

Capítulo 3.

Modelado de Flanders en Java

3.1 IDENTIFICAR PROPOSITOS Y OBJETIVOS

0.0. Propósito: El Alumno ubicará y aplicará el análisis de interacción verbal como una técnica de observación dentro del proceso de supervisión en situaciones reales de clase.

1.0 Ubicará la técnica Flanders como una herramienta objetiva para valorar y mejorar la instrucción.

1.1 Reconocerá la necesidad de utilizar una técnica de observación para valorar y mejorar la instrucción impartida por un maestro.

1.2 Enumerará los elementos de los sistemas de observación de categorías.

1.3 Enunciará las características de los sistemas de categorías.

2.0 Aplicará la técnica Flanders en situaciones reales de clase.

2.1 Capturará registros identificando las categorías respetando el rango de confiabilidad.

2.1.1 Relacionará conductas verbales con las categorías del sistema.

2.1.1.1 Listará las categorías.

2.1.1.2 Describirá las categorías.

2.1.1.3 Clasificará una conducta verbal dentro de las categorías.

2.1.2 Registrará de 17 a 22 datos por minuto.

2.1.2.1 Enunciará el rango de confiabilidad.

2.1.2.2 Explicará el por que del rango de confiabilidad.

2.2 Calculará confiabilidad.

2.2.1 Explicará el concepto de confiabilidad.

2.2.2 Aplicará la regla pare calcular la confiabilidad.

2.2.2.1 Tabulará las frecuencias de aparición de las categorías.

2.2.2.2 Calculará los porcentajes de cada categoría.

2.2.2.3 Calculará el por ciento clave.

2.2.2.4 Calculará el PE.

2.2.2.5 Calculará el PO.

2.2.2.6 Enunciará la regla para calcular la confiabilidad.

2.3 Calculará proporciones.

2.3.1 Enunciará las reglas para calcular proporciones.

2.3.2 Clasificará categorías.

2.3.2.1 Identificará categorías del maestro.

2.3.2.1.1 Identificará y explicará el modo indirecto.

2.3.2.1.2 Identificará y explicará el modo directo.

2.3.2.1.3 Identificará y explicará las categorías puras.

2.3.2.2 Identificará categorías del alumno.

2.3.2.3 Identificará categorías no funcionales.

2.3.3 Explicará concepto de proporción.

2.4 Construirá tabla de apareamientos de categorías.

2.4.1 Tabulará frecuencias de apareamientos.

2.4.2 Colocará las frecuencias en la tabla.

2.4.2.1 Describirá la tabla.

2.4.2.2 Explicará la regla para colocar las frecuencias en la tabla.

2.5 Identificará flujos o patrones de interacción verbal.

2.5.1 Explicará el concepto de flujo o patrón de interacción.

2.5.2 Describirá la regla para identificar flujos.

3.2 CARACTERISTICAS DE LA AUDIENCIA

El sistema instruccional desarrollado puede ser utilizado por audiencias de adultos que pertenezcan a alguno de los siguientes grupos:

1. Coordinadores académicos o personal relacionado con la labor de

- supervisión escolar.
2. Supervisores escolares.
 3. Estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía o en Ciencias de la Educación dentro del material que abarque el área de supervisión o de metodología de la enseñanza, prácticas educativas etc.
 4. Profesores de cualquier nivel educativo (excepto preescolar) dentro de programas de entrenamiento en servicio.
 5. Profesores - supervisores de maestros - estudiantes.

Sin importar que tipo de audiencia, las conductas de entrada que se requieren para aprovechar al máximo el sistema instruccional son las siguientes:

1. Comprender que el objetivo último del uso de sistemas de observación, así como el de la supervisión es mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
2. Reconocer la importancia del proceso de supervisión para el mejoramiento de la instrucción.
3. Identificar las variables contextuales (Numero de estudiantes, nivel de desarrollo de los estudiantes, nivel académico, contenidos de la clase, etc.) dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, y valorar su incidencia en casos concretos.
4. Conocer las habilidades y actitudes que caracterizan el desempeño ideal de un maestro en el salón de clases.
5. Tener conocimientos básicos sobre aritmética y álgebra. Específicamente en cuanto al manejo de fracciones comunes, cálculo de porcentajes y manejo de fórmulas.
6. Habilidad para observar y reconocer interacciones verbales.

3.3 SELECCIÓN Y USO DE MEDIOS DE APRENDIZAJE

Para el medio en que se desenvolverá la aplicación, por supuesto que se considera una computadora, y su desarrollo será realizando en el lenguaje de programación Java, es un lenguaje de programación apropiado para diseñar programas que funcionen en conjunto con Internet. También es un lenguaje de programación que hace uso de una metodología cuya utilidad es creciente en el mundo del diseño del software. Además, es un lenguaje de plataformas cruzadas, lo que significa que puede ser diseñado para que corra igualmente en Windows de Microsoft, Apple de Macintosh y la mayoría de las versiones UNIX.

3.4 MODALIDADES CONCRETAS DE APRENDIZAJE

La mayoría de los autores, están de acuerdo en que las modalidades

concretas de los Ambientes de Aprendizaje, se clasifican como:

Tutorial.

Ejercitación y Práctica.

Simulaciones.

En el trabajo de tesis, se asociaron dichas modalidades, la finalidad de esta combinación es que el usuario aprenda algo por inferencia y estrategia. El objetivo de esta manera es facilitar la capacidad de generación y de aprender - practicando.

3.5 PROPUESTA DE TRABAJO

Desarrollar en Java un sistema de interacción verbal, porque utilizar Java, a Java se le conoce mejor por su capacidad para correr en páginas Web. Los navegadores de Netscape Navigator e Internet Explorer de Microsoft pueden obtener un programa Java de una página Web y ejecutarlo localmente en el navegador Web del usuario.

Estos programas, a los cuales se les conoce como applets, aparecen en una página Web de manera parecida a las imágenes. A diferencia de éstas, los applets son interactivos.

Los applets se pueden usar para crear animación, figuras, juegos, formularios que respondan inmediatamente a la entrada del lector, u otros efectos interactivos entre textos y gráficos en las mismas páginas Web.

Los applets se descargan de Web igual que las páginas HTML, por eso es fácil de usar. Los applets están escritos en lenguaje Java, compilados de tal forma que pueden ser ejecutados como un programa, y colocados en un servidor Web.

Las razones de porque utilizar Java son las siguientes:

1. Java es más pequeño Los programas son más rápidos de descargar desde una página.
2. Java es seguro Evita que los hackers escriban programas que causen estragos en los navegadores de los usuarios.
3. Java es portable Permite ser ejecutado en Windows, Machintosh y otras plataformas sin modificación alguna.