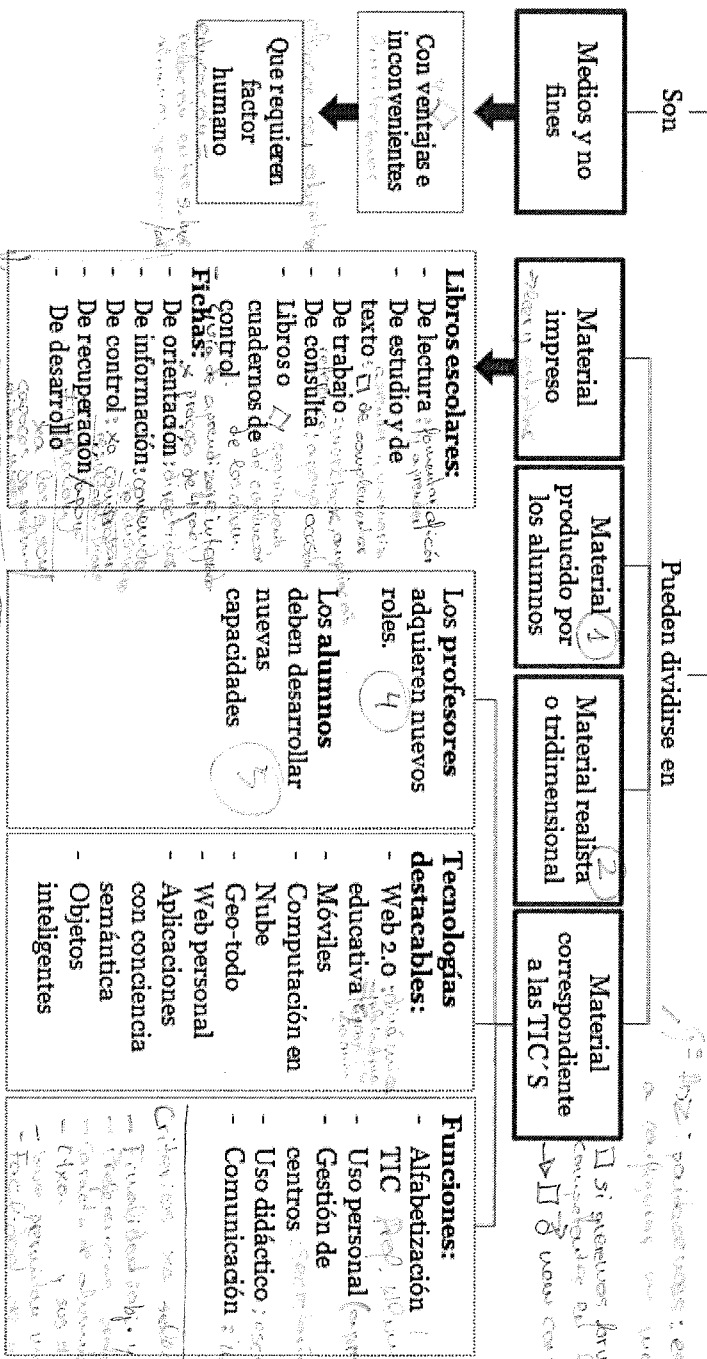


1) Material producido por una industria o actividad de los alumnos: cd, vídeo, manual, ejercicios, folios, laboratorios, Cuaderno de trabajo, etc.

2) Material realista: Material producido por una industria o actividad de los alumnos: cd, vídeo, manual, ejercicios, folios, laboratorios, Cuaderno de trabajo, etc.

T.8 MEDIOS Y RECURSOS MATERIALES



Con ventajas e inconvenientes

Que requieren factor humano

Tipos de recursos y funciones

Didáctica general

3) RUTE 2008: \square formación profesional en COMPETENCIAS clave TIC

1. C. Instrumentación informática:
conocer y saber usar software y hardware
2. C. uso diagnóstico de las TIC:
saber interpretar en el aula los guiones del proceso de enseñanza.
3. C. docencia virtual:
saber enseñar en ambientes de
4. C. socioeducativas:
conocer y aplicar las formas educativas de la sala computarizada
5. C. comunicación a través de las TIC:
habilidades de com. y trabajo colaborativo x espacios y redes virtuales

6) TIPOS DE RECURSOS Y FUNCIÓN EDUCATIVA

M. Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Plan de aula, edición de textos, imágenes, audio, video, ppt, ipeds web • Tools de autor de textos, animación, interactividad • Cámaras, fotos, video • Ed. de edición audio, video, y animación • Cursos de aula, foro, intranet, listas de correo • Hojas de cálculo, gestores de bases de datos • L@ programación • Prog. de administración, manejo y control • Prog. específicos de gestión curricular y organizativa • Web del centro de herramientas online
Canal de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • A. Cálculo, Ed. Páginas, Copiador • Webquest • Web, Web • CDs multimedia, internet • Programas • Programas de comunicación y TV • Mail desde internet • Moodle, Joomla, Linux@edu • Videojuegos
Tools de gestión curricular y organizativa	<ul style="list-style-type: none"> • C. Ds multimedia, internet • Programas • Programas de comunicación y TV • Mail desde internet • Moodle, Joomla, Linux@edu • Videojuegos
Medio didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • C. Ds multimedia, internet • Programas • Programas de comunicación y TV • Mail desde internet • Moodle, Joomla, Linux@edu • Videojuegos
Software de gestión curricular y organizativa	<ul style="list-style-type: none"> • C. Ds multimedia, internet • Programas • Programas de comunicación y TV • Mail desde internet • Moodle, Joomla, Linux@edu • Videojuegos
Medio físico o cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • C. Ds multimedia, internet • Programas • Programas de comunicación y TV • Mail desde internet • Moodle, Joomla, Linux@edu • Videojuegos

3 años más en las ss. CAPACIDADES

- Análisis y síntesis
- Planificación, ejecución
- Resolución de problemas
- Trabajo en grupo
- Trabajo autónomo
- Hab. interpersonales
- Manejo y gestión del T.I.C.
- Gestión informacional
- Apoy. a nivel digital
- Creatividad
- Conocimiento de los usos y fines de las TIC

M = M

4 años más en las ss. CAPACIDADES

- 6- Consultar información
- 7- Colaborar en grupo
- 8- Trabaja de forma colaborativa
- 9- Seleccionar y aprender
- 10- Dar de manera crítica y creativa
- 11- Supervisor académico

- Web 2.0
- Dirección can be used by user
- Web 2.0 services (70 software)
- presentacion, animación, colaboración
- herramientas avanzadas para las TICs, interactividad
- Acceso público a info. en línea
- Gestión de contenidos
- Agregadores (Flujo RSS=)
- Directores virtuales
- Podcastings
- Blogs: ficheros, portales, portales
- Buscadores
- Tools colaborativas
- Filtrado de contenido
- Mapas, mapas, Diagramas
- Fotos
- Móviles, 3 dimensiones, portales y acceso internet
- Nube, cloud, en red: procesamiento, almacenamiento y transfer. de datos
- La nube como un nuevo modelo de prestación de servicios
- Gestión?
- Web 2.0: reorganizarse, configurar y gestionar contenidos en línea en vez de solo consumir
- No, no tiene un soporte de infraestructura / aprendizaje
- Aplicaciones con características semánticas: uso de info. de info. de usuarios
- Objetos inteligentes: un virtual en el real + TICs