



**UNIREMINGTON**<sup>®</sup>  
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON  
RES. 2661 MEN JUNIO 21 DE 1996

**RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA PREESCOLAR  
Y PRIMARIA**  
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMATICA EDUCATIVA  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN**

Vicerrectoría de Educación a Distancia y virtual

2016



El módulo de estudio de la asignatura Recursos Educativos Digitales para Preescolar y Primaria es propiedad de la Corporación Universitaria Remington. Las imágenes fueron tomadas de diferentes fuentes que se relacionan en los derechos de autor y las citas en la bibliografía. El contenido del módulo está protegido por las leyes de derechos de autor que rigen al país.

Este material tiene fines educativos y no puede usarse con propósitos económicos o comerciales.

#### AUTOR

---

**Lina María Echeverri Chalarca**

Aspirante de maestría en Ingeniería con Profundización en TIC para la Educación- Universidad Eafit, Licenciada en educación básica con énfasis en humanidades lengua castellana, Diplomatura en Articulación de las tecnologías de información y comunicación TIC para el desarrollo de competencias ciudadanas, Normalista Superior con énfasis en ciencias naturales.

[Echeverri.linamaria3@gmail.com](mailto:Echeverri.linamaria3@gmail.com)

**Nota:** el autor certificó (de manera verbal o escrita) No haber incurrido en fraude científico, plagio o vicios de autoría; en caso contrario eximió de toda responsabilidad a la Corporación Universitaria Remington, y se declaró como el único responsable.

#### RESPONSABLES

---

**Dora Aidé Ramírez González**

Decana de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales

[dramirez@uniremington.edu.co](mailto:dramirez@uniremington.edu.co)

**Eduardo Alfredo Castillo Builes**

Vicerrector modalidad distancia y virtual

[ecastillo@uniremington.edu.co](mailto:ecastillo@uniremington.edu.co)

**Francisco Javier Álvarez Gómez**

Coordinador CUR-Virtual

[falvarez@uniremington.edu.co](mailto:falvarez@uniremington.edu.co)

#### GRUPO DE APOYO

---

Personal de la Unidad CUR-Virtual  
EDICIÓN Y MONTAJE

Primera versión. Febrero de 2011.  
Segunda versión. Marzo de 2012  
Tercera versión. noviembre de 2015

#### Derechos Reservados



Esta obra es publicada bajo la licencia Creative Commons.  
Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual 2.5 Colombia.

## TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
1 MAPA DE LA ASIGNATURA .....	5
2 UNIDAD 1: EXPLORACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES.....	6
2.1.1 RELACIÓN DE CONCEPTOS.....	6
2.1.2 OBJETIVO GENERAL .....	6
2.1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	6
2.2 BUENAS PRÁCTICAS EN PRIMARIA Y PREESCOLAR CON USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES ...	7
2.2.1 EJERCICIO DE APRENDIZAJE.....	7
2.3 PORTALES EDUCATIVOS.....	9
2.3.1 ¿QUÉ ES UN PORTAL EDUCATIVO?.....	9
2.3.2 EJERCICIOS DE APRENDIZAJE .....	10
2.3.3 EJERCICIOS DE APRENDIZAJE .....	10
2.3.4 ¿QUÉ ES ESO DE CARRERA DE OBSERVACIÓN? .....	11
2.3.5 ¿PARA QUÉ VAMOS A JUGAR? .....	11
2.3.6 ¿CÓMO VAMOS A JUGAR? .....	11
2.3.7 ESTACIÓN 1:.....	11
2.3.8 ESTACIÓN 2:.....	12
3 UNIDAD 2 APLICACIÓN DE RECURSOS DIGITALES EN UNIDADES DE APRENDIZAJE EN PRIMARIA Y PREESCOLAR .....	13
3.1.1 RELACIÓN DE CONCEPTOS.....	13
3.1.2 OBJETIVO GENERAL .....	14
3.1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	14
3.2 LECTURA ILUSTRADA CON E-BOOKS, PORTAFOLIO DIGITALES .....	14
3.2.1 LIBROS ELECTRÓNICOS - EBOOKS.....	14

3.2.2	MAPA MENTAL Y HERRAMIENTAS .....	15
3.3	WEB ALBUMS.....	15
3.3.1	PISTA DE APRENDIZAJE .....	16
3.3.2	EJERCICIOS DE APRENDIZAJE .....	16
3.4	HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS – CREACIÓN DE ACTIVIDADES JUEGOS Y APLICACIONES EDUCATIVAS CON HOT POTATOES, jcllc, webquest Y MATRIZ DE VALORACIÓN (RÚBRICA – “RUBRIC” EN INGLES) .....	16
3.4.1	WEBQUEST .....	16
3.4.2	EJERCICIOS DE APRENDIZAJE .....	17
3.4.3	JCLIC.....	17
3.4.4	HOT POTATOES.....	18
3.4.5	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE .....	18
3.4.6	RÚBRICA.....	19
3.4.7	VENTAJAS.....	19
3.4.8	RUBICAR.....	20
3.4.9	EJERCICIOS DE APRENDIZAJE .....	20
4	PISTAS DE APRENDIZAJE .....	22
	• Enlaces.....	22
5	GLOSARIO .....	24
6	Bibliografía.....	25

# 1 MAPA DE LA ASIGNATURA

## RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA PREESCOLAR Y PRIMARIA

### PROPÓSITO GENERAL DEL MÓDULO

La especialización en informática educativa desde la asignatura “Recursos Educativos Digitales para preescolar y primaria” promueve en los maestros de los niveles de preescolar y primaria el conocimiento, exploración, creación y aplicación de recursos educativos digitales para que favorezca:

- La integración de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje,
- La implementación de estrategias pedagógicas que beneficien el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias en los estudiantes, y
- La formación constante y coherente con los retos que presenta la sociedad actual para los docentes.

### OBJETIVO GENERAL

Promover en los maestros de los niveles de preescolar y primaria el conocimiento, exploración, creación y aplicación de recursos educativos digitales para que favorezca: la integración de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje y la implementación de estrategias pedagógicas que beneficie el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias en los estudiantes; a través de actividades de consulta, análisis y práctica sobre el uso de recursos digitales.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

#### UNIDAD 2

Explorar recursos educativos digitales, partiendo del conocimiento y análisis de prácticas exitosas y portales de educación infantil y primaria que le facilite la motivación para implementar estrategias de enseñanza apoyadas en los recursos explorados.

#### UNIDAD 4

Crear recursos educativos digitales utilizando diversas herramientas aplicadas en unidades de aprendizaje para primaria y/o preescolar favoreciendo los escenarios de enseñanza – aprendizaje.

## 2 UNIDAD 1: EXPLORACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

### 2.1.1 RELACIÓN DE CONCEPTOS

La Unidad N° 1 presenta dos objetivos claros uno de ellos relacionado con el conocimiento y análisis de prácticas educativas exitosas y otro con la exploración de portales educativos que faciliten la incorporación de recursos en las estrategias de enseñanza aprendizaje en aula de clase.

El siguiente mapa conceptual presenta la relación de los conceptos a trabajar y la resolución de la pregunta propuesta a partir del desarrollo de la Unidad.



### 2.1.2 OBJETIVO GENERAL

Explorar recursos educativos digitales, partiendo del conocimiento y análisis de prácticas exitosas y portales de educación infantil y primaria que le facilite la motivación para implementar estrategias de enseñanza apoyadas en los recursos explorados.

### 2.1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer prácticas exitosas de maestros con el uso de recursos educativos digitales a nivel regional, nacional e internacional; haciendo el análisis de los recursos utilizados, estrategias aplicadas y los resultados obtenidos.
- Explorar diferentes portales de educación Infantil y primaria que le permitan analizar su estructura, tipos de recursos, país de origen, entre otras categorías.

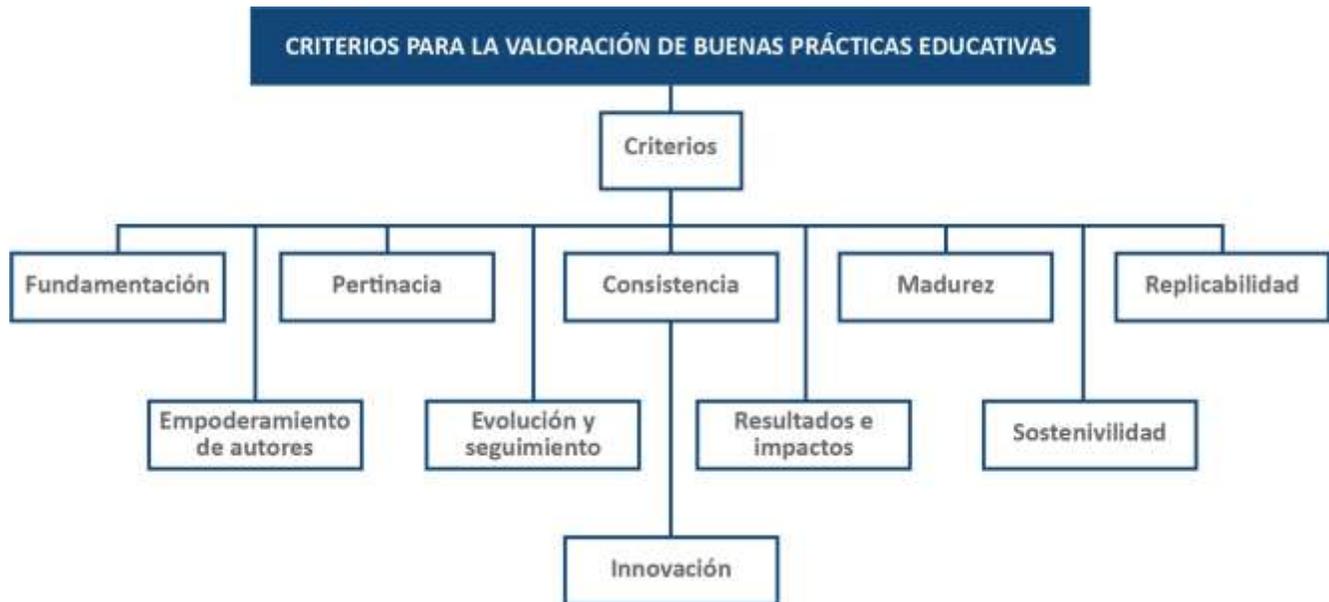
## 2.2 BUENAS PRÁCTICAS EN PRIMARIA Y PREESCOLAR CON USO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

Con el objetivo de poder analizar las prácticas educativas exitosas con uso de recursos educativos digitales es importante conceptualizar el tema y tener claridades en sus características.

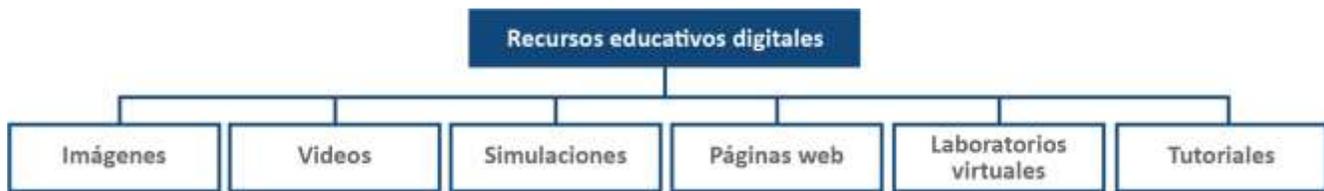


### 2.2.1 EJERCICIO DE APRENDIZAJE

1. Analiza el mapa anterior y realiza un ensayo. Teniendo en cuenta la siguiente guía [http://www.unipiloto.edu.co/descargas/archivo\\_administracion\\_de\\_empresas/guia\\_ensayos.pdf](http://www.unipiloto.edu.co/descargas/archivo_administracion_de_empresas/guia_ensayos.pdf)



2. Para orientar la gestión de buenas prácticas se propone una serie de preguntas que permitirán identificar los factores críticos en cada una de las etapas del proceso:
  - ¿Qué mejorar?
  - ¿Cómo ubicar buenas prácticas?
  - ¿Cómo seleccionar una buena práctica y documentarla?
  - ¿Cómo saber si es posible replicarla en la entidad?
  - ¿Cómo implementarla?
  - ¿Cómo socializarla?
3. Realiza de forma colaborativa con dos integrantes del grupo de estudio la valoración de tres prácticas educativas con uso de Recursos educativos Digitales, teniendo en cuenta los criterios que se presentan en la gráfica anterior.
4. Para realizar la actividad debes tener como referencia la propuesta de MEN de la guía 38 – Formato 1 [http://www.colombiaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-327868\\_lecturas\\_6.pdf](http://www.colombiaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-327868_lecturas_6.pdf)



5. Elige un tema o contenido de un área del conocimiento o dimensión y busca dos de cada uno de los tipos de recursos educativos digitales que se presentan en la imagen. Elabora una ficha de trabajo en el aula en donde se encuentren los contenidos que elegiste con el propósito de aprendizaje y la actividad que se realizaría con el apoyo de cada recurso.

## PISTAS DE APRENDIZAJE



### Traer a la memoria:

**Tener presente:** "Algunas ventajas ofrecidas por los Objetos de Aprendizaje para el desarrollo de las actividades de docentes y estudiantes, tales como hacer más eficiente la producción de materiales educativos para proporcionar un mayor número de recursos educativos a la comunidad académica y facilitar el intercambio, permitiendo el acceso y uso de contenidos publicados bajo formas de licenciamiento alternativas al derecho de autor: formas que los autores pueden invocar para ceder algunos de sus derechos de autor a favor de las comunidades académicas".

**Tener en cuenta:** "Aprendamos Jugando" y "Qué lindo es mi colegio" son dos proyectos colaborativos que ha implementado la Institución Educativa Alegrías( Caldas). Partiendo de la idea de que el juego despierta la creatividad y genera vínculos colaborativos, los estudiantes encuentran un espacio de trabajo diferente al tradicional en las aulas de clase.

## 2.3 PORTALES EDUCATIVOS

### 2.3.1 ¿QUÉ ES UN PORTAL EDUCATIVO?

Según Aquiles Bedriñana, los portales educativos son espacios web que ofrecen múltiples servicios a los miembros de la comunidad educativa (profesores, alumnos, gestores de centros y familias), tales como: información, instrumentos para la búsqueda de datos, recursos didácticos, herramientas para la comunicación interpersonal, formación, asesoramiento, entretenimiento, etc.



## 2.3.2 EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

Ingresa a la red Latinoamericana de portales educativos RELPE <http://www.relpe.org/portales/> explora la página y realiza un informe teniendo en cuenta lo siguiente:

- Estructura de red Latinoamericana de portales educativos.
- Objetivos
- Antecedentes
- Países que la conforman
- Fechas de inicio de los portales que se encuentran
- Publicaciones Interesantes
- Aspectos positivos que le encuentras a la RED

## 2.3.3 EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

**Nombre del taller:** Carrera de observación portales educativos

**Modalidad de trabajo:** Virtual – colaborativa

**Actividad previa:**

Hola Maestros exploradores!!!

Les damos la bienvenida a la carrera de observación sobre Portales y Recursos Educativos, la cual pondrá a prueba todas sus habilidades y conocimientos en el manejo de las herramientas ofimáticas, búsquedas en internet y exploración de todas las posibilidades que ofrecen los diferentes portales educativos.

En esta actividad deben trabajar colaborativamente, dando lo mejor de cada uno para lograr un excelente trabajo en equipo.

### 2.3.4 ¿QUÉ ES ESO DE CARRERA DE OBSERVACIÓN?

Una carrera de observación, es un juego grupal en el que los participantes de cada equipo se colaboran entre sí para resolver las situaciones que se les proponen en el menor tiempo posible. En este caso, la competencia se realizará en un espacio virtual y los equipos de juego estarán conformados por un máximo de tres participantes. La idea es que todos se integren y participen de la competencia aportando desde su conocimiento y enriqueciendo cada una de las actividades desde su particularidad.

### 2.3.5 ¿PARA QUÉ VAMOS A JUGAR?

- Afianzar los propios conocimientos en el manejo de herramientas TIC.
- Reconocer e identificar todas las herramientas, servicios y contenidos que ofrecen diferentes portales educativos.
- Realizar una experiencia de trabajo colaborativo.

### 2.3.6 ¿CÓMO VAMOS A JUGAR?

- La carrera se realizará en grupos máximo de tres participantes.
- El tiempo límite para resolver las pistas y llegar a la meta es de 45 minutos.
- Los integrantes del grupo deberán responder a todas las pistas que se plantean en cada una de las dos estaciones.
- Cada grupo debe subir a la plataforma las respuestas de la carrera de observación.

Los invitamos a que participen con todo el entusiasmo y buen ánimo en esta aventura. Si en el transcurso de la carrera se les presenta alguna dificultad, no duden en comunicarla al facilitador que estará siempre dispuesto a colaborarles.

BUENA SUERTE... A EXPLORAR !!!

Guillermo Espinel es un docente de básica primaria a quien le gusta compartir en clase con sus estudiantes, recursos digitales para la comprensión de diferentes temas (videos, documentales, canciones, etc.) Además, busca acercar a sus estudiantes al uso de diferentes herramientas multimediales con el fin de ofrecerles una alternativa en la consulta de temas y como medio para el entretenimiento en sus momentos de ocio.

Ayuda a este maestro a conocer más sobre diferentes portales y recursos educativos y resolver las siguientes pistas:

### 2.3.7 ESTACIÓN 1:

Muchos recursos puedes utilizar si a las plataformas indicadas logras ingresar.

¿Cómo lo vamos a hacer?

Cada grupo debe ingresar a los siguientes portales:

Grupo 1: <http://www.colombiaprende.edu.co/html/home/1592/article-160325.html>

Grupo 2: <http://www.educabolivia.bo/index.php/textos>

Grupo 3: <http://nlvm.usu.edu/>

Grupo 4: <http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/>

Grupo 5: <http://www.escolares.net/>

Exploramos, revisamos los recursos, actividades y posibilidades pedagógicas para el trabajo en el aula y luego en un documento respondemos por favor las siguientes preguntas:

- ¿Cuál o cuáles recursos nos llamaron más la atención?
- ¿Qué recurso puedo utilizar en alguna de mis próximas clases?
- ¿Qué recurso puede recomendarle este docente a sus estudiantes para que encuentren información acerca de diferentes temas?

Cada respuesta debe ir acompañada de imágenes e hipervínculos a las páginas del Portal donde se encuentra la información solicitada.

## 2.3.8 ESTACIÓN 2:

Actividades innovadoras podrás diseñar, si alguno de los recursos te animas a utilizar.

¿Cómo lo vamos a hacer?

Cada docente del grupo debe seleccionar el recurso que más le haya llamado la atención y después de explorarlo, debe responder la siguiente pregunta:

- ¿Qué actividades podríamos desarrollar/ trabajar con los estudiantes a partir del recurso seleccionado?

### 3 UNIDAD 2 APLICACIÓN DE RECURSOS DIGITALES EN UNIDADES DE APRENDIZAJE EN PRIMARIA Y PREESCOLAR



Tutorial recursos educativos digitales [enlace](#)

Realiza una lluvia de ideas del contenido del video y luego participa en el Foro de Inicio de la Unidad.

#### 3.1.1 RELACIÓN DE CONCEPTOS



- **Jlic:** Una herramienta para la **creación, realización y evaluación** de recursos educativos digitales. Incorpora recursos multimedia en formatos como WAV, MP3 o MPEG y GIFs animados y funciona en diversos entornos y sistemas operativos.
- **Webquest:** Actividad didáctica de investigación guiada, en la que los alumnos deben realizar una tarea utilizando y analizando información proveniente, en su mayor parte, de Internet.
- **EBOOK:** La versión digital de un libro de papel, de tal forma que puede visualizarse en cualquier dispositivo digital.
- **Web albums:** Es un servicio que permite subir y compartir fotos a través de un sitio web.

### 3.1.2 OBJETIVO GENERAL

Crear recursos educativos digitales utilizando diversas herramientas aplicadas en unidades de aprendizaje para primaria y/o preescolar favoreciendo los escenarios de enseñanza – aprendizaje.

### 3.1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las ventajas y usos educativos de libros electrónicos en el aula y practicar la elaboración de ellos utilizando herramientas “e-books”.
- Reconocer la importancia de las imágenes para el proceso de aprendizaje significativo en los niveles de preescolar y primaria, explorando ejemplos de álbumes Web y haciendo elaboración de los propios que apoyen sus prácticas de aula.
- Reconocer la finalidad, uso y aplicabilidad de diferentes herramientas para la creación de contenidos, partiendo de instructivos y manuales, creando recursos y actividades de manera colaborativa.

## 3.2 LECTURA ILUSTRADA CON E-BOOKS, PORTAFOLIO DIGITALES

### 3.2.1 LIBROS ELECTRÓNICOS - EBOOKS

La versión digital de un libro de papel, de tal forma que puede visualizarse en cualquier dispositivo digital: ordenadores, teléfonos móviles, lectores de libros electrónicos, *Ipad*.

SOCIALES	ECOLÓGICAS	AUTORES Y LECTOR
<p>-Las bibliotecas tendrán un fondo bibliográfico infinito y podrán dedicar su espacio a tareas diferentes a las de solo almacenamiento.</p> <p>-La accesibilidad a la cultura sería total, no hay barreras para obtener un ebook, no todo el mundo vive en una gran ciudad donde las librerías tienen amplísimos catálogos.</p>	<p>-¿Cuántos millones, si millones de árboles dejarían de talarse si usásemos libros electrónicos?</p> <p>-¿Cuántas toneladas de CO2 dejarían de emitirse a la atmósfera y cuánta energía se ahorraría si no hubiese que transformar la madera en pasta de papel?</p> <p>-¿Cuántos productos químicos dejarían de usarse para el blanqueado de dicha pasta y para la impresión de los libros?</p>	<p>-En la actualidad existen plataformas de venta de libros que reportan un 70% del precio de venta a los creadores.</p> <p>-Puede llevar múltiples libros en un mismo dispositivo de tal forma que puede elegir la lectura que más le apetece y no solamente leer el ejemplar de papel que transporta.</p>



## *Escucho y construyo*



eBook [enlace](#)

### 3.2.2 MAPA MENTAL Y HERRAMIENTAS

Un mapa mental es un método para organizar ideas utilizando al máximo las capacidades mentales.

Los mapas mentales se basan en dos principios, la **imaginación** y la **asociación**. El mapa mental imita las **estructuras orgánicas**, como las células del cerebro o las ramas de un árbol.

Te presentamos algunas opciones para representar tu mapa mental. Minmap, Minmup,

Mohiomap, Prezi, Lucidchart, realtimeborad, entre otros.

### 3.3 WEB ALBUMS

Es un servicio que permite subir y compartir fotos a través de sitios web.

Picasa es una herramienta web para visualizar, organizar y editar fotografías digitales. Adicionalmente, Picasa posee un sitio web integrado para compartir fotos.



### 3.3.1 PISTA DE APRENDIZAJE

Consulta el enlace para conocer conceptos básicos de Picasa <https://support.google.com/picasa/?hl=es#topic=4538690>

### 3.3.2 EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

Escribe 5 opciones de actividades educativas utilizando web albums y explica cómo se aplicaría y cuáles serían los posibles resultados.

## 3.4 HERRAMIENTAS PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS – CREACIÓN DE ACTIVIDADES JUEGOS Y APLICACIONES EDUCATIVAS CON HOT POTAOES, JCIC, WEBQUEST Y MATRIZ DE VALORACIÓN (RÚBRICA – “RUBRIC” EN INGLES)

### 3.4.1 WEBQUEST

Una **Webquest** es una actividad didáctica de investigación guiada, en la que los alumnos deben realizar una tarea utilizando y analizando información proveniente, en su mayor parte, de **Internet**.

Son realmente útiles cuando se quiere introducir Internet como **herramienta de trabajo en el aula**. La actividad puede diseñarse sobre cualquier tema, permite al docente presentar los contenidos de una manera creativa y atractiva para el alumnado.

- Estructura de la webquet

<b>INTRODUCCIÓN</b>	Se trata de un texto corto en el que se proporciona información básica sobre el tema, los objetivos y el contenido de la actividad
<b>TAREA</b>	En este apartado se presenta una descripción de la actividad y del producto final que deben elaborar los alumnos
<b>PROCESO</b>	Es la parte más extensa de la Webquest. Aquí se describen los pasos que el alumno debe seguir para resolver la tarea
<b>RECURSOS</b>	Se especifica un listado de sitios web que el profesor ha seleccionado y que los alumnos deben consultar para realizar la tarea
<b>EVALUACIÓN</b>	Se indican los criterios de valoración de la realización de la tarea
<b>CONCLUSIÓN</b>	Es un comentario que resume los aspectos más importantes del tema y de los resultados de la actividad

### 3.4.2 EJERCICIOS DE APRENDIZAJE



Explorar la herramienta de WEBQUEST y construir un ejemplo que se pueda aplicar en una actividad pedagógica.



### 3.4.3 JCLIC

Es una herramienta para la **creación, realización y evaluación** de recursos educativos digitales. Incorpora recursos multimedia

en formatos como WAV, MP3 o MPEG y GIFs animados y funciona en diversos entornos y sistemas operativos.

Es un software libre que permite crear diferentes tipos de **actividades educativas** que, a medida que se van creando, se agrupan en lo que se denomina **proyecto**.

- Sus componentes

Escucha con atención el tutorial de uso de jclíc y realiza un mapa conceptual que represente la utilidad y ventajas de la herramienta para el trabajo en el aula.

<http://didactic.educacontic.es/sites/default/files/tree/178/es/ver/index.html>

### 3.4.4 HOT POTATOES

Está formado por seis herramientas que permiten crear ejercicios interactivos de seis tipos distintos, basados en páginas web. Se trata de un software gratuito para docentes que lo utilicen sin ánimo de lucro. Los ejercicios creados con Hot Potatoes se pueden publicar en un servidor web y compartirse a través de Internet.

<b>JCLIC APPLET</b>	Incrusta las actividades de JClíc en una página WEB
<b>JCLIC PLAYER</b>	Ejecutar las actividades en la computadora, sin necesidad de conectarse a internet
<b>JCLIC AUTHOR</b>	Crear, editar y publicar las actividades
<b>JCLIC REPORS</b>	Se trata de un modelo de recogida de datos y generación de informes sobre los resultados de las actividades hechas por los alumnos

### 3.4.5 ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Escucha con atención el tutorial de uso de jclíc y realiza un mapa conceptual que represente la utilidad y ventajas de la herramienta para el trabajo en el aula.

<http://didactic.educacontic.es/sites/default/files/tree/178/es/ver/index.html>

- **Hot Potatoes** está formado por seis herramientas que permiten crear ejercicios interactivos de seis tipos distintos, basados en páginas web. Se trata de un software gratuito para docentes que lo utilicen sin ánimo de lucro.

Los ejercicios creados con Hot Potatoes se pueden publicar en un servidor web y compartirse a través de Internet.

## PISTAS DE APRENDIZAJE



### Traer a la memoria:

¿Qué caracteriza a una Webquest?

- Su aplicación se basa en el aprendizaje cooperativo y las teorías constructivistas del aprendizaje.
- Están creadas para trabajar en grupo, aunque también pueden crearse para aplicarlas de manera individual.
- Permite añadir elementos adicionales a la realización de tarea, como por ejemplo crear roles entre los alumnos y un escenario simulado de aprendizaje, de manera que resulta motivante para el alumnado.
- Puede diseñarse para una sola materia escolar o para varias.
- Permite que los alumnos utilicen Internet, siendo el docente el que indica las páginas que deben visitar, lo que facilita emplear el tiempo de una manera más efectiva.
- Posibilita que el docente pueda elaborar sus propios recursos en función de las necesidades de los alumnos.
- Facilita el desarrollo de la competencia digital en el alumnado.

## 3.4.6 RÚBRICA

Una Matriz de Valoración (Rúbrica – Rubric, en inglés) es un instrumento que facilita la evaluación del desempeño de los estudiantes, especialmente, en temas complejos, imprecisos o subjetivos. Este instrumento podría describirse como una matriz de criterios específicos que permiten asignar u otorgar un valor (valorar), basándose en una escala de niveles de desempeño y un listado de aspectos que evidencian el aprendizaje, los conocimientos y/o las competencias alcanzadas por el estudiante en un tema particular.

## 3.4.7 VENTAJAS

- Promueve expectativas sanas, pues clarifica cuáles son los desempeños que los estudiantes deben alcanzar.
- Enfoca al docente ayudándole a determinar de manera específica los criterios con los cuales va a medir y documentar el progreso del estudiante.
- Permite al docente describir cualitativamente los distintos niveles de logro que el estudiante debe alcanzar.

- Provee al docente retroalimentación sobre la efectividad del proceso de enseñanza que está utilizando.
- Ayuda a centrar el proceso de enseñanza/aprendizaje en los objetivos y en los estándares de desempeño establecidos.
- Reduce la subjetividad en la evaluación.
- Es fácil de utilizar y de explicar a los estudiantes.
- Permite a los estudiantes conocer los criterios de calificación con los cuales serán evaluados.
- Aclara al estudiante cuales son los criterios que debe utilizar al auto-evaluar su trabajo y valorar el de sus compañeros.
- Permite que el estudiante se auto-evalúe y haga una revisión final de su trabajo, antes de entregarlo al docente.
- Indica al estudiante con claridad las áreas en las que tiene falencias y con éste conocimiento planear con el docente los correctivos a aplicar.
- Proporciona a los estudiantes retroalimentación sobre sus fortalezas y debilidades.
- Promueve la responsabilidad de los estudiantes.

### 3.4.8 RUBISTAR

Es una herramienta gratuita que ayuda a los educadores a crear rúbricas de calidad.

### 3.4.9 EJERCICIOS DE APRENDIZAJE

#### 1. Nombre del taller de aprendizaje: Conozco Jcllic

**Datos del autor del taller:** Lina María Echeverri

- a. Realiza en parejas y de forma colaborativa una guía que presente el tipo de actividades que se pueden realizar en JCLIC, asociaciones, juegos de memoria, actividades de exploración, puzzles, actividades de respuesta escrita, actividades de texto, crucigramas y sopas de letras.
- b. Tener presente que para la elaboración de la guía de las actividades de Jcllic se debe elaborar un ejemplo de cada una, deben ser construidas por los estudiantes en forma colaborativa.
- c. Al final del entregable debe haber un espacio de reflexión, en éste el grupo de trabajo debe plantear las ventajas que presenta Jcllic para la creación de contenidos relacionadas con el uso pedagógico en el aula.

#### 2. Nombre del taller: Profundizo las herramientas de la unidad

Modalidad de trabajo: Grupal

- a. Elaboración de una carrera de observación virtual en los sitios de webquest, hot potatoes y Jclie en grupo de tres personas, debe contener tres desafíos uno por cada herramienta, realizando preguntas y retos.
- b. Después de la elaboración de la carrera de observación se realiza un intercambio de productos con los demás grupos de trabajo, se suben a plataforma todos los resultados de los ejercicios propuestos y finalmente se participa en el Foro de la actividad teniendo en cuenta los aprendizajes del ejercicio.

## 4 PISTAS DE APRENDIZAJE

**Tener en cuenta que:** Los servidores que se indican a continuación le permitirán **realizar una Webquest de forma gratuita** y acceder a las que han realizado otros usuarios del servicio:

- ENLACES
- PHP Webquest
- Aula21.net
- Google Sites



Configurando una rúbrica con rubistar [enlace](#)

**Ten presente que:** Según Aquiles Bedriñana, **los portales educativos** son **espacios web** que ofrecen **múltiples servicios** a los **miembros de la comunidad educativa** (profesores, alumnos, gestores de centros y familias), tales como: información, instrumentos para la búsqueda de datos, recursos didácticos, herramientas para la comunicación interpersonal, formación, asesoramiento, entretenimiento, entre otros.

- **¿Qué caracteriza a una Webquest?** Su aplicación se basa en el **aprendizaje cooperativo** y las **teorías constructivistas** del aprendizaje. Están creadas para **trabajar en grupo**, aunque también pueden crearse para aplicarlas de manera individual. Permite añadir **elementos adicionales** a la realización de tarea, como por ejemplo crear roles entre los alumnos y un escenario simulado de aprendizaje, de manera que resulta motivante para el alumnado. Puede **diseñarse** para una sola materia escolar o para varias. Permite que los **alumnos utilicen Internet**, siendo el docente el que indica

las páginas que deben visitar, lo que facilita emplear el tiempo de una manera **más efectiva**. Posibilita que el docente pueda elaborar sus propios recursos en función de las necesidades de los alumnos. Facilita el desarrollo de la **competencia digital** en el alumnado.

**Traer a la memoria que:** “Algunas ventajas ofrecidas por los Objetos de Aprendizaje para el desarrollo de las actividades de docentes y estudiantes, tales como hacer más eficiente la producción de materiales educativos para proporcionar un mayor número de recursos educativos a la comunidad académica y facilitar el intercambio, permitiendo el acceso y uso de contenidos publicados bajo formas de licenciamiento alternativas al derecho de autor: formas que los autores pueden invocar para ceder algunos de sus derechos de autor a favor de las comunidades académicas”.

"Aprendamos Jugando" y "Qué lindo es mi colegio" son dos proyectos colaborativos que ha implementado la Institución Educativa Alegrías (Caldas). Partiendo de la idea de que el juego despierta la creatividad y genera vínculos colaborativos, los estudiantes encuentran un espacio de trabajo diferente al tradicional en las aulas de clase.

## 5 GLOSARIO

**Prácticas Educativas:** Práctica educativa es un proceso que está en constante movimiento, una forma de vida donde existe interacción entre los sujetos y un continuo aprendizaje recíproco por parte de éstos en un momento histórico social y que conlleva una serie de acciones intencionadas que se ven reflejadas más allá del aula y la institución, van orientados hacia un cambio, a una transformación o a dar una continuidad o un seguimiento a los patrones establecidos en ese momento histórico (Carr, 1999).

Existen diversos elementos que conforman la práctica educativa (Bruner, 1990) citado por Bazdresch (2000) expresa que uno de éstos es el contexto de la práctica que considera lo social, cultural e histórico; la subjetividad entre los participantes, el contenido (programa), el modelo como se presentan los contenidos y características del proceso cognoscitivo en la relación pedagógica, planeación o evaluación, y que hacen posible su mejor comprensión para su estudio o investigación.

**Estrategias de enseñanza – aprendizaje:** Las estrategias de aprendizaje son una serie de operaciones cognoscitivas y afectivas que el estudiante lleva a cabo para aprender, con las cuales puede planificar y organizar sus actividades de aprendizaje.

Las estrategias de enseñanza se refieren a las utilizadas por el maestro para mediar, facilitar, promover, organizar aprendizajes en el proceso de enseñanza.

**Actividades de aprendizaje:** Las actividades de aprendizaje se refieren a todas aquellas tareas que el alumno debe realizar para llevar a cabo el proyecto: analizar, investigar, diseñar, construir y evaluar.

**Portales educativos:** Marquès (2001), los portales educativos son espacios web que ofrecen múltiples servicios a los miembros de la comunidad educativa (profesores, alumnos, gestores de centros y familias): información, instrumentos para la búsqueda de datos, recursos didácticos, herramientas para la comunicación interpersonal, formación, asesoramiento, entretenimiento.

**Auto aprendizaje:** El autoaprendizaje es la capacidad de tomar el control y hacerse responsable de la forma en que adquiere su conocimiento. Al adquirir la conciencia del autoaprendizaje se desarrollan cuatro habilidades: Desarrollo de competencias y actitudes idóneas para el estudio, desarrollo de aprendizaje activo, aprovechamiento de los recursos didácticos y autoevaluación y seguimiento del autoaprendizaje.

**JClíc:** Una herramienta para la **creación, realización y evaluación** de recursos educativos digitales. Incorpora recursos multimedia en formatos como WAV, MP3 o MPEG y GIFs animados y funciona en diversos entornos y sistemas operativos.

**Webquest:** Actividad didáctica de investigación guiada, en la que los alumnos deben realizar una tarea utilizando y analizando información proveniente, en su mayor parte, de Internet.

**EBOOK:** La versión digital de un libro de papel, de tal forma que puede visualizarse en cualquier dispositivo digital.

**Web albums:** Es un servicio que permite subir y compartir fotos a través de un sitio web.



[o/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbmxbpbmVhLnVkdWZWR1LmNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl\\_2by5jc3M=/1/contenido/](o/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbmxbpbmVhLnVkdWZWR1LmNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl_2by5jc3M=/1/contenido/)

Elguezabal, R. (2011) ¿Qué es un Portal Educativo?: características y componentes. Recuperado de:  
<https://raulelguezabal.wordpress.com/2011/02/03/%C2%BFque-es-un-portal-educativo-caracteristicas-y-componentes/>

Consejería de Educación de la Junta de Andalucía. (2014). Buenas prácticas de innovación educativa documento de trabajo plan “ v e . Recuperado de: [http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~29070760/images/buenas\\_practicas/ideas.pdf](http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~29070760/images/buenas_practicas/ideas.pdf)

Ministerio de educación nacional. (2007) Guía para la gestión de buenas prácticas. Recuperado de:  
[http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-327868\\_lecturas\\_6.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-327868_lecturas_6.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2012) Recursos digitales abiertos. Recuperado de:  
[http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/articles-313597\\_reda.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/articles-313597_reda.pdf)

Román, P. (2011) Libros electrónicos. Recuperado de:  
<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/eu/equipamiento-tecnologico/hardware/954-libros-electronicos-ebooks->