



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO



**EDOMÉX**  
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

**UNIVERSIDAD DIGITAL DEL ESTADO DE MÉXICO**

**MAESTRIA EN TECNOLOGÍA DIGITAL PARA LA EDUCACIÓN**

**ESTUDIANTE: MONTOYA SÁNCHEZ MARÍA MAGDALENA**

**MATRÍCULA: UDX061920107**

**ASESOR (A): HUERTA XINGÚ FRANCISCO**

**ACTIVIDAD INTEGRADORA**

**ACTIVIDAD INTEGRADORA. REPORTE**

**Número. 4.1. Nombre: Reporte y creación de material didáctico en plataforma  
de EducaPlay**

**FECHA DE ENTREGA: 28- MAYO- 2020**

## INTRODUCCIÓN

Los materiales educativos son recursos importantes en la labor docente porque fomentan el interés y la motivación del aprendizaje de los alumnos; de acuerdo con Talamantes (2015) ayudan a mejorar y adecuar los contenidos dentro del proceso enseñanza- aprendizaje. Es así como en este trabajo se busca la creación de un material educativo en el que se seleccionen actividades que relacionen los propósitos y contenidos de la asignatura de la entidad donde vivo del nivel primaria con las condiciones del contexto, gustos e intereses de los alumnos del tercer grado, grupo C de la escuela primaria "Lic. Benito Juárez" del municipio de Zumpahuacán, Estado de México; para que logren establecer una relación de los datos históricos abordados en esa asignatura con su presente.

Por lo que este documento se integra en un primer momento por la teoría que da sustento a este trabajo, el planteamiento del problema y el objetivo que persigue este material educativo, luego se describe el nivel educativo para el que va dirigido el material y la forma en que se aplicará, en seguida se da a conocer el perfil de los usuarios y los prerrequisitos para que lo utilicen, para continuar con la modalidad en que se aplicará el material educativo y la forma en que se distribuirá a los usuarios, después se presenta el enlace del sitio web de EducaPlay donde se encuentra el material educativo, seguido de una lista de verificación para evaluarlo, así como también se muestra la importancia de utilizar las metodologías de las nuevas tecnologías en la elaboración de materiales educativos en la educación a distancia. Por último, se presentan las conclusiones en las que se brinda un análisis de la pertinencia del tema con mi ejercicio profesional y se dan a conocer las referencias bibliográficas que dan sustento a este trabajo, finalmente se presentan los anexos que están integrados por capturas de pantalla de la actividad en EducaPlay resuelta.

## **ANÁLISIS Y DISEÑO DE MATERIAL EDUCATIVO**

### **1.1 Describe el tipo de teoría que sustentará tu trabajo**

Para la elaboración de este material educativo se hará uso de la teoría del aprendizaje del constructivismo, que según UDEMEX (2019) consiste en un proceso de interacción entre los conocimientos del docente y los estudiantes, donde son los propios alumnos quienes construyen sus conocimientos con base en los aprendizajes previos que poseen, además de que se busca en todo momento generar un material contextualizado, acorde a los gustos e intereses de los estudiantes (quienes son el centro del proceso de aprendizaje) que les permita la interacción directa con el material educativo y que los motive a realizar las actividades propuestas para que con el uso del material educativo establezcan una relación de los datos históricos abordados en la asignatura con su presente, esto lográndolo de forma libre, con aprendizaje por descubrimiento, y permitiendo la interacción de varios participantes.

### **1.2 Redacta el problema del caso**

En el tercer grado “C” de la escuela primaria “Lic. Benito Juárez” de Zumpahuacán, Edo. México se presenta la problemática de que los estudiantes no se muestran interesados en la asignatura de la entidad donde vivo, porque no analizan los datos históricos que se manejan en la asignatura para lograr establecer una relación con su presente, además de que la materia solo se imparte una hora por semana y es demasiado el contenido que se tiene que abordar, por lo que los estudiantes no se sienten motivados para realizar las actividades propuestas por el docente.

Con los datos vertidos en el breve diagnóstico, se propone una enseñanza de la asignatura de la entidad donde vivo en la que se tome en cuenta el contexto y la realidad inmediata de los estudiantes, que sea acorde y que haga frente a los nuevos requerimientos tecnológicos de los alumnos, por lo que se plantea la siguiente problemática respecto a la asignatura de la entidad donde vivo en el 3° grupo “C” de la escuela primaria “Lic. Benito Juárez”:

¿Con qué características debe cumplir el diseño de un material educativo para lograr que los alumnos analicen los datos históricos abordados en la asignatura de la entidad donde vivo, en el tercer grado grupo “C” de la escuela primaria “Lic. Benito Juárez”?

### **1.3 Determina el objetivo que persigue el material educativo que realizarás**

El estudiante analizará datos históricos para entender su presente.

Con este material educativo se busca que los estudiantes que cursan la asignatura de la entidad donde vivo del 3° “C” de la escuela primaria “Lic. Benito Juárez” se sientan motivados e interesados en analizar los diferentes datos históricos que se brindan en la asignatura para que establezcan la relación existente entre estos con su presente, y se sientan parte de la historia, pues actualmente todavía se llevan a cabo danzas prehispánicas en la comunidad, disfrutan de tradiciones traídas por los españoles como la religión, la navidad, etc.

### **1.4 Describe el nivel educativo al que diriges el material educativo**

El material educativo se dirige al segundo nivel de la educación básica del sistema educativo mexicano: a la educación primaria. Según la página de Gobierno de México (2020) está integrada por seis grados, distribuidos en tres ciclos (1° y 2°, 3° y 4°, 5° y 6°) e incorpora a niños y niñas cuyas edades van de los 6 a los 14 años, para acreditar la educación primaria se otorga un certificado oficial que acredita el término de este nivel con calificaciones superiores al 6.0, con lo que se puede ingresar a la secundaria. Es aquí donde los niños y niñas aprenden a leer y escribir, desarrollan habilidades matemáticas, aprenden a convivir, exploran el mundo y se desarrollan como personas; este servicio se ofrece en escuelas públicas y privadas.

### **1.5 Determina cómo aplicarás el material educativo**

El material educativo se aplicará en el centro de cómputo de la escuela, en donde se les dará el enlace de la actividad creada en el sitio web de EducaPlay para resolverla y lograr con ello que los alumnos analicen datos históricos de la asignatura de la entidad donde vivo y establezcan una relación de ellos con su

presente. En caso de que existiera alguna problemática con el sistema eléctrico, y para no perder tiempo ni el interés de los estudiantes también se llevará el ejercicio impreso a color.

### **1.6 Describe cuál es el perfil de los usuarios**

En particular este material educativo está enfocado para trabajarse con estudiantes del tercer grado de educación primaria, que está integrado por 26 alumnos (11 niños y 14 niñas) con edades entre 7 y 9 años, donde un 95% de los estudiantes son visuales- verbales, y el resto activos- reflexivos, de los cuales ningún alumno cuenta con alguna discapacidad. Alumnos pertenecientes a la escuela primaria “Lic. Benito Juárez” de la cabecera municipal de Zumpahuacán, Edo. México, quienes no muestran mucho interés en analizar la relación de los contenidos de la asignatura de la entidad donde vivo con su presente, en su totalidad todos los alumnos conocen en un nivel intermedio el manejo de la computadora, esto porque desde primer grado se las han dado 45 clases de TIC´s sobre el manejo de la paquetería office, búsqueda de información en internet, creación de correo electrónico, así como también envío y recepción de información por diferentes medios digitales.

### **1.7 Determina los prerequisites para que los usuarios lo utilicen**

El siguiente material educativo está diseñado para evaluar y reforzar los aprendizajes significativos que han obtenido los alumnos durante el tercer grado de educación primaria en la asignatura de entidad donde vivo, estudiantes que tienen entre 8 y 9 años de edad, que saben leer y escribir, tienen conocimientos sobre el uso de la computadora, cuentan con experiencia y habilidades tecnológicas para navegar en la red, tienen capacidad para resolver ejercicios en línea, al ser en su mayoría estudiantes visuales- verbales y activos- reflexivos muestran interés y se sienten motivados en la resolución de este tipo de actividades digitales propuestas con este material educativo que busca lograr que los estudiantes analicen datos históricos para entender su presente.

### **1.8 Describe la modalidad en la que se aplicará el material educativo**

La modalidad será a través de la enseñanza formal, en el centro educativo por medio de un programa educativo. Esto a través de los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA), en una modalidad de aula como dispositivo de enseñanza.

### **1.9 Redacta la forma en que distribuirás a los usuarios el material educativo**

De acuerdo con UDEMEX (2019) es importante definir la forma de distribución correcta para garantizar un mayor beneficio a sus destinatarios para que lo puedan manipular de acuerdo con sus necesidades, por lo que para este material educativo se empleará un medio de comunicación multimedia que se distribuirá a través de un sitio web, en este caso EducaPlay por medio de internet. Y como se mencionó anteriormente en caso de haber alguna problemática con la infraestructura o la energía eléctrica se llevará el crucigrama en material impreso.

### **1.10. Redacta el contenido que contendrá el material educativo**

En este caso será un crucigrama (de quince ejercicios) para reforzar el aprendizaje de los alumnos en analizar datos históricos abordados en la asignatura de la entidad donde vivo y que lo relacionen con su presente. El crucigrama contará con elementos de texto, imagen y sonido.

Las palabras que se buscan en el crucigrama son: Tecuciztécatl, Miguel Hidalgo, Porfirio Díaz, Ferrocarril, Zumpahuacán, Dieciséis, Migración, Moctezuma, Viruela, caballo, frailes, Toluca, chinampas, mexicana, maíz. Estas palabras engloban algunos de los contenidos vistos en la asignatura de la entidad donde vivo desde el primero hasta el quinto bloque, por lo que el material educativo es un buen ejercicio para evaluar el nivel de aprendizajes que obtuvieron los estudiantes durante el año escolar en esta materia y que analicen datos históricos para entender su presente.

### **1.11 Enlace de material educativo creado en EducaPlay**

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5918301-maestria\\_dme\\_datos\\_historicos.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5918301-maestria_dme_datos_historicos.html)

### 1.12 Lista de verificación para evaluar el material

La evaluación de los materiales educativos es una etapa muy importante del proceso, con ella se muestra la calidad que posee cierto material; esto a través de pruebas, cuestionarios, test, listas de verificación, entre otros. Que tienen como finalidad recoger las opiniones de los usuarios, el aprendizaje adquirido, la transferencia del conocimiento y los resultados obtenidos que se verán reflejados en la modificación del aprendizaje de los usuarios. Por lo que a continuación se presenta una lista de verificación basada en lo que menciona UDEMEX (2019) para evaluar un material educativo, que en este caso en un crucigrama que aborda 15 conceptos básicos que los alumnos de tercer grado deben analizar en la asignatura de la entidad donde vivo, esto con el propósito de entender su pasado y motivarse a realizar las actividades propuestas.

<b>Opinión de los usuarios</b>				
<b>Aspecto</b>		<b>Valores</b>		
		<b>Deficiente</b>	<b>Regular</b>	<b>Excelente</b>
1.	La presentación del material es:			
2.	La organización del material es:			
3.	Las posibilidades de interacción con el material son:			
4.	La facilidad del uso del material es:			
<b>Aprendizaje obtenido</b>				
<b>Aspecto</b>		<b>Valores</b>		
		<b>Sí</b>	<b>No</b>	
5.	Existe diferencia significativa entre el aprendizaje logrado antes y después del material.			
6.	Existe diferencia significativa entre el aprendizaje logrado en grupos que utilizan el			

	material y grupos que no lo utilizan.		
7.	Existe diferencia entre las calificaciones promedio de alumnos que utilizan el material y alumnos que no lo utilizan.		
8.	Existe diferencia significativa entre las calificaciones promedio de un grupo antes y después del uso del material.		
<b>Transferencia de información</b>			
<b>Aspecto</b>		<b>Valores</b>	
		<b>SI</b>	<b>NO</b>
9.	Existe diferencia significativa entre la conducta de los individuos antes y después de la aplicación del material.		
10.	Existe diferencia entre la conducta de grupos que utilizan el material y grupos que no lo utilizan.		
<b>Resultados obtenidos</b>			
<b>Aspectos</b>		<b>Resultados</b>	
11.	¿En qué porcentaje fue resuelta, con el uso del material, la necesidad detectada?		
12.	¿Qué costo tuvo la implantación del material?		
13.	¿Cuál es la relación costo/beneficio?		

### **Importancia de utilizar las metodologías de las nuevas tecnologías en la elaboración de materiales educativos en la educación a distancia**

Las TIC's han progresado a una velocidad inimaginable, en la actualidad son sin duda una excelente opción educativa para lograr desarrollar, elaborar, adquirir y

transmitir conocimientos de forma satisfactoria en el proceso enseñanza-aprendizaje, renovando las metodologías pedagógicas, haciendo uso de materiales educativos que logren interesar y motivar a los alumnos en las actividades propuestas, volviendo más competitiva la educación a distancia.

Los estudiantes del siglo XXI demandan nuevas maneras de formación académica, por lo que el sistema educativo debe ofertar una educación que cumpla con los requerimientos de todos aquellos que buscan o desean seguir preparándose académicamente, otorgando un papel importante a la educación a distancia con la que se busca lograr que todos tengan acceso a opciones que ofrezcan educación de calidad. Lo cual trajo consigo la urgente necesidad de que los profesores se siguieran profesionalizando en el tema digital para desarrollar habilidades y conocer diferentes plataformas que permitan la creación y uso de materiales educativos que favorecen el logro de aprendizajes significativos, por lo que se hace uso de la tecnología para acercar recursos a los estudiantes de la educación a distancia que favorezcan nuevos ambientes de aprendizaje que les permitan lograr un mejor rendimiento académico.

Es importante recordar lo que Einstein decía, pues es una verdadera locura seguir haciendo lo mismo y esperar resultados diferentes, la tecnología es un medio que si se usa adecuadamente nos sirve para crear Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) que permitirán diseñar actividades interactivas que logren que los estudiantes se sientan como los actores centrales dentro del proceso enseñanza- aprendizaje, actividades que requieren el uso y resolución de diversos materiales educativos que les permiten organizar sus tiempos y espacios, lo cual representa la principal ventaja de la educación a distancia.

## **CONCLUSIONES**

El desarrollar esta actividad me permitió identificar las características de los materiales educativos y el proceso que se lleva a cabo para su elaboración, entendiendo que para su diseño se debe tomar en cuenta el contexto, los gustos e intereses de los usuarios.

Para realizar este material educativo tuve que seguir algunas instrucciones fundamentales, basándome en lo investigado en las lecturas presentadas en la plataforma y en otras fuentes de consulta. Analizando y entendiendo la metodología del diseño de los materiales educativos con el uso de las TIC's pude realizar un crucigrama en el sitio web de EducaPlay que servirá para evaluar y reforzar los contenidos vistos durante el ciclo escolar en la asignatura de la entidad donde vivo de los estudiantes del tercer grado grupo C, de la escuela primaria "Lic. Benito Juárez" del municipio de Zumpahuacán.

Entiendo la responsabilidad que se debe tener para realizar en tiempo y forma cada una de las actividades que se establecen en las etapas para la producción del material (planeación, análisis, diseño, desarrollo y evaluación), con lo que se puede lograr incorporarlo con éxito para motivar e interesar a nuestros niños para que adquieran aprendizajes significativos lo que convierte a los materiales educativos en excelentes recursos dentro en el proceso enseñanza- aprendizaje.

## REFERENCIAS

GOBIERNO DE MÉXICO. (2020). Educación primaria. Recuperado el 21 de mayo de 2020 de: [https://www2.aefcm.gob.mx/que\\_hacemos/primaria.html](https://www2.aefcm.gob.mx/que_hacemos/primaria.html)

Talamantes, I. (2015). *Funciones de los materiales didácticos*. [Video]. Alojado en plataforma YouTube. Recuperado el 12 de mayo de 2020 de: [https://www.youtube.com/watch?v=f\\_aJdarbEtE](https://www.youtube.com/watch?v=f_aJdarbEtE)

UDEMEX. Universidad Digital del Estado de México. (2019). *Plataforma de la UDEMEX. Diseño de materiales educativos*. Unidad III. Materiales educativos en la educación a distancia. Recuperado el 15 de mayo de 2020 de: [https://aulas.udemex.edu.mx/pluginfile.php/35712/mod\\_resource/content/2/](https://aulas.udemex.edu.mx/pluginfile.php/35712/mod_resource/content/2/)

[nuevo/unidad 3 materiales educativos en la educacin a distancia.html](#)

UDEMEX. Universidad Digital del Estado de México. (2019). *Plataforma de la UDEMEX. Diseño de materiales educativos. Unidad IV. Etapas en la elaboración de materiales educativos.* Recuperado el 20 de mayo de 2020 de:

[https://aulas.udemex.edu.mx/pluginfile.php/35712/mod\\_resource/content/2/nuevo/unidad 4 etapas en la elaboracin de materiales educativos.html](https://aulas.udemex.edu.mx/pluginfile.php/35712/mod_resource/content/2/nuevo/unidad 4 etapas en la elaboracin de materiales educativos.html)

EducaplayTV (2019) Cómo generar un crucigrama en EducaPlay. Recuperado el 25 de mayo de 2020 de: <https://www.youtube.com/watch?v=Vn04WWYH5PE>

## ANEXOS



# ENHORABUENA HAS SUPERADO LA ACTIVIDAD

MAESTRIA\_DME\_DATOS HISTÓRICOS

▶ 1	TECUCIZTECATL	
▶ 2	MIGUELHIDALGO	?
▶ 3	PORFIRIODIAZ	?
▶ 4	FERROCARRIL	?
▶ 5	ZUMPAHUACAN	?
▶ 6	DIECISEIS	?
▶ 7	MIGRACION	
▶ 8	MOCTEZUMA	?
▶ 9	VIRUELA	?
▶ 10	CABALLO	?
▶ 11	FRAILES	?
▶ 12	TOLUCA	
▶ 13	CHINAMPAS	?
▶ 14	MEXICA	
▶ 15	MAIZ	



Magda Montoya

**100**  
PUNTOS

**01:30**  
TIEMPO

Compartir resultado:



Volver a jugar