

# TALLER MACRORREGIONAL

## Especialistas DRE y UGEL

DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN  
BÁSICA REGULAR

Febrero de 2007

ELABORACIÓN  
DE MATERIAL  
EDUCATIVO CON  
TIC

PROYECTO HUASCARÁN

LIMA - PERÚ



# ELABORACIÓN DE MATERIAL EDUCATIVO CON TIC

Es la continuación en el ámbito digital de lo que el docente hace, al elaborar material educativo, sólo que en este caso es un material que será utilizado en un contexto específico: la computadora o el aula virtual.

2007

En un material educativo con TIC, se debe considerar tres criterios,

1. Criterio Pedagógico
2. Criterio Informático
3. Criterio Comunicativo

2007

## 1. CRITERIO PEDAGÓGICO.

El material educativo debe:

- Propiciar el aprendizaje significativo, es decir, relacionar los componentes, contenidos, ejemplos, etc. con la realidad del estudiante al que va dirigido.

## ... CRITERIO PEDAGÓGICO

- Fomentar la construcción del aprendizaje, es decir, el material educativo con TIC debe incluir actividades que el estudiante realice para que presente, como un producto, de su comprensión referida al tema.

## ... CRITERIO PEDAGÓGICO

- Fomentar el aprendizaje colaborativo: no existe una correspondencia de uno a uno entre PC y estudiante (no hay suficientes computadoras para uso personalizado), por ello, el docente debe seleccionar software que le permita desarrollar actividades de trabajo en equipo (por turnos o roles establecidos).

2007

## ... CRITERIO PEDAGÓGICO

- Incluir o acompañar al material educativo producido, las orientaciones pedagógicas (capacidades y estrategias metodológicas empleadas u otra información pertinente).

## ... CRITERIO PEDAGÓGICO

Para elaborar material con TIC, se debe tomar en cuenta lo siguiente:

1. ¿Existen problemas específicos de aprendizaje que hay que abordar?
2. ¿Qué capacidad específica voy a lograr?
3. ¿Qué áreas curriculares?
4. ¿Qué contenidos se van a incluir?
5. ¿En qué situaciones de aprendizaje debe aplicarse este software?

## 2. CRITERIO INFORMÁTICO.

El material educativo considera:

- Plantear actividades y no dar instrucciones. Es decir, el material se organiza en función de las actividades como: contextualizar, esquematizar, resumir, analizar, leer, armar, dibujar, etc. y no de procedimientos informáticos como abrir archivo, guardar, copiar, pegar, etc.

## ... CRITERIO INFORMÁTICO

- Diseñar los mapas o rutas de navegación de manera pedagógica, de forma tal, que facilite la búsqueda de la información deseada.
- En lo posible, no usar, mapas de navegación tipo listas, que no contribuyen el logro de la actividad.

## ... CRITERIO INFORMÁTICO

- De las capacidades planteadas y los recursos disponibles del AIPH, elegir el software adecuado de manera pertinente.

## ... CRITERIO INFORMÁTICO

Para elaborar material con TIC, se debe tomar en cuenta lo siguiente:

1. ¿Cómo estará estructurada la actividad?
2. ¿Qué tipo de software será necesario utilizar?
3. ¿Qué actividades e interacciones debe incluir?

### 3. CRITERIO COMUNICATIVO.

Tomar en cuenta:

- El lenguaje y las situaciones sociales que son comunes en los docentes y estudiantes despiertan el interés sobre el tema establecido, con apoyo de las TIC.

## ... CRITERIO COMUNICATIVO.

- La enunciación para involucrar al estudiante, por ejemplo, no usar el usted o la tercera persona, sino la primera en plural (nosotros) o la segunda en forma de confianza (tú).
- Que el material educativo incorpore palabras nuevas relacionadas a situaciones de la vida diaria.

## ... CRITERIO COMUNICATIVO.

- La tipografía (características de los tipos de letras usados) para aclarar el mensaje, así como las imágenes, sin abrumar la comprensión de lo esencial del contenido de cada pantalla.
- El nombre y localización del autor, para que pueda establecerse la comunicación entre el usuario y el creador.

## ... CRITERIO COMUNICATIVO.

Para elaborar material con TIC, tener en cuenta lo siguiente:

1. ¿Qué aspectos socio-cultural hay que tener en cuenta?
2. ¿Quiénes son los usuarios del material educativo?
3. ¿En qué ambiente de aprendizaje será utilizado?
4. ¿Cómo debe ser el lenguaje a emplear?

2007

## SOFTWARE EDUCATIVOS

Mapas conceptuales: CmapTools

Mapas mentales: Freemind

Organizador de información: Co-citer

Editor de actividad educativa: eXe learning

Actividades interactivas : Ardora, JClic, Clic

Entorno virtual de aprendizaje: Moodle

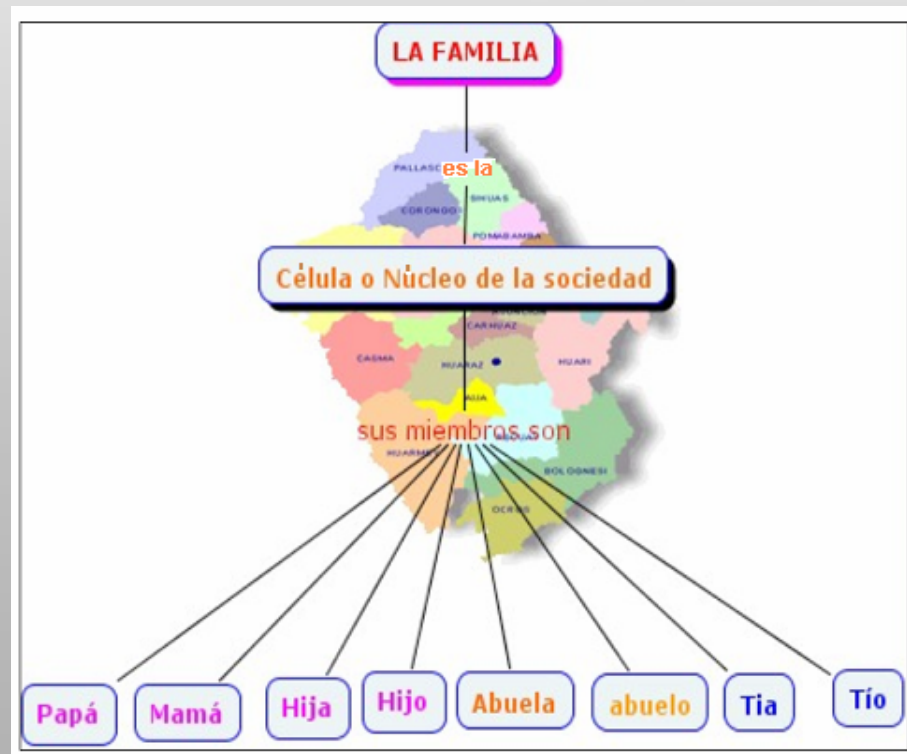
y otros.

2007

## SOFTWARE EDUCATIVOS

### CmapTools

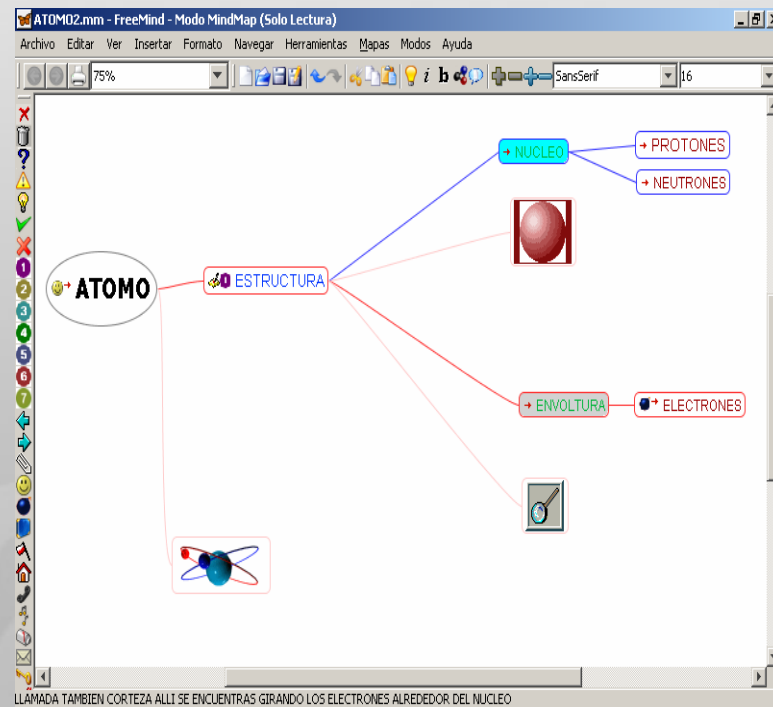
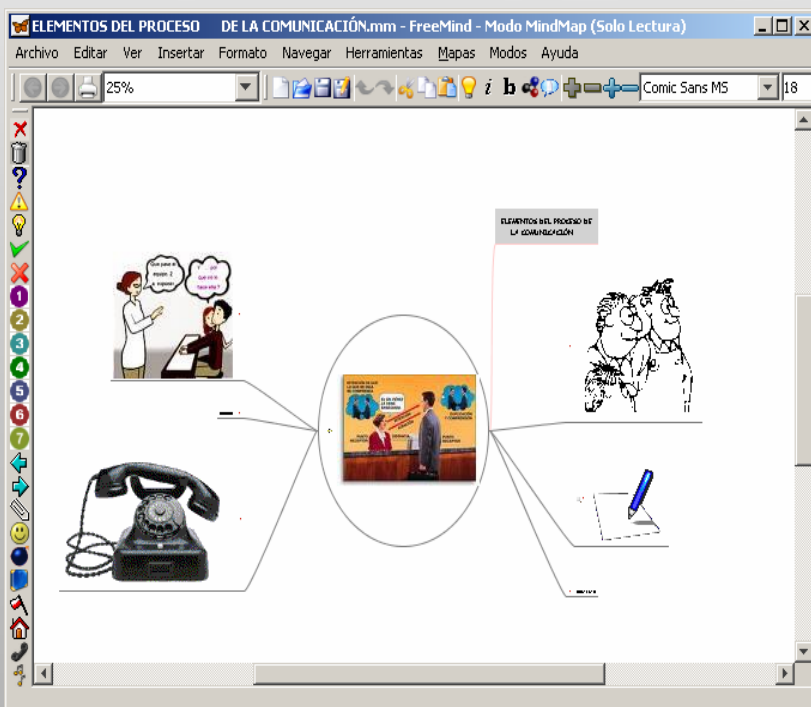
Permite construir mapas conceptuales en formato digital.



## SOFTWARE EDUCATIVOS

### Freemind

Permite crear mapas mentales.



## SOFTWARE EDUCATIVOS

### Co-citer

Permite organizar información que ha sido recopilada utilizando Internet, útil para estructurar contenidos en formato HTML (fichas electrónicas).



[EL PALEOLÍTICO](#)  
[Características](#)  
[Economía](#)  
[Industria paleolítica](#)  
[Instrumentos del paleolítico](#)

#### EL PALEOLÍTICO

**Title:** El Paleolítico | [Source...](#)

**Text:** Con el arte pretendían facilitar la caza, ya que pensaban que si el Chamán realiza sus conjuros ante las pinturas, estas se convierten en realidad. La caza es el tema principal, es su preocupación fundamental. Pocas veces pintan al hombre = poca importancia. Solo aparece en el arte levantino. Junto a los animales aparecen manos y signos geométricos. § Manos = intento de capturar § Signos = trampas y proyectiles Las pinturas no aparecen en la parte de la cueva donde viven, sino al fondo, en un lugar de difícil acceso. Fondo de la cueva = zona sagrada. Cuando falta espacio superponen las pinturas, lo cual demuestra que no es un arte estético. Con la ayuda de la Antropología es como se han sacado estas conclusiones, ya que en la actualidad hay tribus que viven de forma paleolítica y pintan con intención mágico-religiosa.

**Comment:** excelente información

**Title:** El Paleolítico | [Source...](#)

**Text:** Paleolítico Inferior: gruesos, pesados, difíciles de manejar, mal trabajados en su mayoría. No tienen plena capacidad constructora. Instrumento: el hacha bifacial. Australopithecus: Habilidad manual casi nula Gujjaros: son tan primitivos que no se consideran un arma. Matan más por el golpe que por el filo. H. hábilis: Es el primero que construye un verdadero instrumento hachas bifaciales o bifaz del Chelense alargada descortezadas en ambas caras (bifaz) tiene filo en todo su contorno. Homo erectus: Habilidad manual mayor Hachas bifaciales del periodo Achelense

## SOFTWARE EDUCATIVOS

### eXe learning

Es un redactor para generar recursos y contenidos para el Aprendizaje que permite a los docentes y estudiantes diseñar, elaborar y publicar cursos en el Internet, sin la necesidad de aprender HTML o XML.

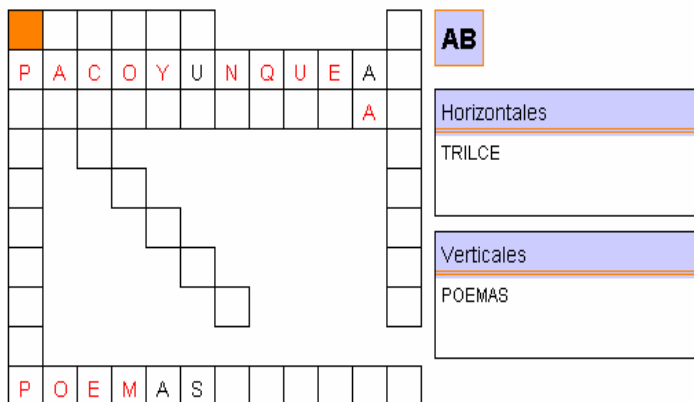


## SOFTWARE EDUCATIVOS

### Ardora

Permite a los docentes, crear más de 30 tipos de actividades en formato HTML, de una forma muy sencilla.

DESARROLLA EL SIGUIENTE CRUCIGRAMA

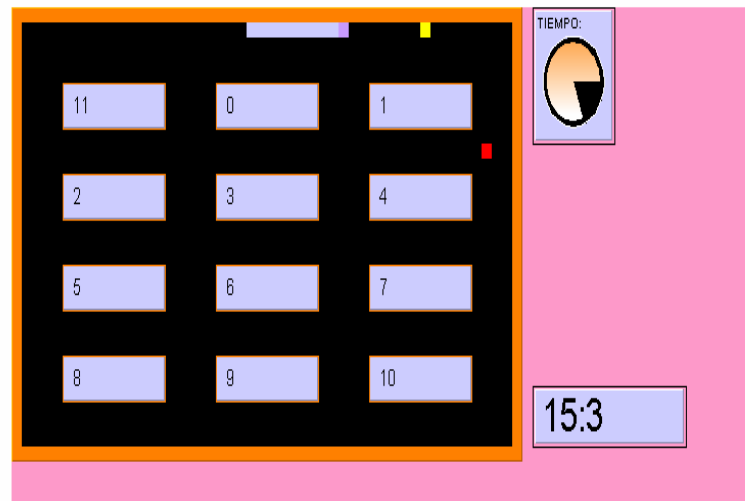


**AB**

Horizontales  
TRILCE

Verticales  
POEMAS

Realiza las siguientes operaciones

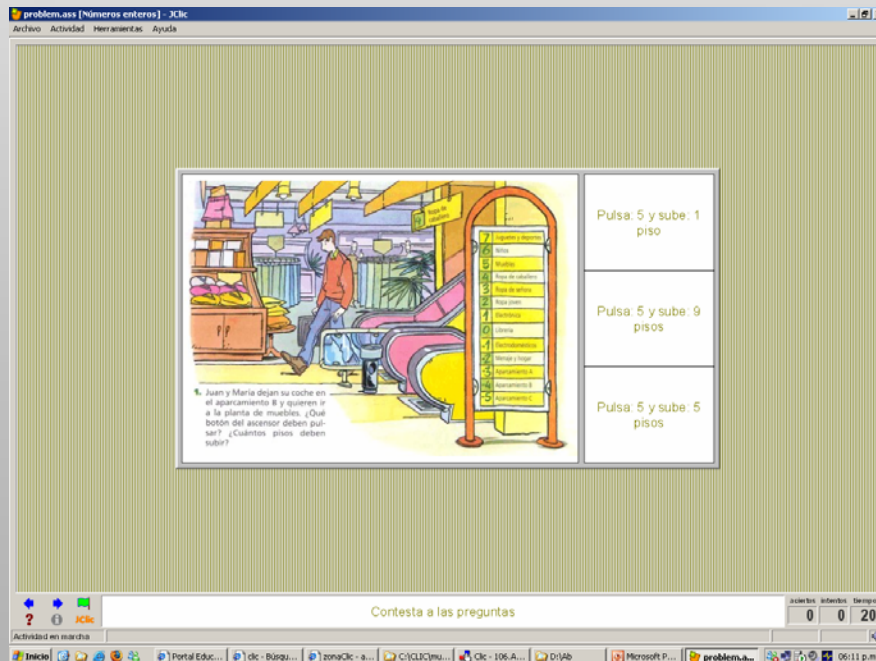


TIEMPO: 15:3

# SOFTWARE EDUCATIVOS

## JClic

Conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas, desarrollado en la plataforma Java.

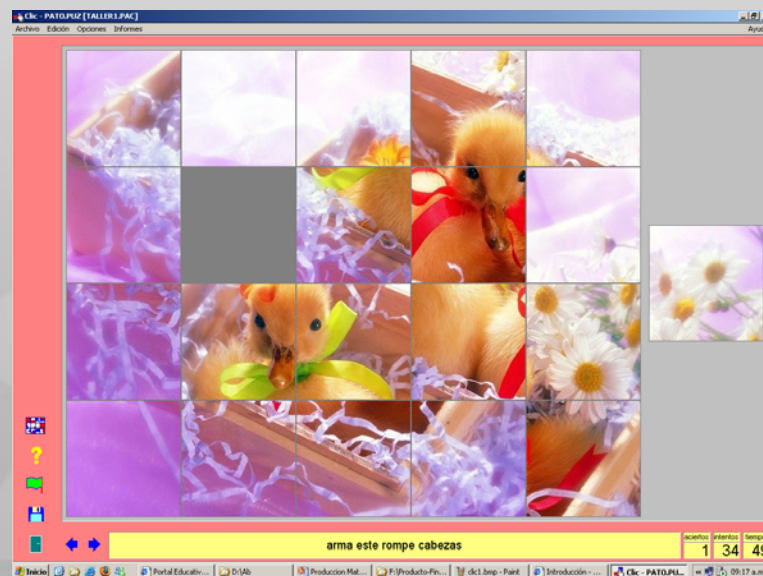
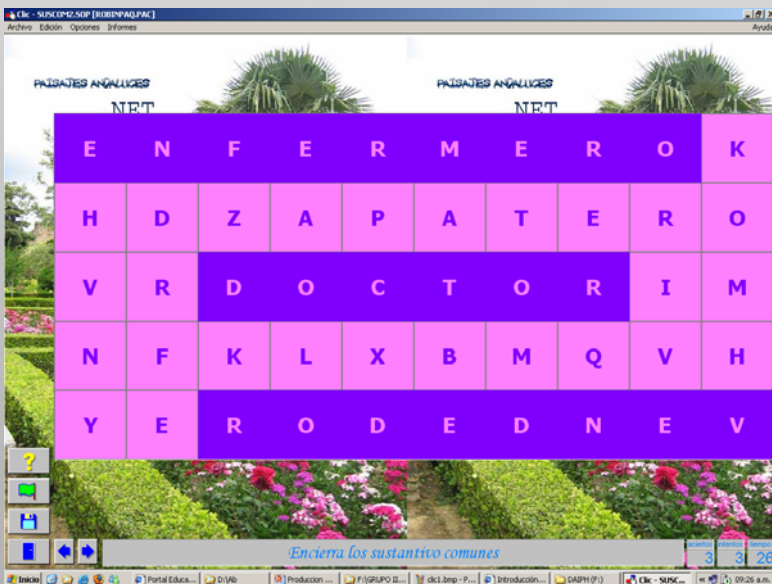


The screenshot shows a Java application window titled "problemass [Números enteros] - JClic". The main content area displays a math problem with an illustration of a shopping mall and an elevator. The problem text is: "Juan y María dejan su coche en el apartamento 8 y quieren ir a la planta de muebles. ¿Qué botón del ascensor deben pulsar? ¿Cuántos pisos deben subir?". To the right of the illustration is an elevator panel with buttons for floors 1 through 8. Below the illustration, there are three multiple-choice options: "Pulsa: 5 y sube: 1 piso", "Pulsa: 5 y sube: 9 pisos", and "Pulsa: 5 y sube: 5 pisos". At the bottom of the window, there is a progress bar and a timer showing 00:00:20. The taskbar at the bottom shows various open applications including "Portal Educ...", "Clc - Barqu...", "zonaclic - a...", "CICLIC(mu...", "Clc - 106.A...", "D14b", "Microsoft P...", and "problem.a...".

## SOFTWARE EDUCATIVOS

### Clic

Aplicación para el entorno Windows que permite realizar diversos tipos de actividades: asociaciones, rompecabezas, actividades de texto, sopa de letras y crucigrama.



### PROYECTO HUASCARÁN

## SOFTWARE EDUCATIVOS

### Moodle

Es un sistema de gestión de cursos que ayuda a los docentes a crear comunidades de aprendizaje en línea.



The screenshot shows a web browser window displaying the Moodle LMS interface. The page title is "Proyecto Piloto de Acceso a Internet - Proyecto Huascarán - Microsoft Internet Explorer". The URL is "http://capacitacion.huascarán.gob.pe/". The Moodle logo is prominently displayed at the top left. The main content area features a banner for "PROYECTO PILOTO DE Acceso a Internet - Proyecto Huascarán" with a background image of a globe and a person. Below the banner, there is a section titled "PROYECTO PILOTO DE ACCESO INTERNET" with a description of the project's objectives and activities. The interface includes a left sidebar with navigation menus such as "Categorías", "Menú principal", "Buscar en los foros", "Actividad reciente", and "Mensajes". The right sidebar contains "Usuarios en línea", "Administración", and "Calendario". The bottom of the browser window shows the Windows taskbar with the "Inicio" button and several open applications.