

Taller de PDI



Esta herramienta que puede ser muy poderosa en tanto fortalezca las prácticas y logre que, los docentes, descubran nuevas oportunidades para mejorar sus áreas de trabajo.

Algunos beneficios de su uso:

- ☑ Clases son más atractivas.
- ☑ Alumnos y docentes más motivados.
- ☑ Se promueven naturalmente espacios para la creación colaborativa y cooperativa.
- ☑ Se adapta a las necesidades del educador y promueve una **educación digital inclusiva**.
- ☑ Facilita la presentación de contenidos, la comunicación y la transmisión de información.
- ☑ Permite un uso creativo en las diferentes áreas temáticas.

Interruptor General:



Modelo:



Fichas USB frontales
(para conectar un
monitor y
una computadora con
Windows)



Botonera frontal:

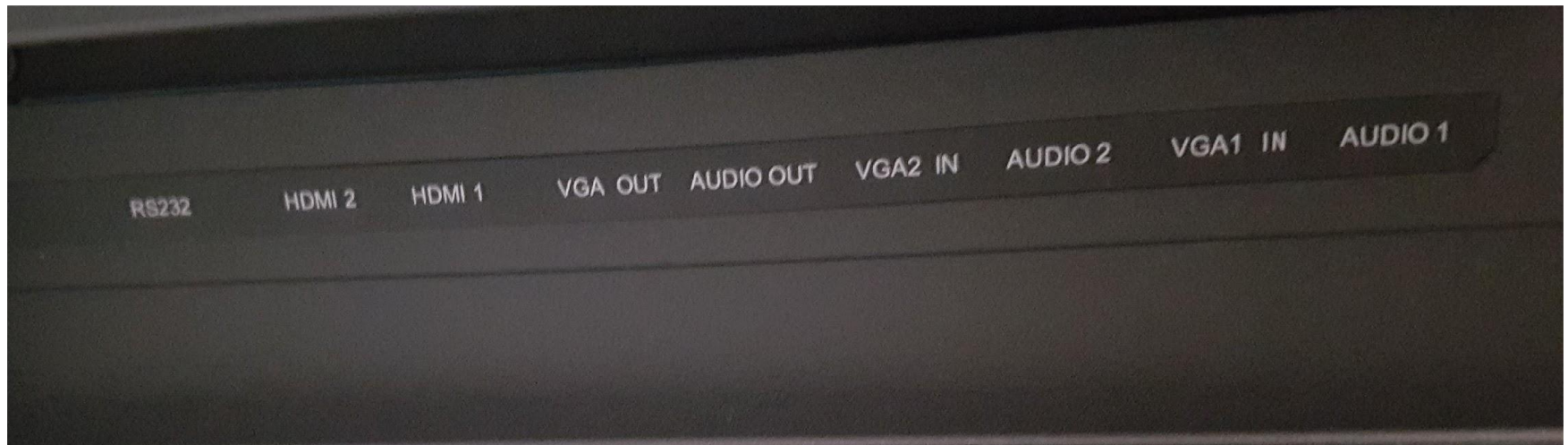


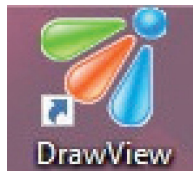
Encendido/ Monitor
/Menú de pantalla/
Volumen/ Flechas de
Selección

Puerto RCA:



Puertos

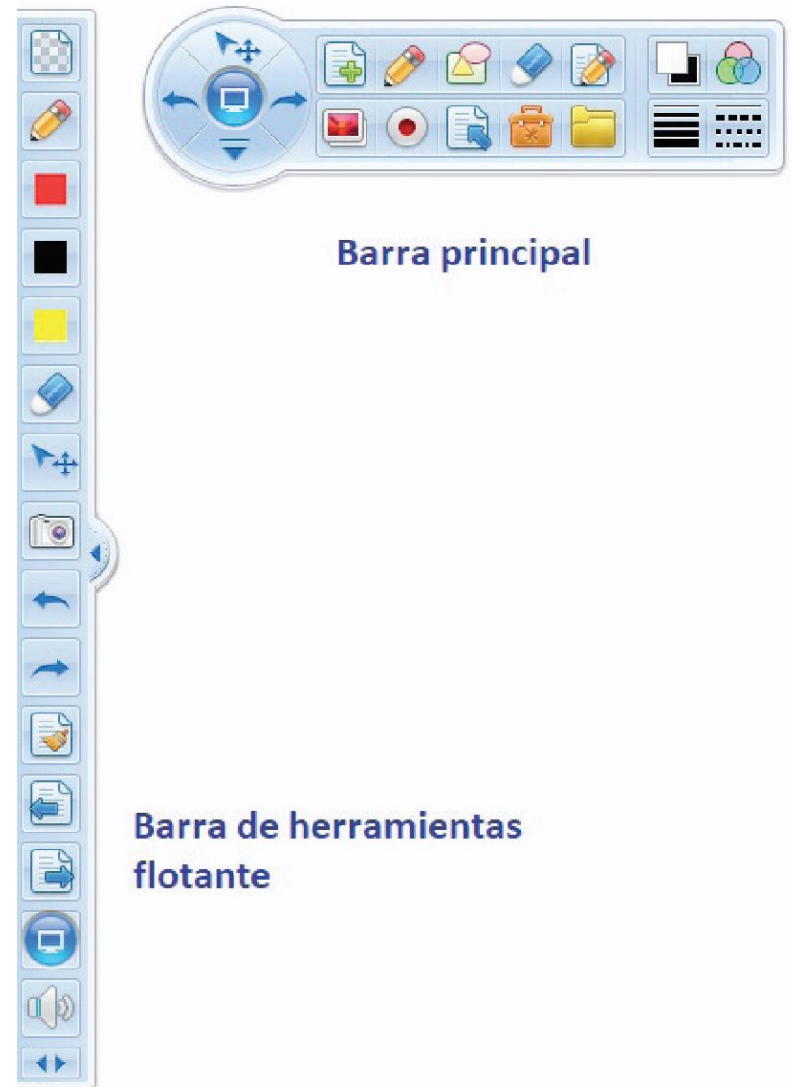




El software DrawView

Al abrir el software se visualizan dos barras:

- La barra principal
- La barra flotante de herramientas



Botones y funcionalidad:

Página transparente: Crea una página transparente que puede ser utilizada sobre otras aplicaciones. Por ejemplo, se puede abrir un archivo de video, luego abrir DrawView, crear una página transparente y tomar notas mientras se reproduce el video.



Lápiz: Es el lápiz básico que puede utilizarse para dibujar figuras, alinear o escribir palabras. Puede cambiar el color, el ancho de las líneas, el estilo y la transparencia.



Color rojo.



Color negro.



Color amarillo.



Borrar objetos: Permite borrar cualquier elemento que se esté dibujando o escribiendo.



Seleccionar: Permite seleccionar cualquier tipo de objeto insertado o dibujado para luego ser utilizado.



Borrar página: Elimina todo el contenido de la página.



Capturador de pantalla: Toma una captura de de la pantalla completa, o de una región o una página, la guarda y luego puede mostrarla en una nueva página.



Deshacer: Cancela el último paso realizado. Permite retroceder hasta 20 pasos.



Rehacer: Permite recuperar lo eliminado.



Página anterior: Muestra la página anterior.



Página siguiente: Muestra la página siguiente.



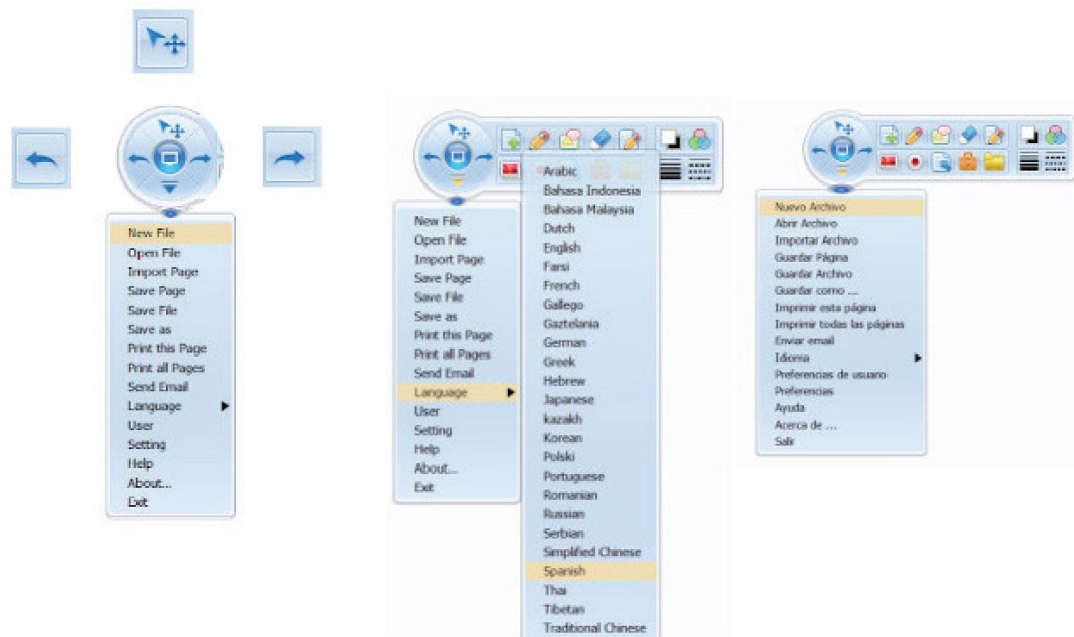
Pantalla: Permite volver a la pantalla de la computadora y continuar utilizando el área interactiva en la pizarra.

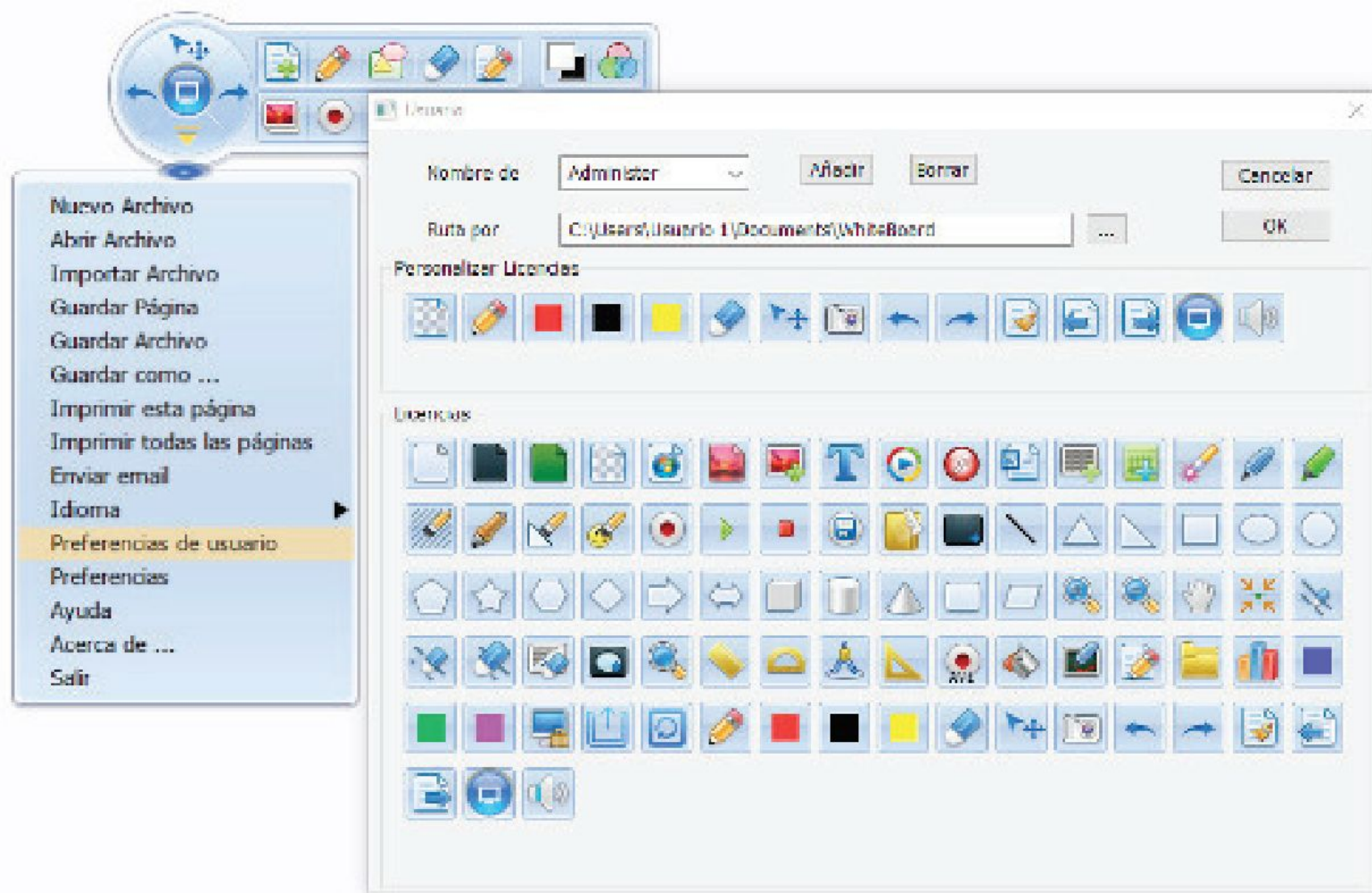


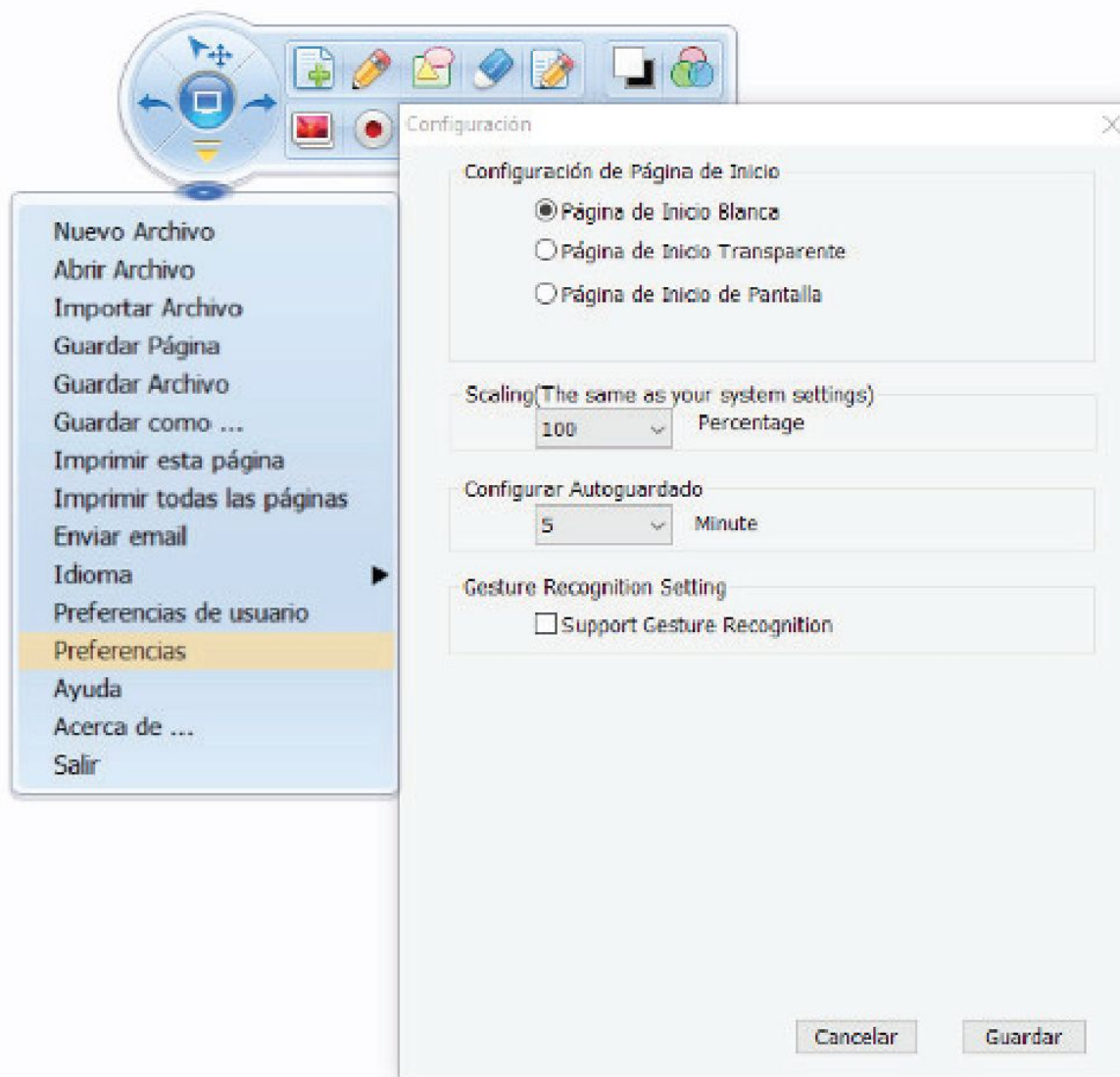
Lector: Permite escuchar cualquier palabra de los recursos, o incluso las palabras que escribe utilizando otro software de escritura.



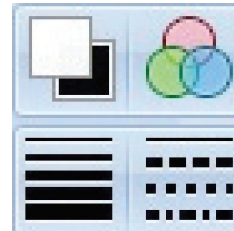
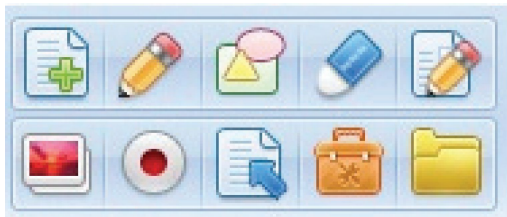
Mover barra: Permite desplazar la barra flotante a la derecha o izquierda de la pantalla.



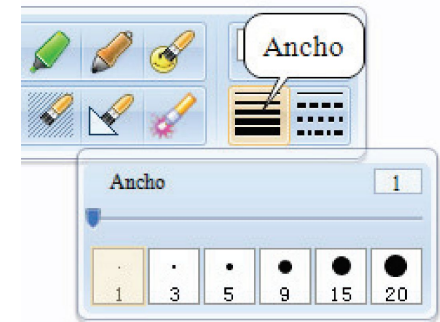




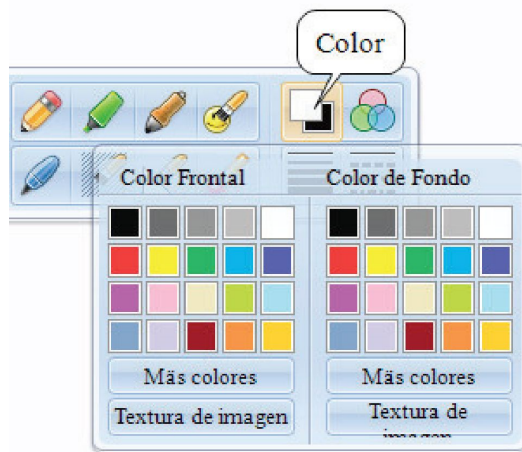
El Menú de herramientas



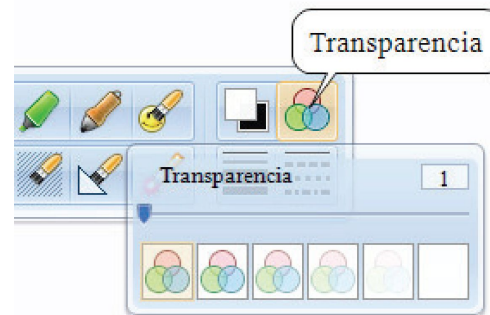
Propiedades de herramientas



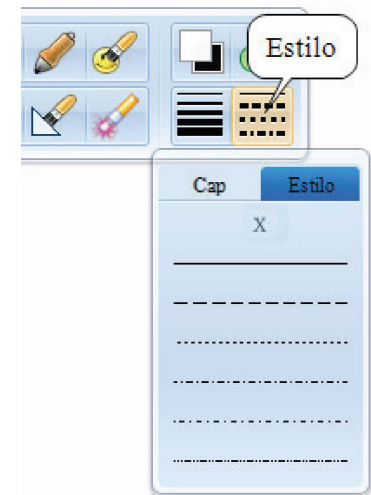
Ancho



Color de frente y de fondo



Transparencia



Estilo

Opciones del Menú Herramientas

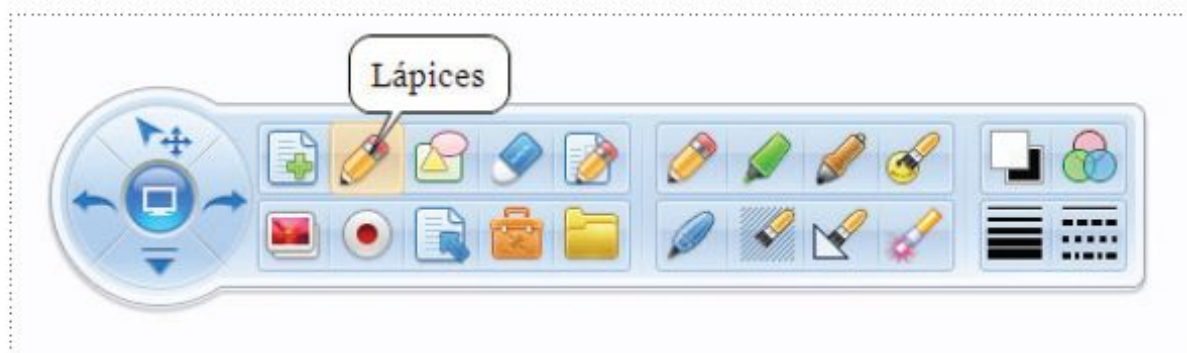
- Páginas



Este submenú presenta seis opciones configuradas por defecto:

1. Página en blanco
2. Página verde
3. Página de la pantalla
4. Página negra
5. Página transparente
6. Página de imagen

- Lápices

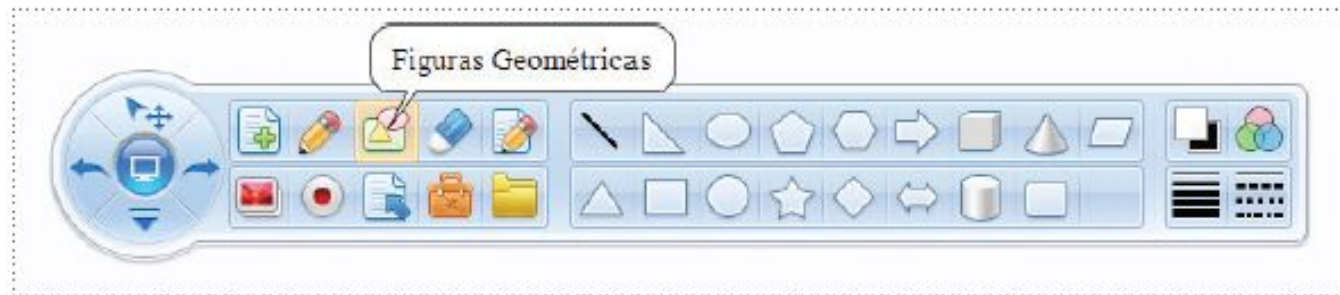


Este submenú presenta ocho opciones configuradas por defecto:



1. Lápiz básico
2. Resaltador
3. Pluma estilográfica
4. Lápiz de objetos (Se abre una pequeña biblioteca de objetos para seleccionar)
5. Lápiz suave
6. Lápiz de textura (Se abre una pequeña biblioteca de texturas para seleccionar)
7. Lápiz inteligente (puede fijar y reconocer las líneas de dibujo en línea recta estándar, línea discontinua, rectángulo, óvalo, círculo).
8. Lápiz láser

- Figuras geométricas



- Borradores



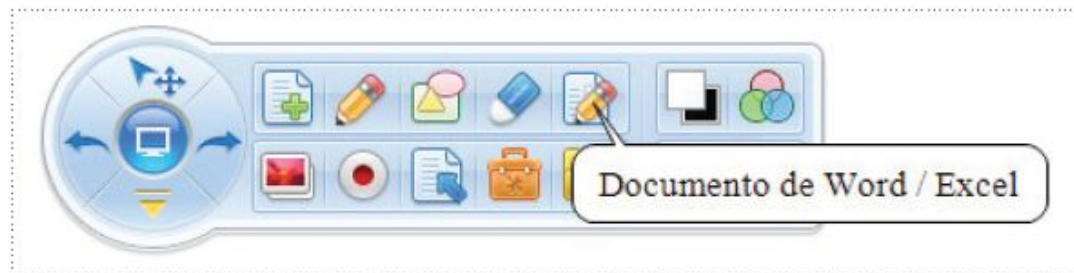
Este submenú presenta cinco opciones configuradas por defecto:



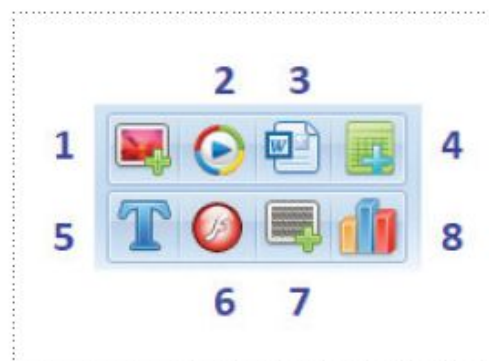
1. Borrador de objetos
2. Borrador de mapa de bits (mediano)
3. Borrador de cubierta
4. Borrador de mapa de bits (pequeño)
5. Borrador de mapa de bits (normal)

- Documento de Word/Excel

Esta herramienta permite agregar notas sobre un documento de Word o una planilla de Excel.



- Insertar objeto



Este submenú presenta ocho opciones configuradas por defecto:

1. Insertar imagen
2. Insertar video
3. Insertar documento
4. Insertar tabla
5. Insertar texto
6. Insertar archivo Flash
7. Insertar cubierta
8. Insertar histograma

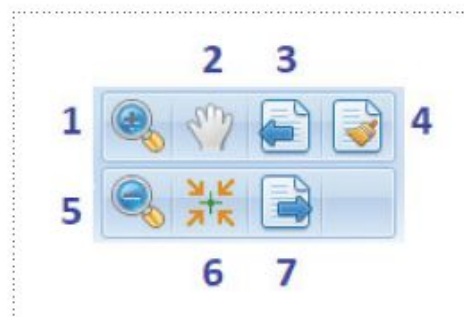
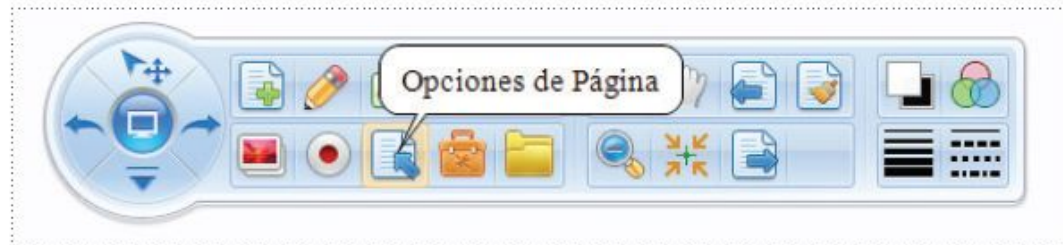
- Grabador



Este submenú presenta seis opciones configuradas por defecto:

1. Grabar
2. Pausar
3. Guardar
4. Reproducir
5. Detener
6. Abrir

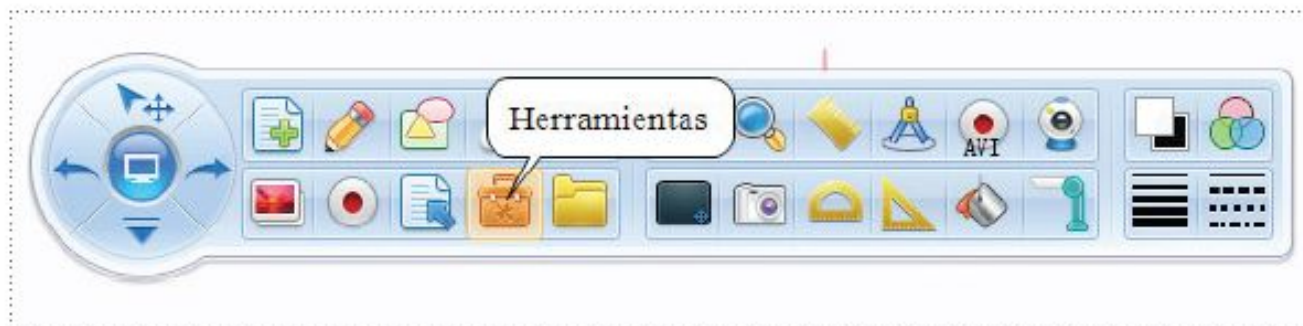
- Opciones de página



Este submenú presenta siete opciones configuradas por defecto:

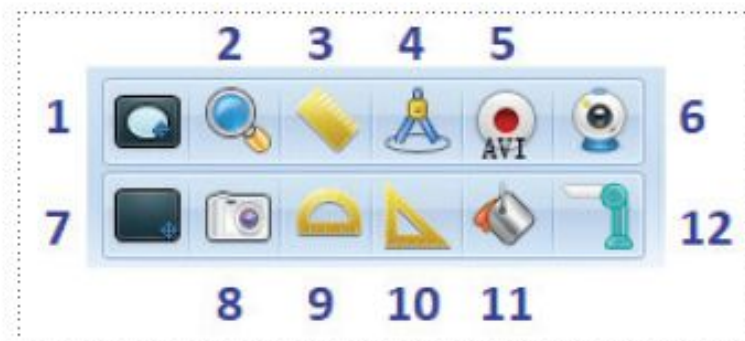
1. Zoom ++
2. Mover libremente
3. Avanzar página
4. Borrar página
5. Zoom --
6. Mover hacia atrás
7. Retroceder página.

- Herramientas



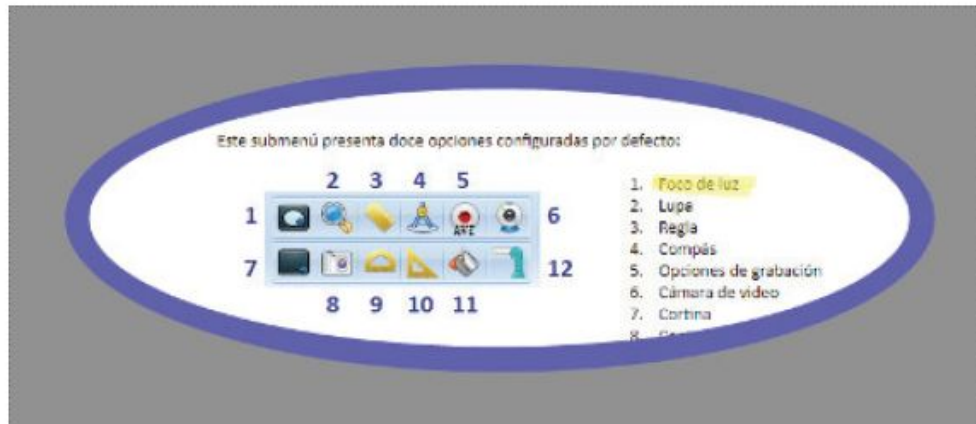
Este submenú presenta doce opciones configuradas por defecto:

1. Foco de luz
2. Lupa
3. Regla
4. Compás
5. Opciones de grabación
6. Cámara de video
7. Cortina
8. Capturador de pantalla
9. Transportador
10. Escuadra
11. Cubo de pintura
12. Visualizador



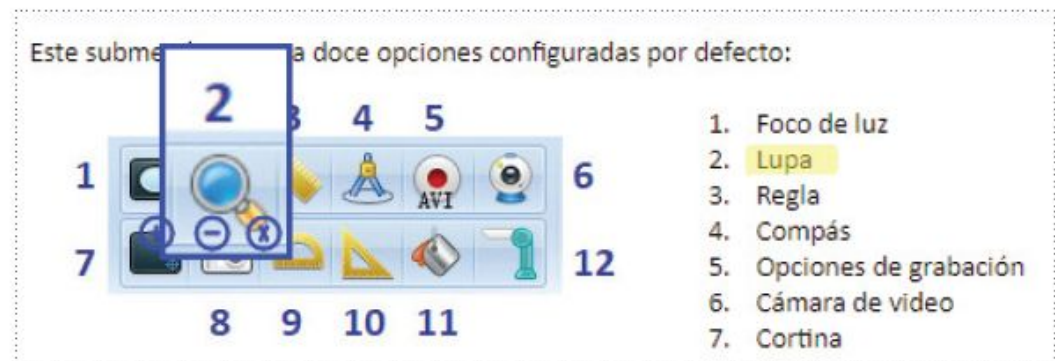
1. Foco de luz

Esta herramienta permite visualizar en detalle solo una parte de la pantalla con la posibilidad de seleccionar entre diferentes formas del visor, por ejemplo la siguiente:

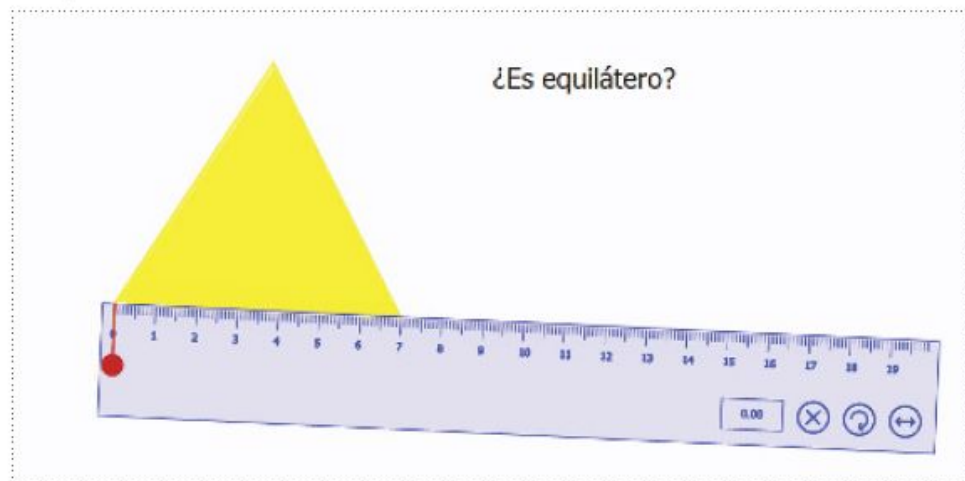


2. Lupa

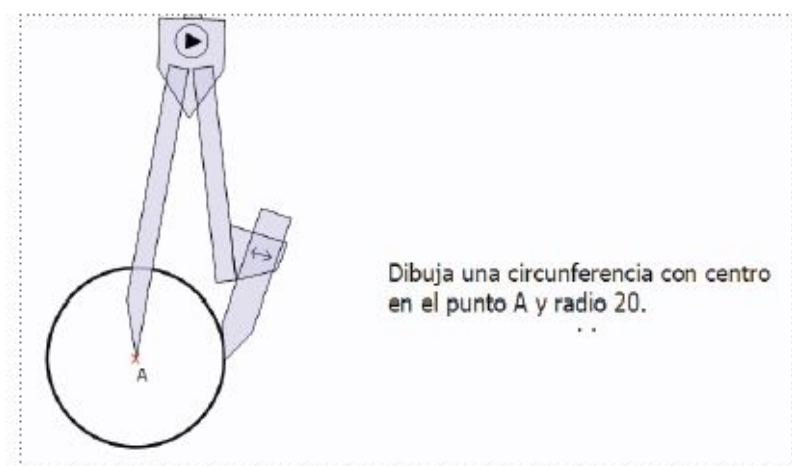
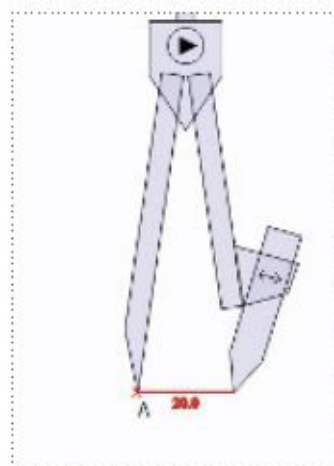
Esta herramienta permite ampliar una región de la pantalla.



3. Regla



4. Compás



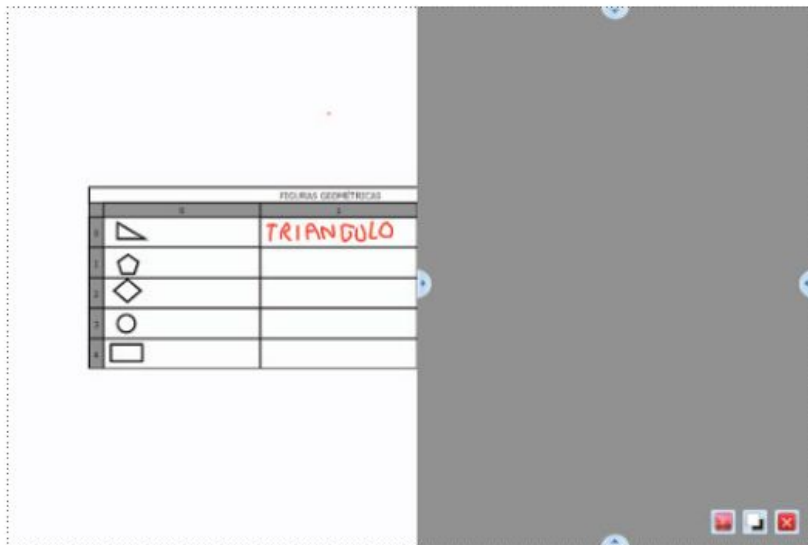
5. Opciones de grabación



- Iniciar
- Reproducir
- Guardar
- Cerrar

7. Cortina

Esta herramienta permite cubrir toda la pantalla de un color o con una imagen y luego ir mostrándola en forma parcial en función de las necesidades:



6. Cámara de video

Permite acceder a la cámara de video del dispositivo conectado a la pantalla.

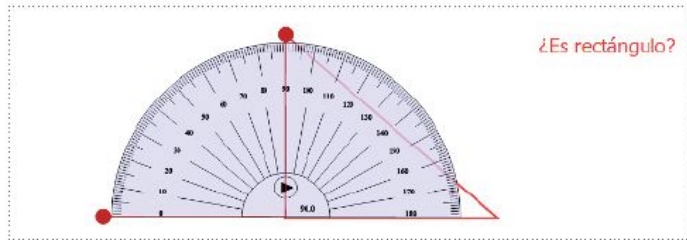


8. Capturador de pantalla

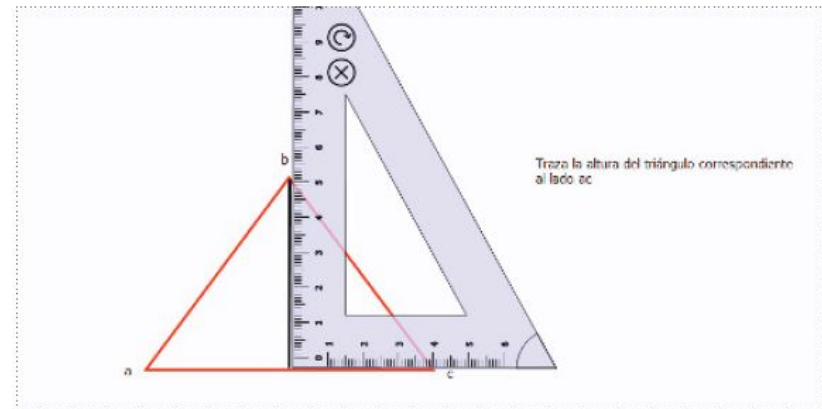
Permite capturar la pantalla: un área definida, la totalidad de la misma, una forma irregular delimitada en forma manual o una página.



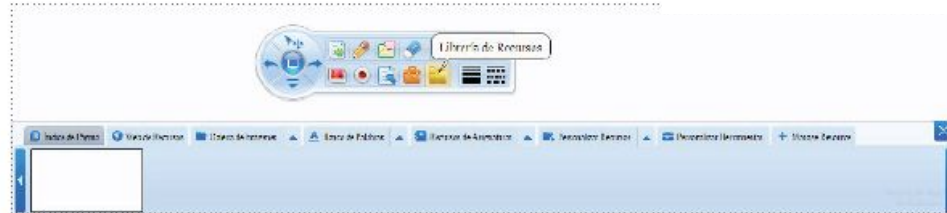
9. Transportador



10. Escuadra



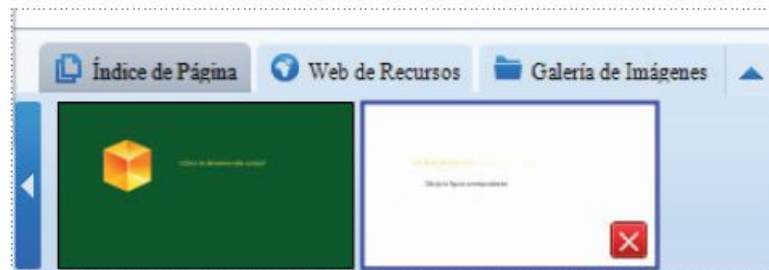
- Librería de recursos



Al acceder a la librería de recursos se despliega un nuevo sector en el pie de la pantalla que contiene ocho solapas:

1. Índice de página

Nos muestra una secuencia con las miniaturas de las páginas que tiene nuestro documento.



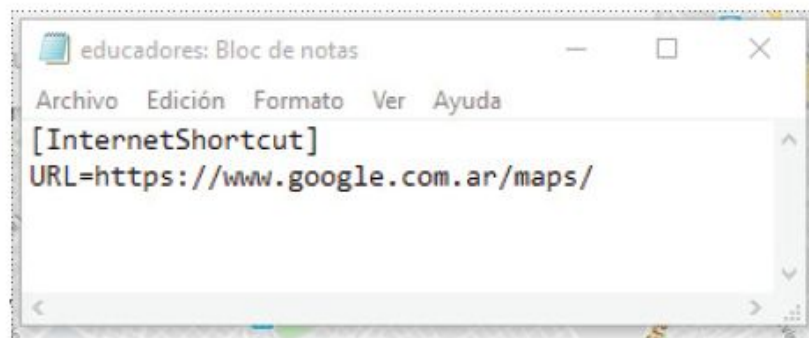
2. Web de recursos

Nos muestra una serie de links a sitios web previamente configurados.

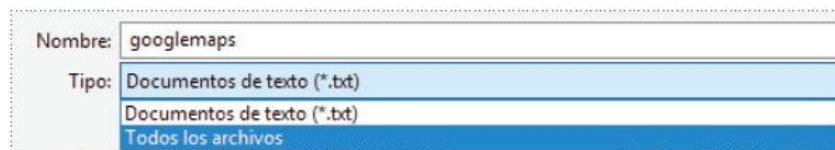
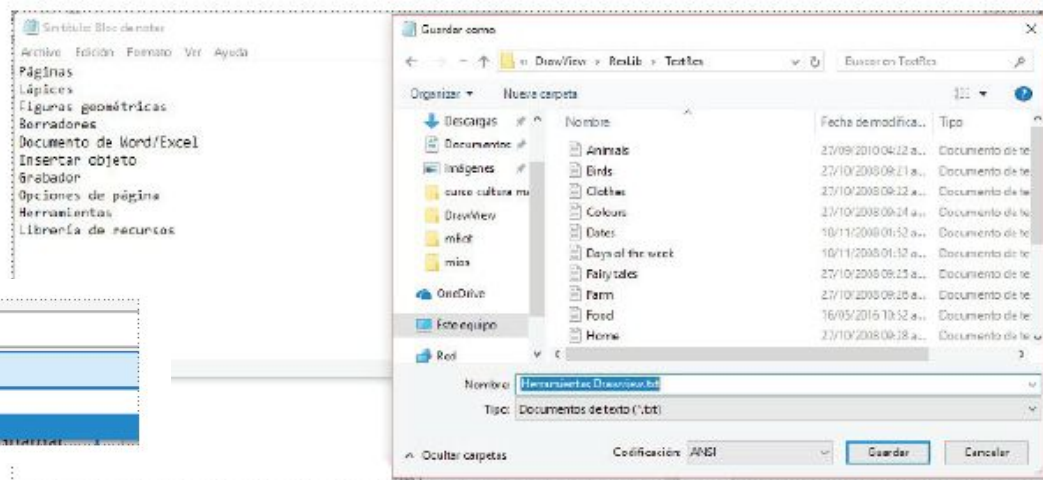


Para agregar un nuevo recurso web se deben seguir los siguientes pasos:

- Crear un archivo de texto con el Bloc de notas con el siguiente formato:



Archivo - Guardar como - Todos los archivos y escribimos la extensión .url



3. Galería de imágenes

Se nos ofrece por defecto una serie de imágenes:



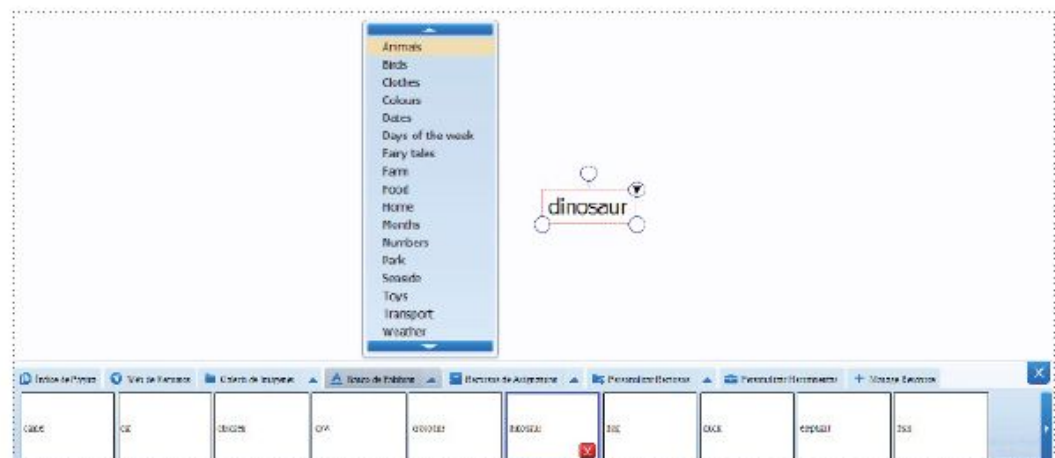
Para agregar una nueva imagen en la galería, ésta debe guardarse en la carpeta correspondiente a este tipo de recursos (PicRes), siguiendo la ruta:

Windows/Archivos de programa/DrawView/DrawView/ResLib/PicRes



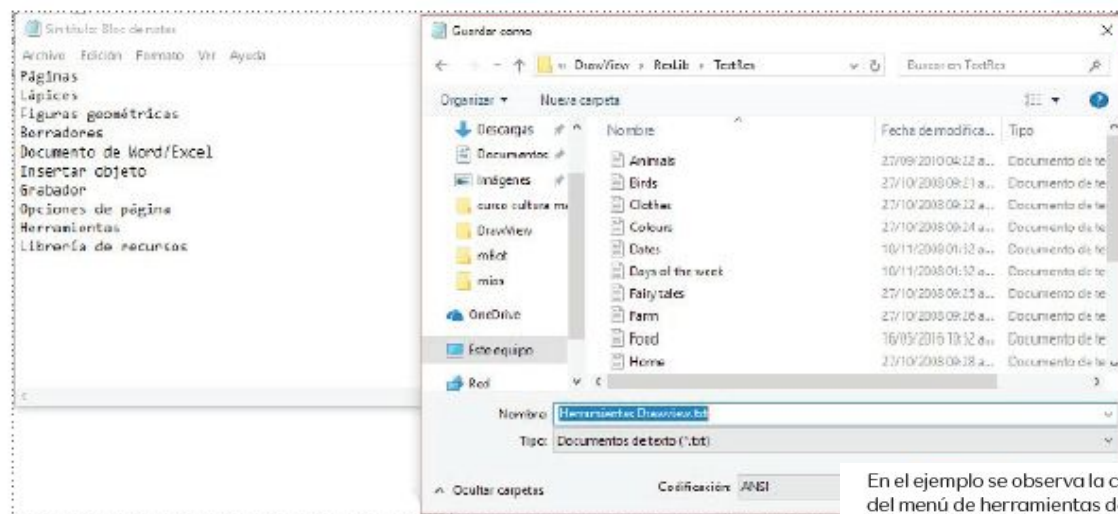
4. Banco de palabras

Se nos ofrece por defecto una serie de palabras (en inglés) organizadas por categorías, que podemos seleccionar y arrastrar hasta la página que estamos creando.

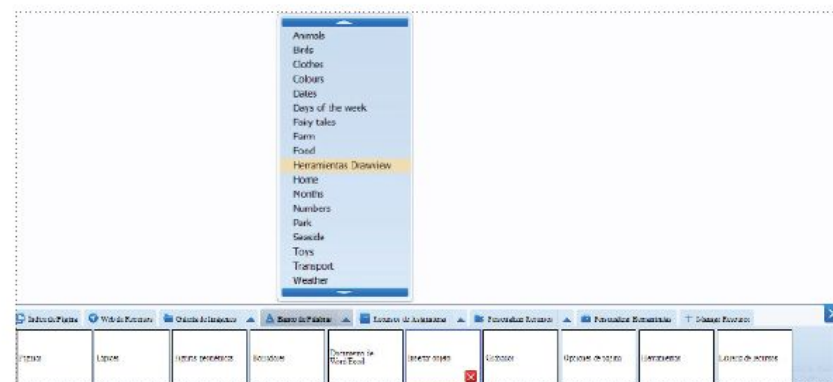


Para crear nuestro propio banco de palabras se deben seguir estos pasos:
Desarrollar un documento de texto con el Bloc de notas de manera tal que cada término ocupe una línea diferente. Luego se guardará el nuevo archivo con el nombre representativo del grupo de palabras y la extensión .txt siguiendo la ruta:

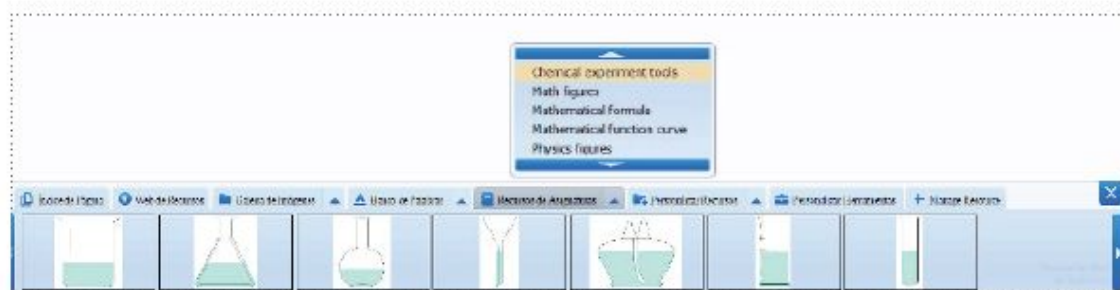
Windows/Archivos de programa/DrawView/DrawView/ResLib/TextRes



En el ejemplo se observa la creación de un grupo de términos correspondientes a las opciones del menú de herramientas del DrawView.



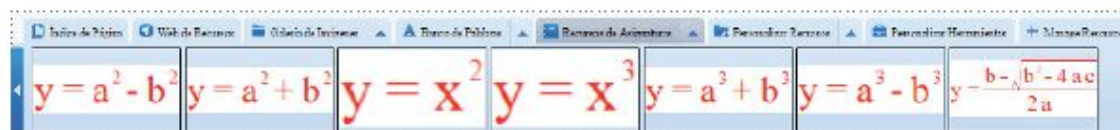
- Elementos de laboratorio de Química



- Recursos para Matemática

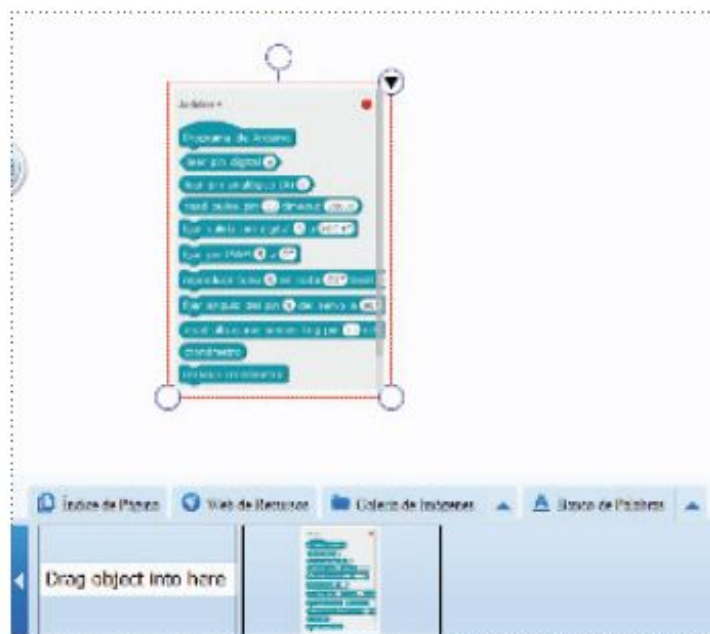


- Fórmulas matemáticas



- Funciones matemáticas





7. Personalizar herramientas

A través de este espacio es posible acceder a una serie de herramientas personalizables:

- Elementos para armar circuitos eléctricos
- Reloj/cronómetro
- Generador de operaciones
- Herramientas para cálculo y representaciones matemáticas
- Generador de números al azar

Es posible agregar nuevas aplicaciones (.exe) a este espacio en la carpeta correspondiente (AuxiliaryToolsRes).

La siguiente es la ruta que se debe seguir:

Windows/Archivos de programa/DrawView/DrawView/ResLib/AuxiliaryToolsRes

Crea tu propia propuesta de clase

Los participantes organizados en pequeños grupos crearán una actividad para un grupo de estudiantes.

Tendrán que pensar el tema, la actividad, los recursos humanos, las áreas del conocimiento involucradas y los elementos con los que cuenta la escuela entre otros será fundamental categorizar todos los insumos necesarios según su uso y funcionalidad.

Al finalizar la actividad colocarán el documento en un muro especialmente diseñado para compartir sus creaciones con otros colegas, de manera de conformar un tablero con poderosas ideas para las clases.

¡Comenzamos!

Año: ____ año- Ciclo _____

Área/s del conocimiento: _____

Recursos:

- Pizarra/Pantalla Digital Interactiva (PDI)
- Internet
- Materiales con los que cuente la escuela

Detalle los recursos humanos y materiales, categorízalos según su disponibilidad y funcionalidad en la actividad.

¿Cuáles serían las competencias que desarrollarán los estudiantes en una clase con la PDI?

Piensa un tema para desarrollar una actividad inicial:

TEMA	ACTIVIDAD

Selecciona las competencias y los contenidos:

COMPETENCIAS DE EDUCACIÓN DIGITAL	CONTENIDOS DEL DISEÑO CURRICULAR

Descripción de la actividad y sus diferentes momentos.

Las áreas del conocimiento seleccionadas para la actividad, cómo se espera que se involucren.

--

¿Qué tipo de propuesta estarán realizando sus estudiantes?
(guiada, autónoma, de creación propia, otras)

--

¿Cómo presentará la actividad a los estudiantes? (video, multimedia, oralmente, otros).
Explique:

--

Identifique el modelo de evaluación que le gustaría utilizar en su clase (de proceso, autoevaluación, coevaluación, otra). Describir cómo se podría/n utilizar esta/s evaluación/es.

EVALUACIÓN	MODO DE REALIZACIÓN (matriz, lista de cotejo, tabla saber preguntar y aprender SPA, otros)

¿Cómo recolectará las ideas de los estudiantes para diseñar actividades que sean de su interés, una vez finalizada la actividad?

--

Muchas Gracias!!!

Pablo Fernández - pablo.fernandez83@hotmail.com // Cristina Velázquez – cristinavdls@gmail.com