

En primer lugar, hay un conjunto muy amplio de materiales educativos TIC, es decir, creados con TIC o que solo pueden ser empleados con ellas. Una clasificación fue propuesta por Lapeyre (2015)¹ que es la siguiente:

TIPOS DE MATERIAL DIGITAL	SUBGRUPOS	EJEMPLOS
RECURSOS DIGITALES (o contenidos digitales)	formatos digitales simples o sin programación	videos, audios, textos
	formatos digitales complejos o con programación	enciclopedias, tutoriales
APLICACIONES (software)	herramientas	reproductor de audio, compresor
	servicios	correo, conversor, creadores de infografías
	programas	procesador de texto, herramientas de autor
ENTORNOS (plataformas)	Información	sitios web, blogs, sitios de noticias
	Comunicación	los distintos tipos de redes sociales
	Producción	entornos colaborativos, entornos de trabajo, wikis, portales

En esta propuesta solo nos referiremos a las aplicaciones o software, y, más exactamente, a programas educativos o software educativo. En especial porque el software permite desarrollar capacidades más complejas, a diferencia de los recursos, que solo son portadores de información. Esto es porque los programas educativos exigen que el docente y el estudiante sean creadores o productores o puedan modificar lo que han creado o producido. Si bien el nivel más alto de estos materiales son los entornos, para ser creadores en ellos se exige un alto grado de saber técnico y más bien docentes y estudiantes participan en los entornos, pero no los crean.

En segundo lugar, los materiales educativos TIC, en este caso, el software o programas educativos no pueden ser solo un complemento, sino que son necesarios para el aprendizaje electrónico y configuran un entorno de aprendizaje en el que aseguran su coherencia y su efecto.

En tercer lugar, se han considerado pocos softwares porque se sigue la máxima “menos es más”, en este caso, una máxima eficiencia. Son programas

¹ Lapeyre, J. (2015). 2015 Lineamientos de materiales educativos TIC (propuesta). <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.4987.1602> Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/306099186_2015_Lineamientos_de_materiales_educativos_TIC_propuesta

transversales, que pueden emplearse en diversas áreas curriculares y, por ello, permiten que el docente solo tenga que invertir poco tiempo en aprenderlos y dedique más tiempo a revisar las estrategias pedagógicas que debe incluir para aplicarlos con eficacia.

En cuarto lugar, la selección de programas está relacionada con las estrategias TIC que se recomiendan². Aquí hay una lista de varias estrategias TIC o propias de las TIC:

- **Mapeo de información:** se genera interactivamente una representación gráfica o espacial de la comprensión de un tema y que se modifica según cambia dicha comprensión o se ingresa información nueva.
- **Curación de contenido:** se busca, analiza y compara información de diversas fuentes y tipos diferentes para sintetizarla en un material digital nuevo, que se comparte y presenta con una explicación o comentario.
- **Recorrido virtual:** se genera un espacio virtual realista (paisaje o escenario) para ser percibido secuencialmente en cualquier dirección, por ejemplo, un tour virtual de un museo, una galería de imágenes, entre otros.
- **Narrativa Digital:** se elaboran objetos virtuales multimedia y/o interactivos para describir o registrar sucesos o eventos.
- **Diseño de espacios virtuales:** se genera un espacio virtual navegable, estructurado y coherente para expresarse y/o comunicarse, por ejemplo, blogs, sitios web, wikis, entre otros.
- **Programación:** se generan secuencias lógicamente organizadas, para automatizar tareas o apoyar el desarrollo de actividades en los entornos virtuales.
- **Modelización:** construye modelos multimedia y/o interactivos para emular o simular un proceso determinado.

Finalmente, se ha procurado proponer software que estén tanto en Windows como en Linux, o, en todo caso, contar con software del mismo tipo en cada sistema operativo.

Cabe mencionar que la propuesta fue desarrollada de manera colaborativa, recibiendo aportes por los diferentes integrantes del equipo vía virtual lo cual pasamos a detallar.

² Lapeyre, J. (2017). GLOSARIO PARA LA COMPETENCIA TIC Definiciones y breves explicaciones. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12343.01444> y también en Lapeyre, J. (2016). Orientaciones educativas TIC (DITE - 2016) - versión preliminar - ICT educational guidance (DITE - 2016) - draft. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3627.1602>, p. 25

CUADRO RESUMEN

TIPOS DE SOFTWARE EDUCATIVO	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS	ACTIVIDADES QUE PROMUEVE	SOFTWARE	Comunicación	Matemática	Ciencia y Tecnología	Personal Social	Educación para el trabajo
Generadores de material informativo o cognitivo	Son aplicaciones que proporcionan las herramientas y la asistencia requeridas para construir o elaborar organizadores de conocimiento de diverso tipo, como infografías, mapas mentales, cuadros y tablas, etc.	PARA INFOGRAFÍAS Y MAPAS MENTALES: Xmind (Windows / Linux) PARA CUADROS, TABLAS Y CÁLCULOS: Excel (Windows) y Calc (Linux)	Organización de conocimiento con cualquier tipo de dato, principalmente texto, audio, video.	XMIND	x	x	x	x	x
			Organización de conocimiento con datos y fórmulas, ecuaciones o cuantificaciones o también planificación de tareas o actividades	EXCEL / CALC		x	x		x
Presentadores	Son aplicaciones que organizan información y permiten distribuirla en “diapositivas” o pantallas, para ser mostrada de manera lógica o según la perspectiva del creador. En cada pantalla, la información puede ser transformada de diversos	Power Point (Windows) / Impress (Linux)	Ordenamiento de información para exponer a un público. Se recalca en habilidades comunitivas, narrativas.	POWER POINT / IMPRESS	x	x	x	x	x

TIPOS DE SOFTWARE EDUCATIVO	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS	ACTIVIDADES QUE PROMUEVE	SOFTWARE	Comunicación	Matemática	Ciencia y Tecnología	Personal Social	Educación para el trabajo
	modos, de manera que puede ser expresado por imágenes, diagramas, videos, audios, texto mejorado o una combinación de ellos. Además, permiten incluir audio grabado y exportar como video.								
Generadores de libros o cuadernos interactivos	Son aplicaciones que permiten organizar información multimedia y textual bajo el formato de un índice de contenidos. El contenido desarrollado es navegable, porque contiene enlaces entre los temas y secciones. Permite incluir materiales interactivos y cierto nivel de evaluación.	Exelearning (Windows / Linux)	Organización de datos en diversos formatos. Desarrolla capacidad de análisis y síntesis.	EXEARNING	X		X	X	
Generadores de actividades interactivas	Son aplicaciones que producen ejercicios o evaluaciones donde el estudiante desarrolla o resuelve problemas o se le proponen situaciones para analizar y encontrar respuestas o bien para	PARA SIMULACIÓN O MODELOS INTERACTIVOS: Atenex (Windows / Linux), PARA PROGRAMACIÓN DE SECUENCIAS LÓGICAS: Scratch	Desarrolla capacidades de trabajo estructurado y creatividad, igualmente la comprensión y presentación de	ATENEX	X	X	X		

TIPOS DE SOFTWARE EDUCATIVO	DESCRIPCIÓN	EJEMPLOS	ACTIVIDADES QUE PROMUEVE	SOFTWARE	Comunicación	Matemática	Ciencia y Tecnología	Personal Social	Educación para el trabajo
	explorar situaciones o escenas. Hay de dos tipos: a) permiten desarrollar un nivel de simulación, modelos interactivos o similares y b) permiten desarrollar evaluaciones y ejercicios.	(Windows y Linux), PARA EVALUACIÓN Y EJERCITACIÓN: Ardora (Windows), JCLIC (Windows)	procesos de todo tipo.						
			Desarrolla capacidades lógicas y de formulación de algoritmos.	SCRATCH		X	X		
			Permiten generar evaluaciones interactivas, actividades lúdicas y ejercicios	ARDORA	X	X	X	X	X

DESCRIPCIÓN DE LOS SOFTWARE

SOFTWARE	Tipo de software por su producto	¿Qué estrategias TIC se emplean?	Sitio web	Tutoriales
XMIND	Mapas mentales	Mapeo de información	http://www.xmind.net	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=IYbmVdOwd5I • https://www.youtube.com/watch?v=kjwiwdDRdmA
EXCEL / CALC	Hoja de cálculo	Mapeo de información	https://es.libreoffice.org/descubre/calc/	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=RIDfuSh69OA&list=PLLLaU95AMQPmMifyMRgiwhqKA64g7Kiea (Curso completo en videos)
		Programación		
POWER POINT / IMPRESS	Presentador de diapositivas	Curación de contenido	https://es.libreoffice.org/descubre/impress/	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=A5BGXVsM_tg&list=PLu5LXaMUM_E282FpqTKba_rRHHOQouM7- (Curso completo en videos)
		Recorrido virtual		
		Narrativa digital		
EXEARNING	Generador de sitio web / libro interactivo	Mapeo de información	http://exelearning.net	<ul style="list-style-type: none"> • http://exelearning.net/html_manual/exe_es/qu_es_exelearning.html (Tutorial) • https://www.youtube.com/watch?v=cI61i_fgkek&list=PLiBmlD-JWgF6oBz_WraDBH5wrBQilJctD (Curso completo en videos) • https://www.youtube.com/watch?v=F_Lp88GPvrM&list=PLrWyQlsN68Q9CYdoGRzNJPQZvHBBZzFxD (Curso completo en videos)
		Curación de contenido		
		Diseño de espacios virtuales		

SOFTWARE	Tipo de software por su producto	¿Qué estrategias TIC se emplean?	Sitio web	Tutoriales
ATENEX	Herramienta de autor / Generador de actividades interactivas	Programación	https://constructor.educarex.es/inicio.html	<ul style="list-style-type: none"> • http://tecnologiaedu.us.es/exe/constructor_atenex.html (Tutorial) • https://constructor.educarex.es/aprende.html (Tutoriales) • https://www.youtube.com/watch?v=e3Rq2GkDZAE (Primeros pasos en video)
		Modelización		
SCRATCH	Software de programación visual	Programación	https://scratch.mit.edu	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=6KLoqxzyEi4&list=PLxYbxelO5qXMmsbCX2QsART4DqTtthzxi (Curso en video) • https://www.youtube.com/watch?v=4pV2hMkKWV8&list=PL5tA44GpyFntFHtHd6Zxb2xQZpxwOfeu3 (Curso avanzado en video)
		Modelización		
ARDORA	Herramienta de autor / Generador de actividades evaluativas	Programación	http://webardora.net/index.htm	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=tTbwNpE-YBk (Videotutorial) • https://www.youtube.com/watch?v=V11xUShQ6-Y (Videotutorial)

RELACIÓN CON LAS ÁREA CURRICULARES

Se mencionan las estrategias TIC, en el entendido que cada estrategia se relaciona con los software seleccionados, como se presentó en el cuadro de la descripción de los software.

ÁREA CURRICULAR: PERSONAL SOCIAL

El aprovechamiento de las TIC en el área se manifiesta porque el estudiante reconoce y desarrolla su perfil personal durante su navegación y participación en redes y comunidades virtuales u otros espacios de interacción y lo modifica de acuerdo con sus intereses y de forma responsable. Asimismo, al seleccionar escenarios y roles que lo representan dentro de las actividades en los entornos virtuales. También cuando genera interactivamente una representación gráfica o espacial en la que se distingue y localiza datos relevantes para sistematizar y construir interpretaciones sobre diversos tipos de procesos sociales (económicos, históricos, geográficos, entre otros). Además, expresa su identidad y manifiesta actitudes y valores en relación con eventos de su contexto socio-cultural al modificar o generar un espacio virtual estructurado y coherente. Esto se realiza a través de un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación para asegurar la comprensión de su identidad y de su contexto. Por ello, el diseño de espacios virtuales fortalece en el estudiante la convivencia y participación en sociedad porque engloban todos los propósitos anteriores desde una perspectiva de colaboración y afirmación de la identidad.

ÁREA CURRICULAR: COMUNICACIÓN

El aprovechamiento de las TIC en el área se manifiesta porque el estudiante selecciona y organiza las fuentes de información y de lectura según su sistema de valores, cultura y personalidad así como las actividades y sitios web que lo ayudan a mejorar su comunicación. También cuando genera diversos tipos de presentación o formas visuales, interactivas y/o multimedia (mapas mentales o conceptuales u otros tipos de organizadores visuales interactivos) en el proceso de comprender y/o producir textos para comunicarse con otros. Así cuando aporta y genera diálogo en distintas comunidades virtuales y redes, porque interpreta las interacciones e intervenciones en dichos espacios virtuales y propone actividades o comparte información para expresar esa comprensión o provocar una retroalimentación mutuamente beneficiosa. Y finalmente cuando construye, combina y conecta conversaciones en línea, participaciones en foros, artículos en blogs, videos o grabaciones de sus interacciones, infografías y presentaciones multimedia o interactivas, entre otros, para describir o registrar sucesos o eventos como resultado de un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación desde su contexto escolar y en su vida cotidiana. En ese sentido, el mapeo de información, el recorrido virtual y la narrativa digital permite la comunicación eficaz desde una perspectiva de colaboración y organización de vivencias y saberes.

ÁREA CURRICULAR: MATEMÁTICA

El aprovechamiento de las TIC en el área se manifiesta porque el estudiante selecciona y organiza las fuentes de información y las aplicaciones que emplea para resolver problemas así como recopila y almacena las actividades y sitios web que proporcionan ejercicios o juegos educativos, para ayudarlo a comprender y practicar los conceptos matemáticos. Así como cuando presentan la resolución de problemas en secuencias lógicamente estructuradas a través de aplicaciones que proyectan de manera visual e interactiva dicho proceso (interfaces visuales de programación, hojas de cálculo, generadores de proyecciones geométricas, entre otros). Con la programación y la modelización construye modelos interactivos y/o multimedia (animaciones, simulaciones u hojas de cálculo, por ejemplo) para representar su comprensión matemática del mundo y los adecúan según la diferencias entre situaciones (cantidad, regularidad, equivalencia y cambio, forma, movimiento y localización y gestión de datos e incertidumbre), a través de secuencias lógicamente organizadas para automatizar tareas o representar situaciones de la vida. De este modo, el Mapeo de información, la modelización y la programación son las estrategias TIC que fortalecen en el estudiante sus procesos de representación de la realidad y de resolución de problemas desde una perspectiva de la gestión del conocimiento.

ÁREA CURRICULAR: EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

El aprovechamiento de las TIC en el área se manifiesta cuando el estudiante recopila objetos virtuales organizados en colecciones, galerías o similares para ayudarlo e inspirarlo en la generación y desarrollo de ideas innovadoras de diferentes tipos de proyectos de emprendimiento, de acuerdo a las necesidades de su contexto. No hay que olvidar que participa en redes y trabajo colaborativo en entornos virtuales concebidos para desarrollar proyectos (software de planificación, servicios de administración de proyectos, entre otros) y para gestionar el trabajo en equipo, innovación y emprendimiento de manera efectiva, hacia la mejora continua. Todo ello consigue que el estudiante elabore modelos interactivos y/o multimedia (animaciones, simulaciones u hojas de cálculo, por ejemplo) para representar ideas y soluciones a problemas y necesidades de su entorno, como resultado de un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación desde su contexto escolar y en su vida cotidiana. El portafolio virtual y el proyecto colaborativo virtual, respectivamente, son las estrategias TIC que fortalecen en el estudiante la generación y gestión de proyectos de emprendimiento porque engloban todos los propósitos anteriores desde una perspectiva de gestión de conocimiento y colaboración.

ÁREA CURRICULAR: CIENCIA, TECNOLOGÍA Y AMBIENTE

El aprovechamiento de las TIC en el área se manifiesta porque el estudiante selecciona y organiza las fuentes de información y las aplicaciones que emplea para indagar e investigar así como recopila y almacena las actividades y sitios web que proporcionan situaciones, experiencias y experimentos para incentivar su creatividad y curiosidad. Y esto lleva a que el estudiante manipula simuladores, modelos u organizadores interactivos que le permitan observar y analizar fenómenos físicos y químicos y experimentar con ellos hasta proponer o demostrar hipótesis o teorías. Además, genera colecciones organizadas de materiales digitales para procesar información relevante aplicando métodos científicos (en este caso, a través de buscadores especializados, organizadores bibliográficos, enciclopedias digitales, galerías de videos o imágenes de alta definición y similares). Finalmente, diseña, construye y programa modelos dinámicos de objetos reales o eventos, por ejemplo, prototipos robóticos o recorridos virtuales, como resultado de un proceso de evaluación y optimización. En esa dirección, el mapeo de información, la modelización y la programación son las estrategias TIC que fortalecen en el estudiante la indagación científica y tecnológica porque engloban todos los propósitos anteriores desde una perspectiva de gestión de conocimiento y cultura digital.

XMIND:

Software	Utilidad	Características técnicas	Competencias desarrollar	Capacidades	Campos temáticos.	Aplicación pedagógica	Grado
XMind es un programa open source para realizar mapas conceptuales, desarrollado por XMind Ltd. Ayuda a la gente a anotar ideas, organizar diversos gráficos, y compartirlos para colaborar online. Soporta mapas mentales, diagramas fishbone, diagramas de árbol, charts organizacionales, charts lógicos, e	Mapas conceptuales Mapa mental Diagramas de causa y efecto Línea del tiempo Organigramas Diagrama Ishikawa Tipos de textos: argumentativo, expositivo, informativo. Narrativo Historia de la Literatura El resumen	Para PC: Procesador de cualquier marca, M480 2.67Ghz, Memoria RAM 2.00 GB, Sistemas operativos, Windows 7, 8, 10, de 32 o 64 bits, Disco duro de 250 GB	8. LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA	Comprensión de textos escritos. Recupera la información de diversos tipos de textos	•Obtiene información del texto escrito: el estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico. •Infiere e interpreta información del texto: el estudiante construye el sentido del texto. Para ello, establece relaciones entre la información	El pensamiento crítico La comprensión lectora Memoria Interacción con el tema Empaque de ideas principales Comprensión del vocabulario Construcción del conocimiento Elaboración del resumen, la clasificación, la gráfica y la categorización. Adapta la configuración personal de sus aplicaciones para responder a su cultura e intereses personales.	1er grado.

<p>incluso hojas de cálculo.</p> <p>ATENEX</p>	<p>Es instrumento de creación de contenidos educativos digitales; se trata de una herramienta de autor que se puede instalar en modo local o en un servidor</p>	<p>Versiones (Linux, Ubuntu, Max, Lliurex, y Windows. Puede usar en cualquier ordenador personal (Tablet , xo , celulares inteligentes) Servidor ESCUELA de un II.EE) puede ser usado por diferentes usuarios permitiendo asi el trabajo colaborativo. Permite además la inclusión de zonas interactivas, documentos de todo tipo (applets, pdf, etoys de Squeak...), crear presentaciones de imágenes o generar enlaces a materiales externos para el diseño de estructuras de navegación tan complejas como desee el profesor-autor, de modo que el Constructor acepta</p>	<p>9: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA</p>	<p>Producción de textos escritos Planifica la recuperación de diversos tipos de textos Elabora y usa estrategias</p>	<p>explícita e implícita de éste para deducir una nueva información o completar los vacíos del texto escrito. A partir de estas deducciones, el estudiante interpreta la relación entre la información implícita y la información explícita, así como los recursos textuales, para construir el sentido global y profundo del texto, y explicar el propósito, el uso estético del lenguaje, las intenciones del autor, así como la relación con el contexto sociocultural del lector y del texto.</p> <p>. Esta competencia se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque</p>	<p>Sistematiza la información recopilada de fuentes confiables en aplicaciones para organizarla según las necesidades e intereses de sus actividades. Organiza actividades a partir de la interacción y vínculos entre pares en espacios virtuales compartidos. Crea un objeto virtual interactivo para expresar su originalidad en interacción con su contexto sociocultural.</p> <p>El pensamiento crítico La comprensión lectora Memoria Interacción con el tema Empaque de ideas principales Comprensión del vocabulario Construcción del conocimiento</p>	<p>2 grado.</p>
---	---	--	--	--	--	--	------------------------

		<p>tanto la utilización del plantillero como la creación de WebQuest o de páginas web.</p>			<p>supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Adecúa el texto a la situación comunicativa: el estudiante considera el propósito, destinatario, tipo de texto, género discursivo y registro que utilizará al escribir los textos, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación escrita. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: el estudiante ordena lógicamente las ideas en torno a un tema, 	<p>Elaboración del resumen, la clasificación, la gráfica y la categorización.</p> <p>Adapta la configuración personal de sus aplicaciones para responder a su cultura e intereses personales. Sistematiza la información recopilada de fuentes confiables en aplicaciones para organizarla según las necesidades e intereses de sus actividades. Organiza actividades a partir de la interacción y vínculos entre pares en espacios virtuales compartidos. Crea un objeto virtual interactivo para expresar su originalidad en interacción con su contexto sociocultural.</p>	
--	--	--	--	--	---	---	--

					<p>ampliándose y complementándose, estableciendo relaciones de cohesión entre ellas y utilizando un vocabulario pertinente.</p> <ul style="list-style-type: none">• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente: el estudiante usa de forma apropiada recursos textuales para garantizar la claridad, el uso estético del lenguaje y el sentido del texto escrito.• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito: el estudiante se distancia del texto que ha escrito para revisar de manera permanente el contenido, la coherencia, y cohesión y adecuación a la situación comunicativa	
--	--	--	--	--	--	--

					con la finalidad de mejorarlo. También implica analizar, comparar y contrastar las características de los usos del lenguaje escrito y sus posibilidades, así como su repercusión en otras personas o su relación con otros textos según el contexto sociocultural.		
			Escribe diversos tipos de textos	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada		El pensamiento crítico La comprensión lectora Memoria Interacción con el tema Empaque de ideas principales Comprensión del vocabulario Construcción del conocimiento Elaboración del resumen, la clasificación, la gráfica y la categorización.	2do y 3er grados
				Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente		El pensamiento crítico La comprensión lectora Memoria Interacción con el tema Empaque de ideas principales	4to y 5to grado

						<p>Comprensión del vocabulario Construcción del conocimiento Elaboración del resumen, la clasificación, la gráfica y la categorización. Adapta diversos entornos virtuales a partir de su configuración personal. Gestiona actividades a partir de la reflexión sobre sus significados y consecuencias para desarrollar vínculos relevantes para su contexto sociocultural. Evalúa objetos virtuales creados por él y por otros para identificar su impacto en la vida cotidiana. Emplea estrategias de creación de objetos virtuales para gestionar las dimensiones de significados personales y sociales.</p>	
HOT POTATOES	<p>Las herramientas que incluye el programa son las siguientes: JQuiz, JCloze, Jmatch, JMix, JCross y The Masher.</p> <p>Estas herramientas, te permiten crear multi-elección interactiva , respuesta corta,</p>	<p>La interactividad de los ejercicios se consigue mediante JavaScript y HTM.</p> <p>Los creadores de Hot Potatoes han adecuado su programa a los diversos sistemas operativos que existen en la actualidad, por lo que</p>	<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA</p>	<p>Infiere e interpreta información del texto: El estudiante construye el sentido del texto. Para ello, establece relaciones entre la información explícita e</p>	<p>Sinónimos Antónimos Analogías Términos excluidos Homónimos Parónimos En Gramática, se puede trabajar categorías gramaticales:</p>	<p>Hot Potatoes influye en aspectos fundamentales del proceso de aprendizaje de comprensión lectora y es evidenciado en una tesis de PUCP "USO DEL HOT POTATOES Y LA COMPRENSIÓN LECTORA EN UNA</p>	<p>Se puede trabajar en todos los grados, lo que varía es el grado de dificultad</p>

	<p>rellenar en el espacio, crucigramas, ejercicios de desordenación de una frase y emparejamientos variados.</p>	<p>se puede bajar de su página web aquella versión del programa que más se ajuste a las necesidades (Windows, Linux, Java). Existen algunas diferencias entre las versiones de Hot Potatoes en relación con su aplicabilidad en los diferentes navegadores y también en las diferentes versiones de los navegadores. Pero de modo general, las últimas versiones de estos (Internet Explorer, Mozilla...) son las recomendadas para sacar el máximo provecho del programa. A partir de la versión 6.3 ya no es necesario el Registro, aunque conviene introducir nuestro nombre como autor para que este dato quede recogido en los ejercicios que vamos a crear</p>	<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA</p>	<p>implícita de éste para deducir una nueva información o completar los vacíos del texto escrito.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito: el estudiante se distancia del texto que ha escrito para revisar de manera permanente el contenido, la coherencia, cohesión y adecuación a la situación comunicativa con la finalidad de mejorarlo. También implica analizar, comparar y contrastar las características de los usos del lenguaje escrito y sus posibilidades, así como su repercusión en otras personas o su relación con otros</p>	<p>Sustantivo, adjetivo, verbo Comprensión de textos Lectura crítica Identificación de ideas</p> <p>Tipos de textos Funcionales</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE LIMA METROPOLITANA, 2016" para optar el grado de Magíster.</p> <p>Creación de diferentes actividades poniendo así de manifiesto los conocimientos y creatividad del alumno. Es decir el alumno luego de haber leído y comprendido una lectura podría retroalimentar la información adquirida elaborando preguntas, crucigramas, etc. para sus compañeros, y allí se vería si lo que ha escrito tiene coherencia, cohesión y adecuación a la situación comunicativa. De esta manera se trabaja comprensión, interpretación y producción.</p>	<p>d en los ejercicios entre un ciclo y otro</p>
--	--	--	--	--	---	---	--

				textos según el contexto sociocultural.			
Jclíc	<p>Las actividades con esta herramienta pueden contener texto, gráficos, sonidos y otros recursos multimedia. También es posible encadenar grupos de actividades en paquetes para que se realicen secuencialmente. Las actividades que se pueden realizar con este software son: Asociación, Juego de memoria, Actividad de exploración, Actividad de identificación, Puzzle, Texto, Respuesta escrita, Pantalla de información, Crucigramas, Sopa de letras.</p>	<p>Es una aplicación de software libre desarrollada en la plataforma Java, que funciona en distintos sistemas operativos (Linux, Windows y Mac). Para PC: Procesador de cualquier marca, M480 2.67Ghz, Memoria RAM 2.00 GB, Sistemas operativos, Windows 7, 8, 10, de 32 o 64 bits, Disco duro de 250 GB</p>	<p>Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna</p>	<p>Infiere e interpreta información del texto:</p>	<p>Sinónimos Antónimos Analogías Términos excluidos Homónimos Parónimos En Gramática, se puede trabajar categorías gramaticales: Sustantivo, adjetivo, verbo Comprensión de textos Lectura crítica Identificación de ideas.</p>	<p>Para el alumno es una nueva forma de aprender más divertida que el simple hecho de tener que realizar todos los ejercicios en un cuaderno, con lo cual tendrá más ganas de aprender</p>	<p>1° y 2°</p>

CONCLUSIONES

- Es importante destacar el uso de los el software y aplicativos, pensado como herramienta para crear nuestras propias actividades, o los entornos donde el alumnado puede interactuar con diferentes elementos: sonidos, imágenes, textos, vídeos,... para poder estudiar en nuevos entornos de aprendizaje , así como brindar grandes beneficios y educación, desarrollar a las personas y actores sociales a través de redes de apoyo e intercambio y lista de discusión.
- Una de las características más significativa de los softwares propuestos, es que han sido desarrollados como una interfaz amigable y sencilla de comunicación, para facilitar el acceso a las TIC de todos los usuarios.
- Mejoran las competencias de expresión y creatividad desarrollando habilidades en los estudiantes.
- Los software y aplicativos, permiten el desarrollo de competencias en el procesamiento y manejo de la información.
- Sirve para motivar y estimular el trabajo cooperativo en la resolución de actividades entre los alumnos.

- Estimular a los alumnos para la consecución de conocimientos y de habilidades técnicas de una manera más lúdica.

RECOMENDACIONES

Las TIC se incluyen de manera eficaz en los procesos pedagógicos en el aula a través de estrategias de enseñanza y aprendizaje basadas en actividades estratégicas o fundamentales que se realizan en los ámbitos de las TIC mencionados anteriormente. De este modo, se aprovechan las ventajas y potencialidades de las TIC y se seleccionan cuando su aplicación proponga resultados de aprendizaje que no se logren fácilmente sin las TIC.

Miluska Aurora Rivas Huertas
Coordinadora Daip I.E.Miguel Grau de Paramonga