PÁGINAS DE ESTUDIO DE PROYECTO

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PÁGINA | EDUCALAB |
| SITIO WEB | <http://educalab.es/home> |
| OBJETIVO | El objetivo de este material es proporcionar al usuario todas las facilidades para poder etiquetar usando el perfil, desde el mismo momento en que disponga del mismo. De esta forma no tendrá que estar haciendo ningún tipo de implementación del perfil. |
| UTILIDAD | Este proyecto pretende mostrar las posibilidades y beneficios de formar parte del conocimiento y de ayudas didácticas en el campo educativo. |

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PAGINA | ICARITO |
| SITIO WEB | <http://www.icarito.cl/> |
| OBJETIVO | Ayudar a todos aquellos niños y jóvenes que deseen convertirse en hombres y mujeres de alto vuelo, permitiendo así: Informar - instruir – comunicación interpersonal – entretener / interesar. |
| UTILIDAD | Eficacia (facilita el logro de los objetivos)  Facilidad de uso  Calidad del entorno audiovisual  Calidad en los contenidos  Sistema de navegación e interacción (claridad, estructuración, formas de comunicación...)  Bidireccionalidad (los usuarios pueden ser receptores y emisores de mensajes y/o información)  Potencialidad comunicativa (abre canales comunicativos, integra nuevos links)  Originalidad y uso de tecnología avanzada  Capacidad de motivación (atractivo, adicción)  Adecuación a los usuarios (a sus características y circunstancias)  Potencialidad de sus recursos didácticos (explicaciones, ejemplos, resúmenes, preguntas...)  Fomento de la iniciativa y autoaprendizaje. |

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PAGINA | EDUCLAPLAY |
| SITIO WEB | <https://www.educaplay.com/> |
| OBJETIVO | Analizar el uso adecuado de la herramienta web Educaplay en el aprendizaje de una segunda lengua |
| UTILIDAD | es una web que te permite diseñar tus propias actividades educativas online. Puedes crear crucigramas, preguntas con varias opciones, pulsar sobre el lugar correcto, emparejar, rellenar huecos, etc. Sirve para que el profesor elabore actividades o para que las hagan los propios alumnos. Para que un alumno pueda lograr puntuación extra desde casa tiene que crearse su propia cuenta personal, de esta forma el profesor sabe si ha hecho alguna actividad y la puntuación que ha sacado. Una ventaja que tiene este servicio frente a otros es que permite descargar la actividad en formato flash para poder hacerla sin conexión a Internet |

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PAGINA | EDUTEKA |
| SITIO WEB | <http://eduteka.icesi.edu.co/> |
| OBJETIVO | seleccionar otros componentes del proceso como contenidos, prácticas, métodos y formas de evaluar coherentemente a los estudiantes. |
| UTILIDAD | Este portal pretende mostrar las posibilidades y beneficios de formar parte del conocimiento y de ayudas didácticas en el campo educativo. |

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PAGINA | COLOMBIA APRENDE |
| SITIO WEB | <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/estudiantes2016> |
| OBJETIVO | Promover una amplia reflexión en el país sobre la importancia de la gestión educativa para la construcción de un sistema de aseguramiento de la calidad de la educación preescolar, básica y media  b. Identificar e intercambiar experiencias significativas en gestión educativa |
| UTILIDAD | Ejes Temáticos:  1. Primer eje: La gestión educativa para el mejoramiento de la calidad  La gestión educativa para el fortalecimiento de la autonomía institucional  La importancia de la gestión pedagógica  La gestión educativa como sistema integrador para alcanzar resultados eficientes en su objetivo final: el desarrollo de las competencias de los estudiantes  La gestión educativa hacia la diversidad (género, condiciones culturales, étnicas)  El rol del directivo docente y sus necesidades de formación  2. Segundo eje: Modelos y herramientas que potencian la gestión educativa  La gestión centrada en el liderazgo  Integración de los componentes de la gestión educativa a la cotidianidad de la escuela  Empoderamiento de la comunidad educativa para la efectividad de la gestión  La planeación y el uso efectivo de los recursos en la escuela  Los medios y las nuevas tecnologías como apoyo a la gestión educativa  3. Tercer eje: Evaluación de la gestión educativa  La evaluación cualitativa  Evaluación a través de indicadores  La autoevaluación institucional  La rendición de cuentas  Evaluaciones externas: certificación y acreditación de gestión educativa. |

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PAGINA | BRAINPOP |
| SITIO WEB | <https://esp.brainpop.com/> |
| OBJETIVO | Enseñar y ayudar a los alumnos a planificar, con anticipación, sus tiempos de estudio para los exámenes.  Fomentar la organización y planificación como hábitos de estudio.  Enseñar a los alumnos la utilidad de las estimaciones, a través de un ejercicio práctico que se refleje en su vida |
| UTILIDAD | es una herramienta creada con el fin de ayudar a los profesores a elegir los temas de BrainPOP español adecuados según el grado escolar y la materia en la que imparten clase.  Nuestra correlación curricular se encuentra ahora mejorada y actualizada conforme a la Reforma Integral de la Educación Básica del programa educativo de la Secretaría de Educación Pública. |

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PÁGINA | EJERCICIOS DE INFORMÁTICA |
| SITIO WEB | <http://www.areatecnologia.com/ejercicios-informatica.html> |
| OBJETIVO | Contar con Recursos, Conocimientos y Temas de Tecnologia, Tecnologia Industrial y Electrotecnia |
| UTILIDAD | Es una herramienta utilizada para acceder a juegos y actividades de apoyo en el área, con una gran variedad de recursos. |

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PÁGINA | Ayudas para maestros |
| SITIO WEB | <http://www.ayudaparamaestros.com/2015/04/40-herramientas-tic-y-blogs-educativos.html> |
| OBJETIVO | Orientar sobre 100 herramientas TIC y blogs educativos que no te puedes perder si eres docente |
| UTILIDAD | Ayuda en los recursos docentes |

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PAGINA | Cristic |
| SITIO WEB | <http://www.cristic.com/5o-y-6o-de-primaria/informatica/> |
| OBJETIVO | aprender jugando de una manera mas divertida |
| UTILIDAD | Es una herramienta utilizada para acceder a juegos y actividades de apoyo en el área, con una gran variedad de recursos. |

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PAGINA |  |
| SITIO WEB |  |
| OBJETIVO |  |
| UTILIDAD |  |

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PAGINA |  |
| SITIO WEB |  |
| OBJETIVO |  |
| UTILIDAD |  |

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PAGINA |  |
| SITIO WEB |  |
| OBJETIVO |  |
| UTILIDAD |  |

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PAGINA |  |
| SITIO WEB |  |
| OBJETIVO |  |
| UTILIDAD |  |

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PAGINA |  |
| SITIO WEB |  |
| OBJETIVO |  |
| UTILIDAD |  |

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PAGINA |  |
| SITIO WEB |  |
| OBJETIVO |  |
| UTILIDAD |  |

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PAGINA |  |
| SITIO WEB |  |
| OBJETIVO |  |
| UTILIDAD |  |

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DE LA PAGINA |  |
| SITIO WEB |  |
| OBJETIVO |  |
| UTILIDAD |  |