



ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO

La escuela debe acoplar el proyecto de acuerdo a su organización interna. Se sugiere lo siguiente:

- Tener un coordinador del proyecto.
- Solicitar a los maestros la elaboración de guiones de objetos de aprendizaje usando la forma diseñada para ello.
- El coordinador debe revisar los guiones y regresar a los maestros en caso de que requieran correcciones.
- El personal de informática, o si su escuela cuenta con áreas de digitalización se encargará de la producción del objeto de aprendizaje.
- El objeto producido será revisado y usado por los maestros, en caso de requerir algún ajuste se regresará a producción.

NOTA IMPORTANTE: En el momento en el que el coordinador de implantación activa el módulo de “digitalización” los objetos de aprendizaje creados desde las materias se comparten a otros maestros y el proyecto pasa a ser institucional. Los maestros podrán empezar a crear objetos de aprendizaje y el personal de cómputo (con permiso de digitalización) podrán auxiliarles en la digitalización de imágenes, audio y video.

El proyecto siempre ubicará los objetos de aprendizaje dentro de las materias y temas correspondientes.

CLAVE	PRIMER SEMESTRE	HRS	OBJETOS
11	BASES FILOSÓFICAS, LEGALES Y ORGANIZATIVAS DEL SISTEMA EDUCATIVO MEXICANO	0	0
12	PROBLEMAS Y POLÍTICAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA	0	0
13	PROPOSITOS Y CONTENIDOS DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR	0	0
14	DESARROLLO INFANTIL I	0	0
15	ESTRATEGIAS PARA EL ESTUDIO Y LA COMUNICACIÓN I	0	0
19	ESCUELA Y CONTEXTO SOCIAL	0	0
210	INGLES I	0	0
211	COMPUTACION I	2	0
212	GRUPOS Y TALLERES	0	0
		2	0
CLAVE	SEGUNDO SEMESTRE	HRS	OBJETOS
21	LA EDUCACION EN EL DESARROLLO HISTORICO DE MEXICO I	0	0
22	DESARROLLO PERCO Y PRECOMOTOR I	0	0
23	ADQUISICION Y DESARROLLO DEL LENGUAJE I	0	0
24	DESARROLLO INFANTIL II	0	0
25	ESTRATEGIAS PARA EL ESTUDIO Y LA COMUNICACIÓN	0	0
29	INICIACION AL TRABAJO ESCOLAR	0	0
210	INGLES II	0	0
211	COMPUTACION II	0	0
212	GRUPOS Y TALLERES	0	0
		0	0
CLAVE	TERCER SEMESTRE	HRS	OBJETOS
31	LA EDUCACION EN EL DESARROLLO HISTORICO DE MEXICO II	0	0
32	DESARROLLO PERCO Y PRECOMOTOR II	0	0



Si los maestros conocen las maquetas de que se dispone se podrá agilizar mucho la producción.
 Si un patrón no queda siempre debe tenerse la posibilidad de crear uno nuevo.
 Se puede usar código de colores para video, audio, textos, fotos, etc.

SELECCIONE EL TIPO DE PANTALLA A AGREGAR

INICIO			
EXPOSITIVA			
GLOSARIO			
MATERIAS			
VIDEO			
EQUIPOS			
JUEGOS			

Se recomienda dar mayor peso a la opinión de los maestros sobre la de los técnicos en informática pues el proyecto es educativo.

