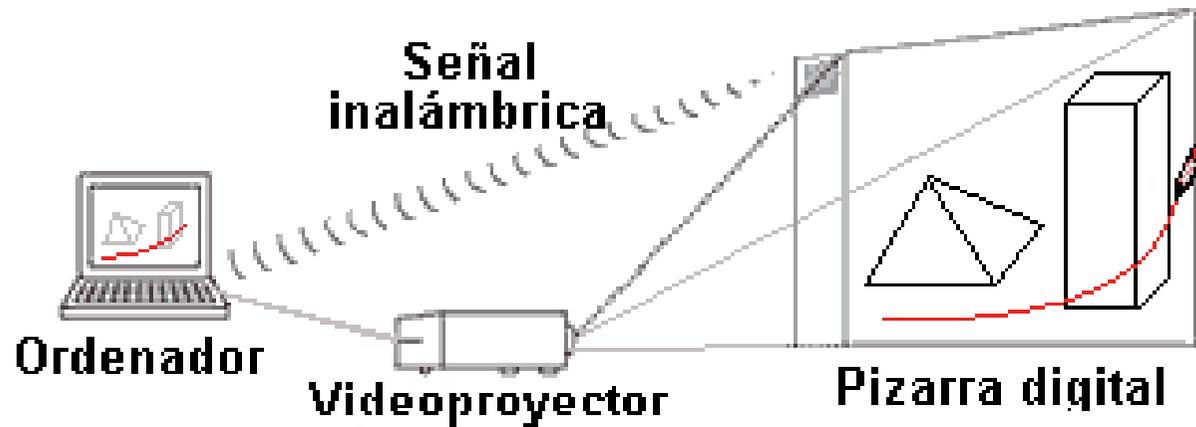


INTEGRACIÓN DE RECURSOS Y PIZARRAS DIGITALES EN EDUCACIÓN SECUNDARIA



David Cervera Olivares



Los cables que necesitamos para la conexión son:

- **usb**, ordenador - pizarra
- **vga**, (macho-macho) ordenador - proyector de vídeo
- **jack – jack**, ordenador – pizarra (o altavoces) , para reproducir sonido.



*¡Es genial! ...
Podéis acceder a infinitas bases
de datos sobre ciencias, humanidades,
arte, imágenes, videos... Conectar con
universidades de todo el mundo ...*

*En cuanto vuelva la luz
os lo muestro*



¿ ¿ ¿ Una pizarra digital
sustituye en su
totalidad a la pizarra y
la tiza ? ? ?

¿Por dónde empiezo?

Quiero usarla, pero ¿cómo?

¿Qué se supone que debo hacer?

¡ ¡ ¡ CUIDADO !!!
Con ese boli ¡NO!

¡Es sólo una pizarra!
Manos a la obra, hay que aprender haciendo.
Por aquí pone que para empezar hay que calibrar. Ante la duda calibrar.

¿Tengo que usarla?

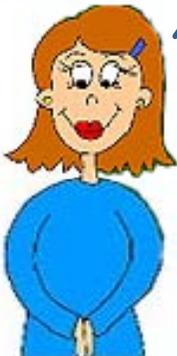
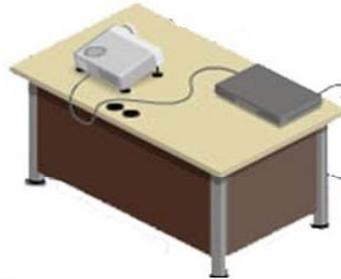
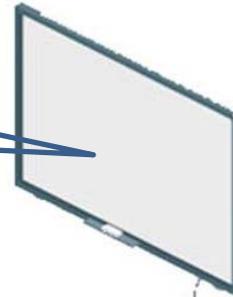
¿Y qué hago con todo el material que tengo? Mis pdf, PowerPoint, esquemas y dibujos.

Hay que buscar información y apoyo en la red. Otros han pasado por lo mismo.

¡Vaya vocabulario! Rotafolio, paquete, ...¿en qué idioma estamos hablando?

Hay que organizarse y guardarlo todo, incluso con copia de seguridad. Realmente Internet es una herramienta si la sabemos aprovechar. La clave está en buscar, compartir y preguntar.

Recordar que si algo falla lo mejor es apagar y encender de nuevo.



BUENAS PRÁCTICAS EN EL USO DE LAS TIC

Lo relevante debe ser siempre lo educativo, no lo tecnológico. en qué medida la tecnología sirve para mejorar la calidad del proceso de enseñanza.

Las TIC no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje ni generan automáticamente innovación educativa.

Con un método de enseñanza expositivo, las TIC refuerzan el aprendizaje por recepción. Con un método de enseñanza constructivista, las TIC facilitan un proceso de aprendizaje por descubrimiento.

Utilizar las TIC tanto como recursos de apoyo para el aprendizaje como para la adquisición y desarrollo de competencias digitales.

El alumnado aprenda "haciendo cosas" con la tecnología. Buscar datos, manipular objetos digitales, crear información en distintos formatos (documentos, imagen, audio, video), comunicarse con otras personas resolver problemas, leer documentos, contestar cuestionarios, trabajar en equipo, etc.

Propiciar que el alumno desarrolle con las TIC tareas de naturaleza intelectual y social.

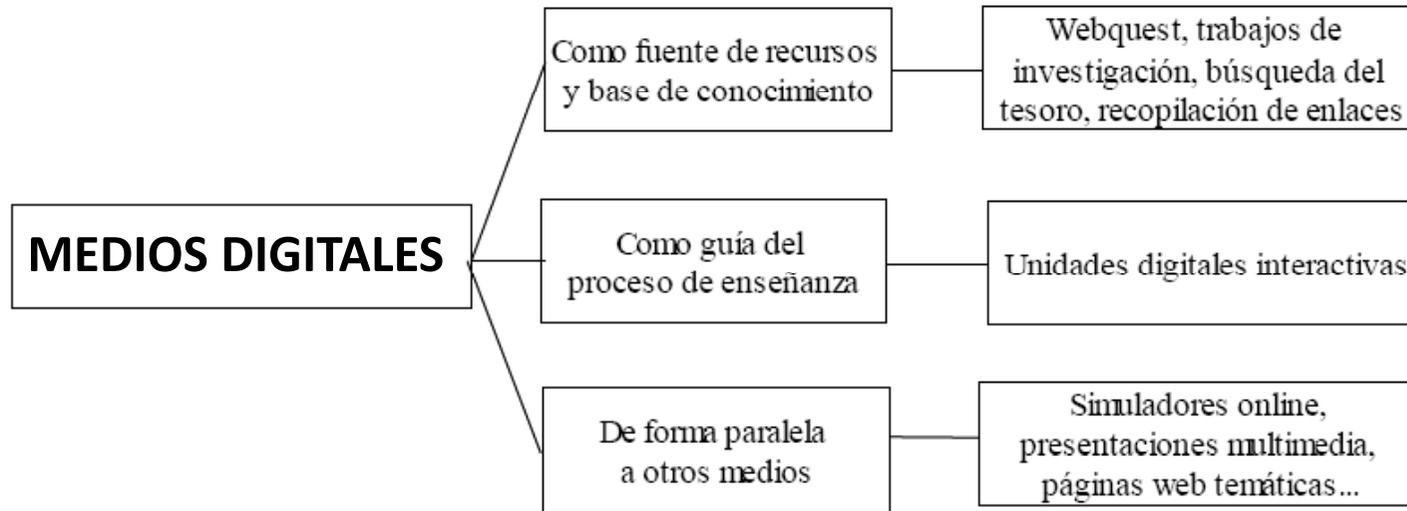
Las TIC deben ser utilizadas tanto para el trabajo individual de cada alumno como para el desarrollo de procesos de aprendizaje colaborativo tanto presencial como virtualmente.

Una unidad didáctica que emplee las TIC debe marcar el objetivo, el contenido curricular y las competencias que promueve.

Evitar la improvisación en el aula de informática. Planificar el tiempo, las tareas o actividades, los agrupamientos de los estudiantes, el proceso de trabajo, etc.

Las actividades en las que utilizemos las TIC tienen que estar integradas y ser coherentes con los objetivos y contenidos curriculares.





COLABORANDO CON LA WEB 2.0



AUTORIA Y DERCHOS DE AUTOR



<http://creativecommons.org/>

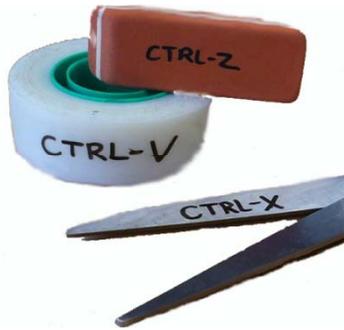
Poner vuestras obras bajo una licencia Creative Commons no significa que no tengan copyright. Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones. ¿Qué condiciones? Esta web os ofrece escoger o unir las condiciones de la siguiente lista. Hay un total de seis licencias Creative Commons para escoger:

-  **Reconocimiento (Attribution):** En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.
-  **No Comercial (Non commercial):** La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.
-  **Sin obras derivadas (No Derivate Works):** La autorización para explotar la obra no incluye la transformación para crear una obra derivada.
-  **Compartir Igual (Share alike):** La explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas siempre que mantengan la misma licencia al ser divulgadas.

Con estas cuatro condiciones combinadas se pueden generar las seis licencias que se pueden escoger:



COPIAR, CORTAR, PEGAR.... ¿Qué hacer?



MENU EDICIÓN: CORTAR, COPIAR Y PEGAR

LOS TRES COMANDOS QUE VIENEN A CONTINUACIÓN SON BASTANTE OBVIOS RESPECTO A LO QUE HACEN.

Edición

- Deshacer
- Cortar
- Copiar
- Pegar

"CORTAR" COPIA LO QUE HAYAMOS SELECCIONADO Y LO HACE DESAPARECER. LO BORRA.

Copiar

"COPIAR" TAMBIÉN LO COPIA, PERO LO DEJA AHÍ.

"PEGAR" PONE EN EL NUEVO LUGAR DONDE HAGAMOS CLIC LO QUE HEMOS CORTADO O COPIADO.

AHORA BIEN, ¿ADÓNDE LO COPIA? EN EL MUNDO "REAL", COPIAR SIGNIFICA HACER UNA REPRODUCCIÓN DE ALGO QUE INMEDIATAMENTE ESTÁ EN ALGUN LUGAR. PUES EN LA COMPUTADORA, TAMBIÉN.

CUANDO NOSOTROS CORTAMOS O COPIAMOS ALGO (UN TEXTO, UNA IMAGEN, LO QUE SEA), ESE ALGO VA A PARAR A UN SITIO LLAMADO PORTAPAPELES (CLIPBOARD, EN INGLÉS).

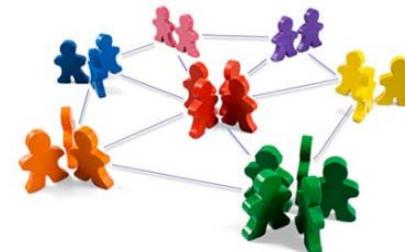
EL PORTAPAPELES ES UNA PEQUEÑA PARTE DE LA MEMORIA EN LA QUE SE ALMACENA TEMPORALMENTE LO QUE NOSOTROS CORTAMOS O COPIAMOS Y SE QUEDA AHÍ HASTA QUE APAGAMOS A COMPUTADORA O CORTAMOS O COPIAMOS OTRA COSA.

ESTA PARTE DE LA MEMORIA ES CREADA POR EL SISTEMA OPERATIVO, A PESAR DE QUE ALGUNOS PROGRAMAS PUEDAN TENER PORTAPAPELES INTERNOS PARA PODER PEGAR MAS DE UNA COSA, CREADOS POR ELLOS MISMOS. DE NUEVO, CONVIENE INVESTIGAR EL PROGRAMA UNO QUE TIENE ESE PORTAPAPELES ES EL WORD EN SUS ÚLTIMAS VERSIONES.

UN EJEMPLO DEL USO DEL PORTAPAPELES. COPIAMOS EL NOMBRE "GRISSOM" EN EL BLOC DE NOTAS. NOS VAMOS AL WORD. EDICIÓN >PEGAR... ¡APARECE EL NOMBRE "GRISSOM"! DESPUÉS NOS VAMOS AL GIMP, A UNA IMAGEN EN BLANCO, EDICIÓN > PEGAR Y...¡APARECE DE NUEVO EL NOMBRE! Y SEGUIRÁ APARECIENDO HASTA QUE COPIEMOS OTRA COSA (SEA LA QUE SEA), MOMENTO EN EL QUE SE BORRARA DEL PORTAPAPELES.

www.proyectoantodidacta.com
PEQUEÑAS DOSIS
 BORRAR EL MISMO ELEMENTO

REDES SOCIALES.... ¿en educación?





DEBE TRATARSE
DE UN ERROR...

¿¿¿ ME ESTÁ DICHIENDO
QUE LISTED VA A
ENSEÑARME A MÍ
A MANEJAR
UN ORDENADOR... ???

PA MÍ QUE SE
HA ENTERADO
AL REVÉS,
DON AURELIO ...