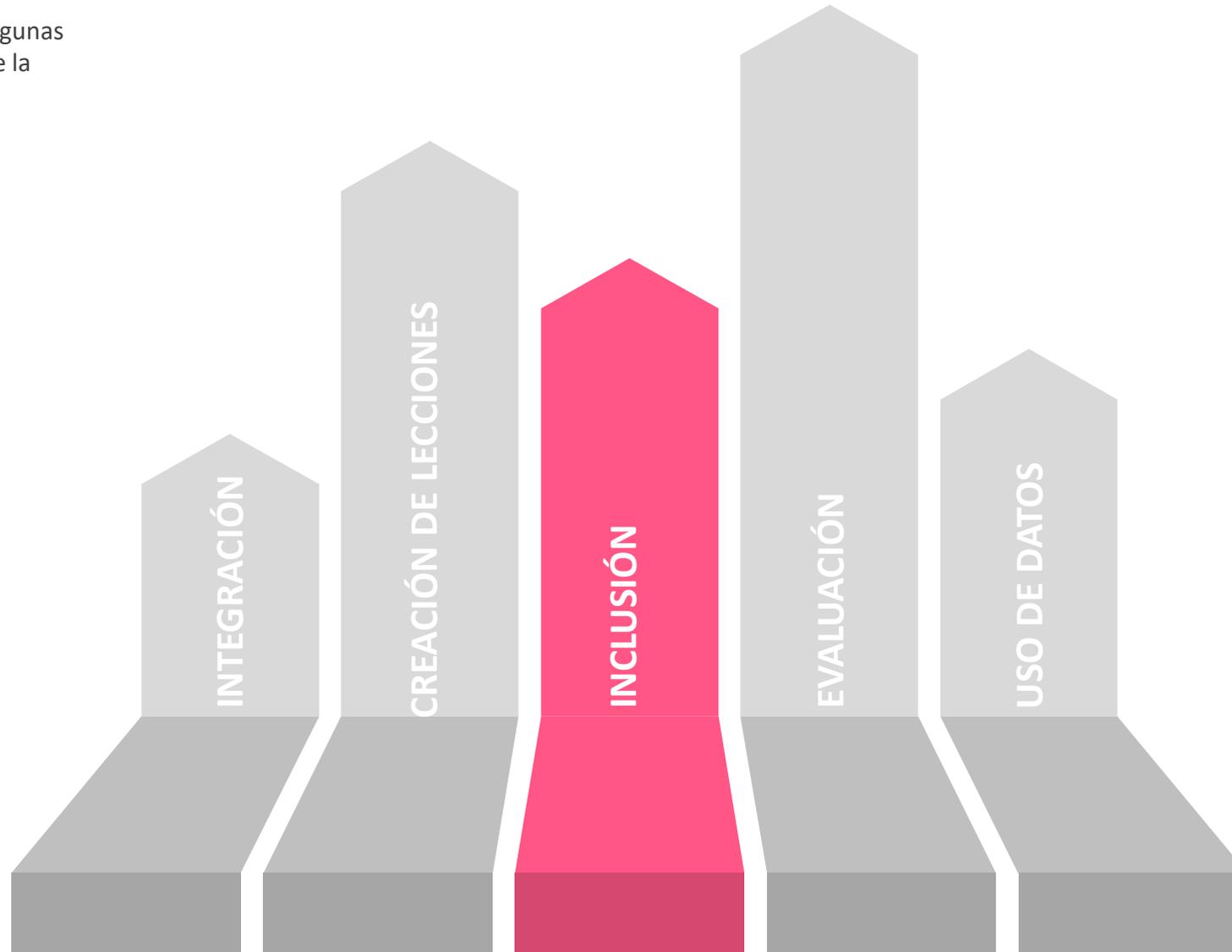


Blank lined writing area with a teal border.



PROCESOS DE INCLUSIÓN

Luego de planificada la lección con integración ahora contemplemos algunas adaptaciones de inclusión mediante la diferenciación de la enseñanza.





DEFINICIÓN



El concepto inclusión captura parte de una ideología social que lo abarca todo. En cuanto a las personas con discapacidades y la educación especial, la inclusión busca oportunidades para que los estudiantes con discapacidades aprendan junto con sus compañeros no discapacitados en las salas de clase de la corriente regular. Lograr una sala de clases inclusiva exitosa puede variar en complejidad. Sin embargo, un enfoque bien informado y actitudes positivas por parte de los padres y maestros, resulta vital para triunfar sobre cualquier obstáculo que pueda surgir.



DIFERENCIACIÓN PARA LA INCLUSIÓN

4 ESTRATEGIAS



Para lograr la inclusión en la sala de clases podemos utilizar una o varias de la siguientes estrategias de diferenciación del aprendizaje.

1

Forma de consumir la información

El maestro es tan efectivo como la cantidad de canales de comunicación que domina. Puedes utilizar la charla, texto, video, audio, el aprendizaje activo o la investigación entre otros.

2

Selección de actividad o problema a resolver

Se le ofrece al estudiante una variedad (2 o 3) actividades o problemas a resolver y el estudiante selecciona uno. Estas actividades deben estar basadas en el mismo concepto o destrezas aunque si pueden tener dificultad variable.

3

Forma de demostrar lo aprendido

Los estudiantes tienen diferentes formas de expresarse. Los estudiantes se pueden expresar escribiendo, hablando, dibujando, creando mapas, creando un flujograma, grabando un video o componiendo una canción entre otras.

4

Selección de tiempo, momento y lugar

Las actividades dentro de una clase se vuelven más diferenciadas e inclusivas cuando el estudiante selecciona (no siempre se puede) cuánto tiempo necesita para participar, en qué momento va a participar y dónde va a participar.



HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS

Para la inclusión



Para lograr la inclusión en la sala de clases podemos utilizar varias herramientas y tecnologías.



Visuales

Los visuales ayudan mucho a los estudiantes en el proceso de entendimiento. También permiten, cuando son digitales, aumentar el tamaño para los estudiantes con limitaciones visuales.



Texto digital

El texto digital ayuda a que el estudiantes con problemas visuales aumente la letra sin perder calidad. Hoy día, también hay sistemas de procesadores de palabras que permiten la colaboración sincrónica.



Audio

El audio grabado no solo permite la repetición, también aumentar la intensidad para los estudiantes con problemas auditivos. También se pueden utilizar micrófonos y bocinas para audio en vivo.



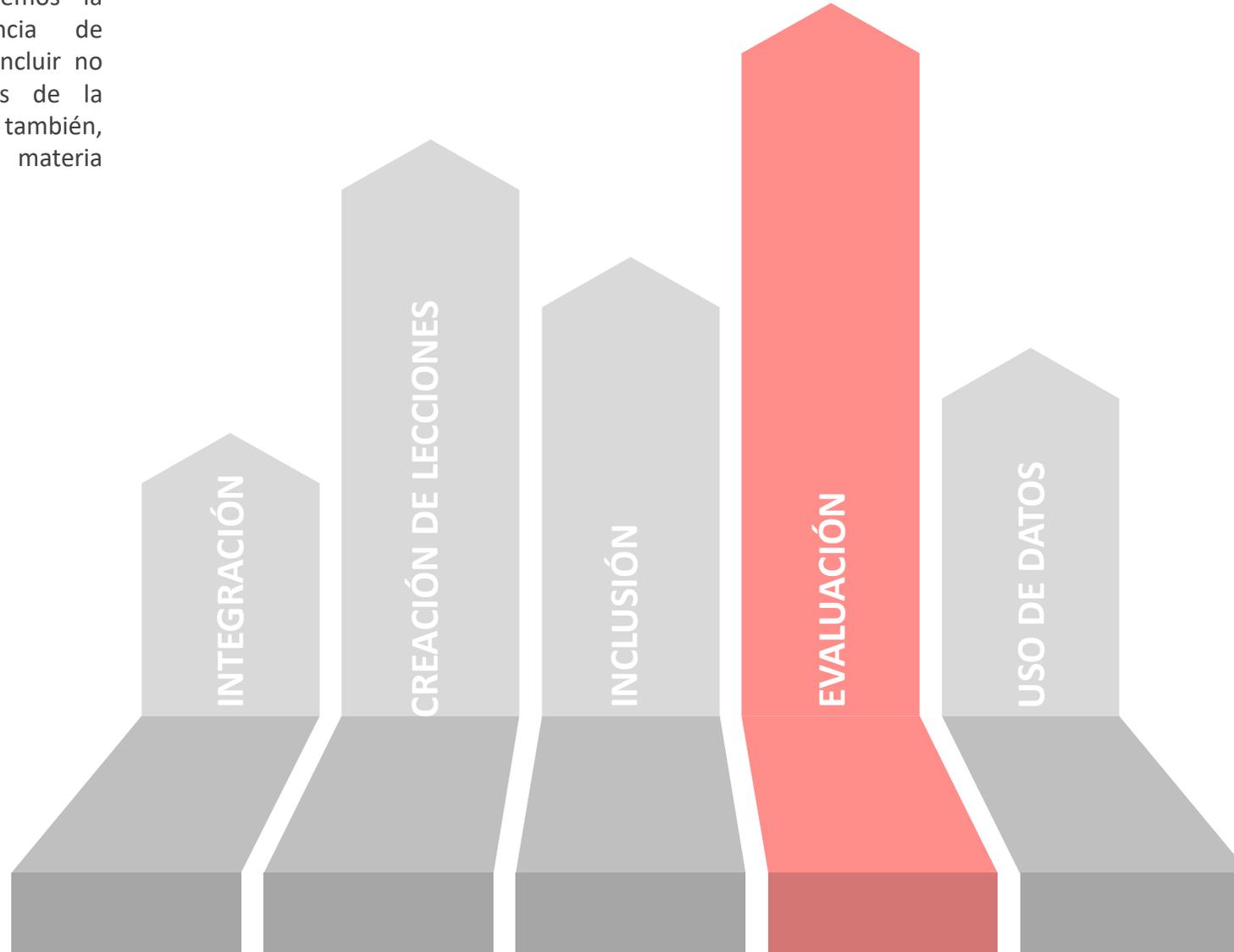
Multimedios (video)

Los videos son un medio excelente para el aprendizaje. Permite repetir la información cuantas veces desee el estudiante, también de pueden incluir los CC y traducciones a otros idiomas.



MÉTODOS DE EVALUACIÓN

Ahora planificaremos y diseñaremos la evaluación para la experiencia de aprendizaje. Los criterios deben incluir no solo los conceptos y destrezas de la disciplina de las Bellas Artes sino también, los conceptos y destrezas de la materia básica integrada.



AVALÚO VS. EVALUACIÓN

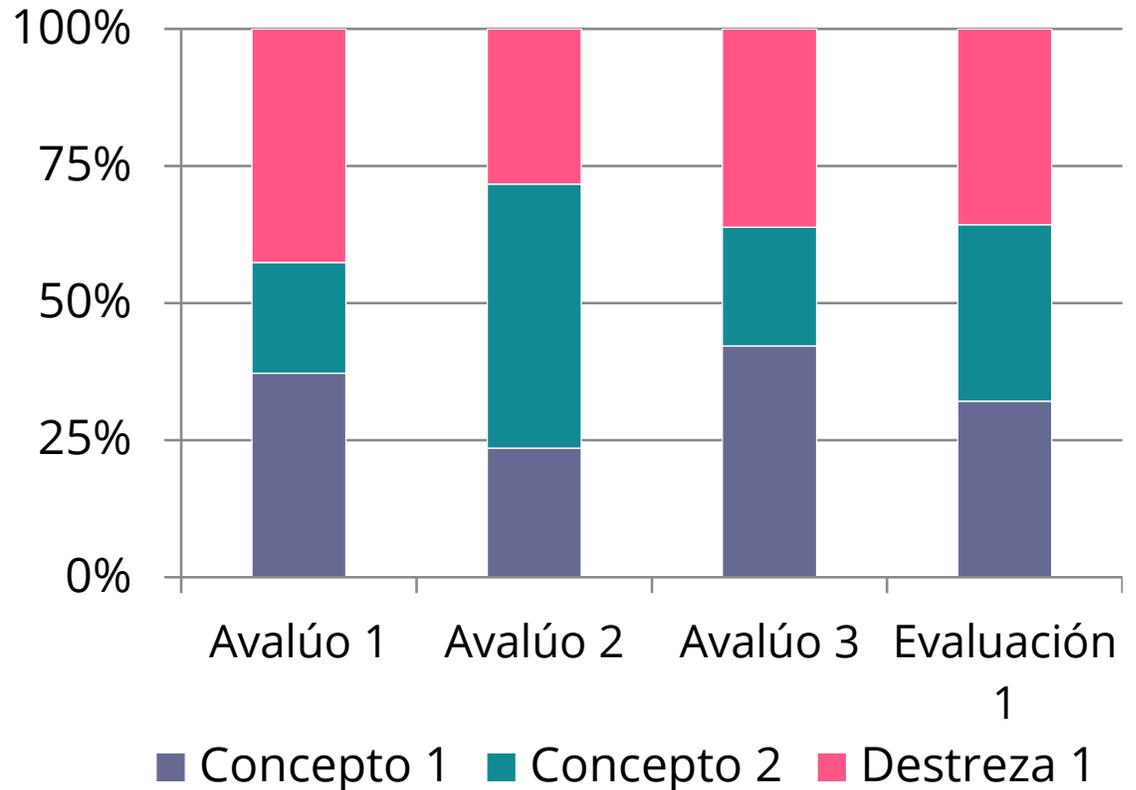


El proceso de avalúo es frecuente. Es una recopilación de datos sobre la ejecutoria de los estudiantes. Se utiliza para analizar si el aprendizaje está siendo efectivo y permite tomar decisiones sobre los procesos de enseñanza. No debe tener peso en la evaluación final del estudiante. Si lo tiene debe ser mínimo. La evaluación es el proceso de pasar un juicio final sobre las ejecutorias del estudiante. Se utiliza para promover al estudiante al próximo tema o nivel.



Instrumentos de observación

Tanto para el avalúo como para la evaluación se pueden utilizar instrumentos de observación cuando los comportamientos (conocimientos o destrezas) que se quieren medir son complejos.





OBSERVACIÓN

Puede clasificarse de dos maneras



No sistemática y Sistemática. La No sistemática es en la que el maestro simplemente observa y toma notas de las características y comportamientos que le parecen tener importancia. Tiende a ser más subjetiva y anecdótica. Contrario a la no sistemática, la Sistemática busca medir o registrar la duración de este comportamiento, frecuencia, o magnitud de los eventos o comportamientos específicos. Esta incluye: Escuchar, Observar y Recoger información de manera regular y deliberada. Para esta, los maestros deben tener los objetivos claros así como los criterios y los indicadores de estos últimos. Debe ser lo más objetiva y selectiva posible. No debe causar perturbaciones del comportamiento.



GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación



Universidad
de Puerto Rico

DE DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN
GOBIERNO DE PUERTO RICO



INSTRUMENTOS

Para observar



Existen varios instrumentos de observación. Entre ellos, los tres más conocidos son: Récord anecdótico, Lista de cotejo y la Rúbrica. El Récord anecdótico es esencialmente narrativa. En este se registra de forma escrita una breve descripción de un comportamiento sin que intervenga el juicio o la opinión del maestro. La lista de cotejo provee un medio sencillo y simple de recopilar información sobre la presencia o ausencia de un comportamiento. La rúbrica es uno de los instrumentos de observación más utilizado en la educación, por su fácil uso, fácil puntuación y su objetividad. La rúbrica constituye una guía para establecer que aspectos van a ser considerados en la revisión y calificación. No solo permite al educador hacer una observación más específica y objetiva del comportamiento del estudiante, también ofrece una guía específica al estudiante de lo que de él se espera.

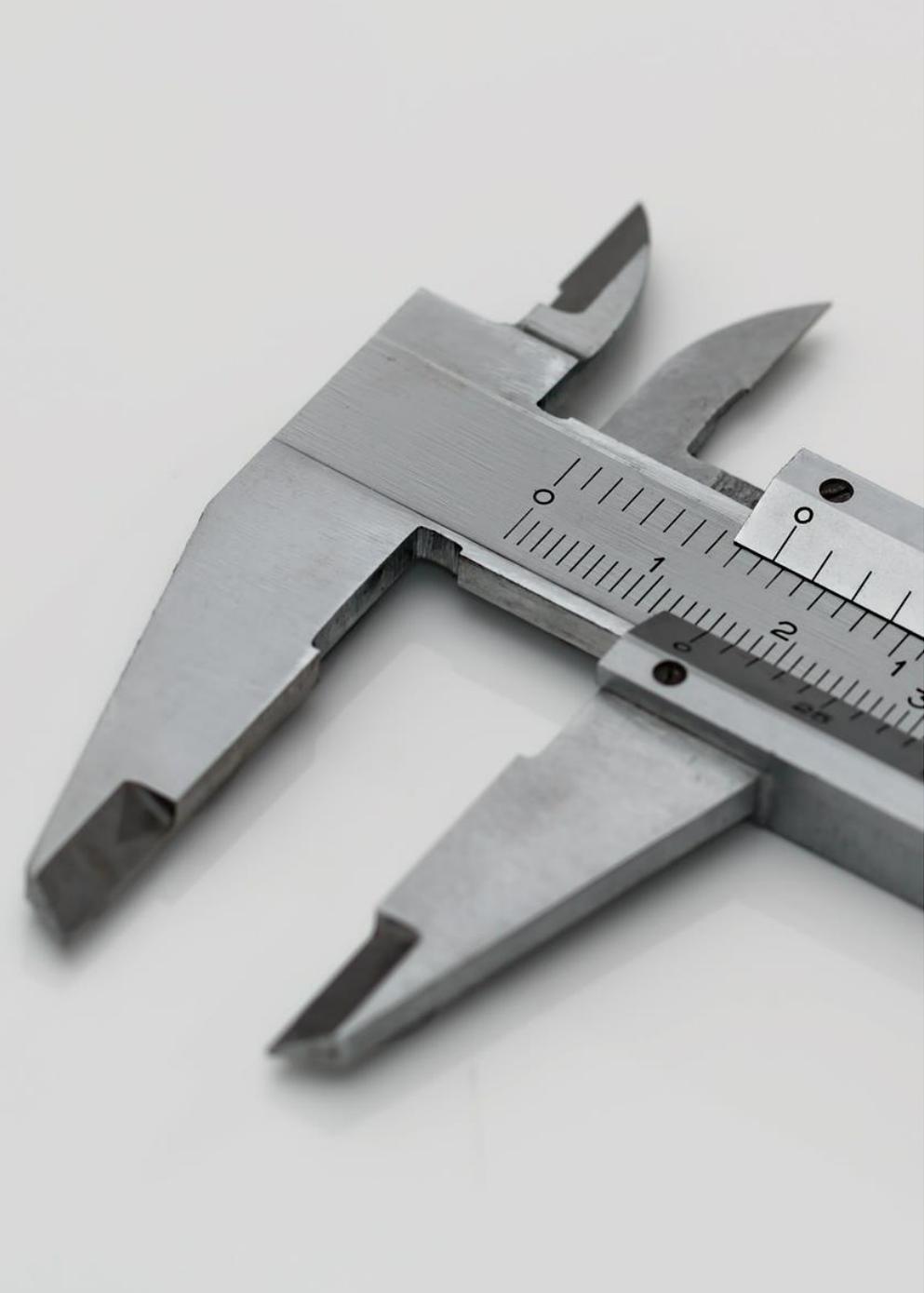


GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación



Universidad
de Puerto Rico

DE DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN
GOBIERNO DE PUERTO RICO



RÚBRICA

Componentes



1. Identificadores
 - Nombre
 - Fecha
 - Grado
 - Grupo
 - Materia
2. Criterios
3. Nivel o escala
4. Indicadores
5. Valores o puntuaciones



EJEMPLO RÚBRICA HOLÍSTICA



Nivel	Criterios
Excelente (30 a 25 puntos)	El trabajo fue entregado a tiempo, completo, sin errores, se hizo buen uso de las referencias, fue creativo, participó haciendo recomendaciones a sus compañeros.
Bueno (24 a 18 puntos)	El trabajo fue entregado solo un poco tarde, está casi completo, cometió pocos errores, se hizo buen uso de algunas de las referencias, fue algo creativo, participó haciendo algunas recomendaciones a sus compañeros.
Promedio (17 a 10 puntos)	El trabajo fue entregado muy tarde, faltan varias partes, cometió varios errores, se hizo buen uso de pocas de las referencias, fue poco creativo, participó haciendo pocas recomendaciones a sus compañeros.
Debe mejorar (9 a 0 puntos)	El trabajo fue entregado demasiado tarde o no fue entregado, faltan muchas partes, cometió muchos errores, mal uso de pocas de las referencias o no utilizó, no fue creativo, no participó haciendo recomendaciones a sus compañeros.



EJEMPLO RÚBRICA ANALÍTICA



Criterios	Excelente	Bueno	Debe mejorar	Ejecución mínima o no lo hizo
Entrega	Entregó en o antes de la fecha indicada. (10-8 pts)	Entregó un día más tarde de la fecha indicada. (7-5 pts)	Entregó dos días más tarde de la fecha indicada. (4-2 pts)	Entregó más de cuatro días más tarde de la fecha indicada. (2-0 pts)
Contenido	El trabajo está completo. (15-10 pts)	Al trabajo le falta una de las partes solicitadas. (9-7 pts)	Al trabajo le faltan 2 o 3 partes de las solicitadas.(6-4 pts)	El trabajo está incompleto o no lo hizo. (3-0 pts)
Materiales	El estudiante hace uso perfecto de los materiales. (10-8 pts)	El estudiante hace uso adecuado de los materiales. (7-5 pts)	El estudiante hace un pobre uso de los materiales. (4-2 pts)	El estudiante hace mal uso de todos los materiales. (2-0 pts)
Participación	El estudiante participó en la tarea o actividad(10-8 pts)	El estudiante participó algún tiempo en la tarea o actividad (9-7 pts)	Al estudiante participó poco de la tarea o actividad (4-2 pts)	El estudiante no participó de la tarea o actividad (2-0 pts)
Creatividad	El estudiante utilizó los materiales de forma bien novedosa, su diseño fue mucho más allá de lo discutido en clase y tiene una explicación novedosa de su trabajo. (30-24 pts)	El estudiante utilizó los materiales de forma algo novedosa, su diseño fue un poco más allá de lo discutido en clase y puede explicar su trabajo. (23-20 pts)	El estudiante utilizó los materiales de forma normal, su diseño se basó en lo discutido en clase y puede explicar pobremente su trabajo. (19-16 pts)	El estudiante utilizó los materiales de forma no adecuada, su diseño se basó en algo de lo discutido en clase y no puede explicar su trabajo. (15-0 pts)



EJEMPLO RÚBRICA ANALÍTICA



Criterios	Excelente	Bueno	Debe mejorar	Ejecución mínima o no lo hizo
Concepto (Bellas Artes)	Aquí puedes añadir el indicador de logro para este nivel. (10-8 pts)	Aquí puedes añadir el indicador de logro para este nivel. (7-5 pts)	Aquí puedes añadir el indicador de logro para este nivel. (4-2 pts)	Aquí puedes añadir el indicador de logro para este nivel. (2-0 pts)
Destreza (Bellas Artes)	Aquí puedes añadir el indicador de logro para este nivel. (15-10 pts)	Aquí puedes añadir el indicador de logro para este nivel. (9-7 pts)	Aquí puedes añadir el indicador de logro para este nivel. 6-4 pts)	Aquí puedes añadir el indicador de logro para este nivel. (3-0 pts)
Concepto (Materia Básica)	Aquí puedes añadir el indicador de logro para este nivel. (10-8 pts)	Aquí puedes añadir el indicador de logro para este nivel. (7-5 pts)	Aquí puedes añadir el indicador de logro para este nivel. (4-2 pts)	Aquí puedes añadir el indicador de logro para este nivel. (2-0 pts)
Destreza (Materia Básica)	Aquí puedes añadir el indicador de logro para este nivel. (10-8 pts)	Aquí puedes añadir el indicador de logro para este nivel. (9-7 pts)	Aquí puedes añadir el indicador de logro para este nivel. (4-2 pts)	Aquí puedes añadir el indicador de logro para este nivel. (2-0 pts)



RÚBRICA: TAREA DE INTEGRACIÓN

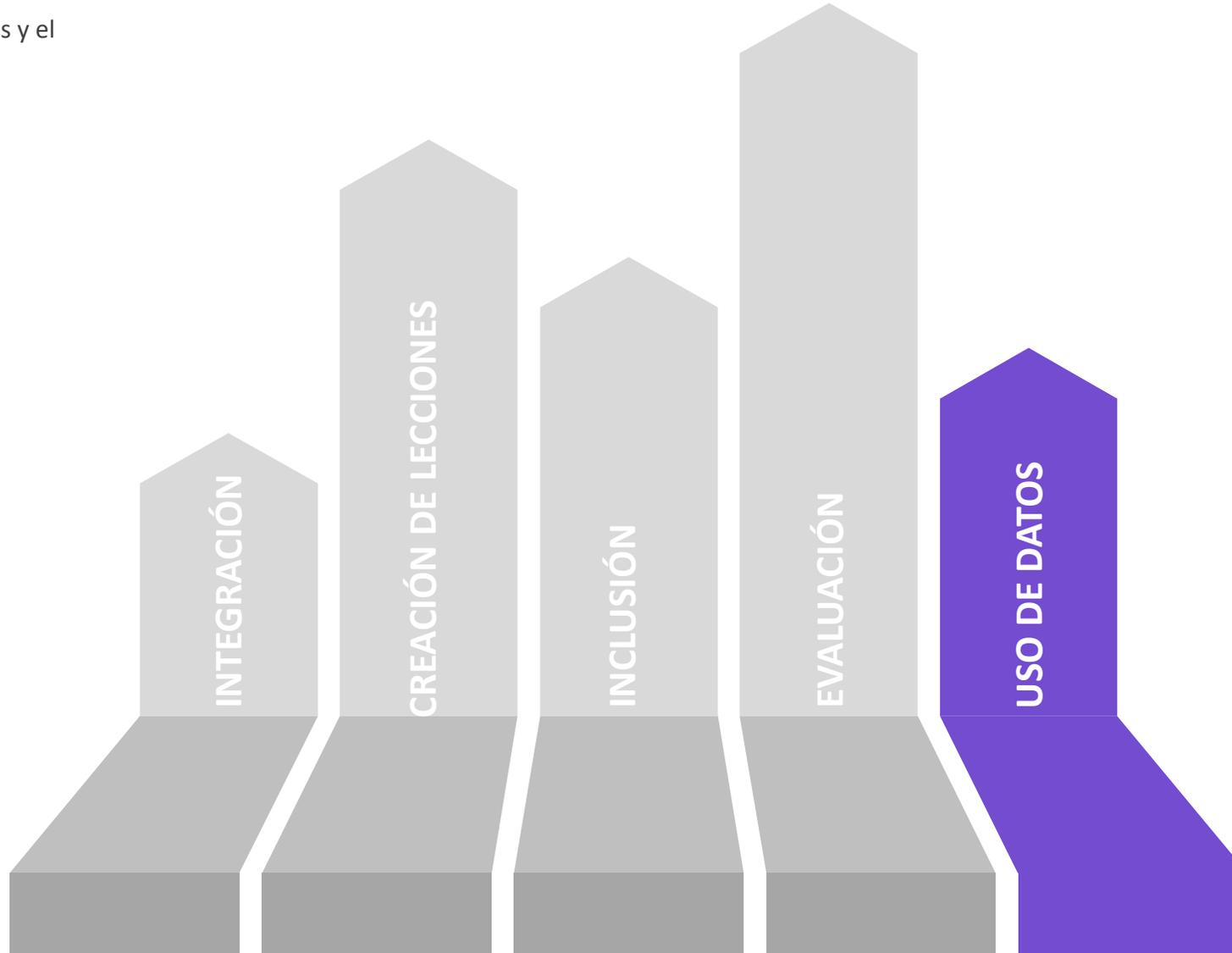


Criterios	Excelente	Bueno	Debe mejorar	Ejecución mínima o no lo hizo
(Concepto o destreza Bellas Artes)				
(Concepto o destreza Materia Básica)				



USO DE DATOS EN EL APRENDIZAJE

Luego del proceso de evaluación analizaremos los posibles escenarios y el uso de los resultados obtenidos.



GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación



Universidad
de Puerto Rico

DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN
GOBIERNO DE PUERTO RICO



DATOS

Fuentes y usos



Los gobiernos y los sistemas educativos directamente acumulan datos constantemente. Estos datos se recogen por medios manuales y electrónicos. Cada vez más se habla de tomar decisiones haciendo uso de los datos disponibles. Esto no garantiza el éxito de cualquier gestión pero si aumenta la probabilidad de que eso ocurra. La escuela recibe estudiantes y desde los primeros grados se comienza un proceso de documentación de diversos aspectos de estos. Desde el nombre completo y sus credenciales hasta la educación de los padres, composición familiar, estado socio económico, trabajo de los padres y el historial de salud familiar y del niño entre otros.



GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación



Universidad
de Puerto Rico

DE DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN
GOBIERNO DE PUERTO RICO



DATOS

Fuentes y usos



Otros datos que se van acumulando en las escuelas es el desempeño de los estudiantes en destrezas básicas y a que edad van alcanzado las metas esperadas por ejemplo en las destrezas motoras finas y gruesas, lectura y escritura. Luego en sistemas de información estudiantil se van acumulando las calificaciones de los estudiantes en cada una de las materias que va tomando. Estas pueden ir acompañadas con anotaciones de logros especiales y también de otros datos como conductas y comportamientos, además de actitudes. Los datos son utilizados por la administración para entender, entre otras cosas, cómo distribuir los recursos económicos que incluye maestros por contratar, materiales didácticos, equipos, actividades educativas, actividades extracurriculares y mejoras en planta física, entre otros. También, utilizan los datos para saber qué estrategias podrían ser necesarias para las áreas a mejorar en cuanto al aprovechamiento académico.



GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación



Universidad
de Puerto Rico

DE DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN
GOBIERNO DE PUERTO RICO



DATOS

Fuentes y usos



El maestro debe utilizar los datos para conocer mejor a sus estudiantes, buscar estrategias generales que atiendan las necesidades de los grupos, atender la individualización y diferenciación de la enseñanza, entre otros aspectos. Los maestros también pueden usar los datos para justificar peticiones específicas a la administración de materiales educativos y equipos necesarios para mejorar la efectividad de la enseñanza. Las calificaciones en cada una de las destrezas, ayudan a identificar áreas específicas a mejorar o áreas que son de dificultad recurrente. De esta manera, los datos se vuelven una fuente información invaluable al momento de planificar el proceso educativo. Desde la administración hasta los maestros deben hacer uso de los datos para tomar decisiones. Hacer esto permitirá que se invierta mejor los recursos económicos y el tiempo que es tan valioso en el quehacer educativo.

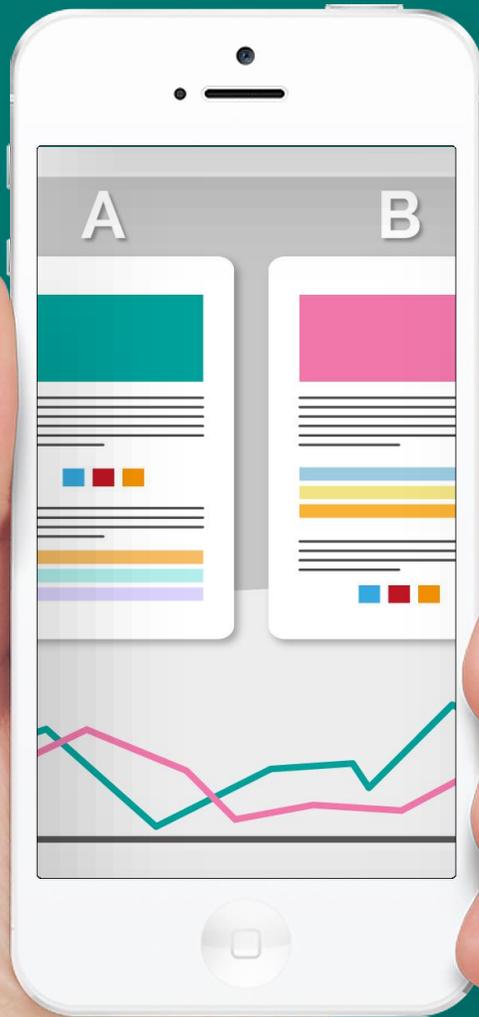


GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación



Universidad
de Puerto Rico

DE DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN
GOBIERNO DE PUERTO RICO



Post-prueba



Lee las instrucciones con detenimiento. Completa la post-prueba.



Avalúo

Esta post-prueba será utilizada para revisar tu conocimiento luego de discutido los temas, conceptos y destrezas a trabajar en este taller. Se realizará una comparación con la pre-prueba como una medida elemental de ganancia de aprendizaje.





Desarrollo Profesional a través de la UPR



23 de octubre de 2019

Secretaria Auxiliar del Instituto de Desarrollo Profesional



Universidad
de Puerto Rico



GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación