

 **AlfaOnline**

GUÍA DE ESTUDIO

Curso en línea **Pizarrón digital interactivo**

mimio®

Asesores: María Isabel Cervantes Rubio
Carlos Gilberto Varela Gallardo
José Manuel Álvarez Moreno

Agosto 2019

 **AlfaDigital**
Dirección de Alfabetización Digital

Recrea
Educación para refundar 2040

 Educación


Jalisco
GOBIERNO DEL ESTADO

Guía de Estudio



Curso en línea

Pizarrón Digital Interactivo Mimio

Autor: María Isabel Cervantes Rubio

Asesores: Carlos Gilberto Varela Gallardo

José Manuel Álvarez Moreno

Agosto de 2019



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Contenido

Guía de Estudio	2
Curso en línea	2
Pizarrón Digital Interactivo Mimio	2
Pizarrón Digital Interactivo Mimio	5
Bienvenid@s al curso "PDI Mimio"	5
Justificación	5
Objetivo general del curso.....	5
Objetivos particulares del curso	5
Temario	6
Módulo 1: Introducción al Pizarrón Digital Interactivo	7
Introducción	7
Conexión e instalación del PDI Mimio	7
Información de apoyo para la descarga e instalación	8
Información de apoyo: Conexión del equipo	9
Actividad integradora del módulo 1	10
Reto: Diagrama de conexión del PDI MimioStudio Notebook	10
Módulo 2: Conociendo las herramientas de MimioStudio Notebook	11
Introducción	11
Conociendo el software MimioStudio Notebook	11
MimioStudio	11
Actividad integradora del módulo 2	11
Reto: Elabora un mapa semántico con MimioStudio Notebook	11
Actividad: Tejiendo una red de palabras	12
Módulo 3: Más herramientas del PDI	13
Introducción	13
Un docente creativo e innovador con el PDI Mimio	13
Herramientas para elaborar tu plan de clase	13
El plan de clase y el uso del PDI	13
Actividad integradora del módulo 3	15
Reto: Elabora un plan de clase	15

Módulo 4: Laboratorio PDI Mimio	16
Introducción	16
¿Qué videojuegos juegas? Regístralo con MimioStudio Notebook	16
Producto final	16
Objetivo	16
Materiales	16
¿Qué videojuegos te gusta jugar?	16
Bibliografía	18
Glosario	19

Pizarrón Digital Interactivo Mimio

Bienvenid@s al curso "PDI Mimio"

En Alfa Digital tenemos el objetivo de brindar al docente cursos en línea que le permitan fortalecer sus competencias tecnológicas y una de las posibilidades para desarrollarlas es el uso cotidiano de las TIC en el aula. Uno de los recursos tecnológicos que favorecen el desarrollo de habilidades tecnológicas y comunicativas es el uso del Pizarrón Digital Interactivo (PDI), herramienta que puede ser un detonante en la creación de ambientes de aprendizaje para los estudiantes.

Aquí exploraremos el funcionamiento de las herramientas del PDI Mimio para crear clases atractivas, divertidas y donde el estudiante pueda participar de forma activa en la construcción del conocimiento.

Justificación

Se crea el curso **PDI MIMIO** con el propósito de poner a disposición de la comunidad educativa nuevas estrategias didácticas a través del uso y aplicación del dispositivo interactivo Mimio (PDI), beneficiando principalmente, el proceso enseñanza-aprendizaje de maestro-alumno, innovando la práctica educativa a través de nuevas formas de trabajo que impacten en la calidad educativa.

Objetivo general del curso

Fortalecer las competencias tecnológicas, digitales y comunicativas del docente para dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en la construcción del conocimiento utilizando las herramientas digitales.

Objetivos particulares del curso

Conocer y utilizar las herramientas del Pizarrón Digital Interactivo Mimio para la construcción de una experiencia de aprendizaje significativa con sus estudiantes.

Objetivos del módulo 1: Introducción al Pizarrón Digital Interactivo

- Identificar qué es y las partes que componen un Pizarrón Digital Interactivo
- Reconocer cuál es el proceso para la conexión e instalación del PDI Mimio

Objetivos del módulo 2: Herramientas del MimioStudio Notebook

- Conocer las herramientas del MimioStudio Notebook
- Utilizar las herramientas básicas de MimioStudio Notebook

Objetivos del módulo 3: Más herramientas del PDI Mimio

- Desarrollar un plan de clase utilizando algunas de las herramientas del MimioStudio Notebook

Objetivos del módulo 4: Laboratorio PDI Mimio

- Desarrollar una estrategia didáctica utilizando las herramientas del MimioStudio Notebook

Temario

Módulo 1: Introducción al Pizarrón Digital Interactivo

- Qué es y cómo se compone un Pizarrón Digital Interactivo
- Conexión e instalación del PDI Mimio
 - Descarga e instala software PDI Mimio
 - Conexión del equipo
 - Encendido del equipamiento

Módulo 2: Conociendo las herramientas de MimioStudio Notebook

- Software MimioStudio Notebook
- Herramientas de MimioStudio Notebook:
 - Herramientas de dibujo
 - Herramientas de presentación
 - Herramientas de reconocimiento

Módulo 3: Más herramientas del PDI Mimio

- Otras herramientas de MimioStudio Notebook
 - Recorte de pantalla
 - Insertar archivo (Video, Audio, Imagen, Texto)
 - Recorte de pantalla

Módulo 4: Laboratorio PDI Mimio

- Aplicación de las herramientas MimioStudio Notebook en una estrategia didáctica

Módulo 1: Introducción al Pizarrón Digital Interactivo

Introducción



Somos testigos de la transformación de los recursos didácticos que utilizamos para el desarrollo de la clase en el aula. Es el caso del pizarrón convertido ahora en el pizarrón digital interactivo.

Perré Marqués* dice que el PDI "...es un sistema tecnológico integrado por un ordenador multimedia conectado a Internet y a un videoprojector (cañón de proyección) que presenta sobre una pantalla o pared de gran tamaño lo que muestra el monitor del ordenador." (Marqués, 2006, p. 7)

"Esta disponibilidad de todo tipo de información en el aula y la posibilidad de su visualización conjunta facilita el desarrollo de trabajos cooperativos por parte de grupos de estudiantes y su posterior presentación pública a toda la clase."(Marqués, 2006, p. 7)

¿De qué depende que esta herramienta sea eficaz para el aprendizaje de los estudiantes?

Dependerá de la mediación que el docente diseñe entre la herramienta tecnológica y sus estudiantes.

Para eso es necesario conocer la herramienta. En este módulo encontrarás los componentes de un PDI, que necesitas para instalar el software y conectar el PDI. Te invitamos a descubrirlo.

Peré Marqués es director del Grupo de Investigación "Didáctica y Multimedia" (DIM-UAB) <<http://www.pangea.org/dim>>; del Departamento de Pedagogía Aplicada de la Universidad Autónoma de Barcelona.

Conexión e instalación del PDI Mimio

Es muy sencillo empezar a manejar una herramienta cuando pierdes el miedo a equivocarte y te das la oportunidad de explorarla.

Te invitamos a revisar estos vídeo tutoriales que te llevarán de la mano para conocer cómo hacer la instalación y conexión del Pizarrón Digital Interactivo (PDI) Mimio.

Video: *Instalación de software* (Crear una URL de Moodle para colocar el video)

<https://www.youtube.com/watch?v=1z8e8nQ7eK8&list=PLz9T2UejAek-gFN1T8136sLTolaPZtbkb&index=2>

Información de apoyo para la descarga e instalación



Descarga e instala software PDI Mimio.

Para que puedas tener el software puedes descargarlo desde la dirección:

<https://mimio.boxlight-latam.com/index.html>

1. Te vas a soporte
2. Eliges Descargas de Software
3. Elige la opción Software MimioStudio para Crear, Colaborar y Evaluar con Lecciones: Software para la clase MimioStudio
4. Das clic en Software para la clase MimioStudio y descárgalo, para hacerlo tendrás que llenar un formulario y listo, podrás obtenerlo.

Conexión del equipo

Una vez que tengas descargado tu software, identificarás en tu PDI Mimio y en tu computadora las entradas HDMI y USB para conectarse y pueda funcionar.

Conectar los cables de corriente de la computadora y el pizarrón digital interactivo (PDI) a un regulador o No Break con la intención de proteger los equipos de variaciones de voltaje.

Encendido del equipamiento

Puedes encender el cañón con el control del mismo, para evitar moverlo o desajustar sus funciones, ya que el cañón es muy sensible al tacto. Tu proyector ya estará listo para usarse.

En los primeros equipos que diseñó Mimio se tenía que calibrar para su uso, ahora, ya no es necesario hacer este paso, ya que el PDI se calibra automáticamente.

Antes de iniciar el recorrido por la interfaz (área de trabajo del software de Mimio) te sugerimos crear carpetas en el espacio que consideres adecuado de tu computadora (escritorio, documentos, etc.) para que vayas guardando lo que realices en tu propia computadora o en el PDI.

Información de apoyo: Conexión del equipo

Conexión y encendido del equipo

El equipo está conformado por:

- Proyector digital interactivo(PDI)
- Computadora (propia o de la escuela)
- Bocinas
- Cable USB (interactividad) y Cable HDMI (proyección y sonido)

Para su conexión te sugerimos los siguientes pasos:

- 1) Toma uno de los cables, en este caso el cable HDMI, y conecta cada extremo en el puerto correspondiente de la computadora y entrada de la caja de registro que conecta al proyector.
- 2) Enseguida, toma el cable USB y conecta cada extremo en el puerto correspondiente de la computadora y entrada de la caja de registro que conecta al proyector.
- 3) Por último, verifica que el cable de audio se encuentre conectado a las bocinas, así como los cables del proyector y la computadora al No Break o regulador.



Actividad integradora del módulo 1

Reto: Diagrama de conexión del PDI MimioStudio Notebook

Para poner en práctica lo que aprendiste en esta parte del " **Acercamiento al PDI Mimio** " te invitamos a desarrollar el siguiente reto:

Elabora un diagrama que muestre la ruta para la conexión del PDI y guárdalo como un archivo PDF, puedes realizarlo en Word y después guardarlo como PDF. Después súbelo a la plataforma de la siguiente manera:

M1_Reto 1_Conexion del PDI_Nombre del participante

Criterios de evaluación

Fondo: Tu documento deberá contener la evidencia que aprendiste sobre cómo conectar el PDI.

Forma: Envío de la tarea en un archivo PDF.

Te invitamos a continuar con el siguiente módulo...

Módulo 2: Conociendo las herramientas de MimioStudio Notebook

Introducción

Conociendo el software MimioStudio Notebook

Con el uso de las herramientas MimioStudio Notebook puedes crear clases más interactivas propiciando mayor atención y motivación en los alumnos. La inclusión de la tecnología permite que cada alumno trabaje a su ritmo en una misma clase.

MimioStudio

¿Necesitas de herramientas atractivas, que te permitan el trabajo colaborativo?

El mundo de la tecnología propicia el aprendizaje interactivo y una de las herramientas más utilizadas es el Pizarrón Digital Interactivo, en Mimio es el Proyector Digital Interactivo.

Te diremos cómo aprovechar algunas herramientas con las que cuenta el Mimio StudioNotebook para diseñar clases atractivas e interactivas para tus estudiantes.

Ya han quedado atrás aquellos pizarrones de tiza y borrador que se limitaban solo a la escritura. Ahora, los avances en tecnología y educación han forzado, y a bien, el uso de otras herramientas para fomentar una la participación y el aprendizaje interactivo en el aula de clase.

Hoy te vamos a hablar del MimioProyector, una pizarra interactiva que se destaca por usar un software especializado en educación y aprendizaje, premiado por MimioStudio.

Ahora haremos un recorrido para conocer otras herramientas del MimioStudio Notebook

https://www.youtube.com/watch?v=JL8uZDtBG_o&list=PLz9T2UejAek-gFN1T8136sLTolaPZtbkb&index=

Te invitamos a ver el siguiente vídeo tutorial que te conducirá de una forma sencilla y práctica para conocer algunas de las herramientas con las que cuenta el software MimioStudio Notebook

<https://www.youtube.com/watch?v=awnoh2uWql8&list=PLz9T2UejAek-gFN1T8136sLTolaPZtbkb&index=6>

Actividad integradora del módulo 2

Reto: Elabora un mapa semántico con MimioStudio Notebook

El mapa semántico “...permite activar los conocimientos previos de nuestros alumnos y a través de las asociaciones que realicen, se favorece el incremento del vocabulario.” (Heimlich & Pittelmna, 2002)

Algunas estrategias en las que se puede utilizar son:

- Para desarrollar el vocabulario
- Para la pre-lectura y la post lectura

- Como técnica de estudio

Recuerda que los elementos fundamentales de un mapa semántico son: conceptos, palabras, ideas, términos que se desprenden del proceso de separar el término o enunciado general y los componentes principales son: figuras geométricas representados por los nódulos que contienen palabras, ideas, conceptos importantes y las figuras que pueden ser círculos, rectángulos, cuadrados, rombos, etc. También las líneas de interrelación y sirven para unir o relacionar nódulos, pueden ser líneas o flechas.

Actividad: Tejiendo una red de palabras

Objetivo: Hacer un mapa semántico utilizando las herramientas de MimioStudio Notebook

Tiempo: 30/45 minutos.

¡Manos a la obra!

- Elige un tema a investigar con tus estudiantes.
- Motiva a los estudiantes a que te digan qué les gustaría saber sobre el tema y que vayan escribiendo las ideas que surjan utilizando las herramientas de texto, líneas y flechas del MimioStudio Notebook para hacer las conexiones en el mapa semántico.
- Puedes organizar equipos de 3, 4 o 5 participantes, según el número de integrantes de tu grupo y que por equipo desarrollen un mapa semántico. Tendrás que utilizar una página para cada equipo.
- Ten a la mano un mapa elaborado por ti para que puedas dar ejemplo de cómo hacerlo en caso de que las ideas no fluyan.
- Esta es una versión colaborativa de un mapa semántico. Puedes construir una lista a través de una lluvia de ideas de una palabra, frase o pregunta. Recuerda que si trabajas con pequeños que aún no saben leer ni escribir puedes utilizar imágenes.
- Pide a cada equipo que presente su mapa y conversen en el grupo lo que vayan descubriendo, o semejanzas que encuentren sobre las herramientas que utilizaron para desarrollar su mapa, si tuvieron dificultades al usarlas y cómo las resolvieron.
- Te recomendamos ir guardando imágenes de lo que vas realizando, con la herramienta de cámara o guardar lo realizado en el PDI.

Una vez terminada la actividad guarda el archivo con extensión .io y súbelo a la plataforma de la siguiente manera:

M2_Reto_Mapa semántico_Nombre del participante

¡Felicidades por trabajar en equipo!

Criterios de evaluación

Fondo: Tu documento deberá contener la evidencia que utilizaste por lo menos tres herramientas del PDI.

Toma en cuenta todas las posibilidades que te puede brindar esta herramienta TIC para que realices tu propuesta.

Forma: Envío de la tarea

Módulo 3: Más herramientas del PDI

Introducción

Un docente creativo e innovador con el PDI Mimio

Como ya lo comprobaste, el PDI Mimio es un recurso amigable y útil, ahora más que nunca se vuelve necesario el incorporar la tecnología a la educación, lo cual te generará grandes beneficios en la adquisición de nuevos conocimientos y nuevas estrategias de aprendizaje.

¡Estamos listos para continuar!

Herramientas para elaborar tu plan de clase

Elaborar un plan de clase con Mimio StudioNotebook es muy fácil. Descúbrelo en los siguientes vídeos. Te recomendamos que realices la práctica en tu computadora (es necesario tener instalado el software MimioStudio Notebook o bien en caso de contar con dispositivo PDI lo realices en el propio dispositivo), de las herramientas que veas en los tutoriales.

Vídeos: Herramienta Recorte de pantalla

<https://www.youtube.com/watch?v=7GSPiXWgTk0&list=PLz9T2UejAek-gFN1T8136sLTolaPZtbkb&index=9>

Video: Herramienta Insertar Archivo (video, audio, imagen, texto)

<https://www.youtube.com/watch?v=cGWKt-M83wU&list=PLz9T2UejAek-gFN1T8136sLTolaPZtbkb&index=8>

El plan de clase y el uso del PDI

El diseño formativo es el momento en el que nos sentamos a reflexionar cómo haremos para que las y los estudiantes aprendan, para lograr el objetivo que planeamos. Te proponemos utilizar el PDI para desarrollar tu plan de clases, así prácticas y descubres las herramientas que tiene el PDI y al mismo tiempo podrás enfrentarte a las mismas dificultades con las que se encontraría tu estudiante y podrás prever cómo resolverlas.

Revisa el siguiente plan de clases que será el insumo para la siguiente actividad.

Sesión de trabajo (plan de clase)		
Momentos	Promueven	Estrategias para trabajar con el PDI
<p>Fase inicial</p> <p>Actividades de inicio</p>	<p>“Es el primer momento de todo proceso de aprendizaje. El participante es informado sobre el contenido del aprendizaje, de cuáles serán sus responsabilidades y cómo debe vincular los contenidos con su realidad”. (López Camps & Isaura, 2022)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Son aquellas que movilizan los saberes, activadoras de conocimientos e ideas previas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas • Reflexión de ideas generadoras • Reflexión de causas • Imaginación histórica/empatía
<p>Fase de desarrollo</p>	<p>“Durante esta fase se trabajan los contenidos de aprendizaje. Se desarrollan el conjunto de actividades.” (López Camps & Isaura, 2022)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizajes de contenidos propios del programa • Movilización de competencias • Desarrollo de actitudes 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura de textos • Lectura iconográfica • Trabajo con líneas del tiempo y mapas históricos • Trabajo con esquemas y mapas de conceptos • Análisis y elaboración de gráficas • Análisis de fragmentos de películas, videos, canciones, y otras TIC • Referencias continuas a la relación pasado-presente
<p>Fase de síntesis</p>	<p>“Es la última fase del proceso de aprendizaje. Se revisa todo lo aprendido. El participante del proceso de aprendizaje debe ser consciente de lo aprendido y descubrir que debe de seguir aprendiendo. Al mismo tiempo, el participante debe saber cómo aplicar lo aprendido en su actividad cotidiana”. (López Camps & Isaura, 2022)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recuperación de los contenidos y aprendizajes esperados durante la sesión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de esquemas (en el PDI) • Textos de síntesis • Reflexión de consecuencias

Actividad integradora del módulo 3

Reto: Elabora un plan de clase

¡Llegó el momento de poner en práctica lo aprendido!

Utilizando las herramientas del software de Mimio, elabora un Plan de clase considerando los tres momentos de trabajo: inicio, desarrollo y cierre.

En las estrategias que utilices para tu plan, deberás utilizar las herramientas de Mimio tales como: Texto, Línea, Forma, Recorte de pantalla, insertar Archivo y más, te sugerimos insertar archivos de imagen, video, audio, texto... y con ello propiciar una mejor comprensión de nuestros alumnos atendiendo los diferentes canales de aprendizaje; visual, auditivo y kinestésico.

El archivo que generes, deberás guardarlo en el PDI con la extensión. ink, pertenecientes al software de MimioStudio Notebook. La tarea deberá cumplir con este requisito para su envío y validación.

Sube tu tarea a la plataforma de la siguiente manera: **Plan de clase_Nombre del participante.ink**

¡Muy bien, lo lograste!

Criterios de evaluación

Fondo: Tu documento deberá contener la evidencia que utilizaste por lo menos cinco herramientas del PDI Mimio. Toma en cuenta todas las posibilidades que te puede brindar esta herramienta TIC para que realices tu propuesta. El archivo deberá guardarse con la extensión. ink

Forma: Subir la tarea a la plataforma.

Módulo 4: Laboratorio PDI Mimio

Introducción

¿Qué videojuegos juegas? Regístralo con MimioStudio Notebook

Los estudiantes de hoy, son nativos digitales y las formas de enseñar y aprender deben transformarse también desarrollando actividades que permitan la interacción de los alumnos con las TIC, generando una participación activa y lúdica. Los videojuegos forman parte de la vida cotidiana de los niños y jóvenes, son considerados plenamente como recursos de entretenimiento.

Descubre cuáles son las consecuencias que tus estudiantes identifican al jugar los videojuegos y cómo podrían cambiar sus hábitos de juego cuando estos los perjudiquen. Utiliza las herramientas de MimioStudio Notebook para iniciar un proyecto con tus estudiantes y hacer una tabla de registro de los videojuegos que les gusta jugar. Esta será tu producto final del curso.

Te encuentras en la recta final, adelante en el desarrollo de la actividad.

Producto final

Objetivo

Realiza una secuencia didáctica donde apliques las diferentes herramientas de MimioStudio Notebook en la elaboración de una tabla de los videojuegos que más les gusta jugar a tus estudiantes.

Materiales

Software MimioStudio Notebook

Proyector digital interactivo (PDI)

Internet (Si es posible, sino es así, llevar descargadas las imágenes).

¿Qué videojuegos te gusta jugar?

Te invitamos a revisar con tus alumnos cuáles son los videojuegos que más juegan y por qué les gusta jugarlos, así como los beneficios que obtienen de ellos y cómo los perjudican. Pide a tus alumnos registrar los resultados de su reflexión en una tabla que harán en el PDI para socializarla con todo el grupo. Motiva a tus estudiantes para que exploren las herramientas de PDI Mimio y las utilicen para el desarrollo de esta actividad.

Ve guardando las tablas que desarrollen tus estudiantes en el PDI para después agregarlas a la secuencia didáctica que desarrollaste.

Registra los resultados considerando los siguientes aspectos a observar:

- ¿Cuál fue la actitud de los estudiantes al utilizar el PDI Mimio?
- ¿El uso del PDI fomentó la interacción grupal? Describe por qué.
- ¿Cuáles fueron las herramientas del PDI que utilizaron?

La tabla que elaboren en MimioStudio Notebook deberá considerar como mínimo, los siguientes criterios:

- Nombre del juego
- Imagen del juego
- ¿Por qué te gusta jugarlo?
- ¿Beneficios que te da?
- ¿En qué te perjudica?

Si es necesario, cambia la redacción de las preguntas adecuándolas a la edad de los participantes, agrega criterios según lo consideres necesario. Para los más pequeños, puedes utilizar solo imágenes.

Ejemplo:

Nombre del juego	Imagen del juego	¿Por qué te gusta jugarlo?	¿Beneficios que te da?	¿En qué te perjudica?

Sube el archivo de la siguiente manera: **Producto final PDI Mimio_Nombre del participante**

¡Sigue adelante en tu curso, te encuentras en la recta final!

Criterios de evaluación

Fondo: Pertinencia y congruencia entre objetivos, producto integrador, metodología de trabajo y el uso del PDI Mimio.

Forma: Subir la tarea a la plataforma.

Bibliografía

- BOXLIGHT. (2019). *Download MimioStudio Classroom Software*. Recuperado el 21 de junio de 2019, de BOXLIGHT: <https://news.mimio.boxlight.com/mimiostudio-software-download>
- BoxLigth. (2019). *BoxLigth mimio*. Recuperado el 21 de junio de 2019, de BoxLigth mimio: <https://mimio.boxlight-latam.com/index.html>
- Heimlich, J. E., & Pittelman, S. (2002). *Los mapas semánticos. Estrategias de aplicación en el aula*. Madrid: Machado Libros.
- López Camps, J., & Isaura, L. F. (2022). *Aprender a planificar la formación*. Barcelona: Paidós.
- López Rodríguez, F. (2006). *La secuencia formativa. Fases de desarrollo y de síntesis*. Barcelona: Graó.
- Marqués Graells, P. (2006). *La pizarra digital en el aula de clase*. Recuperado el abril de 2019, de <https://servicios.educarm.es/templates/portal/paginasWeb/noticias/pdi/pizarra-digital.pdf>
- Perú, M. d. (s.f.). *Módulo 1. Organizadores visuales digitales. Mapas semánticos*. Obtenido de Perú educa. Sistema digital para el aprendizaje: <http://www.perueduca.pe/documents/757745/0/Los%20Mapas%20Sem%C3%A1nticos.pdf>
- Teach, M. (10 de enero de 2013). *Mimio Teach: Cómo arrancar*. (M. Teach, Editor) Recuperado el Julio de 2019, de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=1z8e8nQ7eK8&list=PLz9T2UejAek-gFN1T8136sLTolaPZtbkb&index=2>

Glosario

Activar:	Pulsar o tocar cualquier Comando, Herramienta u Opción, para llevar a cabo alguna acción.
Alfabetización digital:	Se dice del desarrollo de capacidades para poder utilizar las TIC
Aprendizaje colaborativo:	Conjunto de métodos educativos a través de los cuales se busca alcanzar la unión de alumnos y profesores con el fin de desarrollar tareas conjuntas y lograr objetivos en común.
Aprendizaje significativo:	Aprendizaje en el que los elementos aprendidos se integran en el sistema de conceptos y en los procesos de pensamiento de una persona.
Aula digital:	Son aulas con un número variable de computadores, generalmente entre 15 - 25, conectados en red local, de tal manera que todos los integrantes de un grupo pueden realizar diversas y variadas actividades ante el ordenador de manera individual o por grupos flexibles. Junto a los computadores se suele dotar al aula con una pizarra digital interactiva complementada de un cañón virtual y equipos multimedia.
Buscador:	Un buscador es una página de internet que permite realizar búsqueda en la red, algunos buscadores son: Google, Yahoo etc.
Captura de pantalla:	Imagen que recoge todos los elementos de una pantalla y que se realiza con herramientas específicas.
Chat:	Chat: opción en comunicaciones que permite a los usuarios teclear mensajes de un lado a otro entre sí. Cada pulsación de tecla se transmite a medida que se va tecleando. También conocido como cibercharla, es un anglicismo que usualmente se refiere a una comunicación escrita a través de Internet entre dos o más personas que se realiza instantáneamente.
CMap Tools:	Herramienta para aprender a enseñar y para enseñar a aprender colaborativamente.
Competencias básicas:	Conjunto de conocimientos, procedimientos y actitudes que deben alcanzarse al finalizar la educación obligatoria y con los que se garantizan el desarrollo personal y social de cada individuo, así como las necesidades del contexto en el cual desenvuelva su vida.
Conexión USB:	Puerto conexión estándar por cable válido para toda clase de dispositivos que tenga que vincularse a un ordenador.
Controlador:	Programa informático que consigue la interacción entre el sistema operativo (Windows, Linux, etc.) y un periférico (PDI, impresora, ratón etc).

Correo electrónico:	Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes rápidamente (también denominados mensajes electrónicos o cartas electrónicas) mediante sistemas de comunicación electrónicos.
Digital Visual Interface (DVI):	Formato de video estándar que fue creado para mejorar la calidad de imagen de las pantallas digitales.
.doc o .docx:	Extensiones de los archivos creados con el procesador de textos Microsoft Word, pertenecientes al paquete ofimático Microsoft Office.
Enlace:	Consiste en líneas de texto o imágenes que se encuentran dentro de ciertos documentos, generalmente en páginas web, y que permiten acceder a otros documentos.
Fuente:	Un tipo de letra y caracteres, con su estilo, grosor y adornos propios.
Hardware:	Conjunto de dispositivos que forman parte de un equipo informático o cualquier otro elemento conectado a él. Por extensión, también se refiere a otros componentes electrónicos conectados a otros soportes por ejemplo la PDI.
HDMI (High Definition Multimedia Interface):	Tipo de conexión que soporta la transmisión de señales de alta definición.
Íconos:	Son los botones, herramientas o dibujos, que se encuentran en las barras de herramientas, pudiendo ser estas de Estándar, de Formato, de Dibujo u otras.
Interactivo:	Capacidad de responder al usuario enviándole información y obedeciendo sus instrucciones, que poseen ciertos programas o entornos, tal y como sucede con las PDI.
Internet:	Es un método de interconexión descentralizada de redes de computadoras implementado en un conjunto de protocolos denominado TCP/IP y garantiza que redes físicas heterogéneas funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.
Intranet	Es una red de computadoras dentro de una red de área local (LAN) privada, empresarial o educativa, que proporciona herramientas de Internet.
Moodle:	Es un sistema de gestión de cursos de libre distribución que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea.
Multimedia:	Alude a la integración, en su único soporte, de diferentes clases de información (texto, imagen, sonido y video) que componen un proceso comunicativo.
Multimedios:	Es la integración y combinación de diferentes medios como el audio, video y el texto, organizados de una determinada manera que permita la interactividad y que tenga diversas formas de navegación a través de los distintos recursos.

Navegador:	Es un programa que permite navegar por internet, ver las páginas web y los objetos que llevan insertados: fotos, videos, animaciones, sonidos.
PDF:	Formato de archivo que almacena toda clase de documentos creado por la empresa Adobe, Es especialmente útil para imprimir documentos y para compartirlos a través de la Red, ya que permite mantener la totalidad del formato y composición del documento original.
PDI:	Consiste en un ordenador conectado a un video-proyector, que proyecta la imagen sobre una superficie, llamada pantalla, desde la que se puede controlar el ordenador, hacer anotaciones manuscritas sobre cualquier imagen visualizada, así como guardarlas, imprimirlas, enviarlas por correo electrónico y exportarlas a diversos formatos.
PowerPoint:	Programa diseñado para hacer presentaciones con texto esquematizado, fácil de entender, animaciones de texto e imágenes prediseñadas o importadas. Se le pueden aplicar distintos diseños de fuente, plantilla y animación. Desarrollado para sistemas operativos Microsoft Windows y Mac OS. Forma parte de la suite Microsoft Office.
Presentación:	Producto multimedia elaborado mediante un programa o paquete de software con el que se consigue mostrar información, mediante una secuencia de diapositivas que se muestran a través de la pantalla del ordenador o de un vídeo proyector. Típicamente incluye tres funciones principales: un editor que permite insertar un texto y darle formato, un método para insertar y manipular imágenes y gráficos y un sistema para mostrar el contenido en forma continua.
Presionar:	Sostener con plumín o un dedo sobre objeto, lanzador o cualquier parte de la pantalla algunos segundos y soltar.
Pulsar:	Tocar suavemente un objeto o cualquier superficie de la pantalla.
Red:	Una red es un grupo de personas u organizaciones que intercambian información, contactos y experiencias con fines profesionales o personales.
Resolución:	Nivel de detalle que presenta una imagen expresado en el número de pixeles que contiene.
Seleccionar:	Delimitar, sombrear, marcar o activar una o varias opciones, objetos, información etc.
Software:	El Software es el soporte lógico e inmaterial que permite que la computadora pueda desempeñar tareas inteligentes, dirigiendo a los componentes físicos o hardware con instrucciones y datos a través de diferentes tipos de programas.
TIC:	Conjunto de componentes y técnicas que se usan para tratar y transmitir información, especialmente la que proviene de Internet, de medios informáticos

	y de las telecomunicaciones. Las tecnologías de la comunicación (TIC) se encargan del estudio, desarrollo, implementación, almacenamiento y distribución de la información mediante la utilización de hardware y software como medio de sistema informático.
USB:	Acrónimo de (Universal Serial Bus) es un pequeño dispositivo de almacenamiento que utiliza memoria flash para guardar la información. En inglés se denomina pendrive o USB flash drive.
VGA (Video Graphics Array):	Estándar de presentación de imágenes que permite varios modos de visión con diferentes resoluciones, entre las que destaca 640X480 ppp.
Videoconferencia:	Conversación entre dos o más personas que se encuentran en lugares diferentes, pero pueden verse y oírse. Las videoconferencias que se realizan fuera de Internet requieren que en cada lugar donde se encuentran los participantes se disponga de una videocámara especial y de dispositivos para presentación de documentos.
Wifi	Es una tecnología que permite la conexión inalámbrica de dispositivos y equipos que se encuentran en una red. Los dispositivos habilitados con Wifi pueden conectarse entre ellos o salir a internet pasando por un punto de acceso de red inalámbrica.
YouTube:	Es un sitio web para compartir vídeos subidos por los usuarios a través de Internet, por tanto, es un servicio de alojamiento de videos. El término proviene del inglés "you", que significa tú y "tube", que significa tubo, canal, pero se utiliza en argot como "televisión". Por lo tanto, el significado del término YouTube podría ser "tú transmites" o "canal hecho por ti".



AlfaOnline

