

Recursos Informáticos

Recursos Informáticos para el Aprendizaje

El uso de recursos informáticos y audiovisuales de carácter educativo, desde una visión tecnológica, pedagógica, metodológica, científica e investigativa y de gestión de información y del conocimiento, de apoyo al proceso docente educativo en todos los niveles de enseñanza y la formación inicial y permanente de los docentes, bajo los preceptos de la estrategia nacional de informatización de la sociedad cubana, constituye uno de los objetivos de la Dirección de Tecnología Educativa.

Funciones

- Trabajo metodológico para el uso de los recursos desplegados al servicio en la Red Rimed.
- Seguimiento a la enseñanza de la Informática como ciencia.
- Asesoramiento pedagógico para la televisión educativa escolar.
- Seguimiento metodológico a las producciones informáticas demandadas por las educaciones a la empresa Cinesoft.
- Revisión y creación de guiones para la TV Educativa.
- Acompañamiento a las producciones del Canal Educativo.

Colección de Software “A Jugar”

Esta colección consta de 12 software, de ellos 10

son destinados a los pequeños de las Educaciones Preescolar y Especial y
2 para la preparación de educadores y familia.

Su concepción teórica – metodológica está sustentada en los resultados de un proyecto de investigación
Titulado:

“La informática educativa como facilitadora del desarrollo de los niños de cuatro a seis años”, que ha aportado los fundamentos teóricos – metodológicos, ergonómicos, funcionales y didácticos para la utilización de la computación por niños y niñas de 4 a 6 años, como medio de desarrollo infantil.

A partir de los resultados del proyecto anteriormente mencionado y la experiencia acumulada por el Departamento Nacional de Software Educativo en la elaboración de las Colecciones de Software Educativo para la escuela cubana se elaboró el modelo de hiperentorno para los software de esta Colección, teniendo en cuenta las particularidades de estas edades.

Ellos abarcan todos los contenidos del currículo en un hiperentorno de aprendizaje que cuenta con tres módulos; Ejercicios, Recreación y Educador (este último incluye la biblioteca, el configurador, el visor de ejercicios, la recogida de la traza y otros

servicios informáticos como búsqueda e impresión)

“Jugar y Aprender”

Software principal de la colección

Está dirigido al desarrollo de las Habilidades Intelectuales Generales.

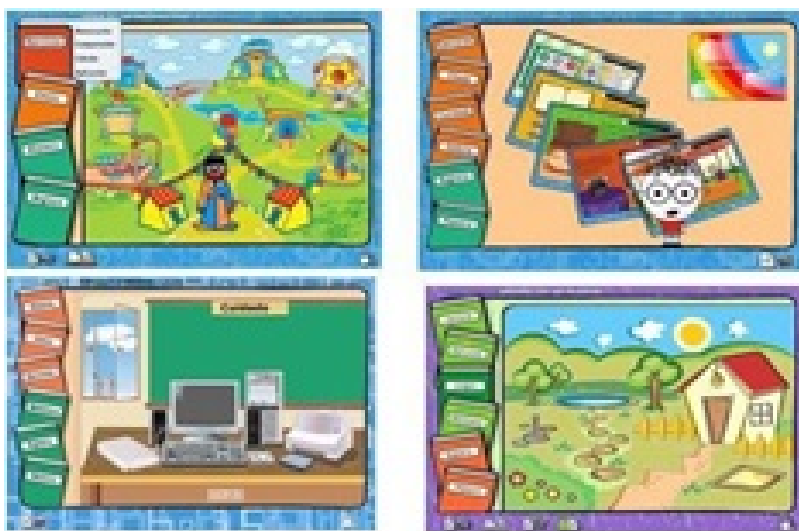


Abarca contenidos de todas las áreas del currículo. Contiene seis niveles; Familiarización, Nivel I, Nivel II, Nivel III, Nivel IV y Recreación (es el único software de la colección

que tendrá el nivel de familiarización). Con un total de 32 Tareas y 201 Ejercicios por donde transitarán en orden ascendente de dificultad las habilidades sensoriales, intelectuales (generales y específicas) e informáticas. En el módulo de Recreación Contiene 8 juegos.

Además cuenta con un módulo dedicado al educador, donde podrá encontrar las recomendaciones metodológicas del producto, artículos de interés relacionados con la temática, el configurador, la taza del niño o la niña individual y grupal.

Colección Multisaber

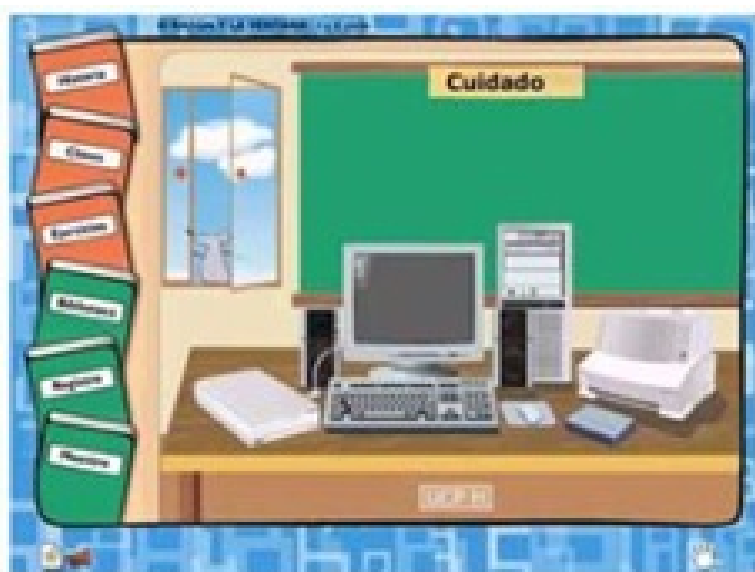


El software educativo que integra la Colección Multisaber constituye un valioso medio de enseñanza-aprendizaje, que ofrece nuevas perspectivas de proyección al proceso docente-educativo. Tiene un enfoque curricular y multidisciplinario por su relación con los contenidos de los Programas de cada asignatura del currículo de estudio de la Educación Primaria y otros que tributan a la formación de una cultura general integral. Está constituida por una concepción pedagógica que se ha dado a conocer como Hiperentornos de Aprendizaje en la

que se integran armónicamente módulos como: Clases o Temas, Ejercicios, Juegos, Biblioteca, Registro o Traza y Maestro, entre otros. Contempla una interfaz estandarizada, que proporciona un ambiente de trabajo amigable e intuitivo con un alto nivel de interactividad para acceder a la información existente en el software. Ofrece diversos servicios informáticos como son: búsqueda, extracción de información para realizar la impresión y en algunos casos para procesar la información en otras aplicaciones informáticas. Cuenta además con el registro del desenvolvimiento del estudiante. Algunos de los programas de la colección son configurables a partir de las bases de datos que contiene el propio software y otros tienen carácter abierto posibilitando la actualización de los ejercicios con nuevas bases de datos. Algunos de los programas de la colección pueden ser ejecutados desde un servidor concebido en una LAN.

Forman parte de esta colección variados y atractivos software entre ellos tenemos:

El ratón y la ventana



El ratón y la ventana

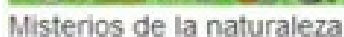
Proporciona información, a través de videos, imágenes, animaciones y textos, sobre el desarrollo y evolución de los equipos de cómputo, características del hardware y software: la computadora y sus periféricos, unidades de medida, dispositivos de almacenamiento, funcionamiento, cuidado y mantenimiento de la PC. Aborda además el sistema operativo Windows: trabajo con las ventanas y organización de la información. Incluye variados ejercicios y juegos encaminados al adiestramiento en el manejo del teclado y del ratón. Aporta un glosario con el significado de palabras de difícil comprensión que posibilita la ampliación del vocabulario técnico asociado al tema. Permite almacenar los resultados alcanzados por los estudiantes en la interacción con el software. Contiene, para el maestro, material de consulta sobre: Didáctica de las Nuevas Tecnologías y las Comunicaciones, Orientaciones Metodológicas, Informática Educativa, Antecedentes de las Nuevas Tecnologías, Sitio Electrónico, Alertas sobre peligros de INTERNET, Sitio Web cubano, TV cubana en INTERNET y otros.

El secreto de la lectura I



Contiene 20 lecturas, locuciones de cuentos, poesías y

Misterios de la naturaleza



Producto de corte enciclopédico que recopila un amplio volumen de información sobre: el Sistema Solar, el Sol, la Luna, el aire, el agua, los seres vivos, el hombre, la esfera de roca,

nuestro planeta y las plantas con flores, que se ofrecen de forma amena y dinámica a través de videos, audiciones y textos. Para cada tema existe un sistema de ejercicios interactivos.

Además presenta un grupo de sorpresas que incluyen temas sobre cultura general y adivinanzas relacionadas con los temas tratados. Cuenta con una galería de videos, imágenes y locuciones sobre los contenidos anteriores. Añade variados y atractivos juegos instructivos como: El Parchecito, Crucigramas y Descubriendo la imagen, con una estructura didáctica que permite reforzar los conocimientos adquiridos y presentados a través de un entorno gráfico que facilita la navegación por el software, el trabajo independiente del estudiante y adecuar por parte del profesor su explotación en dependencia a las necesidades pedagógicas. También presenta un amplio material de consulta para el maestro, un glosario con el significado de las palabras de difícil comprensión que posibilita la ampliación del vocabulario de los niños y niñas y un registro donde se establecen los resultados individuales de cada alumno.

Colección el Navegante

La colección “El Navegante” está compuesta por 10 softwares educativos, inspirados en una concepción integradora de los contenidos del nivel secundario. Estos softwares son:

La naturaleza y el hombre



Aborda los contenidos de las asignaturas Biología, Física, Química y Geografía que se imparten en los tres grados de la Educación Secundaria Básica, agrupados en 3 grandes temas que se dividen en 98 subtemas con 184 epígrafes. Está dirigido al estudio de los objetos, fenómenos y procesos de la naturaleza con un enfoque integrador del sistema de conocimientos, posibilita formar en los escolares una concepción dialéctica y científica sobre el universo y el papel que le corresponde al hombre en la conservación y transformación de la naturaleza. Posee 238 ejercicios con igual cantidad de retroalimentaciones reflexivas. En la Biblioteca aparecen 839 palabras con sus significados, 1124 fotos y 28 vídeos comentados, 70 animaciones y 16 laboratorios virtuales. Para el docente existen 12 temas de actualización bibliográfica. Brinda servicios informáticos de búsqueda, impresión, copia de textos e imágenes a otras aplicaciones. Por ser un sistema abierto permite la actualización de las bases de preguntas y juegos.

Informática Básica



Este software aborda los contenidos de Informática de 7mo y 8vo grados. Presenta 5 temas: “La informática avanza”, “Sistema Operativo”, “Los procesadores de texto”, “Las páginas Web” y “Presentaciones multimedia”, los cuales están divididos en 14 subtemas y 94 epígrafes. Posee un total de 138 ejercicios con igual cantidad de retroalimentaciones reflexivas y 5 juegos: Descubre la imagen, Entrenador de ratón, Entrenador de teclado, Crucigramas y Parchís. En la Biblioteca existen 343 palabras, 166 de ellas con significados ilustrados, 207 fotos y 17 vídeos comentados y 54 tutores. Aparecen 23 temas de actualización para los docentes. Posee servicios informáticos de búsqueda, impresión, copia de textos e imágenes a otras aplicaciones. Como sistema abierto posibilita la actualización de las bases de preguntas y juegos.

Elementos matemáticos



Este software desarrolla contenidos de Matemática correspondientes a los tres grados de la Educación Secundaria Básica, agrupados en 4 grandes temáticas: “Estadística”, “Aritmética”, “Álgebra”, “Geometría”. La Estadística se identifica con el procesamiento de datos numéricos y su interpretación, la Aritmética con el significado de los números, números con signos y el dominio de los números racionales, el Álgebra con el lenguaje de las variables, igualdades, proporcionalidad, función y ecuación, así como la Geometría con el mundo de las figuras planas, igualdad y proporciones en las figuras, circunferencia y círculo, los cuerpos y sus magnitudes. El producto brinda 1138 ejercicios con 2500 retroalimentaciones reflexivas y 3 juegos: Parchís, Crucigramas y Rompecabezas. La Biblioteca cuenta con 300 palabras definidas, 83 fotos y 11 vídeos comentados, además de 25 animaciones y 38 tutores. Aparecen 13 temas de actualización para los docentes y proporciona servicios informáticos de búsqueda, impresión y copia de textos e imágenes a otras aplicaciones. Permite la actualización de las bases de preguntas y juegos por ser un sistema abierto.

EducArte



Corresponde a la asignatura Educación Artística que se imparte en los tres grados de la Educación Secundaria Básica. Presenta 6 temas: “Manifestaciones artísticas”, “Lenguaje sonoro”, “Lenguaje visual”, “Teatro”, “Danza” y “Cine” divididos en 15 subtemas con 28 epígrafes. Presenta 313 ejercicios con 180 retroalimentaciones reflexivas y 4 juegos: Texto escondido, Sopa de letras, Juego de tablero y Acróstico. Dentro de la Biblioteca aparecen 300 palabras con sus significados, de ellas 280 ilustradas, hay además 289 fotos y 94 vídeos comentados y 101 apoyos auditivos. Aparecen 20 temas de actualización para los docentes. Brinda servicios informáticos de búsqueda, impresión, copia de textos e imágenes a otras aplicaciones. Por ser un sistema abierto permite la actualización de las bases de preguntas y juegos.

Aprende construyendo



El contenido se corresponde con el plan de estudios de la asignatura Educación Laboral 9no grado, además se incluyen los temas de: Construye con papel, con plástico y mecanismos, los que se consideran necesarios pues amplían la concepción de la asignatura y ofrecen una solución a la carencia de medios técnicos en los talleres docentes. Se muestran aspectos relacionados con el proceso constructivo de artículos, la representación de los mismos, la planificación del trabajo y ejecución de las operaciones tecnológicas donde se emplean distintos materiales, instrumentos, herramientas y dispositivos. Los contenidos se agrupan en dos grandes temas: "Talleres" y "Dibujo Básico", divididos a su vez en 13 subtemas y 64 epígrafes. Ofrece 364 ejercicios con 194 retroalimentaciones reflexivas y 5 juegos:

Parchís, Crucigramas, Descubre la imagen, Click Pic, y SuperBrain. En la Biblioteca aparecen 535 palabras con sus significados, de ellas 271 ilustradas, 362 fotos y 30 vídeos comentados, 15 tutores. Aparecen 15 temas de actualización para los docentes. Brinda servicios informáticos de búsqueda, impresión, copia de textos e imágenes a otras aplicaciones. Por ser un sistema abierto permite la actualización de las bases de preguntas y juegos.

Por los senderos de mi patria



Este software corresponde a la asignatura Historia de Cuba de 9no grado. En él se integran los contenidos referentes a la Historia de Cuba, Literatura,

Geografía de

Cuba, Educación Musical, Apreciación Artística y Cívica con un enfoque

histórico, para que los estudiantes puedan entender el proceso de

surgimiento y desarrollo de la nacionalidad y la nación cubana en todos

sus aspectos. Presenta 6 módulos: Contenidos, Ejercicios, Juegos,

Biblioteca, Resultados y Profesor. En Contenidos se abordan 4 grandes

temas, 59 subtemas, 53 epígrafes y 224 hipervínculos. Se presentan 237

ejercicios con 194 retroalimentaciones reflexivas y 3 juegos: Descubre

la imagen, Parchís y Crucigramas. En el módulo Biblioteca se pueden

encontrar 200 palabras, 105 significados ilustrados, 176 fotos y 19

vídeos comentados, además de 19 temas musicales y 30 mapas de Cuba.

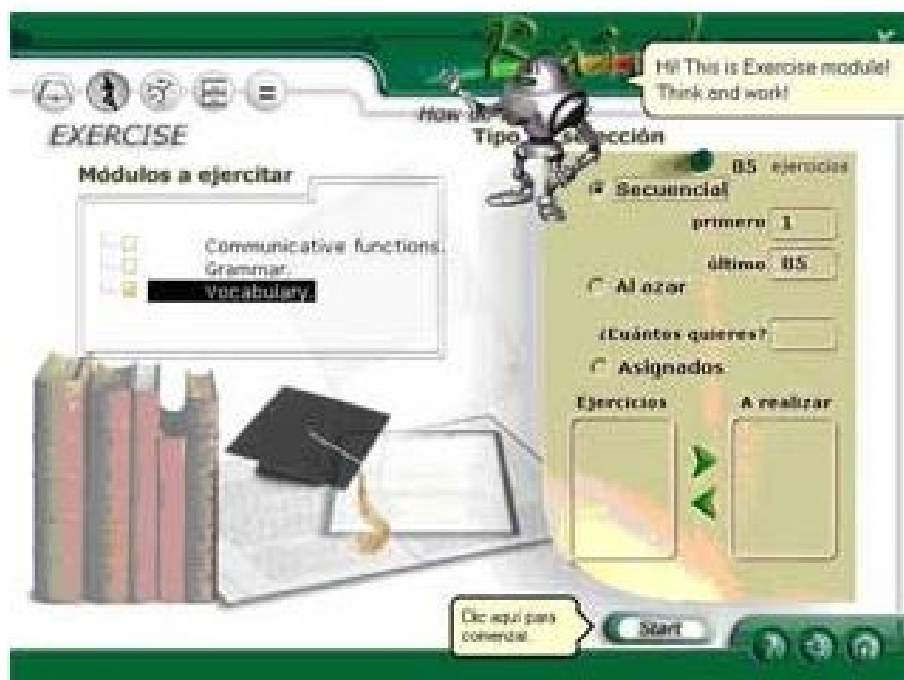
Aparecen 12 temas de actualización que pueden ser consultados por los

docentes. Brinda servicios informáticos de búsqueda, impresión, copia

de textos e imágenes a otras aplicaciones. Por ser un sistema abierto

permite la actualización de las bases de preguntas y juegos.

Rainbow



Este software corresponde a la asignatura Inglés que se imparte en los tres grados de la Educación

Secundaria Básica. Se trabaja sobre la base de tres conceptos básicos:

“Vocabulario”, “Gramática” y “Funciones comunicativas”, que se integran

para lograr la comunicación tanto oral como escrita. Estos temas están

divididos a su vez en 59 subtemas con 53 epígrafes y 2234 hipervínculos.

Presenta 452 ejercicios con igual cantidad de retroalimentaciones

reflexivas y 5 juegos: Sopa de letras, Parchís, Crucigrama, Karaoke y

Descubre la imagen. En la Biblioteca aparecen 1256 palabras con sus

significados, con 410 de ellas ilustradas, 301 fotos y 18 vídeos

comentados. Aparecen 18 temáticas de actualización para los docentes.

Brinda servicios informáticos de búsqueda, impresión, copia de

textos e imágenes a otras aplicaciones. Por ser un sistema abierto permite la actualización de las bases de preguntas y juegos.

GeoClío



En este software aparecen los contenidos que se abordan en el programa de 8vo grado relacionados con la “Historia Moderna y Contemporánea” distribuidos en 12 subtemas y 60 epígrafes. Se caracteriza por la integración de diversos conocimientos de Geografía, Artes, Literatura e Historia. Desde los textos se propicia un enfoque ideológico de personalidades históricas (Fidel Castro, José Martí, V.I.Lenin, Che Guevara, entre otros) que exponen sus criterios e

interpretaciones de procesos históricos y luchas trascendentales de la
Época Moderna y Contemporánea. Presenta 6 módulos: Contenidos, Ejercicios, Juegos, Biblioteca, Resultados y Profesor. Se brindan un
total de 178 ejercicios con igual cantidad de retroalimentaciones reflexivas, 4 juegos: Parchís, Descubre la imagen, Crucigramas y
Localiza y aprende. Dentro de la Biblioteca existen 624 palabras con 250
significados ilustrados, 227 fotos y 25 vídeos con sus comentarios,
además de 17 presentaciones de PowerPoint. El profesor tiene acceso a 15
temas de actualización bibliográfica. Brinda servicios informáticos de
búsqueda, impresión, copia de textos e imágenes a otras aplicaciones.
Por ser un sistema abierto permite la actualización de las bases de
preguntas y juegos.

Colección “Futuro”

Software educativos en el contexto de la Batalla
de Ideas para la educación de las futuras generaciones en la Enseñanza
Media Superior.

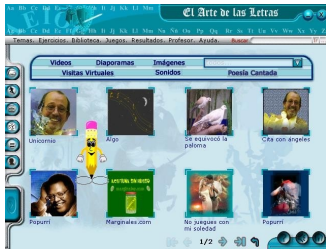


Título del software: “Eureka”

Asignatura específica: Matemática

Nivel: 10mo, 11no y 12mo.

El software Eureka tiene como objetivo formar en los estudiantes procedimientos generales y particulares que propicien en los mismos, independencia en la solución de ejercicios y problemas, para lo cual se dan sugerencias que se ejemplifican en cada caso. Se incluyen facilidades como un sistema para acceder a las efemérides, a un forum de discusión, un visualizador/editor de noticias y un sistema de navegación web. Los temas que abarca son: Aritmética. Conjunto. Radicales. Trabajo con variables, Ecuaciones. Inecuaciones y sistema de ecuaciones. Estadística. Relaciones de igualdad y semejanza entre figuras geométricas. Trigonometría. Ecuaciones con radicales. Funciones. Funciones trigonométrica. Ecuaciones y funciones. Geometría analítica de la recta en el plano. Curvas de segundo grado. Secciones cónicas. Números complejos. Geometría del espacio.

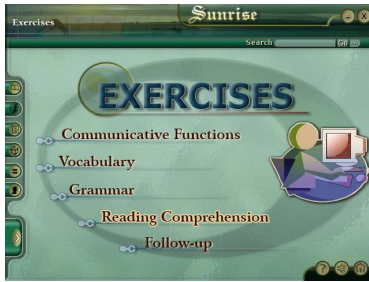


Título del software: “El Arte de las letras”

Asignatura específica: Español Literatura

Nivel: 10mo, 11no y 12mo.

El software El arte de las letras, comprende la asignatura Español-Literatura. De los tres grados de la educación preuniversitaria. Sus contenidos son: La literatura y el arte. La literatura clásica, La literatura medieval, El Renacimiento, el Barroco y el Clasicismo; El Romanticismo y el Realismo, La poesía en la segunda mitad del siglo XIX, José Martí: hombre universal, El modernismo hispanoamericano, Las tendencias literarias de inicios del siglo XX. Frank Kafka y el Poeta de la Revolución de Octubre, El teatro de Federico García Lorca, Alejo Carpentier en el inicio de la novela hispanoamericana, La lírica hispanoamericana, El cuento y la poesía actual, La literatura caribeña, El periodismo en Nuestra América y La creación literaria cubana en la actualidad.



Título del software: “SUNRISE” (amanecer)

Asignatura específica: Inglés

Nivel: 10mo, 11no y 12mo.

El software está dirigido a estudiantes y profesores de la enseñanza preuniversitaria, aunque por su carácter y su perfil cultural integral puede ser utilizado por otras, incluyendo la enseñanza superior.

Contiene Gramática, Vocabulario, Patrones retóricos y funciones comunicativas. Los ejercicios se dividirá en actividades de gramática con y sin textos, vocabulario con y sin textos, comprensión de lecturas y funciones comunicativas; además incluye un grupo de actividades para el entrenamiento de estrategias y habilidades en el desarrollo del método de trabajo cooperativo en forma de WebQuest.

Su objetivo principal es elevar la competencia comunicativa y el entrenamiento de las cuatro habilidades fundamentales (expresión oral, audición, lectura y escritura) reforzando la lectura y la audición.



Título del software: “El planeta vivo”

Asignatura específica: Geografía, Biología

Nivel: 10mo, 11no y 12mo.

El software cubre el contenido de Medio ambiente y Educación para la salud que debe conocer un estudiante de preuniversitario.

Aborda los siguientes contenidos: La naturaleza, Sociedad, Situación medio ambiental de Cuba, Relaciones entre salud, medio ambiente, recursos naturales y termales además de Elementos principales de la salud en Cuba. Contiene las leyes que rigen la preservación de los recursos naturales y una propuesta de vías alternativas para enfrentar desarrollar la salud en su concepción amplia.



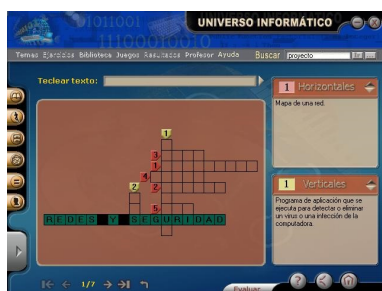
Título del software: “Redox”

Asignatura específica: Química

Nivel: 10mo, 11no y 12mo.

El software Redox es un hiperentorno de aprendizaje para la Química. Tiene en cuenta la relación estructura-propiedad-aplicación, la actividad práctica experimental y el desarrollo de habilidades específicas relacionadas con la nomenclatura y la notación química, elementos primordiales unidos al trabajo de interpretación de tablas de datos, gráficos, esquemas de aparatos y la Tabla Periódica.

En todo momento, los usuarios tienen la posibilidad de hacer uso de la Tabla Periódica, del Libro de Datos y de un Atlas de Química.



Título del software: “Universo informático”

Asignatura específica: Informática

Nivel: 10mo, 11no y 12mo.

El software Universo informático pretende formar a los estudiantes de los tres grados de la educación preuniversitaria en los principales temas que corresponden a este nivel.

Se abordan contenidos específicos de la asignatura tales como: Sistema operativo Windows, Procesadores de textos, Hojas de cálculos, Gestores de bases de datos, Elementos de Programación Visual, a los que se añadieron contenidos complementarios como una introducción al hardware de la computadora, el sistema operativo Linux, las presentaciones electrónicas; las redes, el correo electrónico y Internet; la creación de páginas Web, los virus informáticos y una breve pero necesaria introducción a la lógica matemática. Contiene una serie de imágenes, videos, animaciones y diaporamas de temas relacionados con la computación, además de contar con un glosario con el vocabulario técnico de la especialidad.

Valoración de Contenido - Recursos Informáticos - Tecnología Educativa

- ☐ Excelente
- ☐ Buena
- ☐ Regular
- ☐ Negativa

Vote!

[Ver los Resultados](#)

