



PERÚ

Ministerio
de Educación

Unidad de Gestión
Educativa Local-Azángaro

Área de Gestión
Pedagógica

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Azángaro, 15 de Noviembre del 2021.

OFICIO MÚLTIPLE N° 0189 - 2021 /ME/DREP/DUGELA/AGP/TIC

Señor (a) : DIRECTOR(A) DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA, SECUNDARIA y EBA

PRESENTE.-

Asunto : Remite Bases para el I Concurso de Creación de Contenidos Educativos Digitales - Experiencias Exitosas TIC 2021.

Referencia : a) Plan Anual de Trabajo TIC.
b) OFICIO N° 05-2021-2020-ME/DREP/DUGEL-A/ AGP-TIC

Tengo el agrado de dirigirme a usted con la finalidad de poner de su conocimiento sobre las Bases para el I Concurso de Creación de Contenidos Educativos Digitales - Experiencias Exitosas TIC 2021, en la que deben participar los Directivos, docentes, Docentes de Aula de Innovación Pedagógica de los niveles de primaria, secundaria y EBA, a llevarse a cabo de acuerdo al siguiente cronograma:

Actividades	Nov	Dic
Difusión en diversas plataformas de UGEL Azángaro.	Del 15 al 19 noviembre	
Inscripción de participantes		Del 01 al 03 diciembre
Publicación de productos presentados		06 de diciembre
Evaluación de contenidos educativos digitales por el jurado		08 y 09 de diciembre
Publicación en portal de la UGEL Azángaro de las listas ganadoras		10 de diciembre

Sin otro particular aprovecho la oportunidad para reiterarle a Ud. las consideraciones más distinguidas.

Atentamente,




Prof. Jhone Marieni Borda Pilco
DIRECTORA
UGEL AZÁNGARO

JMBP/DUGELA
ECV/AGP
MUPME TIC-SIAGIE
C.c/Arch.

Bases para creación de contenidos educativos digitales



El presente documento presenta las condiciones para que los docentes presenten la producción de sus contenidos educativos digitales.

BASES PARA EL I CONCURSO VIRTUAL DE EXPERIENCIAS EXITOSAS EN EL USO Y APLICACION DE LAS TIC, PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES EN TIEMPOS DE PANDEMIA.

I. INTRODUCCION

La Unidad de Gestión Educativa Local de Azángaro, a través del área de Tecnologías de Información y Comunicación, con la firme convicción de que la mejora de su labor impacte positivamente en el logro de los aprendizajes en los estudiantes

En el presente año, frente a esta educación virtual a distancia, los docentes de aula han venido desarrollando y aplicando experiencias educativas TIC, lo cual constituyó una estrategia importante que ha permitido visibilizar el aporte pedagógico de los maestros al responder a las necesidades educativas de los estudiantes y que la producción de contenidos educativos digitales pertinentes a su contexto brindaba oportunidades de aprendizaje con TIC a sus estudiantes.

La Dirección de Innovación Tecnológica en Educación (DITE) en virtud del Decreto Supremo N° 001-2015-MINEDU que aprobó el Reglamento de Organización y Funciones del Minedu y en el marco de la Ley 29944; Ley de reforma magisterial que propone reconocer al docente por su conducta meritoria y el Marco del Buen Desempeño Docente (MBDD) que establece que los maestros sean capaces de utilizar recursos y tecnologías diversas y accesibles en función al propósito de la sesión de aprendizaje así como crear, seleccionar y organizar diversos recursos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes; desarrolla el proceso de recopilación de contenidos educativos digitales producidos por la comunidad virtual de docentes productores a fin de promover la producción de contenidos educativos digitales y su aprovechamiento en el proceso de aprendizaje.

II. PRESENTACION

El Concurso de Experiencias Educativas TIC desarrollados por los docentes, constituye una estrategia formativa que promueve el desarrollo de competencias digitales en los docentes y de los desempeños contenidos en el MBDD, permitiendo un reconocimiento a la labor docente al producir CED pertinentes y contextualizados que contribuyan a la formación integral de los estudiantes, potenciando los diversos aprendizajes establecidos en el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB).

A su vez, busca sensibilizar a la comunidad educativa sobre la importancia del uso y aprovechamiento de las TIC en el logro de los aprendizajes de los estudiantes al atender con pertinencia sus diferentes necesidades de aprendizaje en sus diferentes modalidades.

La creación de contenidos educativos digitales, al ser una estrategia que involucra a docentes de las distintas modalidades de la educación básica a nivel del ámbito de la UGEL Azángaro, favorece el desarrollo de los diferentes enfoques transversales señalados en el CNEB, la revaloración del patrimonio cultural y la promoción de una ciudadanía ambientalmente responsable.

III. FINALIDAD

Reconocer y difundir la producción de contenidos educativos digitales elaboradas por la comunidad virtual de docentes productores, orientados al aprovechamiento de las TIC en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de instituciones educativas de la educación básica de la UGEL Azángaro.

IV. DEFINICION DE CREACIÓN DE CONTENIDOS EDUCATIVOS DIGITALES

La creación de contenidos educativos digitales es el proceso por el cual el docente, haciendo uso de una herramienta digital, representa datos e información en formato digital con intencionalidad pedagógica, la misma que debe partir de la identificación de las necesidades u oportunidades de aprendizaje de los estudiantes, plantear como propósito el desarrollo pertinente de las competencias de los estudiantes previstas en el currículo nacional de la educación básica encaminándose hacia niveles de progresión cada vez más complejos, por lo que necesitan ser coherentes con la naturaleza del resultado esperado y, supone además, satisfacer las necesidades y expectativas de los aprendizajes de los estudiante en un marco ético y técnico que incluya criterios de calidad y pertinencia.

V. BASE NORMATIVA

- Ley N.° 28044, Ley General de Educación.
- Ley N.° 29944, Ley de Reforma Magisterial.
- Decreto Supremo N.° 011-2012-ED, Reglamento de la Ley General de Educación.
- Decreto Supremo N.° 004-2013-ED, Reglamento de la Ley de Reforma Magisterial.
- Resolución Ministerial N.° 281-2016-MINEDU, que aprueba el Currículo Nacional de la Educación Básica y su modificatoria aprobada por Resolución Ministerial N.° 159-2017-MINEDU.
- Resolución Ministerial N.° 649-2016-MINEDU, que aprueba el Programa Curricular de Educación Inicial, el Programa Curricular de Educación Primaria y el Programa Curricular de Educación Secundaria.
- Resolución Ministerial N.° 273-2020-MINEDU, que aprueba las “Orientaciones para el desarrollo del año Escolar 2021 en instituciones educativas y programas educativos de la Educación Básica”.
- Decreto Supremo 001-2015-MINEDU que aprueba el Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de Educación

VI. OBJETIVOS

6.1 OBJETIVO GENERAL

Contribuir en la formación integral de los estudiantes de la educación básica, a través del aprovechamiento de las TIC en su proceso de aprendizaje.

6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los productos elaborados por la comunidad virtual de docentes productores que respondan a criterios de calidad
- Impulsar la producción permanente de contenidos educativos digitales en los docentes de educación básica, a fin de favorecer el aprovechamiento pedagógico y la mejora de los aprendizajes de los estudiantes.
- Reconocer el desempeño y la innovación pedagógica de los docentes, a fin de fomentar el constante fortalecimiento de las competencias digitales que buscan mejorar los aprendizajes de sus estudiantes.
- Difundir la producción de contenidos educativos digitales para su empleo por la comunidad educativa de la educación básica, a través del portal de la UGEL Azángaro.

VII. ALCANCE DE LA JORNADA

El concurso de creación de contenidos educativos digitales tiene alcance para todos los docentes del ámbito de la UGEL Azángaro:

- Unidad de Gestión Educativa Local de Azángaro
- Instituciones Educativas (IIEE) públicas de educación básica
- Docentes de aula de IIEE.

VIII. PARTICIPANTES

El proceso está dirigido a docentes de IIEE de educación básica pública del nivel primaria, secundaria y EBA, en condición de nombrados o contratados.

IX. REQUISITOS

Para participar en el concurso de creación de contenidos educativos digitales, el participante debe cumplir los siguientes requisitos:

Ser docente en ejercicio de educación básica. Laborar en una IE pública.

X. CATEGORÍAS

Las categorías y subcategorías para participar en la recopilación de contenidos educativos digitales se organizan según la modalidad, nivel/ciclo educativo, área curricular y grado, como se describe en la siguiente tabla:

- Categoría "A": Docentes del Nivel de Educación Primaria.
- Categoría "B": Docentes del Nivel de Educación Secundaria.
- Categoría "C": Docentes de EBA.

CATEGORÍA	ÁREA CURRICULAR
A	<ul style="list-style-type: none"> ✓ PERSONAL SOCIAL ✓ ED. FÍSICA ✓ COMUNICACIÓN ✓ ARTE Y CULTURA ✓ MATEMÁTICA ✓ CIENCIA Y TECNOLOGÍA ✓ EDUCACIÓN RELIGIOSA
B	<ul style="list-style-type: none"> ✓ DESARROLLO PERSONAL CIUDADANÍA Y CÍVICA ✓ CIENCIAS SOCIALES ✓ EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO ✓ ED. FÍSICA ✓ COMUNICACIÓN ✓ ARTE Y CULTURA ✓ INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA ✓ MATEMÁTICA ✓ CIENCIA Y TECNOLOGÍA ✓ ED. RELIGIOSA ✓ TUTORÍA
C	<ul style="list-style-type: none"> ✓ INTERMEDIO ✓ AVANZADO

XI. CRONOGRAMA

Actividades	Nov	Dic
Difusión en diversas plataformas de UGEL Azángaro.	Del 15 al 19 noviembre	
Inscripción de participantes		Del 01 al 03 diciembre
Publicación de productos presentados		06 de diciembre
Evaluación de contenidos educativos digitales por jurado		08 y 09 de diciembre

Publicación en portal de la UGEL Azángaro de las listas ganadoras		10 de diciembre
---	--	-----------------

XII. INSCRIPCIÓN DE LA POSTULACIÓN

La convocatoria de este proceso se realiza exclusivamente por el portal de la UGEL Azángaro y sus redes sociales, haciendo la invitación a todos los docentes del nivel primaria, secundaria y EBA.

La inscripción es individual y se realiza a través del formulario habilitado para este evento cumplimentando y remitiendo su ficha de inscripción respectiva prevista en el anexo N° 01 adjuntando debidamente llenada y firmada, para la verificación de requisitos establecidos.

Link del formulario de inscripción: <https://forms.gle/ppCCRxMFnjfBu3SV6>

XIII. REGISTRO DE PARTICIPACIÓN

El participante debe tener presente que la sola inscripción no asegura su participación, puesto que ésta depende del cumplimiento de los requisitos señalados en el numeral IX de la presente Base.

En ese sentido, completada la etapa de inscripción procederá a la de registro.

En esta etapa de registro, el docente participante deberá alcanzar el anexo N° 02 y adjuntar la carta de autorización de publicación del anexo N° 03, debidamente llenada y firmada.

Para culminar el proceso de registro del Contenido Educativo Digital, el participante deberá adjuntar el archivo fuente.

XIV. MODALIDADES DE PARTICIPACIÓN

El docente participa en forma individual y al momento de presentar su producción deberá precisar la categoría: nivel/ciclo educativo, área curricular y grado. No se aceptará participaciones grupales.

XV. TIPOS DE MATERIAL

La participación se realiza teniendo en cuenta el tipo de material a presentar, que debe ser:

Objeto de aprendizaje: es un recurso educativo digital que presenta cinco componentes:

- (1) **Propósito**, que exprese explícitamente lo que el estudiante va a aprender,
- (2) **Contenidos**, referidos a los conocimientos y sus múltiples formas de representarlos,
- (3) **Actividades de aprendizaje**, las que guiarán a los estudiantes a los propósitos propuestos,
- (4) **Evaluación**, que permita verificar el aprendizaje logrado y

(5) **Elementos de contextualización que permitan reutilizar el objeto en otros escenarios**, por ejemplo: textos de introducción, el tipo de licenciamiento y los créditos del objeto.

XVI. CARACTERÍSTICAS DEL CONTENIDO DIGITAL POR CATEGORÍA

Los contenidos educativos digitales presentados por los docentes participantes, en su proceso de diseño y elaboración deben responder a las siguientes características:

- Partir de la identificación de las necesidades u oportunidades de aprendizaje de sus estudiantes.
- Plantear el desarrollo pertinente de las competencias de los estudiantes previstos en el Currículo Nacional de la Educación Básica encaminándose hacia niveles de progresión cada vez más complejos por lo que necesitan ser coherentes con la naturaleza del resultado esperado.
- Satisfacer las necesidades y expectativas de los aprendizajes de los estudiantes en un marco ético y de pertinencia.
- Abordar un aprendizaje de un área curricular y grado específico, según la categoría elegida.

XVII. PROHIBICIONES

Cualquiera que sea el tipo de contenido y la categoría de inscripción, está completamente prohibido que todo o parte del contenido educativo digital presente información o sugiera actividades que trasgreda normas o reglamentos como:

- El Artículo 19º de la Ley N° 30407, Ley de Protección y Bienestar Animal. Estudio de toxicidad inducida como sustancias tóxicas conocidas que puede causar dolor, angustia o muerte, incluyendo, aquellos que usan alcohol, lluvia ácida, insecticida, herbicida, metales pesados, etc.
- Experimentos presa/depredador.
- Está prohibido publicar o presentar información o fotografías de personas sin consentimiento escrito.
- Está prohibido todo contenido educativo digital que contenga investigaciones que involucren microorganismos potencialmente peligrosos (incluyendo bacterias, virus, hongos y parásitos), tejido fresco/congelado, sangre o fluidos corporales obtenidos a partir de los seres humanos y/o vertebrados.
- Está prohibido todo contenido educativo digital que contenga o promueva experimentos con venenos, drogas, equipos y sustancias peligrosas (armas de fuego y de cualquier tipo, municiones, balas, pólvora, explosivos).
- La realización de actividades que puedan provocar incendios, accidentes o que pongan en peligro a las personas y/o instalaciones como, por ejemplo: el uso de sustancias inflamables (combustibles u otros), experimentos químicos con sustancias peligrosas o la puesta en marcha de motores de explosión interna.
- Utilizar baterías y acumuladores con celdas abiertas u otros dispositivos peligrosos.
- Está prohibido que todo contenido educativo digital involucre la administración, consumo, distribución o aplicación de alguna sustancia o alimento en seres humanos.

- Está prohibido el plagio parcial o total en cualquier contenido educativo digital, sea de publicaciones preexistentes o publicados en este proceso.

XVIII. LA COMISIÓN ORGANIZADORA

La comisión organizadora del concurso de creación de contenidos educativos digitales producido por los docentes productores, está conformado por el Equipo de Tecnologías de Información y Comunicación de la UGEL Azángaro.

Sus funciones son:

- Selección de los miembros del jurado calificador que garantice una justa evaluación, transparencia e imparcialidad del proceso.
- Dotación de los materiales de oficina necesarios para la evaluación.
- Ejecutar su plan de trabajo, que incluye organizar, convocar, difundir y evaluar el desarrollo del concurso de creación de contenidos educativos digitales.
- Elaborar un informe final para proceder a otorgar los reconocimientos correspondientes a docentes de las IIEE de Educación básica.

XIX. JURADO CALIFICADOR

Son designados por la Comisión Organizadora y está conformado como mínimo por dos miembros, según la categoría del producto.

Funciones:

- Calificar los productos siguiendo los criterios de evaluación del numeral XX declarando ganador a todos los que cumplan dichos criterios en cada categoría.
- Registrar las calificaciones y comunicar a la comisión organizadora, mediante un acta de resultados.

XX. EVALUACIÓN DE LOS TRABAJOS: CRITERIOS TÉCNICOS Y PEDAGÓGICOS

La evaluación de los trabajos presentados se realiza considerando la siguiente matriz de calidad:

CRITERIO	PUNTAJE	DESCRIPTORES	CALIFICACIÓN
Enfoque por competencias	2	Facilita el desarrollo de competencias del Currículo Nacional Vigente.	
	2	Facilita la comprensión del enfoque por competencias	
	2	Mobiliza desempeños de los estándares de aprendizaje del Currículo nacional vigente	
	2	Facilita la comprensión de los desempeños de los estándares de aprendizaje	

Enfoques transversales	2	Facilita la reflexión alrededor de los enfoques transversales	
Organización de los contenidos	2	Presenta información que permite la construcción de conocimientos	
	2	Los contenidos son presentados de manera clara facilitando la correcta comprensión por parte de los usuarios a los que va dirigido, según sus necesidades o modalidad	
	2	Permite generar oportunidades para nuevos aprendizajes	
Rigurosidad de los contenidos	2	Presenta información estructurada, es decir organizada de tal forma que permita visualizar las partes y el todo a través de un índice, esquemas u otros.	
	2	La información se presenta en un lenguaje claro y comprensible para el estudiante del grado, ciclo o edad al que está dirigido, manteniendo claridad conceptual y rigor académico.	
	2	La información presentada es precisa según el contenido de aprendizaje, vigente y exacta, es decir la información es correcta y no presenta errores.	
Desarrollo de contenidos	2	Existe coherencia entre la información o indicaciones y lo que se observa, escucha o lee en el material digital, según corresponda.	
	2	Evita mensajes ofensivos que agredan o se refieran de manera irrespetuosa a personas, grupos u organizaciones sociales, religiosas o étnicas, así como que promuevan actitudes contrarias a los derechos humanos, la equidad de género, discapacidad, diversidad y valores éticos.	
	2	Evita incorporar imágenes o textos que favorezcan o perjudiquen a personas que se encuentren en ejercicio del poder público o sobre acciones gubernamentales en curso.	
	2	Evita la presentación de información, imágenes o actividades que alienen la violencia, y contravengan o se contrapongan a una cultura de paz, a los valores éticos, a los derechos humanos o cualquier precepto legal vigente.	
Pertinencia al contexto	2	Posibilita aprendizajes teniendo en cuenta los diversos contextos educativos	
	2	El nivel de dificultad y cantidad de las temáticas presentadas están de acuerdo a las características del usuario al que está dirigido, según corresponda.	
	2	La forma de abordar las temáticas (información, imágenes, organizadores, gráficos, etc.), está de acuerdo a las características y necesidades de los estudiantes según los distintos contextos y modalidades educativas.	
	2	Los medios y recursos visuales, textuales, audibles, etc. son pertinentes a los propósitos de aprendizaje.	
Diversidad de necesidades de aprendizaje	2	Permite atender necesidades diferenciadas de aprendizaje de los usuarios	

Inclusión de saberes locales	2	Considera los saberes: familiar, local, regional, nacional o mundial teniendo como referencia el contexto	
Derecho de autor	2	Menciona los autores de la creación de los componentes del material educativo.	
Licencia de uso	2	Especifica las condiciones de la licencia de uso.	
Facilitación del uso	2	Presenta una guía digital o impresa sobre el uso, según corresponda	
Corrección de estilo	2	El contenido está desarrollado en forma adecuada con propiedad, coherencia, cohesión y corrección lingüística	
Citado de fuentes de información	2	Presenta las referencias empleando los estándares vigentes de estilo y formato.	
Línea gráfica	2	La información (fotografía, ilustración, animaciones, videos, audios, simulaciones) de distinta naturaleza cumple con una intención formativa	
Composición	2	El estilo gráfico integra fotos, animaciones, videos, audios, simulaciones y/o textos de manera ordenada	
	2	La interrelación entre, audios, colores, animaciones y/o texto permite que se vea claramente el contenido	
Navegación	2	Presenta menú de navegación o camino de migas, según corresponda.	
	2	Presenta elementos de accesibilidad web, según corresponda	
	2	Presenta botón de inicio y/o salida	
Reusabilidad	2	Es compatible con diversos dispositivos digitales	
	2	Es compatible con diversos sistemas operativos	
	2	Es compatible con diversos navegadores	
Portabilidad	2	Permite ser transportado en cualquier dispositivo portable	
	2	Puede ser usado de manera online u offline	
Robustez	2	No presenta errores en el funcionamiento	
TOTAL			

Puntaje en letras: _____

XXI. RECONOCIMIENTO

Los participantes de contenidos educativos digitales que resulten ganadores, obtendrán el siguiente reconocimiento:

- Resolución de Felicitación emitido por la UGEL AZÁNGARO.
- Publicación del producto ganador en el portal educativo UGEL AZÁNGARO.
- Premio a los primeros lugares de cada categoría.

XXII. FINANCIAMIENTO

Los costos de participación son financiados por cada participante. La UGEL Azángaro no cubrirá la licencia de ningún software, que requiera el docente participante o algún costo que se derive de su participación.

XXIII. NORMAS ÉTICAS Y DISCIPLINARIAS

Los docentes al momento de su registro incluyen una declaración ética (anexo N° 04), en la que declaran que no existirá fraude o plagio en la elaboración del proyecto.

La falsificación de datos o el plagio de proyecto serán de plano rechazados por la Comisión Organizadora y conllevará a la cancelación inmediata de la participación del docente comprometido en tales actos.

COMISIÓN DE ÉTICA Y DISCIPLINA

La comisión de ética y disciplina tendrá como función:

- Resolver los reclamos que se presenten durante todo el proceso, teniendo en cuenta que el fallo de la comisión es inapelable.
- La Comisión deberá reunirse para evaluar los reclamos que se hayan presentado y deberán levantar un acta sobre los acuerdos y la resolución del reclamo.
- La Comisión deberá dar respuesta a los reclamos en un máximo de 02 días calendarios.
- La Comisión de ética y disciplina deberá estar conformada por dos especialistas designados por el Jefe de Gestión Pedagógica.

XXIV. PROPIEDAD INTELECTUAL O DERECHOS DE AUTOR Y DIVULGACIÓN DE TRABAJOS

Los participantes conservarán la titularidad de los derechos de autor sobre los productos presentados. Asimismo, a través del anexo N° 03 autorizan al Ministerio de Educación, para su publicación, edición, reproducción, traducción, comunicación al público, distribución y disposición de dichos productos por medios electrónicos (como en CDROM y en bases de datos, propias o de terceros), y a través de páginas electrónicas, las veces que considere necesarias, de forma exclusiva durante el plazo de cinco (05) años contados, desde la fecha de publicación de los resultados de la premiación nacional, libre de regalías, siempre que, se mencione expresamente el nombre de los docentes autores de los respectivos productos.

XXV. INFORMACIÓN DE CONTACTO

Para responder las consultas sobre el Concurso de Creación de Contenidos Educativos Digitales 2021, comunicarse en los siguientes canales:

UGEL AZÁNGARO

Correo Electrónico: ticcontenidosdigitales@gmail.com o WhatsApp 982342345.

Para información del concurso ingresar al portal web: <http://www.ugelazangaro.gob.pe>

XXVI. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

La Comisión Organizadora es la encargada de garantizar el cumplimiento de las presentes Bases y decidirá sobre todos los aspectos no regulados en las presentes Bases, a criterios de conciencia y justicia que puedan presentarse durante el periodo de ejecución.

Al final del desarrollo, la comisión organizadora, remitirá al despacho de la JAGP el informe final de la actividad.

XXVII. RESULTADOS Y PREMIOS

El comité organizador será el responsable de publicar los resultados finales en el portal de la UGEL Azángaro y realizar las premiaciones a los ganadores en las 3 categorías.

CONCURSO EXPERIENCIAS EXITOSAS TIC 2021	NÚMERO DE GANADORES ETAPA UGEL			PREMIOS Y ESTÍMULOS		
	1° PUESTO	2° PUESTO	3° PUESTO	1° PUESTO	2° PUESTO	3° PUESTO
CATEGORÍA A	1	1	1	- Disco duro externo	- Disco duro externo	- Auricular
CATEGORÍA B	1	1	1	- Disco duro externo	- Disco duro externo	- Auricular
CATEGORÍA C	1	1	1	- Disco duro externo	- Auricular	

ANEXOS

ANEXO 1: FICHA DE INSCRIPCIÓN

Datos de la IE donde labora el docente

DRE		UGEL	
Nombre			
Código Modular		Tipo de Gestión	
Nivel		Teléfono o Celular	
Dirección			
Región		Provincia	
Distrito			

Datos del docente participante

Tipo de documento		Número de Documento	
Apellido Paterno		Apellido Materno	
Nombre		Especialidad	
Teléfono fijo		Celular	
Correo electrónico			

FIRMA DEL DOCENTE

Nombres y apellidos:

Dni :

Teléfono:

En la ciudad de , , de de 2021

ANEXO 2: FICHA TÉCNICO-PEDAGÓGICA PARA REGISTRO DE PARTICIPANTES

Identificación del material

*Nombre del material: _____

*Tipo de material: Objeto de aprendizaje

*Créditos: _____

(Escriba el nombre del propietario del material)

*Licenciamiento del contenido: SI () NO ()

(Acepta que los contenidos del material estén bajo la licencia Creative Commons)

*Área curricular que responde el material:

- Matemática/Lógico matemática
- Comunicación/Comunicación integral
- Comunicación en lengua originaria
- Castellano como segunda lengua
- Inglés/Idioma extranjero
- Arte y cultura
- Ciencias sociales
- Desarrollo personal, ciudadanía y cívica
- Educación física
- Educación religiosa
- Ciencia y tecnología / ciencia, ambiente y salud
- Educación para el trabajo

(Seleccione la categoría a la que pertenece el material a presentar)

*Grado sugerido para el material:

- 1º primaria
- 2º primaria
- 3º primaria
- 4º primaria
- 5º primaria
- 6º primaria

- 1º secundaria
- 2º secundaria
- 3º secundaria
- 4º secundaria
- 5º secundaria
- EBA

(Seleccione el grado a participar)

*Descripción General del Contenido:

(Describa en máximo 250 palabras el contenido del material)

Propuesta pedagógica de uso del material

*Aprendizajes que busca desarrollar el contenido:

(Escriba el propósito educativo del material. Este propósito debe hacer referencia al para qué del uso del material en el aula)

*Competencias, capacidades, estándares, desempeños asociados: (relacionar las competencias que desarrolla el contenido:

(Indique las competencias, capacidades, estándares, desempeños o enfoques transversales que pretende desarrollar con el material presentado)

Puede revisar CNEB, Lineamientos Curriculares, Competencias TIC para el desarrollo profesional docente, entre otras.

*Tipo de contenido (saberes: procedimentales, actitudinales, conceptuales) que queremos transmitir

*Secuencia en que se presenta los contenidos

*Las estrategias más adecuadas para transmitir el contenido

*Definir los contenidos curriculares que los estudiantes aprenden con el material

Componente Técnico

*Instrucciones para la instalación

*Funcionalidad

- Offline
 Online

(Seleccione la funcionalidad o disponibilidad del material)

Peso de la aplicación instalada:

(Escriba el peso de la aplicación UNA VEZ INSTALADA)

*Tipo de Sistema Operativo requerido:

- Windows
 Android
 Linux
 Ios

(Seleccione el tipo de sistema operativo requerido para ejecutar el material)

ANEXO 3: AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Yo, _____, identificado (a) con DNI N° _____,

otorgo mi consentimiento al Ministerio de Educación para la publicación, edición, reproducción, traducción, difusión de los contenidos educativos digitales elaboradas para participar en el Concurso de Creación de Contenidos Educativos Digitales 2021 por un periodo de cinco (05) años contados desde la fecha de publicación de los resultados finales, sin restricción de la ubicación geográfica y libre de regalías, a condición de que se me mencione en calidad de autor de los respectivos productos.

La presente autorización se otorga a fin de que la publicación, edición, reproducción, traducción, difusión, se utilicen principalmente para fines de la enseñanza o de la promoción de programas educativos impartidos por el Ministerio de Educación. Asimismo, se me ha informado que los proyectos serán recopilados en las actividades educativas realizadas por el Ministerio de Educación.

Declaro que he recibido una copia de este formulario de autorización.

FIRMA DEL DOCENTE

Nombres y apellidos:

Dni :

Teléfono:

En la ciudad de , , de de 2021

Nota:

El presente formulario se emite considerando lo dispuesto en el Decreto Legislativo N° 822, Ley sobre el Derecho de autor y sus disposiciones complementarias.

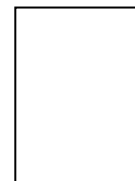
ANEXO 04: DECLARACIÓN ÉTICA

Declaro tener conocimiento de toda la información y normas generales para la inscripción, registro y participación del concurso de creación de contenidos educativos digitales 2021, declaro igualmente que el producto que presento corresponde a mi creatividad y autoría y no corresponde a un producto total o en parte realizado por otra(s) persona(s). Además, los datos contenidos en el proyecto no son falsos y no contravienen normas o reglamentos vigentes.

En la ciudad de _____, _____ de _____ de 2021

Firma del docente

Nombres y apellidos



huella dactilar