

AULA DIGITAL MÓVIL



ISFD N° 803 - Puerto Madryn - Chubut

Estimado docente:

¡Bienvenidx al programa de integración tecnológica del ISFD N° 803!

Agradecemos su compromiso con el cuidado y el aprovechamiento adecuado de estos valiosos recursos. A continuación, se presentan algunas pautas para garantizar un uso responsable y efectivo:

Estado de Carga:

Tenga en cuenta que las netbooks se entregarán completamente cargadas para su conveniencia. Asegúrese de apagarla cuando no esté en uso para conservar la carga.

Cuidado y Manejo:

Manipule la netbook con cuidado, evitando golpes y caídas.

No coloque objetos pesados sobre la netbook ni la someta a presión excesiva.

Utilice una superficie limpia y plana al trabajar con la netbook.

Seguridad:

No comparta contraseñas con lxs estudiantes ni con otras personas.

Cierre sesión y apague la netbook después de cada uso.

Informe de inmediato cualquier problema técnico al Responsable TIC.

No establezca una contraseña de inicio en la netbook. Esto facilitará el acceso de otrxs a la netbook para su configuración y mantenimiento. La seguridad y privacidad de sus datos estarán protegidas mediante el cierre de sesión adecuado al finalizar su uso.

Respaldo de Datos:

Guarde sus materiales de trabajo en la nube o en una unidad externa para evitar pérdida de datos. No borre ningún documento o programa preinstalado sin previa autorización. (Documentos y programas que ya vienen con la netbook de fábrica.)

Una vez guardados en la nube o unidad externa, recuerde borrar los documentos que ha creado y vaciar la papelera, con el fin de mantener el espacio de almacenamiento de la netbook limpio y ordenado, y de esa manera asegurar un rendimiento óptimo evitando la acumulación innecesaria de datos.

Uso Pedagógico:

Explore las posibilidades educativas de la netbook y utilícela como una herramienta de enseñanza efectiva.

Promueva un uso responsable y educativo por parte de lxs estudiantes.

Retiro y Reserva de Equipos:

El retiro de las netbooks se realizará en el entrepiso del ISFD Sede Esc. N° 42.

Al retirar un equipo, deberá firmar una planilla como comprobante de recepción.

Cada estudiante deberá subir para retirar su equipo y firmar el retiro del mismo.

Para reservar equipos para su uso en el aula, por favor, utilice la planilla compartida por correo electrónico. Indique la fecha y el horario deseado para la reserva y el nombre del espacio curricular..

Recuerde que estas netbooks son una herramienta valiosa para enriquecer el proceso educativo, y son para uso exclusivo dentro del ISFD N° 803.

Su compromiso con su cuidado y buen uso contribuirá al éxito del programa y al desarrollo académico de nuestrxs estudiantes.

Estimado estudiante,

Te damos la bienvenida al programa de integración tecnológica de nuestra institución educativa. A continuación, te proporcionamos pautas importantes para su uso adecuado:

Cuidado y Responsabilidad:

Trata la netbook con cuidado, evita golpes y caídas.

No coloques objetos pesados sobre la netbook ni la sometas a presión excesiva.

Usa la netbook en una superficie limpia y plana.

Seguridad y Privacidad:

No compartas contraseñas con nadie, ni siquiera con amigos.

Cierra sesión y apaga la netbook después de cada uso.

Si experimentas problemas técnicos, notifícalo de inmediato al docente.

No establezcas una contraseña de inicio en la netbook. Esto facilitará el acceso de otros a la netbook para su configuración y mantenimiento. La seguridad y privacidad de tus datos estarán protegidas mediante el cierre de sesión adecuado al finalizar su uso.

Respaldo de Datos:

Guarda tus trabajos y documentos importantes en la nube o en una unidad externa.

No borres ningún documento, programa, libro o video sin autorización del docente.

No borres ningún documento o programa preinstalado. (Documentos y programas que ya vienen con la netbook de fábrica.)

Una vez guardados en la nube o unidad externa, recuerda borrar los documentos que has creado y vaciar la papelera, con el fin de mantener el espacio de almacenamiento de la netbook limpio y ordenado, y de esa manera asegurar un rendimiento óptimo evitando la acumulación innecesaria de datos.

Uso Educativo:

Aprovecha la netbook como una herramienta para mejorar tu aprendizaje.

Utiliza los recursos digitales de manera responsable y enfocada en tus estudios.

Higiene:

Por favor, evita comer y beber cerca de la netbook para prevenir derrames accidentales y mantenerla en buen estado.

Recuerda que la netbook es una herramienta valiosa para tu formación académica. Tu responsabilidad en su cuidado y buen uso es esencial para garantizar su durabilidad y el éxito del programa.

Recuerda que estos equipos son una herramienta valiosa para enriquecer el proceso educativo, y son para uso exclusivo dentro del ISFD N° 803.

Gracias por tu compromiso y colaboración. ¡Que tu experiencia con la netbook sea enriquecedora y productiva!

Contenidos de las *netbooks*

• Más de 140 aplicaciones para uso educativo

La mayoría son gratuitas y de código abierto. En el presente documento se encuentran catalogadas por categoría en relación con su uso más habitual. Sin embargo, alentamos a que los docentes utilicen libremente su creatividad y exploren otras posibilidades de aplicación.

• Más de 100 marcadores organizados por áreas de interés

Se trata de un listado de enlaces entre los cuales se incluyen:

- aplicaciones en línea;
- sitios de interés general;
- recursos educativos para las distintas áreas curriculares;
- bancos de imágenes;
- juegos didácticos.

• 45 libros digitales

Es una recopilación de libros de dominio público, entre los que figuran varios clásicos de la literatura.

• Más de 900 recursos multimedia

Los recursos se presentan como un banco de documentos, imágenes, videos y audios con licencia Creative Commons. Pueden ser utilizados libremente para cualquier instancia. Se presentan categorizados según las distintas áreas curriculares.

Licencias Creative Commons:

Todas las licencias Creative Commons tienen importantes características en común. Cada licencia ayuda a los creadores a mantener sus derechos de autor al mismo tiempo que permiten a otros copiar, distribuir, y hacer algunos usos de su obra, al menos de forma no comercial. Todas las licencias Creative Commons permiten también que los licenciantes obtengan el crédito que merecen por sus obras. Las licencias Creative Commons funcionan alrededor del mundo y duran tanto tiempo como sea aplicable el derecho de autor (pues se basan en él). Estas características en común sirven como la base a partir de la cual los licenciantes pueden optar por entregar más permisos cuando decidan cómo quieren que su obra sea utilizada.

Fuente: Creative Commons

Todos los contenidos incluidos en las *netbooks* pretenden ser un punto de partida para que los docentes articulen una construcción progresiva, explorando y aplicando los recursos, siguiendo sus propios recorridos y desarrollando propuestas creativas para su uso educativo.



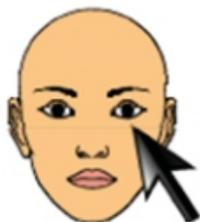
Balabolka

- Programa para convertir texto a voz.
 - Gratuito.
 - S.O.: Windows.
- <http://www.cross-plus-a.com/es/balabolka.htm>



VirtualKeyboard

- Es un teclado virtual te permite escribir usando el ratón.
 - Gratuito.
 - S.O.: Windows.
- <http://freevirtualkeyboard.com>



Headmouse

- *Mouse* virtual diseñado específicamente para personas con problemas de movilidad.
 - Gratuito.
 - S.O.: Windows.
- <http://www.tecnologiasaccesibles.com/es/content/headmouse>



Plaphoons

- Comunicador dinámico. Programa para ser utilizado como comunicador y editor de plafones de comunicación.
 - Gratuito.
 - S.O.: Windows.
- <http://plaphoons.blogspot.com.ar/2012>

PICTO-SELECTOR

Picto selector

- Recurso para crear agendas visuales a través de pictogramas.
 - Gratuito.
 - S.O.: multiplataforma.
- <https://www.pictoselector.eu/es>



Ratón facial

- Programa que permite controlar totalmente el ordenador sin las manos, mediante ligeros y suaves movimientos de cabeza.
 - Gratuito.
 - S.O.: Windows.
- <http://www.crea-si.com/esp/rfacial.php>



Blender

- Programa de edición utilizado para modelado, animación y creación de gráficos tridimensionales.
- *Software* libre.
- S.O.: multiplataforma.

<https://www.blender.org>



Synfig Studio

- Editor de gráficos vectoriales y para crear animaciones 2D.
- *Software* libre.
- S.O.: multiplataforma.

<http://www.synfig.org>

Diseño e imágenes



InkScape

- Editor de imágenes vectoriales.
- *Software* libre.
- S.O.: multiplataforma.

<http://inkscape.org>



Gimp

- Editor de imágenes y fotografías.
- *Software* libre.
- S.O.: multiplataforma.

<http://www.gimp.org>



Librecad

- Programa de diseño asistido por computadora utilizado para dibujo 2D y modelado 3D.
- *Software* libre.
- S.O.: multiplataforma.

<http://librecad.org>



Ufraw

- Aplicación para leer y manipular imágenes en formato RAW, generadas por numerosas cámaras digitales.
 - *Software* libre.
 - S.O.: multiplataforma.
- <http://ufraw.sourceforge.net>



Scribus

- Programa de maquetación y publicación de documentos.
 - *Software* libre.
 - S.O.: multiplataforma.
- <http://www.scribus.net>



Tux Paint

- Programa de dibujo para niños de 3 a 12 años.
 - *Software* libre.
 - S.O.: multiplataforma.
- <http://www.tuxpaint.org>



SweetHome 3d

- Aplicación de diseño de interiores que permite colocar muebles sobre un plano de una casa en 2D, con una vista previa en 3D.
 - *Software* libre.
 - S.O.: multiplataforma.
- <http://www.sweethome3d.com/es>

Educación artística



Lmms

- Aplicación para composición musical.
 - *Software* libre.
 - S.O.: multiplataforma.
- <http://lmms.sourceforge.net>



Musescore

- Aplicación para notación musical.
 - *Software* libre.
 - S.O.: Windows.
- <https://musescore.org>



Cronos

- Software educativo para realizar líneas de tiempo.
- Gratuito.
- S.O.: Windows.

<https://www.educ.ar/recursos/92550/cronos>

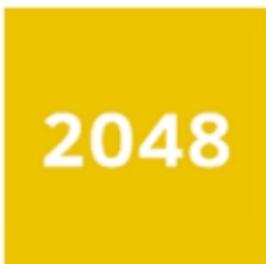


JOSM

- Editor para OpenStreetMap. Permite generar actividades relacionadas con la ubicación de puntos en el espacio (calles, monumentos y edificios públicos).
- Software libre.
- S.O.: multiplataforma.

<https://josm.openstreetmap.de>

Juegos didácticos



2048

- Juego en el que se deben combinar baldosas numeradas hasta sumar el número 2048.
- Software libre.
- S.O.: multiplataforma.

<http://d2048.sourceforge.net>



Crack attack

- Juego de bloques.
- Software libre.
- S.O.: multiplataforma.

<http://www.aluminumangel.org/attack>



Enigma

- Juego de puzzle.
- Software libre.
- S.O.: multiplataforma.

<http://www.nongnu.org/enigma>



Gcompris

- Colección de juegos educativos para niños entre 2 y 10 años de edad.
- *Software* libre.
- S.O.: multiplataforma.

<http://gcompris.net/index-es.html>



Secret Maryo Chronicles

- Videojuego de plataformas 2D desarrollado en C++.
- *Software* libre.
- S.O.: multiplataforma.

<http://www.secretmaryo.org>

Ciencias Naturales



Avogadro

- Programa para dibujar estructuras moleculares realizando enlaces químicos. Permite visualizar en 3D.
- *Software* libre.
- S.O.: multiplataforma.

<https://avogadro.cc>



BKChem

- Programa especialmente diseñado para dibujar fórmulas químicas.
- *Software* libre.
- S.O.: Huayra.

<http://bkchem.zirael.org>



Celestia

- Programa que posibilita explorar el universo en tres dimensiones y simular viajes a través del sistema solar.
- *Software* libre.
- S.O.: multiplataforma.

<https://celestiaproject.net>

ForcePAD

Forcepad

• Software para para visualizar el comportamiento de estructuras sometidas a cargas y condiciones de contorno.

- *Software* libre.
- S.O.: multiplataforma.

<http://forcepad.sourceforge.net>



SciLab

• *Software* para análisis numérico con lenguaje de programación de alto nivel para cálculo científico.

- *Software* libre.
- S.O.: multiplataforma.

<http://www.scilab.org/download/latest>



Virtual Moon

• *Software* para observación y estudio de la superficie lunar.

- *Software* libre.
- S.O.: multiplataforma.

<http://ap-i.net/avl/en/start>



Word Wide Telescope

• *Software* para explorar el universo desde los telescopios terrestres y espaciales más importantes del mundo.

- Gratuito.
- S.O.: Windows.

<http://www.worldwidetelescope.org>

Para docentes



ActivePresenter

• Programa de *e-learning* y usado para crear demostraciones y simulaciones de *software* y tests.

- Gratuito.
- S.O.: Windows.

<https://atomisystems.com/activepresenter>



EdiLIm

- Entorno para crear materiales educativos multimediales.
 - Gratuito.
 - S.O.: multiplataforma.
- <http://www.educalim.com>



eXeLearning

- Gestor de contenidos que permite la edición de recursos para sitios web educativos.
 - *Software* libre.
 - S.O.: multiplataforma.
- <http://exelearning.net>

Técnicas de estudio



Dia Diagram Editor

- Editor de diagramas. Permite dibujar diagramas de flujo, diagramas de red, modelos de bases de datos.
 - *Software* libre.
 - S.O.: multiplataforma.
- <http://dia-installer.de>



FreeMind

- Constructor de mapas mentales conceptuales.
 - *Software* libre.
 - S.O.: multiplataforma.
- <http://freemind.sourceforge.net>



Gantt Project

- Gestor de proyectos.
 - *Software* libre.
 - S.O.: multiplataforma.
- <http://www.ganttproject.biz>



Gapminder

- *Software* para realizar gráficos estadísticos animados a partir de bases de datos.
 - Gratuito.
 - S.O.: multiplataforma.
- <http://www.gapminder.org>



Sozi

- *Plugin* para Inkscape que permite crear presentaciones dinámicas.
 - *Software* libre.
 - S.O.: multiplataforma.
- <http://sozi.baierouge.fr>