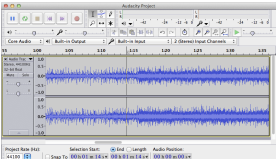




Medios digitales para el proyecto a presentar por los referentes: un plan "OFFLINE"

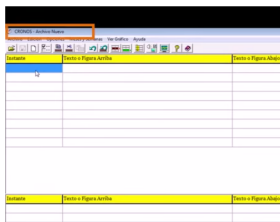
MEDIOS DIGITALES	POTENCIALIDADES PARA SU INCORPORACIÓN EN SITUACIONES DE ENSEÑANZA	HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN
 Guardar páginas web	Mecanismo de búsqueda de información en la web. Selección de páginas web pertinentes. *Descarga de tutoriales de una página web para el uso "offline" en el aula. Disparador áulico a través de un link como continuidad pedagógica para tarea en el hogar. Link de descarga con los contenidos y las actividades.	Realización de un cuestionario con resumen y puestas en común desde los diferentes puntos de vista de los alumnos. Realización de mapas conceptuales.
 Guardar vídeos o audios		
 TUX PAINT	Editor de imágenes, para la producción de afiches o medios visuales de divulgación.	Se evalúa la pertinencia, la claridad de lo que se quiere transmitir.
MULTIMEDIA  AUDACITY	Herramienta óptima para la realización de entrevistas, audiolibros, edición de audios para incorporar a material videográfico, para realizar enlatados para radio escolar, radioteatro, etc.. Promueve la oralidad en	Autoevaluación, socialización de pruebas pilotos y ensayos, encuestas tabuladas de opinión sobre los productos surgidos de los proyectos.



	producciones desde cualquier área, trabajando la expresión oral, la dicción, la entonación, como así la capacidad selectiva de recorte para la edición de audios.	
MULTIMEDIA  AVIDEMUX  FILMORA	compilación y producción de videos de contenidos trabajados	Busqueda de informacion compilacion preproduccion produccion postproduccion evaluacion de todo el proceso y el resultado
PROGRAMACIÓN  SCRATCH	• FAVORECE EL PENSAMIENTO ORIENTADO A LA PROGRAMACIÓN A TRAVÉS DE LA ABSTRACCIÓN . • LA MODULARIZACIÓN DE LOS PROBLEMAS PERMITE RESOLVER EL TODO EN PARTES. • PROMUEVE EL ENFOQUE SISTÉMICO.	➤ SE PUEDE EVALUAR DE MANERA GRUPAL MEDIANTE EL DEBATE REFLEXIVO, RESULTADO DE LA EXPOSICIÓN DE LAS DISTINTAS ESTRATEGIAS DE RESOLUCIÓN PRODUCIDA POR LOS ALUMNOS. ➤ LA EVALUACIÓN DE MANERA INDIVIDUAL SERÁ DADA POR LA ESTRATEGIA UTILIZADA POR CADA ALUMNO PARA RESOLVER LOS PROBLEMAS.
PROGRAMACIÓN  PILAS BLOQUES		



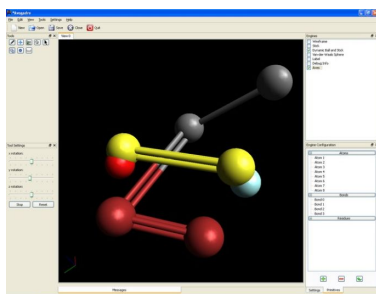
CIENCIAS SOCIALES



tutorial cronos

CRONOS

CIENCIAS NATURALES



AVOGADRO

CIENCIAS NATURALES



CELESTIA

Análisis de las moléculas y visualización de sus estructuras.

Permite en forma virtual manipular átomos para formar enlaces químicos. Esto facilita que el alumno asimile conceptos en forma más rápida.

A partir de un enlace específico solicitado el alumno debería interactuar con la aplicación hasta lograr formar dicho enlace.