

Cultura Digital II

Estructura de la clase

Profesor

Ing. Marco Antonio Pérez Fajardo

Objetivo

“ Que los estudiantes puedan hacer uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación para seleccionar, procesar, analizar y sistematizar la información y fomenten su uso de forma responsable en el entorno que lo rodea. ”

Temario

- **Unidad 1** - El Desafío de las Metodologías Ágiles: Fase Inicial
- **Unidad 2** - Travesía por el Mundo del Diseño Digital: Fase de Intermedia
- **Unidad 3** - Explorando las Profundidades de la Digitalización: Fase Épica

Evaluación

Individual

- Cuestionarios previos → 20%
- Actividades → 20%

Clan

- Bitácora → 20%
- Proyecto → 40%

Cuestionarios previos

- Formulario de google, con preguntas exploratorias
- Dan una idea de los temas que serán tratados
- Respuestas parafraseadas o propias

Bitácora

- Documento pdf con estilo libre
- Resúmenes de las reuniones
- Resumen de los apuntes
- Descripción de las actividades
- Capturas de pantalla del tablero Kanban
- Evidencia del proyecto

Proyecto

- Cada periodo se asigna un proyecto y el clan trabaja para completarlo y exponerlo al final del periodo.
- Se harán entregas semanales del avance del proyecto.

Actividades

- Prácticas en la computadora
- Con preguntas abiertas, de reflexión o síntesis de información

Flujo de trabajo

Apertura

- Se realiza desde casa el cuestionario previo
- El clan se reúne, durante 5 minutos, para realizar un reporte sobre el trabajo realizado y por hacer
- Se actualiza el tablero Kanban

Reunión de pie

1. ¿Qué trabajo he aportado al clan desde la última reunión?
2. ¿Qué trabajo voy a hacer durante esta clase?
3. ¿Qué impedimentos tengo para alcanzar mis objetivos?

Desarrollo

- El docente desarrolla el tema
- Se realizan las actividades
- El tiempo restante se utiliza para avanzar en el proyecto y entregar avances

Cierre

- Los estudiantes suben los productos en el aula virtual
- Se llena la bitácora del día y se actualiza el tablero Kanban
- Redactan los apuntes en la bitácora
- Realizan una retrospectiva

Organización en clanes

- Los clanes son de 4 personas
- Los clanes son inalterables (no hay cambios de clan)
- Cada integrante tiene un papel que cumplir

Master - Guardián del Conocimiento

- Intermediario entre el clan y el docente
- Se encarga de organizar las reuniones

Cronista - Narrador de leyendas

- Se encarga de llevar la bitácora al día
- Actualiza el Tablero Kanban en cada clase y toma una captura de pantalla al final
- El clan cambia de cronista cada semana

Fotógrafo - Capturador de Instantes

- Tomara fotos de todo lo que se realiza en cada clase
- Evidencia, el trabajo y la organización del clan
- El clan cambia de fotógrafo cada semana

Proveedor - Guardián de la Comunicación

- Se encarga de avisar de plazos próximos a cumplirse
- También avisa sobre publicaciones importantes en el aula virtual
- Llevará las actividades impresas o descargadas para desarrollarse en clase
- El clan cambia de proveedor cada semana

Plataformas

- Google Classroom
- Google Docs
- Canva
- Trello
- Glitch
- Github

Reglamento

1. La entrada al salón solo se permite si el estudiante:
 - Lleva su uniforme completo.
 - Llega dentro de los primeros 10 minutos después de comenzada la clase.
 - No porta perforaciones.
 - Ingresa en silencio y sin interrumpir la clase.

Reglamento

2. No se consumen alimentos dentro del salon, solo agua.
3. No hay cambios de clan.
4. Los clanes son autorregulados, por lo que no se reciben quejas de los integrantes de los clanes.
5. Para salir al baño, no es necesario pedir permiso, siempre que se retiren en silencio y sin interrumpir la clase.

Reglamento

6. Las fechas de entrega son inalterables, no se reciben trabajos fuera de tiempo.
7. Las dudas de la clase se resuelven únicamente en classroom o en el salón de clases.
8. No se permite tomar fotos del pizarrón o diapositivas presentadas en clase.