



AMÉRICA  
SOMOS TODOS

## TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) EN LA EDUCACIÓN.

Retos y beneficios del uso de las TIC para producir un impacto significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Metodologías, consideraciones y mejores prácticas en el aula y la institución educativa.

- Duración: 3 a 12 horas (dependiendo de la audiencia y condiciones).
- Requerimientos: Proyector de imágenes y pizarra.
- Público: Docentes y técnicos en informática.
- Resultado Práctico:
  - Cada participante formula una de estas dos:
  - Definición de una aplicación de TIC que produzca un impacto significativo en los procesos de su institución.
  - una actividad de aprendizaje usando TIC.

## ELABORACIÓN DE ACTIVIDADES EDUCATIVAS EN UN MUNDO DE ACCESO LIBRE A LA INFORMACIÓN

Con la llegada del Internet, las enciclopedias multimedia y otras fuentes de información de fácil acceso y consulta, los docentes enfrentan el reto de formular actividades que estimulen y garanticen el aprendizaje y construcción de conocimientos y evitar el plagio y el común "copiar y pegar" tan fáciles hoy día. Para ellos definimos tres ejes que deben estar implícitos y definir el espíritu y naturaleza de las actividades educativas propuestas: La Hermandad Latinoamericana y Mundial, Vinculación con Actualidad y Realidad y Análisis Crítico y Pensamiento Creativo. Igualmente trazamos lineamientos para la formulación de las preguntas y actividades y la Construcción Colectiva de Aprendizaje Significativo. Se proporciona a los docentes planillas para formular actividades y varios ejemplos prácticos de las mismas.

- Duración: 3 a 12 horas (dependiendo de la audiencia y condiciones).
- Requerimientos: Proyector de imágenes o pizarra convencional.
- Público: Docentes de básica, intermedia y secundaria.
- Resultado Práctico:
  - Cada participante realizará una actividad educativa de acuerdo a los ejes propuestos.
  - Los participantes evaluarán y comentarán las actividades de los demás.
  - En caso de existir conexión al Internet, cada participante colocará su actividad en el Internet.
  - Las actividades elaboradas por los docentes quedarán accesibles en Internet.

## ELABORACIÓN DE ACTIVIDADES DIGITALES INTERACTIVAS

Uso de software común y de libre distribución para realizar actividades educativas interactivas que puedan ser usadas en el aula y/o por Internet, incluyendo:

- Cacerías y Búsquedas (Webhunts y Webquests).
- Buscadores Personalizados (Google Coop).
- Mapas Geográficos Interactivos Personalizados (Google Maps y Google Earth).
- Actividades de Colaboración: Entre docentes, entre estudiantes, entre escuelas, con las comunidades.
- Actividades Interactivas Digitales: Hot Potatoes, Clic y herramientas del proyecto.
- Historias y Narraciones Digitales: Microsoft Movie Maker.
- Creación de un Curso o Aula Virtual: Plataforma Moodle.
- Duración: 3 a 12 horas (dependiendo de la audiencia y condiciones).
- Requerimientos: Computadores con mouse.
- Público: Docentes de básica, intermedia y secundaria.

- Resultado Práctico:
  - Cada participante realizará una actividad usando la herramienta Hot Potatoes.
  - Cada participante realizará una presentación interactiva usando Microsoft Powerpoint u OpenOffice Impress.
  - En caso de existir conexión, cada participante colocará su presentación en el Internet.
  - Las actividades elaboradas por los docentes serán mostradas y quedarán accesibles a docentes y estudiantes en Internet.

---

## NARRATIVA DIGITAL

Se enseña a estudiantes y docentes a elaborar presentaciones multimedia con fotos, música y voz y cómo distribuirlas. Incluye la elaboración de guiones, captura y proceso de imágenes, videos y audio y su colocación en un CD-ROM, un DVD y en Internet (YouTube, etc.).

- Duración: 3 a 12 horas (dependiendo de la audiencia y condiciones).
- Requerimientos: Computadores con capacidad multimedia.
- Público: Docentes, estudiantes, activistas y miembros de la comunidad.
- Resultado Práctico:
  - Cada participante produce una presentación multimedia propia, narrada en su propia voz y/o texto.
  - Estas presentaciones o narraciones ilustradas serán colocadas en Internet.

---

## CREACIÓN DE UN CURSO VIRTUAL

Creación de un curso accesible en Internet en un aula virtual. Colocación, estructuración y organización de lecciones de clase y contenidos, actividades interactivas, monitoreo, evaluación y calificación.

- Duración: 3 a 12 horas (dependiendo de la audiencia y condiciones).
- Requerimientos: Computadores con mouse y acceso al Internet o conector USB.
- Público: Docentes de básica, intermedia, secundaria y superior.
- Resultado Práctico:
  - Cada participante crea un curso virtual en el campus virtual de Educar.org, basado en la plataforma de código libre Moodle.
  - Los cursos creados por los docentes quedarán accesibles a docentes y estudiantes en Internet en el campus virtual de Educar.org.

---

## MAPAS CONCEPTUALES

El uso de mapas conceptuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Alfredo Tifi, Italia).

- Expositor: Alfredo Tifi, Docente, Italia.
- Público: Docentes de primaria, intermedia y secundaria.
- Requisitos: Computadores con mouse (opcionales), proyector de imágenes, altoparlantes.
- Resultado Práctico:
  - Cada participante realizará un mapa conceptual sobre un proceso o conjunto de conceptos en un papel o usando el software de distribución libre cMapTools.