

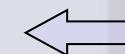
# Tema 3. Innovación y recursos educativos en Educación Matemática

## 3.1. Como usar la información con finalidad educativa

- Relación entre divulgación, educación y enseñanza de las matemáticas. Divulgar matemáticas con finalidad educativa.
- Las matemáticas “invisibles”
- Repercusión educativa de los medios de comunicación social: internet, redes sociales, teléfono móvil, video juegos, televisión, música y publicidad.
- El tratamiento de las noticias. Prensa y errores matemáticos.
- El papel de Divulgamat

(con vuestra participación)

## 3.2. Las matemáticas para todos: de la calle a la clase.



## 3.3. Recursos educativos en el aula.

## 3.4. Gamificación educativa

*"Usted tiene perfecto derecho a elegir entre conocer las matemáticas o no, pero debe ser consciente de que, en caso de no conocerlas, podrá ser manipulado más fácilmente."*

*John A. Paulos*

# Tema 3. Innovación y recursos educativos en Educación Matemática

## 3.1. Como usar la información con finalidad educativa

- Relación entre divulgación, educación y enseñanza de las matemáticas. Divulgar matemáticas con finalidad educativa.
- Las matemáticas “invisibles”
- Repercusión educativa de los medios de comunicación social: internet, redes sociales, teléfono móvil, video juegos, televisión, música y publicidad.
- El tratamiento de las noticias. Prensa y errores matemáticos.
- El papel de Divulgamat

## 3.2. Las matemáticas para todos: de la calle a la clase

## 3.3. Recursos educativos en el aula.

## 3.4. Gamificación educativa

## Tema 3. Innovación y recursos educativos en Educación Matemática

### 3.3. Recursos educativos en el aula.

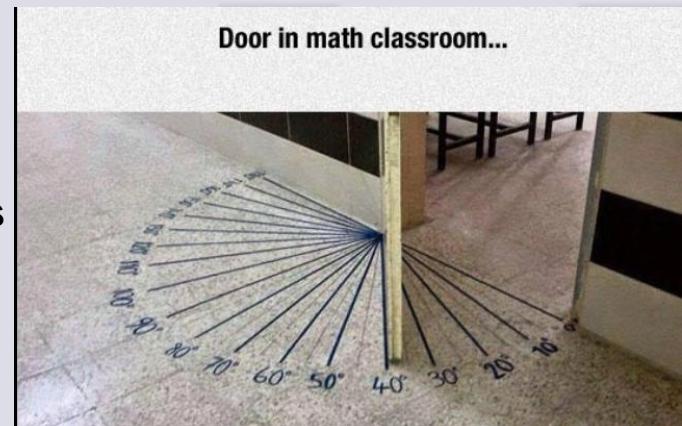
#### - Recursos del INTEF (Educalab):

- Procomún
- Proyecto Gauss: materiales didácticos interactivos
- Proyecto EDA: Experimentación didáctica en el aula
- Repositorios de Objetos digitales interactivos: Proyecto AGREGA 2.
- Proyecto Descartes.

#### -Otros recursos

- Unidades didácticas interactivas.
- Uso del video en educación matemática.
- Matemáticas Recreativas. Propuesta de actividades
- El cine y la literatura como recursos didácticos

""La labor del profesor no es demostrar lo que sabe, es transmitirlo"



GOBIERNO  
DE ESPAÑA  
MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, CULTURA  
Y DEPORTE

intef

Instituto Nacional de Tecnologías  
Educativas y de Formación  
del Profesorado

A+ A A-

[Inicio](#) [INTEF](#) [Congresos](#) [Formación](#) [Recursos](#) [Mediateca](#) [Agenda](#) [Contacto](#) [Usuarios INTEF](#) [Buscador](#)

## Escuela 2.0

- I Congreso Escuela 2.0
- II Congreso Escuela 2.0
- III Congreso Escuela 2.0

## Escuela 2.0

El Programa Escuela 2.0 ha sido el último proyecto de integración de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en los centros educativos. El objetivo era poner en marcha las aulas digitales del siglo XXI, aulas dotadas de infraestructura tecnológica y de conectividad.

El programa Escuela 2.0 se basaba en los siguientes ejes de intervención:

- **Aulas digitales.** Dotar de recursos TIC a los alumnos y alumnas y a los centros: ordenadores portátiles para alumnado y profesorado y aulas digitales con dotación eficaz estandarizada.
- **Garantizar la conectividad a Internet** y la interconectividad dentro del aula para todos los equipos. Posibilidad de acceso a Internet en los domicilios de los alumnos/as en horarios especiales.
- **Promover la formación del profesorado** tanto en los aspectos tecnológicos como en los aspectos metodológicos y sociales de la integración de estos recursos en su práctica docente cotidiana.
- **Generar y facilitar el acceso a materiales digitales educativos** ajustados a los diseños curriculares tanto para profesores y profesoras como para el alumnado y sus familias.
- **Implicar a alumnos y alumnas y a las familias** en la adquisición, custodia y uso de estos recursos.

Las actuaciones se centraron, en su primera fase, en el tercer ciclo de Educación Primaria, comenzando el curso 2009-10 con 5º de Primaria en todos los centros sostenidos con fondos públicos y, posteriormente, se extendería a 6º de Primaria y a los dos primeros cursos de la ESO.

La formación de todos los profesores y profesoras implicados en el Programa, así como de los técnicos que serán responsables del apoyo técnico, era fundamental para el éxito de la iniciativa.

La formación contemplaba entre sus contenidos los aspectos metodológicos y de gestión de un aula dotada tecnológicamente y asimismo los propios aspectos de funcionamiento del equipamiento del aula.



# escuela tic2.0



# familia en red



## Categorías

20

- [Actividades colaborativas](#)
- [Equipamiento TIC 2.0](#)
- [Experiencias educativas](#)
- [Formación TIC 2.0](#)
- [Guadalinex-EDU](#)
- [Noticias](#)
- [Plan Escuela TIC 2.0](#)
- [Usos educativos de las TIC](#)

## Archivos

- [octubre 2013](#)
- [septiembre 2013](#)
- [abril 2013](#)
- [marzo 2013](#)
- [febrero 2013](#)
- [enero 2013](#)
- [diciembre 2012](#)
- [octubre 2012](#)
- [septiembre 2012](#)
- [agosto 2012](#)
- [junio 2012](#)
- [mayo 2012](#)
- [marzo 2012](#)
- [febrero 2012](#)
- [enero 2012](#)
- [diciembre 2011](#)
- [noviembre 2011](#)
- [octubre 2011](#)
- [septiembre 2011](#)
- [agosto 2011](#)

## Plan Escuela TIC 2.0

Es un proyecto que la Consejería de Educación pone en marcha, en colaboración con el Ministerio de Educación, para reforzar la integración de las Tecnologías de la Información, de la Comunicación y del Conocimiento en los centros educativos andaluces. Es un nuevo paso adelante que tiene en cuenta toda la experiencia acumulada desde el 2003 con los Proyectos de Centros TIC y, como no podía ser de otra manera, sigue haciendo una apuesta firme por el conocimiento libre y el software libre en la educación andaluza.



**El Plan Escuela TIC 2.0 es una estrategia que interviene directamente en el proceso de adquisición de las competencias básicas para la mejora de la educación en Andalucía.** Con la implantación de la Ley Orgánica de Educación (LOE) se incorpora a las competencias básicas, la competencia digital y el tratamiento de la información, entendida como la habilidad para buscar, obtener, procesar, comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo el uso de las TIC como elemento esencial para este proceso. Asimismo, en los objetivos de la Ley de Educación de Andalucía (LEA) se presta especial atención al uso de las TIC y, en los derechos del alumnado se incluye, entre otros, el acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la práctica educativa y el uso seguro de Internet en los centros docentes.

Este plan considera las TIC como un eje transversal que ha de articular toda la vida del centro educativo facilitando su gestión, potenciando el desarrollo de su proyecto educativo y favoreciendo la información, la comunicación y la participación de toda la comunidad educativa, al mismo tiempo que ha de estar presente de forma natural en todos los procesos de enseñanza y aprendizaje para propiciar que los actuales alumnos y alumnas sean ciudadanos y ciudadanas digitalmente competentes para el siglo XXI.

## Documentación de interés para la puesta en marcha del Plan Escuela TIC 2.0:

1. Instrucciones para la puesta en marcha del plan:
2. Dossier informativo del Plan Escuela TIC 2.0
3. Mapa de la Escuela TIC 2.0.
4. Preguntas y respuestas frecuentes:
  1. Primaria: FAQs1.0 y FAQs2.0
  2. Secundaria: FAQ
5. Guía para la entrega de ultraportátiles a la familia del alumnado: primaria
6. Vídeos de presentación:
  - » Video 1. Intervención Consejera de Educación. Sevilla 28 de septiembre de 2009
  - » Video 2. Presentación oficial del Plan Escuela TIC 2.0 Primaria. Descarga en alta calidad: parte1, p2, p3, p4, p5.
  - » Video 3. CEIP María Zambrano, centro piloto de la Escuela TIC 2.0.
7. Plan de Formación del profesorado: primaria
8. Compromiso digital Familiar (castellano, inglés, francés).
9. Manuales para seguimiento de recursos de la Escuela TIC 2.0 (perfil profesorado y perfil dirección): revisión de 24/03/10.
10. Etiquetas identificativas para los ultraportátiles del alumnado. Púlsa aquí para conocer el tamaño de las etiquetas identificativas.
11. Guía para la disposición del etiquetado



## Entradas recientes

Nueva versión de eXeLearning para Guadalinex Edu 2013 y Guadalinex Edu 10.4  
iSéneca: Nueva versión de Séneca Móvil para iOS y Android.

BiblioWeb: Nueva Aplicación del Centro de Gestión Avanzado

## Últimos Comentarios

FELIX PORTILLO en Escuela TIC 2.0 contará con un ancho de banda mayor Jorge Osvaldo Lopez en JORNADAS INTERNACIONALES "Tecnología móvil e innovación en el aula: nuevos retos y realidades educativas"

Dfour en Los portátiles de la Escuela TIC 2.0 llegan al alumnado

## Etiquetas

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

x Google Buscar Compartir Marcadores Corrector ortográfico

Favoritos

Universidad Rey Juan Carlos Sítos sugeridos Galería de Web Slice

escuela 2.0 Asturias » Proyecto e2.0

Página Seguridad Herramientas

# escuela 2.0 Asturias

Novedades, equipamiento, experiencias, recursos, documentos

...o Asturias...



HOY ACERCA DE

PROYECTO E2.0

TIC Y E2.0

ENLACES

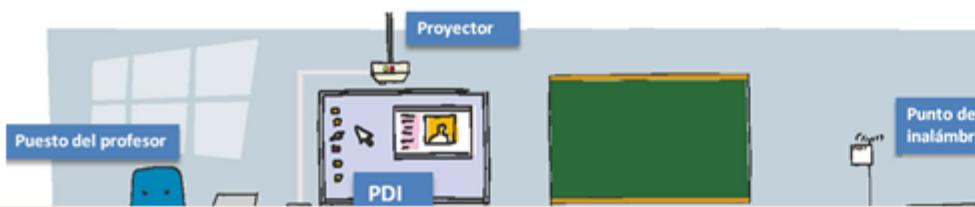
AP

CONTACTO

## Proyecto e2.0

### Qué es Escuela 2.0

Escuela 2.0 es un proyecto de innovación educativa cuyo objetivo es el uso cotidiano de las TIC en las aulas. El proyecto prevé una serie de actuaciones a lo largo de cuatro cursos académicos:



YA NO OPERATIVA

eBlog | Login

LO + ACTUAL

Lo + actual

NUBE

10 consejos  
aulas digitales blogs carritos  
centros piloto concursos  
difusión documentos  
educ@contic equipamiento  
eventos TIC formación gráfica  
imagen incidencias lectura



**intef**

Instituto Nacional de Tecnologías  
Educativas y de Formación  
del Profesorado

A+ A A-

Inicio INTEF Congresos Formación Recursos Mediateca Agenda Contacto Usuarios INTEF Buscador

Mediateca >

## Emisiones

Banco de imágenes y sonidos  
del INTEF

Archivo de emisiones  
anteriores

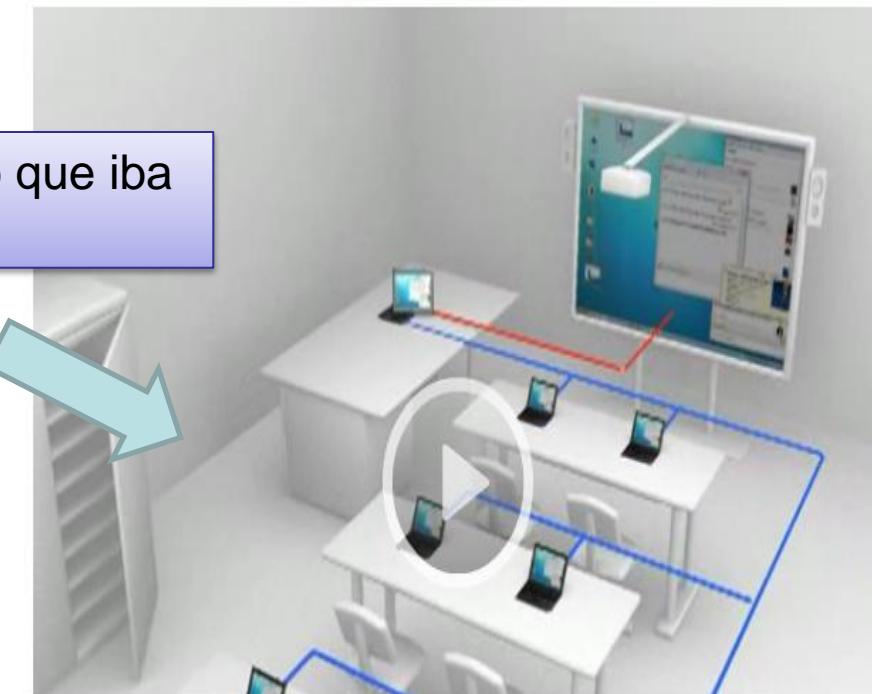
Emitiendo en Directo

Galerías de imágenes

Presentación Escuela 2.0

Una idea  
interesante....pero...abandonada....

Video de presentación de lo que iba  
a ser Escuela 2.0





<http://www.ite.educacion.es/es/recursos>



9

≡

Aplicaciones



**intef**

Instituto Nacional de Tecnologías  
Educativas y de Formación  
del Profesorado

A+ A- A-

Inicio INTEF Congresos Formación Recursos Mediateca Agenda Contacto Usuarios INTEF Buscador

## Recursos educativos

Recursos para el profesorado

Recursos para la comunidad  
educativa

Niños y niñas

Jóvenes

Padres y madres

Formación de adultos

WIKIDIDACTICA

"eda" (Experimentación  
Didáctica en el Aula)

Itinerarios Formativos

Entrevistas en la red

Sugerencias bibliográficas

Sugerencias Anteriores

Diccionarios

Salamanca de la Lengua  
Española

Enlaces útiles

Desde esta página se pueden encontrar miles de recursos educativo

Desde el menú de la izquierda se accede a los materiales según los colectivos de destino, mientras en el centro se agrupan por criterios de actualidad y por niveles educativos.

Twittear 148 Me gusta 64

Página "clásica" de  
los recursos del  
INTEF, ha sido  
sustituida por.....



<http://educalab.es/recursos>

<http://edocalab.es/recursos>

## Conoce PROCOMÚN

Es un servicio semántico para toda la Comunidad Educativa, concebido como el nodo nuclear de una red inteligente, social y distribuida, que se enmarca en un ecosistema educativo. A través de sus propiedades semánticas, puede conectarse con comunidades educativas de espacios ya existentes en la Linked Open Data Cloud..

[VER MAS\[+\]](#)

## eXeLearning

Crea con eXeLearning, herramienta abierta a toda la comunidad educativa, un software libre para ayudar a los docentes en la creación y publicación de contenidos web, exportables en diferentes formatos.

[VER MAS\[+\]](#)

## Sophie en el Camino

Recurso educativo para alumnos de 4º a 6º de primaria sobre el Camino de Santiago.

[VER MAS\[+\]](#)

## Histórico de Recursos

Desde esta sección accede a miles de recursos educativos para el profesorado y para la comunidad docente. Acceda a los materiales según los colectivos de destino, por criterios de actualidad y por niveles educativos.

[VER MAS\[+\]](#)

## Observatorio Tecnológico

El observatorio tecnológico es un espacio de colaboración para el profesorado basado en la observación de la tecnología informática, tanto a nivel de hardware como de software, para, mediante su análisis y estudio, aplicarla en los niveles educativos no universitarios.

[VER MAS\[+\]](#)

## Banco de Imágenes y Sonidos

El Banco de Imágenes y Sonidos es una colección de fotografías, videos, sonidos, ilustraciones y animaciones, disponibles para su uso genérico bajo licencia Creative Commons.

[VER MAS\[+\]](#)

## Redined

Red de información educativa que recoge

## Punto Neutro

Catálogo de recursos educativos de pago.

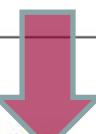


Inicio

Novedades

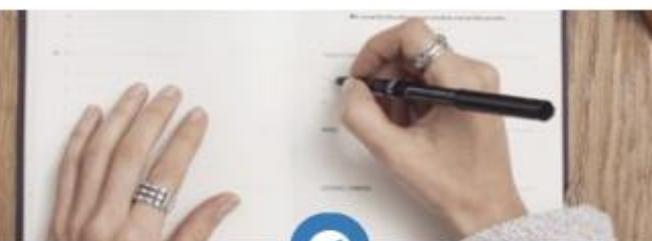
Recursos educativos

Red social

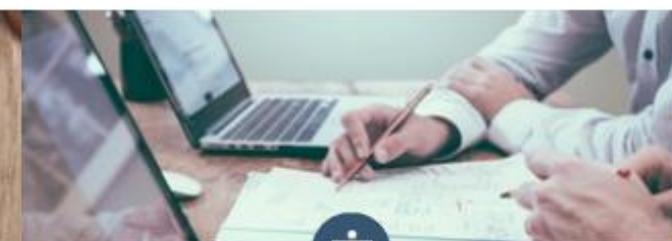


## Presentación del espacio Procomún

[Ver vídeo](#)



Localiza los contenidos  
que necesitas



Encuentra más personas  
como tú



Mantente siempre  
actualizado

**Todo esto y más en Procomún. Regístrate ahora.**

[Registrarse](#)

**Procomún**  
Mostrando resultados del 1 al 5 de un total de 5.

### Videotutoriales Procomún (AYUDA)

Si necesitas ayuda para moverte con soltura en Procomún, te proporcionamos la siguiente lista de **VIDEOTUTORIALES** de corta duración (alrededor de 1 minuto) que te ayudarán en la realización de las tareas básicas de la plataforma.

Recuerda que siempre puedes acudir al "manual de uso" que está accesible en el pie (footer) de todas las páginas de la plataforma.

**PROCOMÚN**

Acerca de  
Condiciones legales  
Términos de privacidad

**AYUDA**

FAQ  
**Manual de uso** (highlighted)  
Contacto

**LO MÁS VISITADO**

¿Qué significa ser un alumno, un ciudadano culto y autónomo en la sociedad digital?  
Video poema "Fuera de lugar". #EduExpandida  
Las cualidades humanas del tutor

**Social media icons:** Twitter, Facebook, YouTube, Pinterest

**Footer links:** videotutorial, Ayuda, Procomún

**ÁREA DE CONOCIMIENTO:** Tutoría

**CONTEXTO EDUCATIVO:** Formación del Profesorado

---

### MANUAL de uso de Procomún (ACTUALIZADO)

Se ha modificado el manual de uso de Procomún para actualizarlo al nuevo aspecto que luce Procomún tras el verano,

Se puede consultar "on-line" en el siguiente [enlace](#) o a través del que se ofrece siempre visible en el pie (footer) de las páginas de Procomún

**PROCOMÚN** **AYUDA** **LO MÁS VISITADO**

Dentro de Procomún →  
novedades→  
videotutoriales de su  
uso

(también hay un enlace al  
proyecto Gauss de  
matemáticas, que veremos  
mas adelante)

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL7O-wFTtwWAb7u2w8MtqMbCINZ92zhfuf>



Buscar



Educalab educación

Vídeos

Listas de reproducción

Canales

Comentarios

Más información



## Procomún: Red de Recursos Educativos en Abierto

Educalab educación • 25 vídeos • 350 visualizaciones • Actualizado por última vez el 3 nov. 2016

▶ Reproducir todo

◀ Compartir

+ Guardar



1 Presentación del espacio Procomún  
de Educalab educación



2 Como insertar una insignia en Procomún  
de Educalab educación



3 Comunidades en Procomún cómo crear un artículo  
de Educalab educación



4 Comparte tu blog en Procomún  
de Educalab educación



Compartir en Procomún

TODOS LOS... Buscar...

Bienvenidos

Acceder

Inicio

Novedades

Recursos educativos

Red social



Notificación de parada del servicio  
Por mejoras de mantenimiento, el sitio web no estará disponible este miércoles (26-10-2016) desde las 11:00 hasta las 13:00 aproximadamente



Dentro:  
-Recursos de aprendizaje  
-artículos  
-contenido externo

Todo esto y más en Procomún. Regístrate ahora.

Registrarse

[https://procomun.educalab.es/es/odesearch?query=&type=LEARNING\\_RESOURCES&auto=](https://procomun.educalab.es/es/odesearch?query=&type=LEARNING_RESOURCES&auto=)

199

Comunidades

84/09

Recursos



16876

Artículos



125

Eventos



## Conoce PROCOMÚN

Es un servicio semántico para toda la Comunidad Educativa, concebido como el nodo nuclear de una red inteligente, social y distribuida, que se enmarca en un ecosistema educativo. A través de sus propiedades semánticas, puede conectarse con comunidades educativas de espacios ya existentes en la Linked Open Data Cloud..

[VER MAS\[+\]](#)

## eXeLearning

### eXeLearning

Crea con eXeLearning, herramienta abierta a toda la comunidad educativa, un software libre para ayudar a los docentes en la creación y publicación de contenidos web exportables en diferentes formatos.

[VER MAS\[+\]](#)

## SOPHIE EN EL CAMINO

### Sophie en el Camino

Recurso educativo para alumnos de 4º a 6º de primaria sobre el Camino de Santiago.

[VER MAS\[+\]](#)

## Histórico de Recursos

Desde esta sección accede a miles de recursos educativos para el profesorado y para la comunidad docente. Acceda a los materiales según los colectivos de destino, por criterios de actualidad y por niveles educativos.

[VER MAS\[+\]](#)

## Observatorio Tecnológico

El observatorio tecnológico es un espacio de colaboración para el profesorado basado en la observación de la tecnología informática, tanto a nivel de hardware como de software, para, mediante su análisis y estudio, aplicarla en los niveles educativos no universitarios.

[VER MAS\[+\]](#)

## Banco de Imágenes y Sonidos

El Banco de Imágenes y Sonidos es una colección de fotografías, videos, sonidos, ilustraciones y animaciones, disponibles para su uso genérico bajo licencia Creative Commons.

[VER MAS\[+\]](#)

## Redined

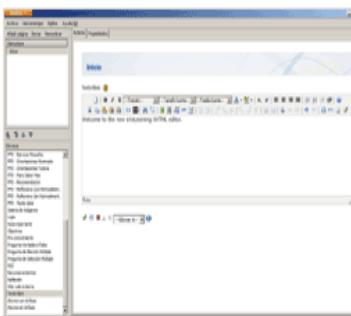
Red de información educativa que recoge

## Punto Neutro

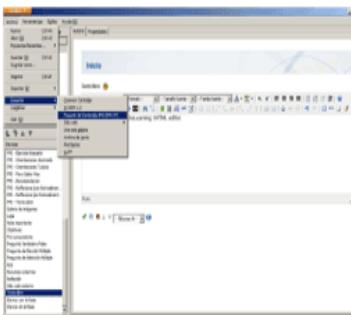
Catálogo de recursos educativos de pago.



Universidad  
Rey Juan Carlos  
Sede Cáceres  
DÉPTO. INVESTIGACIONES



eXeLearning es una herramienta de autor de código abierto para ayudar a los docentes en la creación y publicación de contenidos web.



Los recursos elaborados con eXe pueden exportarse en diferentes formatos: IMS, SCORM 1.2... También como páginas web navegables.

Hace unos meses anunciamos el lanzamiento de la nueva versión de eXeLearning.

Hoy, anunciamos la puesta en marcha de este espacio dedicado al nuevo eXeLearning.



En su desarrollo colaboran diferentes instituciones, y también personas que amablemente y siguiendo un espíritu colaborativo prueban la herramienta, debaten y comparten.

eXeLearning es software libre. La participación está abierta a toda la comunidad educativa.

Estáis tod@s invitados a acompañarnos.

Es una herramienta de código abierto (open source) que facilita la creación de contenidos educativos sin necesidad de ser experto en HTML o XML. Se trata de una aplicación multiplataforma que nos permite la utilización de árboles de contenido, elementos multimedia, actividades interactivas de autoevaluación... facilitando la exportación del contenido generado a múltiples formatos: HTML, SCORM, IMS, etc.

# ¿Qué es eXeLearning?



eXeLearning.net

El nuevo eXeLearning...

Español - Català - Euskara - Galego - English

Crea tu cuenta - Iniciar sesión

Buscar en: - Selecciona uno -  Buscar

 Seguir

<http://exelearning.net/exelearning-2-1-llega-la-conexion-con-plataformas/>

El nuevo eXeLearning » Actualidad » eXeLearning 2.1: llega la conexión con plataformas

← Anterior

## eXeLearning 2.1: llega la conexión con plataformas

Publicado el 29 abril, 2016

Etiquetas: exelearning2.1

eXeLearning es un programa sencillo con el que podemos crear contenidos destinados a la web, integrarlos en plataformas de formación y dotarlos de actividades interactivas para el alumnado.

En la nueva versión local, [eXeLearning 2.1](#) logra poder publicar los contenidos de manera automática en una de las plataformas de referencia de los Recursos Educativos Abiertos, [Procomún](#). Será la primera de muchas otras.

Además, se realiza un esfuerzo y avance en los estilos, siendo todos [adaptables](#) a dispositivos móviles, con una herramienta para crearlos sencillamente desde cero, repositorios externos para compartir,...

Se incluyen en la nueva versión numerosas funciones del editor, con los que podremos dotar de efectos a nuestros contenidos de una manera sencilla prototípico de muchos que vendrán, nuevos avances en accesibilidad y un largo etcétera.

Desde el proyecto nos ofrecen un [contenido formativo](#) completamente actualizado y una [zona de descargas](#) desde la que puedes obtener el programa.

### Novedades

#### 1. Publicación en Procomún

Publicar tus contenidos en la web será del todo sencillo. Para ello seguiremos varios pasos:

1. Cuenta de usuario en Procomún.
2. Crear los contenidos con eXeLearning.
3. Rellenar los campos básicos de la pestaña Propiedades > Catalogación.
4. Guardar los cambios.
5. Hacer clic en Archivo > Publicaciones > Procomún y seguir los pasos.



# ¿Qué es eXeLearning?

¿Qué es eXeLearning? | Tutorial manual de eXeLearning.net. El nuevo eXeLearning - Google Chrome

[http://exelearning.net/html\\_manual/exe\\_es/qu\\_es\\_exelearning.html](http://exelearning.net/html_manual/exe_es/qu_es_exelearning.html)

Tutorial, manual de eXeLearning

Introducción

¿Qué es eXeLearning?

- ¿Qué podemos hacer con eXeLearning?
- Desventajas y ventajas
- Características técnicas
- Instalación de eXeLearning
- Entorno de trabajo
- Árbol de contenidos
- Ventanas de edición
- iDevices
- Estilos
- Área de trabajo / Ventana de edición
- Fusionar
- Formatos de exportación
- Integración de actividades educativas
- Bibliografía
- Descarga el tutorial

En estos momentos

## ¿Qué es eXeLearning?

Es una herramienta multiplataforma generada a medida que facilita la creación de contenidos interactivos.

El proveedor de contenido es el usuario, quien crea y organiza los contenidos de acuerdo a sus necesidades.

Permite crear un árbol de navegación básico que facilitará la navegación.

Permite escribir texto y copiarlo desde otras aplicaciones.

Permite incluir imágenes, pero no es un editor de imágenes como Photoshop o Gimp.

Permite incluir sonidos, pero deben estar grabados previamente con otra aplicación.

Permite incluir videos y animaciones, pero no permite crearlas.

Permite incluir actividades sencillas: preguntas de tipo test, de verdadero/falso, de espacios en blanco...

Permite embeber elementos multimedia como videos, presentaciones, textos o audios.

Permite incluir actividades realizadas con otras aplicaciones

Permite evaluar los contenidos generados en HTML o XML. Se trata de una aplicación de evaluación... facilitando la exportación del contenido.

Permite integrar el contenido en el sitio web de Auckland University of Technology y Tairawhiti. El proyecto inicial [aqui](#).

« Anterior | Siguiente »

Commons Atribución-CompartirIgual 3.0 Unported.

Creado a partir de la obra de Eduardo Sánchez Mateos, José Miguel Andúnegi, Riate, Ramón Ovelar y otros



# ¿Qué es eXeLearning?

¿Qué es eXeLearning? | Tutorial manual de eXeLearning.net. El nuevo eXeLearning - Google Chrome

http://exelearning.net/html\_manual/exe\_es/qu\_es\_exelearning.html

Tutorial, manual de eXeLearning

Introducción

## ▶ ¿Qué es eXeLearning?

¿Qué podemos hacer con eXeLearning?

Desventajas y ventajas

Características técnicas

Instalación de eXeLearning

Entorno de trabajo

Árbol de contenidos

Ventanas de edición

iDevices

Estilos

Área de trabajo / Ventana de edición

Fusionar

Formatos de exportación

Integración de actividades educativas

## Bibliografía

Descarga el tutorial

## ¿Qué es eXeLearning?

Es una herramienta de código abierto (open source) que facilita la creación de contenidos educativos sin necesidad de ser experto en HTML o XML. Se trata de una aplicación multiplataforma que nos permite la utilización de árboles de contenido, elementos multimedia, actividades interactivas de autoevaluación... facilitando la exportación del contenido generado a múltiples formatos: HTML, SCORM, IMS, etc.

El proyecto eXe Learning fue financiado por el Gobierno de Nueva Zelanda y coordinado por la [University of Auckland](#), [The Auckland University of Technology](#) y [Tairawhiti Polytechnic](#). En el proyecto también participan un amplio grupo de colaboradores de todo el mundo. Más información sobre el proyecto inicial [aqui](#).



## Bibliografía

Creado a partir de:

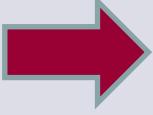
- eXe Learning básico de Eduardo Sánchez Mateos. [Mondragon Unibertsitatea](#).
- Tutoriales XLIFF y Exportar Scorm de José Miguel Andonegi. [ULHI](#)
- Creación de materiales didácticos con eXe Learning. Riate. <http://www.riate.org/apls/moodle/web/course/view.php?id=4>
- Tutorial de eXe Learning. Ramón Ovelar. <http://www.aprenderred.net>
- Monográfico: eXe, Elvira Mifsud, Observatorio Tecnológico. <http://recrustotic.educacion.es/observatorio/web/es/software/software-educativo/912-monografico-exe>
- Generación de recursos educativos digitales en formato estándar con eXe Learning. Salvador Aznar. Conselleria de Educación de la Comunidad Valenciana.
- Wikipedia
- Página oficial: <http://exelearning.org/>
- Aníbal de la Torre - BLOG. Aníbal de la Torre. <http://www.adelat.org/>
- Canal de Youtube. Juan Diego Pérez Jiménez. Consejería de Educación de la Junta de Andalucía. <http://www.youtube.com/user/epconsejeria/featured>
- Tutoriales de eXeLearning. Pablo Bellafronte. <http://www.youtube.com/playlist?list=PLAJWlaA7JT1sngXaoacf9QiAwGyPH5Dy>
- Octeto
- Blog: Muko Informazio Sistemak
- INTEF, Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado
- CEDEC, Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Propietarios

En es

« Anterior | Siguiente »



**intef** Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado



### Conoce PROCOMÚN

Es un servicio semántico para toda la Comunidad Educativa, concebido como el nodo nuclear de una red inteligente, social y distribuida, que se enmarca en un ecosistema educativo. A través de sus propiedades semánticas, puede conectarse con comunidades educativas de espacios ya existentes en la Linked Open Data Cloud..

[VER MAS\[+\]](#)

### eXeLearning

Crea con eXeLearning, herramienta abierta a toda la comunidad educativa, un software libre para ayudar a los docentes en la creación y publicación de contenidos web, exportables en diferentes formatos.

[VER MAS\[+\]](#)

### Sophie en el Camino

Recurso educativo para alumnos de 4º a 6º de primaria sobre el Camino de Santiago.

[VER MAS\[+\]](#)

### Histórico de Recursos

Desde esta sección accede a miles de recursos educativos para el profesorado y para la comunidad docente. Acceda a los materiales según los colectivos de destino, por criterios de actualidad y por niveles educativos.

[VER MAS\[+\]](#)

### Observatorio Tecnológico

El observatorio tecnológico es un espacio de colaboración para el profesorado basado en la observación de la tecnología informática, tanto a nivel de hardware como de software, para, mediante su análisis y estudio, aplicarla en los niveles educativos no universitarios.

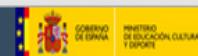
[VER MAS\[+\]](#)

### Banco de Imágenes y Sonidos

El Banco de Imágenes y Sonidos es una colección de fotografías, videos, sonidos, ilustraciones y animaciones, disponibles para su uso genérico bajo licencia Creative Commons.

[VER MAS\[+\]](#)





BUSCAR

educa**LAB**

HOME &gt; Recursos &gt; Histórico de Recursos &gt; Asignaturas &gt; Matemáticas

Procomún

Redined

Punto neutro

LOM-ES

Observatorio tecnológico

Histórico de Recursos

Buscador de Recursos

Asignaturas

Asignaturas optativas

Lectura

Contenidos transversales

Orientación educativa

Orientación tutorial

## Matemáticas

- [La Oca \(de las tablas de multiplicar\), de Carlos Abarca](#)
- [Grado 56, de varios autores](#)
- [Álgebra matricial, de Cristina Díaz Sordo y Luis Vaamonde Portas](#)
- [Actividades sobre vectores en el plano, de Jaume Bartrolí Brugués](#)
- [Fotografía y Matemáticas, de Pilar Moreno Gómez, Xaro Nomdedeu Moreno y Eliseo Borrás Viñals](#)
- [Geometría dinámica del triángulo, de Javier de la Escosura Caballero](#)
- [Movimientos en el plano, de Teresa Ruiz, Pilar Álvarez y Arantxa Cortabarriá](#)
- [Superficies en 3D, de Marta Oliveró y José Luis Abreu.](#)
- [ZAI. Mates a tu alcance, de José Álvarez Fajardo](#)
- [Webs interactivas de Matemáticas, de Manuel Sada Allo](#)
- [Números de colores, de Gil Gijón Canal, David Cantos Vila, Maximina Fernández Orviz y Mercedes Álvarez](#)
- [Proyecto Canals, materiales de Maria Antònia Canals](#)
- [Proyecto Ed@d. Enseñanza Digital a Distancia.](#)
- [Laboratorio básico de azar, probabilidad y combinatoria](#)
- [Descartes. Aplicación didáctica interactiva de Matemáticas para la ESO y el Bachillerato](#)
- [Curso de Geometría, de José Manuel Arranz San José y María de la Cruz Lobo Paradiñeiro](#)
- [Proyecto Cifras. Matemáticas para Educación Primaria, de Alberto Vicente Monsalve](#)
- [Curvas técnicas y cíclicas, de José Antonio Cuadrado Vicente](#)
- [Proyecto PI: Pizarra Digital Interactiva](#)
- [Conecto con las mates](#)
- [Series Matemáticas, de Enrique Hernán, Laura Hernán y Marisa Carrillo](#)
- [Geometría interactiva aplicada al estudio de los movimientos en el plano, de María José Sánchez Quevedo](#)
- [La aventura del saber - Universo matemático](#)
- [La aventura del saber - Más por menos](#)
- [Laboratorio virtual para el estudio del Sistema Diédrico, de José Antonio Cuadrado Vicente](#)
- [ProblemáTICas Primaria, de Juan García Moreno.](#)
- [Curvas cónicas para dibujo y matemáticas, José Antonio Cuadrado Vicente](#)
- [Cuadrilateralia, de Mª Antonia Muñoz Huertas y Javier de la Escosura Caballero](#)



## El proyecto Gauss en matemáticas

<http://recursostic.educacion.es/gauss/proc/>



SECRETARIA DE ESTADO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y UNIVERSIDADES

**intef**

Instituto Nacional  
de Tecnologías Educativas  
y de Formación del Profesorado

Proyecto  
**Gauss**

# Proyecto **Gauss**

El INTEF ha desarrollado el **Proyecto Gauss** que brinda al profesorado varios centenares de ítems didácticos y de *applets* de GeoGebra, que cubren todos los contenidos de matemáticas de Primaria y de Secundaria.

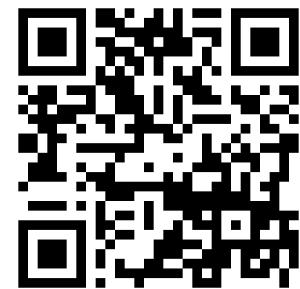
Están diseñados para ser utilizados tanto sobre pizarra digital como en ordenadores y dispositivos móviles. Así, el **Proyecto Gauss**, aporta a la comunidad escolar una forma diferente y creativa de enseñar y de aprender matemáticas.

Para evitar los problemas de visualización en algunos navegadores, que genera la utilización de máquinas virtuales Java, se han actualizado estos recursos convirtiéndolos al estándar HTML5.

Estos recursos ahora se encuentran alojados en el portal **Procomún** de recursos educativos abiertos del MECD.

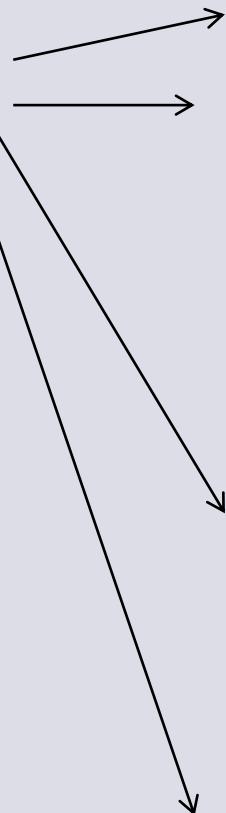
[Acceso a los materiales](#)

[Contacto](#)



Todo esto que habéis visto, se encuentra dentro a su vez del proyecto Gauss, al que se accede desde:

Se puede filtrar por:



FILTRAR POR	
ÁREA DE CONOCIMIENTO	
Matemáticas	566
CONTEXTO EDUCATIVO	
Educación Primaria	151
- 6 - 7 años / Primer curso	148
- 7 - 8 años / Segundo curso	148
- 8 - 9 años / Tercer curso	148
- 9 - 10 años / Cuarto curso	148
- 10 - 11 años / Quinto curso	148
- 11 - 12 / Sexto curso	148
Educación Secundaria Obligatoria	416
- 12 - 13 años / Primer curso	391
- 13 - 14 años / Segundo curso	393
- 14 - 15 años / Tercer curso	387
- 15 - 16 / Cuarto curso	386
Bachillerato	383
Formación Profesional	1
TIPO DE RECURSO	
Texto narrativo	566
Aprendizaje basado en problemas	513
Presentación multimedia	446
Juego didáctico	70
Cuestionario	69
IDIOMA	
Español	566
DESTINATARIO	
Alumno	566
Docente	566
Experto en la materia	566
Individual	540
Grupal	26

Recursos de aprendizaje

Ordenar por: Fecha de publicación más reciente ▾

Mostrando resultados del 1 al 10 de un total de 566.

FILTROS APLICADOS X Limpiar todo

ProyectoGauss

**Encuentra el tesoro** INTER | 01/09/2016

Utilizando algunas herramientas de Geogebra como Punto y Circunferencia de radio un número dado, se hace una sencilla construcción para localizar un punto en una cuadrícula, siguiendo las instrucciones dadas.

geometría, geometria, escala, circunferencia, longitud, piano, distancia, ProyectoGauss

ÁREA DE CONOCIMIENTO: Matemáticas  
CONTEXTO EDUCATIVO: Educación Primaria, 6 - 7 años / Primer curso, 7 - 8 años / Segundo curso, 8 - 9 años / Tercer curso, 9 - 10 años / Cuarto curso, 10 - 11 años / Quinto curso, 11 - 12 / Sexto curso  
TIPO DE RECURSO: Texto narrativo, Presentación multimedia, Aprendizaje basado en problemas

**Papel milímetrado** INTER | 01/09/2016

En esta aplicación se utiliza el papel milímetrado para calcular áreas de algunas figuras irregulares, como hojas de árbol, partes de nuestro cuerpo o mapas de regiones, contando los cuadrados unidad que ocupa la figura.

geometría, geometria, área, medida, milímetrado, perímetro, cuadrado, escala, ProyectoGauss

ÁREA DE CONOCIMIENTO: Matemáticas  
CONTEXTO EDUCATIVO: Educación Primaria, 6 - 7 años / Primer curso, 7 - 8 años / Segundo curso, 8 - 9 años / Tercer curso, 9 - 10 años / Cuarto curso, 10 - 11 años / Quinto curso, 11 - 12 / Sexto curso  
TIPO DE RECURSO: Texto narrativo, Presentación multimedia, Aprendizaje basado en problemas

**La triada (resta)** INTER | 01/09/2016

Esta es uno de los objetos educativos del Proyecto Gauss, desarrollado por el IITE para su utilización en una pizarrón digital y en los ordenadores del alumnado. Creado utilizando el applet de Geogebra, esta



[Inicio](#) | [Cursos de aplicación en el aula](#) | [Proyectos Europeos](#) | [Otros Proyectos](#)

[Inicio](#) » [¿Qué es eda?](#)

## ¿Qué es EDA?

EDA es un proyecto que pretende ayudar a los profesores y profesoras a incorporar las TIC a su actividad en el aula, detectar las ventajas e inconvenientes de utilizar estas nuevas tecnologías y encontrar nuevos enfoques didácticos de enseñanza y aprendizaje. Aunque inicialmente se inició sólo para matemáticas, EDA se ha extendido en los últimos años a otras áreas, niveles así como a otros proyectos más amplios.

Promovido por el INTEF en convenio con algunas comunidades autónomas, propone al profesorado la puesta en práctica de un plan de experimentación en el que se usan materiales digitales en la mayoría de las clases durante al menos dos meses. Durante ese tiempo los profesores y profesoras participantes cuentan con materiales específicos de guía y referencia, con asesoramiento tutorial para los aspectos metodológicos y también con asesoría técnica específica sobre los programas y materiales.

Durante los siete años de desarrollo del proyecto los resultados han sido siempre muy esperanzadores, prácticamente todos los participantes consideran que han aprendido y adquirido estrategias para utilizar las TIC con sus alumnos

## Categorías

- [¿Qué es eda?](#)
- [Desarrollo](#)
- [Documento Base](#)
- [Buenas PráCTICas 2.0](#)

## Enlaces

- [INTEF](#)
- [Servidores educativos de las Comunidades Autónomas](#)

## Descarga DVD de la web





Gobierno de España  
Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

SECRETARÍA DE ESTADO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y UNIVERSIDADES

intef

Instituto Nacional  
de Tecnologías Educativas  
y de Formación del Profesorado

eda

experimentación didáCTICA en el aula

eda

Inicio

Cursos de aplicación en el aula

Proyectos Europeos

Otros Proyectos

¿Qu

Biosfera

CCSS y Web 2.0

Descartes

Gauss

Malted

Newton

Simuladores FP

TIC 2.0

## Explicación del proyecto Gauss, Descartes (que veremos ahora) y Malted



pretende ayudar a los profesores y profesoras a actividad en el aula, detectar las ventajas e estas nuevas tecnologías y encontrar nuevos enfoq enseñanza y aprendizaje. Aunque inicialmente se inició en las TIC 2.0, EDA se ha extendido en los últimos años a otras áreas, niveles así como a otros proyectos más amplios.

Promovido por el INTEF en convenio con algunas comunidades autónomas, propone al profesorado la puesta en práctica de un plan de experimentación en el que se usan materiales digitales en la mayoría de las clases durante al menos dos meses. Durante ese tiempo los profesores y profesoras participantes cuentan con materiales específicos de guía y referencia, con asesoramiento tutorial para los aspectos metodológicos y también con asesoría técnica específica sobre los programas y materiales.

Durante los siete años de desarrollo del proyecto los resultados han sido siempre muy esperanzadores, prácticamente todos los participantes consideran que han aprendido y adquirido estrategias para utilizar las TIC s de manera eficiente, que han corregido errores

¿Qué es eda?

Desarrollo

Documento Base

Buenas PráCTICas 2.0

### Enlaces

INTEF

Servidores educativos de las Comunidades Autónomas

### Descarga DVD de la web



# Proyecto Agrega (INTEF)



<http://agrega.educa.madrid.org/visualizadorcontenidos2/AcercaDeAgrega/AcercaDeAgrega.do>

Todo empezó por....



(Iniciativa global entre red.es; Ministerio Educación, y CCAA)

Plataforma de contenidos digitales



Es una federación de repositorios de contenidos educativos digitales donde todo el mundo pueda buscar, visualizar y descargar material educativo digital no universitario.

Objetivo: facilitar a la comunidad educativa una herramienta útil para integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula

<http://www.ite.educacion.es/es/mediateca-iii-congreso/videos/636-agrega-2>

Aplicaciones DATACA ACAP Google Correo Entrada (12)

9

# III Congreso Escuela 2.0

Granada, 6, 7 y 8 de octubre de 2011



III Congreso Escuela 2.0

Programa

Comunicaciones

Mediateca

Fotos

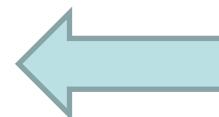
Videos

Foro alternativo

50 Años de Escuela

Al minuto

Agrega 2



Inserta este vídeo en tus páginas

Agrega 2

URL del video: <http://descargas.pntic.mec.es/contenidos/congresos/>

En el  
marco  
del  
ultimo  
congreso  
Escuela  
2.0 se  
presentó  
Agrega 2

Con nuevo  
buscador  
(que  
sustituye al  
anterior)

# Proyecto Agrega 2

<http://www.agrega2.es/web>



Es la versión mejorada del repositorio de recursos educativos [Agrega](#). Incluye funcionalidades tipo redes sociales y una interfaz de búsqueda simplificada, aunque sigue permitiendo búsquedas avanzadas por niveles educativos, materias y árbol curricular.



Es un repositorio de Objetos Digitales Educativos (ODE), bien unidades didácticas completas, bien recursos desagregados que pueden ser reutilizados para construir nuevos recursos que, a su vez, pueden ser integrados en el catálogo de Agrega. Los recursos se ofrecen para ser navegados directamente o para ser descargados en diferentes formatos





Portada

Documentación

Descargas

Nodos de Agrega

Preguntas frecuentes

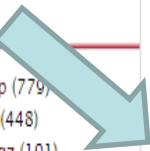
Acerca de...



Portal del proyecto

## Top descargas

- cliente-agrega-windows-v11.zip (779)
- catalogador-windows-302.exe (448)
- cliente-agrega-linux64-v11tar.gz (191)
- catalogador-linux-bin-302tar.gz (156)
- cliente-agrega-linux32-v11tar.gz (142)
- cliente-agrega-android-v11.apk (27)



## Descargas

- Cliente de escritorio Agrega2 para Windows. v.1.1
- Cliente de escritorio Agrega2 para Linux 64bits. v.1.1
- Cliente de escritorio Agrega2 para Linux 32bits. v.1.1
- Cliente de escritorio Agrega2 para Android v.1.1
- Catalogador versión 3.0.2 - Instalador de Windows
- Catalogador versión 3.0.2 - Instalador de Linux

## Video tutoriales

- Seleccionar -

Ver

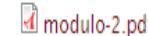
Inicio

## ¿Cómo buscar contenidos en Agrega 2?

Enviado por cesar el Mar, 10/02/2012 - 12:37.

En este apartado describiremos cómo buscar contenidos en Agrega2, las diferentes formas de buscar los contenidos que nos puedan interesar y la interpretación de los resultados obtenidos en las búsquedas.

Documento:



modulo-2.pdf

Autores

## Ver apartado “documentación”:

- [Visualizar y descargar contenidos en Agrega2](#)
- [¿Cómo buscar contenidos en Agrega 2?](#)

## Visualizar y descargar contenidos en Agrega2

Enviado por cesar el Vie, 09/28/2012 - 12:55.

En este documento puedes aprender cómo visualizar los contenidos directamente en línea, conectados a la red Internet, y cómo descargarlos a nuestro ordenador para su posterior utilización

Documento:

10:14

Jesús Manuel Corpas &lt;josemanuel.corpas@gmail.com&gt;

## Ayuda de Agrega 2

- Página de bienvenida
- Buscador de Agrega
- Buscador externo
- Árbol Curricular
- Buscador avanzado
- Resultados de búsqueda
- Mostrar detalles ODE
- Descargar ODE
- Enviar un ODE

## Nodos de Agrega 2

- INTEF
- Andalucía
- Aragón
- Baleares
- Canarias
- Cantabria
- Castilla y León
- Castilla-La Mancha
- Extremadura
- Galicia
- La Rioja

<http://agrega2.es/web/>



[Portada](#) | [Documentación](#) | [Descargas](#) | [Nodos de Agrega](#) | [Preguntas frecuentes](#) | [Ayuda](#)

## Top descargas

- cliente-agrega-windows-v10.zip (505)
  - catalogador-windows-302.exe (249)
  - cliente-agrega-windows-v11.zip (214)
  - catalogador-linux-bin-302tar.gz (100)
  - cliente-agrega-linux32-v10tar.gz (96)
  - cliente-agrega-windows-v11.zip (214)
  - catalogador-windows-302.exe (249)
  - cliente-agrega-windows-v11.zip (214)

## Proyecto Agrega 2



El proyecto Agrega 2 es una plataforma implantada en las administraciones educativas de los 17 Estados Autónomos de la Federación de México, que permite la interconexión entre los sistemas de información y servicios de los diferentes niveles de gobierno.

Portal del proyecto



Ayuda de Agrega 2

- Página de bienvenida

## Video tutoriales de su uso

- Árbol Curricular
  - Buscador avanzado

Agrega se pueden descargar y ser utilizados directamente

[http://agrega.educacion.es//repositorio/14052013/ed/es\\_2013051412\\_9111419/04\\_video.swf](http://agrega.educacion.es//repositorio/14052013/ed/es_2013051412_9111419/04_video.swf)



- Cliente de escritorio Agrega2 para Windows. v.1.1
  - Cliente de escritorio Agrega2 para Linux 64bits. v.1.1
  - Cliente de escritorio Agrega2 para Linux 32bits. v.1.1
  - Catalogador versión 3.0.2 - Instalador de Windows
  - Catalogador versión 3.0.2 - Instala Linux

## Desde Agrega 2...



## Vídeo tutoriales

## Nodos de Agrega 2

- [INTEF](#)
  - [Andalucía](#)
  - [Aragón](#)
  - [Baleares](#)
  - [Canarias](#)
  - [Cantabria](#)
  - [Castilla-La Mancha](#)
  - [Extremadura](#)
  - [Galicia](#)
  - [La Rioja](#)

# Redes Sociales para profesores dentro de INTEF: RED DE BUENAS PRÁCTICAS 2.0

<http://recursostic.educacion.es/heda/web/>



GOBIERNO  
DE ESPAÑA  
MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, CULTURA  
Y DEPORTE

SECRETARÍA DE ESTADO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y UNIVERSIDADES

**intef** Instituto Nacional  
de Tecnologías Educativas  
y de Formación del Profesorado

Video presentación del  
portal:

<http://www.youtube.com/watch?v=JCheTQkjrRs>



## Red de Buenas Prácticas 2.0

Inicio

Buenas Prácticas 2.0

Prácticas Innovadoras

Familias Conectad@s

Redes Sociales

WikiDidáCTICA

### ¿Y ahora qué?

Coordinador BP 2.0 Humor 2.0



★★★★★ (150 Votos)



Lurelio, profesor de la Escuela del s. XXI y miembro de la Red de Buenas Prácticas 2.0, sabe que ha llegado al final de la etapa como miembro de esta Red, obviamente consciente de que no existe proyecto imprescindible. Pero, por otra parte, también sabe que es innegable el hecho de que Buenas Prácticas 2.0 marca un antes y un después en la [Historia de la Escuela](#). No es poco lo conseguido desde septiembre de 2005 hasta hoy, algo más de un septenio, diseñando y elaborando recursos educativos digitales de gran calidad, validándolos y experimentándolos de forma masiva en el aula.

### La incertidumbre de Lurelio

Coordinador BP 2.0 Humor 2.0



★★★★★ (21 Votos)



Lurelio, como profesor de la Escuela del s. XXI, ha solicitado en su nuevo centro de destino un **aula TIC**, **aula 2.0** o **aula del s. XXI**, pues se ha convertido en todo un experto en nuevos procesos metodológicos, estrategias didácticas y dominio de las técnicas 2.0 para que su alumnado desarrolle la creatividad generando y difundiendo contenido. Sin embargo, le han asignado un aula tradicional y el compromiso de conseguirle una hora en el aula de informática.

Lurelio piensa que se ha perdido un punto, concretamente el que separa las dos cifras, y ahora, en

buscar...



Revista digital  
**Buenas  
Prácticas 2.0**



Para trabajar con mi  
alumnado uso  
principalmente

- Blog
- Wiki
- Moodle o similar
- Web personal



# Red de Buenas Prácticas 2.0



buscar...

[Inicio](#) [Buenas Prácticas 2.0](#) [Prácticas Innovadoras](#) [Familias Conectad@s](#) [Redes Sociales](#) [WikiDidáCTICA](#)

¿Y ahora qué?



Dentro de redes sociales: “Internet en el aula” y “Educa con TIC”

★★★★★ (150 Votos)



Lurelio, profesor de la Escuela del s. XXI y miembro de la Red de Buenas Prácticas 2.0, sabe que ha llegado al final de la etapa como miembro de esta Red, obviamente consciente de que no existe proyecto imprescindible. Pero, por otra parte, también sabe que es innegable el hecho de que Buenas Prácticas 2.0 marca un antes y un después en la [Historia de la Escuela](#). No es poco lo conseguido desde septiembre de 2005 hasta hoy, algo más de un septenio, diseñando y elaborando recursos educativos digitales de gran calidad, validándolos y experimentándolos de forma masiva en el aula.

★★★★☆ (21 Votos)



Lurelio, como profesor de la Escuela del s. XXI, ha solicitado en su nuevo centro de destino un **aula TIC**, **aula 2.0** o **aula del s. XXI**, pues se ha convertido en todo un experto en nuevos procesos metodológicos, estrategias didácticas y dominio de las técnicas 2.0 para que su alumnado desarrolle la creatividad generando y difundiendo contenido. Sin embargo, le han asignado un aula tradicional y el compromiso de conseguirle una hora en el aula de informática.

Lurelio piensa que se ha perdido un punto, concretamente el que separa las dos cifras, y ahora, en



Revista digital  
**Buenas  
Prácticas 2.0**



Para trabajar con mi  
alumnado uso  
principalmente

- Blog
- Wiki
- Moodle o similar
- Web personal



# Internet en el Aula

Red social docente para una educación del siglo XXI

[Inicio](#) [Mi Página](#) [Foro](#) [Grupos](#) [Blogs](#) [Multimedia](#) [B.PráCTICas 2.0](#) [Talleres](#) [Webinars](#) [Chats](#) [Miembros](#) [Más](#)



Instituto Nacional  
de Tecnologías Educativas  
y de Formación del Profesorado



## Grupos



Redes de lectores

177 miembros



Google Docs

## Última actividad



Entrada de blog publicada por [Enrique Sánchez Ludeña](#)

[NEAE](#)

La obligatoriedad de la educación implica el diseño de un sistema educativo capaz de acoger a todos los que se encuentren en edad escolar. El modelo más extendido es lo que se conoce como escuela inclusiva y consiste en conseguir que todos los niños...

[Ver más](#)

Hace 1 hora

0 Comentarios



Norma Borges Perdomo ha publicado un [estado](#)

"¿Qué estás ha"ADIOS AMIGA, DESDE TU PARTIDA, YA NO SOY MARIETA..-"ciendo?"

ayer

0 Comentarios



Norma Borges Perdomo ha publicado un [estado](#)

"ADIOS AMIGA, DESDE TU PARTIDA, YA NO SOY MARIETA..-"

Bienvenido a  
Internet en el Aula

[Registrarse](#)  
o [Inicia la sesión](#)

## Mapa del sitio

Un lugar de encuentro para docentes

- Cómo ingresar
- Normas de la red
- Contacto y notificaciones
- Aprovecha esta red

## Foro



Y YO PENSE GUAU : LL  
LA HORA.

# <http://www.educacontic.es/recursos-educativos>

Participa en el blog, comenta, conoce a otros autores... Ya somos 52183 usuarios registrados!

[Regístrate](#) [Entrar](#) ▾

Español ▾



Síguenos:

[Inicio](#)

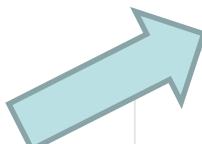
[Blog](#)

[Catálogo TIC](#)

[Destacados](#)

[Síguenos](#)

[Buscar](#)



## Inventores de Apps

Alumnos creando apps con el  
MIT AppInventor

[Ver más >](#)

## ¿Qué es EDUCA CON TIC?

<http://www.educacontic.es/blog/educacontic-cumple-tres-anos-pero-que-es-educacontic>

(437)

0)

(41)

## categorías

### nivel educativo

- › Educación Infantil (193)
- › Educación Especial (170)
- › Educación Primaria (346)
- › Enseñanzas de Régimen Especial (134)
- › ESO (372)
- › FP (225)
- › Bachillerato (276)
- › FP Profesional (26)

## se habla de...



10/14

José Manuel Corpas <josemanuel.corpas@gmail.com>

blogs educación plástica y

Inicio » Recursos Educativos

## Recursos Educativos

### aula virtual

¿Quieres saber cómo se crea un blog? ¿Conoces la plataforma Moodle? ¿Te interesa dinamizar las bibliotecas escolares? Puedes introducirte o profundizar en el manejo de estas y otras herramientas a través de nuestros talleres; regístrate en la página de Educaciontic y accede a nuestros espacios formativos.

accede al aula

### formación en didácticaTIC

Accede a DidácticaTIC y tendrás a tu disposición multitud de propuestas didácticas para aplicar las TIC en tu aula. Destinados al profesorado de todas las etapas educativas y a las figuras de Coordinadores TIC y Asesores de Formación, podrás encontrar materiales formativos adaptados a cada nivel educativo según materias.

fórmate en didácticaTIC

### CHAVALES esta es nuestra web

CHAVALES es la página web de referencia respecto al uso responsable de las TIC, Tecnologías de la Información y la Comunicación. Nuestro objetivo es formar e informar sobre las ventajas y peligros que ofrece el panorama tecnológico actual.

entra en chavales

adreda

red

— red de centros educativos tics —

Congreso Nacional  
Internet en el Aula

### categorías

#### nivel educativo

- › Educación Infantil (193)
- › Educación Especial (170)
- › Educación Primaria (346)
- › Enseñanzas de Régimen Especial (134)
- › ESO (374)
- › FP (225)
- › Bachillerato (276)
- › Educ. permanente (243)

#### tipo de recurso

- › Contenido educ. digital (437)
- › Hardware (20)
- › Herr. colaborativas (130)
- › Herr. de autor (107)
- › Herr. ofimáticas (25)
- › Plataformas educativas (41)

### se habla de...

blogs educación plástica y

# Proyecto Descartes

Comienzos (1998):

Nace a raíz de una profunda reflexión sobre didáctica de las matemáticas, metodologías utilizadas, materiales y medios didácticos empleados, y adecuación de los contenidos a la nueva sociedad de las TICs



Se prioriza la necesidad de actualizar contenidos y metodologías de los currículos de primaria y secundaria, destacando al ordenador como herramienta didáctica



- Para ello se desarrolla una herramienta capaz de generar materiales interactivos de matemáticas.
- Objetivos:
  - Completar a la metodológica tradicional.
  - Utilizar y experimentar con las nuevas TICs
  - promover nuevas metodologías de trabajo en el aula

# Proyecto Descartes ¿Cómo estaba configurado?

Estaba realizado en lenguaje Java, lo que se denomina un **applet**. Estos programas se caracterizan por la **posibilidad de ser insertados en las páginas web**. Existen en internet numerosos applets, algunos de ellos interactivos, es decir que permiten al usuario modificar algún parámetro y observar el efecto que se produce en la pantalla, pero lo que caracteriza a Descartes es que, además, es **configurable**, es decir, que los usuarios (profesores) pueden programarlo para que aparezcan diferentes elementos y distintos tipos de interacción.



Principal finalidad: creación de actividades relacionadas con la representación gráfica de funciones, representaciones geométricas, realización de cálculos con op. aritméticas, así como utilización de funciones y curvas en general.

En definitiva, era una estupenda herramienta de trabajo para los profesores de matemáticas que deseen crear lecciones interactivas en el formato de páginas Web, ya sea para ser colocadas en un servidor de internet o usadas en el propio ordenador

# Proyecto Descartes

## Características de sus materiales didácticos:

- controlables por el profesor en un tiempo razonable
- fáciles de usar por los alumnos, no tienen que emplear tiempo en su aprendizaje
- cubren los contenidos del currículo correspondiente al curso donde se vaya a usar
- adaptables por cada profesor a la didáctica y metodología que crea más conveniente para sus alumnos



[Con el applet Descartes](#) los gráficos y los cálculos cobran vida a través de escenas configurables que permiten a los alumnos:

[investigar propiedades](#)

[adquirir conceptos y relacionarlos](#)

[aventurar hipótesis y comprobar su validez](#)

[hacer deducciones](#)

[establecer propiedades y teoremas](#)

[plantear y resolver problemas](#)

## Importante: distinguir entre...

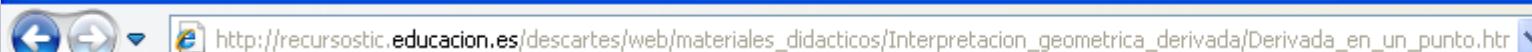
- la web inicial del Ministerio, que está disponible pero ya sin mantenimiento <http://recursostic.educacion.es/descartes/web/> (ojo, muchos problemas con JAVA)
- La web [proyectodescartes.org](http://proyectodescartes.org) perteneciente a la organización no gubernamental "Red Educativa Digital Descartes". Solo cuenta con recursos correspondientes a la versión DescartesJS, versión que **no utiliza JAVA** y que permite que todos los recursos sean funcionales en ordenadores, tabletas y smartphones independientemente del sistema operativo

<http://recursostic.educacion.es/descartes/web/>

Descartes - Google Chrome

The screenshot shows the homepage of the Descartes website. At the top, there are logos for the Government of Spain, the Ministry of Education, Culture and Sport, and the Secretary of State for Education, Training, Professional Formation and Universities. The INTEF logo is prominently displayed. A large graphic features a grid and various menu items like 'U. Didácticas', 'Aplicaciones', 'Miscelánea', 'EDA', 'Plantillas', 'EDAD', 'Discursos', 'Proyecto Canals', 'Proyecto PI', and 'Buenas PráCTICas 2.0'. On the left, there's a section for 'Matemáticas interactivas' with a 'NIPO' number (030-12-222-2) and links for 'presentación', 'novedades', 'instalación', 'buscador', and 'ayuda'. A sidebar on the right lists 'curso básico', 'descartes 2', 'en el aula', 'manual D2', and 'manual D4'. A callout box in the bottom right corner reads: 'OJO, web antigua sin mantenimiento → problemas con el JAVA.' At the bottom, there are links for 'Solicitar CD-DVD', 'MATEMÁTICAS', 'ENLACES', 'Instalación del plugin (v 4.41)', 'Contacta con nosotros', and a Creative Commons license logo.

OJO, web antigua  
sin mantenimiento  
→ problemas con  
el JAVA.



Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Favoritos Sítios sugeridos Galería de Web Slice

Descartes

Descartes

Derivada de una función...



Página Seguridad Herramientas

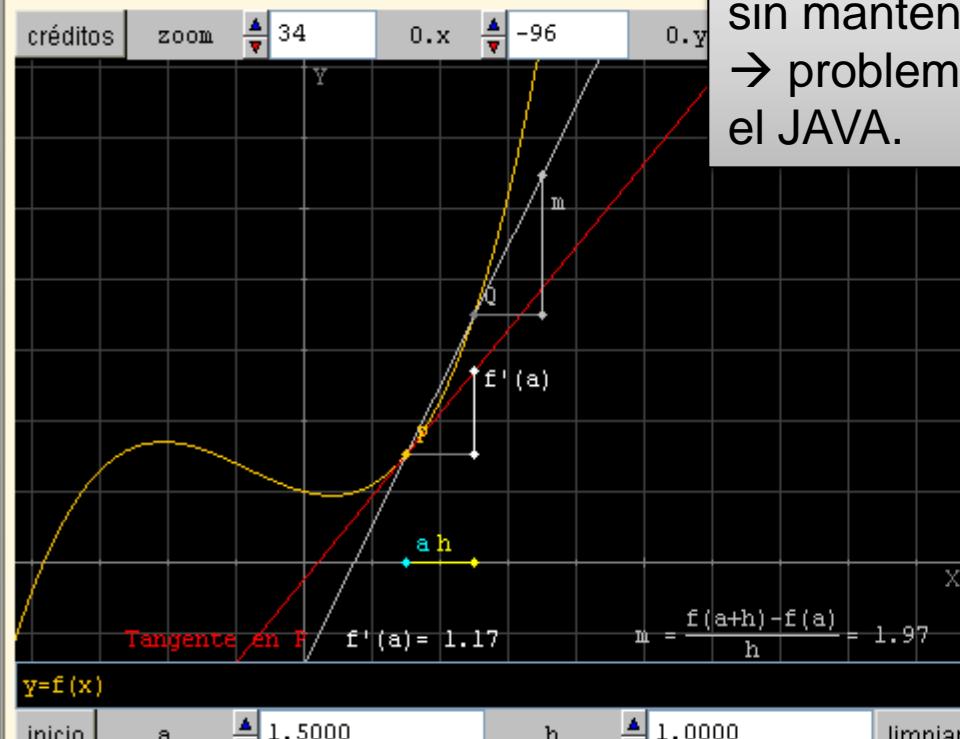
$$m = \frac{f(a+h) - f(a)}{h}$$

Por lo tanto, podemos definir la derivada como el límite de las pendientes de las secantes cuando **Q** tiende a **P**, es decir, cuando **h** tiende a cero.

$$f'(a) = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{f(a+h) - f(a)}{h}$$

OJO, web antigua  
sin mantenimiento  
→ problemas con  
el JAVA.

### EJEMPLO



5.- Comprueba nuevamente cómo los valores de **m** se van aproximando a la **derivada** cuando **h** tiende a cero en los siguientes puntos:

- a) En  $x = 1.5$ .
- b) En  $x = 0; x = -1; x = -2$ ; etc.

6.- Determina la ecuación de la recta tangente en cada uno de los puntos de la actividad anterior.

$$y - f(a) = f'(a)(x - a)$$

## después....la RED DESCARTES



<https://youtu.be/podf-jQjxaM>

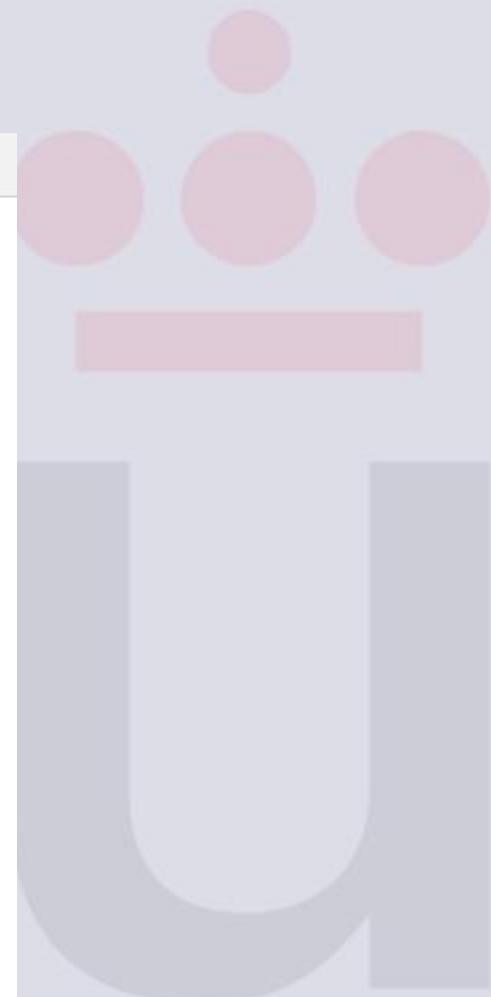
**La Red Educativa Digital Descartes (RED Descartes)** es una asociación no gubernamental que se ha constituido el 1 de junio de 2013. Los socios fundadores son profesoras y profesores que tienen una historia conjunta construida, durante quince años, desarrollando proyectos del [Ministerio de Educación español](#), entre los que podemos citar el **Proyecto Descartes, Educación Digital a Distancia, Proyecto Canals, Pizarra Interactiva, Newton, Experimentación Didáctica en el Aula, WikididáCTICa y Buenas Practicas 2.0**.



Fuente: <http://www.educacontic.es/blog/matematicas-interactivas-con-descartes-en-tablets-y-smartphones>

## Curso de Descartes en:

The screenshot shows the homepage of the 'Descartes en el aula' course. At the top left is the 'CNICE' logo. To its right is a QR code. The main title 'Hacia un aprendizaje interactivo de las Matemáticas' is displayed above a large blue banner containing the text 'Descartes en el aula'. Below the banner are four yellow rectangular buttons labeled 'Cuestiones previas', 'Guía del profesor', 'Prácticas', and 'Descargas'. At the bottom of the page, the authors are mentioned: 'Autores: Juan Madrigal Muga, Ángela Núñez Castain y Ángel Cabezudo Bueno'.





## Vuelta al cole con Descartes

### YouTube Red Descartes

La vuelta al cole con Descartes



Sobre la forma  
Nautilus pompilius



Complejos con

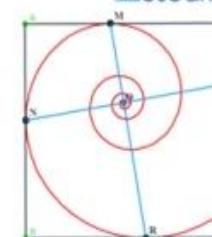
EDAD 4ºESO

Proporcionalidad. Las espirales XIII

Forma y crecimiento cordobés del  
Nautilus pompilius



RED educat  
descartes



Sobre la forma y el  
crecimiento cordobés de

Dentro: <http://proyectodescartes.org/Telesecundaria/index.htm>

**Descartes**  
Matemáticas Interactivas

**proyecto  
descartes**

Subproyectos desarrollados por la "Red Educativa Digital Descartes"  
[proyectodescartes.org](http://proyectodescartes.org)

¡18 años con Descartes! El proyecto Descartes se inició en junio de 1998  
Un proyecto de profesorado para el profesorado y para la comunidad educativa de la aldea global  
Contacte con nosotros: [Descartes@ProyectoDescartes.org](mailto:Descartes@ProyectoDescartes.org)

**DescartesJS. Recursos educativos interactivos para tabletas, smartphones y ordenadores.**  
En este bloque se incluyen todos los materiales adaptados y desarrollados con [DescartesJS](#) que pueden utilizarse en ordenadores, tabletas y smartphones independientemente del sistema operativo que porten. Nuestra tarea como asociación se centra en esta sección.

¿Qué necesitas? ¡Localízalo!

Buscar

Matemáticas, Física y Química  
Telesecundaria

Matemáticas para Primaria  
[Proyecto @prende.mx](http://Proyecto@prende.mx)

<http://www.telesecundaria.sep.gob.mx/>

NUEVO:

Para echar un ojo a los contenidos...

DescartesJS es un intérprete de Descartes compatible con HTML5, para que las escenas interactivas desarrolladas con Descartes funcionen en cualquier dispositivo tipo ordenador, tableta o *smartphone*, independientemente del sistema operativo que se tenga.



## Además...

RED Descartes: ProyectoDescartes.org - Google Chrome

### Proyecto CANALS (infantil y primaria)



### Proyecto EDAD (Educación Digital con Descartes)



**Descartes** Matemáticas interactivas

**proyecto descartes**

Subproyectos desarrollados por la "Red Educativa Digital Descartes"  
proyectodescartes.org

¡17 años con Descartes! El proyecto Descartes se inició en junio de 1998  
Un proyecto de profesorado para el profesorado y para la comunidad educativa de la aldea global  
Contacte con nosotros: [Descartes@ProyectoDescartes.org](mailto:Descartes@ProyectoDescartes.org)

**DescartesJS. Recursos educativos interactivos para tabletas, smartphones y ordenadores.**  
En este bloque se incluyen todos los materiales adaptados y desarrollados con **DescartesJS** que pueden utilizarse en ordenadores, tabletas y smartphones independientemente del sistema operativo que porten. Nuestra tarea como asociación se centra en esta sección.

¿Qué necesitas? ¡Localízalo!  Buscar

**diseño web adaptable**  
Arrastra la tortuga sobre la figura que tiene la misma forma y color

**Matemáticas para Infantil y Primaria  
Proyecto Canals**

**Matemáticas y Lengua para Tercer ciclo de Primaria  
Proyecto Pizarra Interactiva**

**OBSERVA LA SITUACIÓN Y PIENSA**  
¿Cuál es la diferencia entre el precio de las bananas y el precio de las peras?

**ed@ad** **proyecto descartes**

Formación y evaluación competencial en Primaria y Secundaria  
Dinamización unidades PISA y Pruebas de diagnóstico  
Proyecto Competencias

Unidades Didácticas  
Matemáticas de Primaria, Secundaria y Bachillerato  
Física y Química Secundaria y Bachillerato

Unidades didácticas  
Matemáticas Secundaria  
Dinamización de las unidades PISA  
Proyecto ASIPISA

### Proyecto pizarra interactiva



### Y más cosas...



Proyecto Canals - Canales cartesianos hacia el conocimiento de las matemáticas - Google Chrome

# Proyecto CANALS

Canales cartesianos hacia el conocimiento de las matemáticas en Infantil y Primaria

Inicio | Inicio \

Parte de la labor educativa de María Antonia Canals ha quedado reflejada en el conjunto de materiales que ha elaborado y compilado durante su extenso periodo docente. Desde el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España se abordó la producción de recursos TIC que buscaban contribuir a la difusión y conocimiento de dichos materiales, introduciendo una perspectiva enmarcada en el uso educativo de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Una inmersión digital que, si bien obliga a una reinterpretación, refleja y recoge la experiencia y guía educativa de la profesora Canals. Aquí se presentan 375 objetos de aprendizaje interactivos del Proyecto Canals: canales cartesianos hacia el conocimiento.

En el año 2013 la asociación no gubernamental Red Educativa Digital Descartes (<http://ProyectoDescartes.org>) ha convertido estos materiales a DescartesJS pudiéndose, desde este momento, trabajar con ellos en dispositivos tipo tabletas y smartphones, además de los ordenadores personales.

¡Participa! en la comunidad de la RED educativa digital Descartes

DOBLA EL PAPEL Y FORMA LA FIGURA DE LA DERECHA

Arrastra la tortuguita sobre la figura que tiene la misma forma y color

Comprobar

Todos estos objetos interactivos usan DescartesJS

CC BY NC SA

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons 4.0 internacional: Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual.  
Es una obra derivada del proyecto Canals del Ministerio de Educación español y realizada por ProyectoDescartes.org





# Proyecto ed@d

## Unidades didácticas

org  
proyecto  
descartes

- [Inicio](#)
- [Descripción](#)
- [Matemáticas LOE](#)
- [Matemáticas LOMCE](#)
- [Ciencias Naturales](#)
- [Física y Química](#)
- [Créditos](#)

**iParticipa!**  
en la comunidad de la  
**RED**  
digital  
educativa  
descartes



El proyecto "EDAD" (Educación Digital con Descartes) surge con el propósito de desarrollar recursos educativos digitales interactivos, para la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en las áreas curriculares de Matemáticas, Ciencias Naturales y Física y Química, que permitan su uso tanto en la enseñanza presencial como en la formación a distancia.

Todas las unidades cuentan con un diseño común y están estructurados como secuencias didácticas que cubren un proceso completo de enseñanza/aprendizaje de un tema o unidad didáctica. Las pautas seguidas en el diseño de las unidades contemplan la realimentación inmediata, el aprendizaje significativo, el predominio de la interactividad, la disponibilidad de un contador de aciertos y fallos y el uso de semillas aleatorias las cuales permiten reutilizar el mismo objeto, perdida de atención, tenga que leer y esté forzado a poder practicar tanto como quiera con dif

Las unidades didácticas contienen escenarios de aprendizaje y están desarrolladas por la asociación no gubernamental "Red Educativa Descartes", una red de profesionales de la educación que trabajan de forma libre.

Todas estas unidades



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons 4.0: Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual

Proyecto PI - Materiales didácticos para la Pizarra Interactiva - Google Chrome

The screenshot shows the homepage of the Proyecto PI website. On the left, there's a sidebar with a QR code and a green oval highlighting the 'Inicio' link in the navigation menu. The main content area features the 'Proyecto PI' logo and a large blue arrow pointing right towards a text box. The text box contains a detailed description of the project's purpose and design, emphasizing its interactivity and suitability for primary education in Mathematics and Spanish Language.

**Proyecto PI**  
Objetos de aprendizaje

El proyecto "Pizarra Interactiva" (de acrónimo PI y con obvia sugerencia matemática) surge con el propósito de desarrollar recursos educativos digitales interactivos, para la Educación Primaria en las áreas curriculares de Lengua Castellana y Matemáticas, que estén diseñados para un uso preferente en la pizarra digital, pero siendo también susceptibles de usar en cualquier ordenador personal.

Todos los objetos cuentan con un diseño común y están estructurados como secuencias didácticas que cubren un proceso completo de enseñanza/aprendizaje con cuatro pasos: Introducción, Exploración, Ejercicios y Evaluación. Las pautas seguidas en el diseño de los objetos de aprendizaje contemplan la realimentación inmediata, el aprendizaje significativo, el predominio de la interactividad, la disponibilidad de un contador de aciertos y fallos y el uso de semillas aleatorias las cuales permiten reutilizar el mismo objeto, pero cada vez con diferentes datos obligando a que el alumnado necesite prestar atención, tenga que leer y esté forzado a reflexionar sobre lo leído, por tanto contribuye a que aprenda practicando y que pueda practicar tanto como quiera con diferentes situaciones y cuestiones.

Los objetos de aprendizaje han sido desarrollados con la herramienta DescartesJS promovida por la asociación no gubernamental "Red Educativa Digital Descartes". Esta herramienta cuenta con una licencia de software libre.

Están disponibles 50 objetos de aprendizaje de Matemáticas y 44 de Lengua.

Todos estos objetos interactivos usan DescartesJS

Powerpoint presentación proyecto PI.

Powerpoint presentación proyecto PI.  
Proyecto Pizarra Interactiva  
Ordenadores (Windows, Linux e iOS)  
Tabletas y smartphones (Android e iOS)

El proyecto "Pizarra Interactiva" (de acrónimo PI y con obvia sugerencia matemática) surge con el propósito de desarrollar recursos educativos digitales interactivos, para la Educación Primaria en las áreas curriculares de Lengua Castellana y Matemáticas, que estén diseñados para un uso preferente en la pizarra digital, pero siendo también susceptibles de usar en cualquier ordenador personal.



# Unidades Didácticas

org  
proyecto  
descartes

- [Inicio](#)
- [Descripción](#)
- [Matemáticas](#)
- [Física y Química](#)
- [Créditos](#)

¡Participa!  
en la comunidad de la  
RED  
digital  
descartes

Inicio

En esta web de la Red Educativa Digital Descartes se incluyen numerosas unidades didácticas de Matemáticas y de Física y Química que han sido desarrolladas por profesores y profesoras y han querido compartirlos con todo el profesorado, con el alumnado y con toda la comunidad educativa de la aldea global en la que vivimos, buscando profundizar en el conocimiento conformando una Academia educativa. En estas unidades se recoge la experiencia adquirida en el aula, en el ejercicio de la profesión docente, y ese conocimiento se ha integrado potenciándolo mediante el uso de escenas interactivas de Descartes que contribuyen a la visualización de los conceptos, a la práctica de procedimientos, al redescubrimiento de las matemáticas y las ciencias, y en definitiva a que el aprendizaje de éstas sea un aprendizaje significativo.



La Academia de Atenas, pintura de Rafael



Proyecto Descartes - Unidades Didácticas - Google Chrome

The screenshot shows a web browser window with the title "Proyecto Descartes - Unidades Didácticas - Google Chrome". The main content area displays the "Proyecto Descartes" logo and the "Unidades didácticas" section. On the left, there's a sidebar with links for "Inicio", "Descripción", "Matemáticas" (which is highlighted), "Física y Química", and "Créditos". Below this is a logo for "¡Participa! en la comunidad de la RED educativa digital Descartes". The main content area has a breadcrumb trail "Materiales \ Índice por nivel y curso". It lists categories for "Primaria" (Segundo, Tercero, Cuarto, Quinto, Sexto), "Secundaria Obligatoria (ESO)" (Primero, Segundo, Tercero, Cuarto), and "Bachillerato" (Primero). At the bottom, there's a Creative Commons license logo and a note about the work being under CC BY NC SA license and derived from the project.

Proyecto Descartes  
Unidades didácticas

projecto  
descartes

Inicio

Materiales \ Índice por nivel y curso

Índice por nivel y curso

Primaria

- Segundo
- Tercero
- Cuarto
- Quinto
- Sexto

Secundaria Obligatoria (ESO)

- Primero
- Segundo
- Tercero
- Cuarto

Bachillerato

- Primero

CC BY NC SA

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons 4.0 internacional: Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual

Es una obra derivada del proyecto Descartes del Ministerio de Educación español y realizada por ProyectoDescartes.org

Y además,

**ASIPISA** (“Ayuda Sistemática Interactiva para PISA”), es un proyecto de desarrollo de materiales educativos, digitales e interactivos, basados en las unidades del Programa internacional PISA  
<http://proyectodescartes.org/ASIPISA/>



The screenshot shows the 'Proyecto Descartes' website with a banner for 'Miscelánea'. On the left, there's a sidebar with links to 'Inicio', 'Descripción', 'Materiales', and 'Créditos'. A '¡Participa!' button is also present. The main content area displays several thumbnail images of different mathematical scenes, such as 'Un juego de memoria' by Salvador Calvo Fernández Pérez, 'Constructor de figuras geométricas' by Miguel García Reyes, and 'El cubo de un binomio gráficoamente' by José Benito Fernández Rubio. Each thumbnail includes a small preview image and the author's name.

**Miscelánea:** (un poco de todo): escenas aisladas que tratan aspectos muy variados del currículo de Matemáticas y que pueden servir para que el profesorado las utilice directamente para ilustrar conceptos y técnicas básicas, o para que construyan con ellas actividades y propuestas de trabajo en el aula. Pretende ser una **caja de herramientas matemáticas** que el docente puede utilizar como apoyo y refuerzo al trabajo diario. El profesorado podrá disponer de escenas para crear sus propias lecciones  
<http://proyectodescartes.org/misclanea/index.htm>

The screenshot shows the homepage of the 'Competencias' website. At the top left is the 'Descartes JS' logo. To the right is the main title 'Competencias' in large blue letters, with the subtitle 'Objetos interactivos de aprendizaje para la formación y evaluación competencial' below it. On the right side is the 'proyecto descartes' logo. A sidebar on the left contains links for 'Inicio', 'Descripción', 'Manual usuario', 'Materiales', and 'Créditos'. Below these is a red banner with the text '¡Participa! en la comunidad de la RED digital educativa Descartes'. The main content area features a text block about the website's purpose and several interactive cards at the bottom illustrating various learning objects.

Esta web recoge objetos de aprendizaje interactivos cuyo objetivo es la formación y evaluación competencial. Sus contenidos se basan en las unidades liberadas de PISA, en las de las Pruebas de Evaluación de Diagnóstico de diferentes Comunidades autónomas españolas de acuerdo a la Ley Orgánica de Educación (LOE) de 2006 y a las pruebas de Evaluación de diagnóstico establecidas por la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) de 2013. Aunque el objetivo inicial y único de dichas unidades es la evaluación también pueden usarse en el contexto formativo, pero con una gran limitación causada por el hecho de ser estáticas, es decir, constan de un planteamiento, enunciado, preguntas y datos que son fijos. Consecuentemente, una vez que el alumnado conoce la respuesta, éste no puede reutilizar dicha unidad para aprender, pues sería abordar una mera reproducción. Pero con Descartes esas unidades se reconvierten y adquieren dinamismo e interactividad, permitiendo a sus usuarios la adquisición de competencias. Por tanto, pasamos de un recurso informativo a uno formativo y como complemento, si se desea, sigue sirviendo adicionalmente como un instrumento para la evaluación.

The image displays several interactive cards from the website:

- El monopatín**: Describes a skateboard as a great discovery and a fun hobby. It includes a table comparing prices for different models.
- Metrotransit**: Shows a subway map with various stations and routes.
- El recreo**: Features a person playing soccer and includes a table comparing the price of different soccer balls.
- Baloncesto**: Shows a basketball player and includes a table comparing the price of different basketballs.
- Juego de 4 ruedas**: Shows a four-wheeled toy and includes a table comparing its price.
- Juego de 2 esas**: Shows a two-wheeled toy and includes a table comparing its price.
- Juguetes para monopatín**: Shows a skateboard and includes a table comparing the price of different skateboards.

Formacion en competencias: Esta web recoge objetos de aprendizaje interactivos cuyo objetivo es la formación y **evaluación competencial**.

DescartesJS.org  ProyectoDescartes.org

**Aplicación de juegos didácticos en el aula**

Relación de juegos Últimos juegos Buscador de juegos Relación de ficheros Últimos ficheros Buscador de ficheros Visores y listas

Buscar... Ir

## Inicio-presentación

Visto: 50394

Correo electrónico | Imprimir | [a](#) [aa](#) [aaa](#) [++](#)

### Recursos

- ❖ Inicio-presentación
- ❖ Noticias y novedades

### Lo veremos más adelante...

- ❖ Relación de juegos y ficheros
- ❖ Curso sobre juegos
- ❖ Video-tutoriales sobre juegos
- ❖ Ej. elaborados por docentes
- ❖ Enlaces sobre juegos
- ❖ Creación de juegos
- ❖ Resumen de recursos

### Descargas

- ❖ DVD Juegos didácticos
- ❖ Descarga de ficheros
- ❖ Conversor de ficheros

**Aplicación de juegos didácticos en el aula**

**Proyecto educativo**

**WEB**

**BLOG**

**DVD**

## Otros ejemplos:

Educación Secundaria Obligatoria - Matemáticas de 1º

Tablas y gráficas  
Coordenadas cartesianas

15/12/2006

JUNTA DE EXTREMADURA  
Consejería de Educación

Extremadura contenidos  
EDUCATIVOS DIGITALES

Varios ejemplos  
de cómo trabajar  
con coordenadas  
cartesianas



<http://conteni2.educarex.es/mats/11894/contenido/>

1.Sistema de ejes coordenados  
Ejes cartesianos  
Coordenadas de un punto

2.Gráficas cartesianas  
Interpretar gráficas de puntos  
Interpretar gráficas continuas

3.Tablas y gráficas  
Tablas de valores  
De la tabla a la gráfica  
De la gráfica a la tabla

4.Más ejemplos de gráficas  
De proporcionalidad directa  
Otros ejemplos

RESUMEN

## Matemáticas

Atraves de empezar

Comenzamos

Ejercicios

Autoevaluación

Ministerio de Educación,

## Tablas

Para enviar un correo

### 1. Sistema de ejes coordenados

#### Coordenadas de un punto en el plano

En la escena aparecen varios puntos en el plano y unos ejes cartesianos. Mueve el ratón por encima y haz que el punto móvil rojo se sitúe sobre cada uno de los puntos fijos, de esta manera podrás visualizar las coordenadas cartesianas de cada punto. Observa que las coordenadas de un punto son un **par ordenado** de valores.



- La primera coordenada o **abscisa** de un punto nos indica la distancia a la que dicho punto se encuentra del eje vertical.
- La segunda coordenada u **ordenada** indica la distancia a la que se encuentra el punto del eje horizontal.

Pulsa para hacer unos ejercicios

escartes JS

José Manuel Corrales [josemanuel.corrales@gmail.com](mailto:josemanuel.corrales@gmail.com)

Varios ejemplos  
de cómo trabajar  
con coordenadas  
cartesianas



[http://agrega.educacion.es/visualizar/es/es\\_2010031313\\_9185141/false](http://agrega.educacion.es/visualizar/es/es_2010031313_9185141/false)

## Otros recursos ya seleccionados y recogidos en diversas páginas

Diez canales educativos imprescindibles de YouTube para alumnos y profesores



<http://www.aulaplaneta.com/2015/10/27/recursos-tic/diez-canales-educativos-imprescindibles-de-youtube-para-alumnos-y-profesores/>

**MisMates** y **TutorMates**: se trata de dos proyectos digitales de **Oxford** destinados para el área de Matemáticas.

- MisMates es una aplicación educativa de acceso exclusivamente on line y está enfocada al alumnado de entre 1º y 4º de la ESO que tiene a su disposición varias áreas de trabajo, un editor de expresiones matemáticas y una libreta digital.
- TutorMates es una aplicación de escritorio para Windows, iOS o Linux, y trabaja con herramientas específicas los contenidos de cada bloque.c

The screenshot shows the homepage of MisMates.es. At the top left is the logo 'MisMates.es' with the subtitle 'Matemáticas online Oxford'. To the right is a login form with fields for 'Usuario' and 'Contraseña'. Below the header is a navigation bar with buttons for 'Inicio' (highlighted in pink), '¿Qué es?', 'Pruébalo', 'Opiniones', 'Ayuda', and 'Cómpralo'. The main content area features a large blue banner with the text 'Conoce las ventajas de MisMates.es' and 'El complemento interactivo para comprender las matemáticas.' Below this is a link 'Más información.' On the right side of the banner is a cartoon robot character with a grid of colored circles on its chest. The background of the page has a light gray gradient.

**MisMates** y **TutorMates**: se trata de dos proyectos digitales de **Oxford** destinados para el área de Matemáticas.

- MisMates es una aplicación educativa de acceso exclusivamente on line y está enfocada al alumnado de entre 1º y 4º de la ESO que tiene a su disposición varias áreas de trabajo, un editor de expresiones matemáticas y una libreta digital.
- TutorMates es una aplicación de escritorio para Windows, iOS o Linux, y trabaja con herramientas específicas los contenidos de cada bloque.

The screenshot shows the TutorMates website. At the top, there are download links for Mac and PC, and a purchase link. Below this, the logo 'TUTORMATES' is displayed with a red 'X' icon. The main heading 'LABORATORIOS Y LIBRETA DIGITAL' is written in large red letters. A central image shows a spiral-bound notebook with a red pen resting on it, and a computer mouse to its right. Below the notebook, there's a small diagram of a person wearing a cap. The text 'Soy un alumno' is next to this figure. Below the diagram, it says: 'Refuerza la asignatura de matemáticas con ejercicios, ejemplos y tests de autoevaluación.' To the right of the notebook, there's another small figure of a person writing, with the text 'Soy un profesor' above it. Below this figure, it says: 'Descubre las ventajas que aporta TUTORMATES en la docencia de las matemáticas en tu centro. Dinamiza tus clases con los recursos interactivos que te ofrece.' At the very bottom of the page, there's a footer with icons for social media and a link to 'www.tutormates.com'.



Importante fuente de recursos, no dejéis de mirarla

<http://www.educaciontrespuntocero.com/>

# EDUCACIÓN 3.0

LA REVISTA PARA EL AULA DEL SIGLO XXI

SIMO EDUCACIÓN PREMIOS 2016

CLEVERTOUCHPLUS Mejor Pizarra Digital Interactiva / Monitor Interactivo

Noticias Novedades Recursos Experiencias Entrevistas Formación Convocatorias La opinión de...

Kahoot!

Paso a paso: cómo crear un Kahoot! para usar en clase

Ya hemos hablado por aquí de las bondades de usar Kahoot! en clase, una herramienta genial para gamificar el aula y hacer que tus alumnos aprendan divirtiéndose. Existen varios modos

Docentes, con la formación al día, por Federico Garnés

SIMO EDUCACIÓN 2016 se consolida como el evento educativo de referencia en

Facebook Twitter YouTube Pinterest Google+ Email



## 15 recursos de Internet imprescindibles para cualquier profesor

<http://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/recursos-para-educacion-profesor-imprescindibles/35931.html>

¿Te gustaría que tus alumnos desearan aprender matemáticas? Prueba nuestro con esta ideas. <http://ow.ly/IKTq3051rzD>

<https://twitter.com/ScolarTIC>

**SCOLARTIC**

TWEETS 10,8 K SIGUIENDO 665 SEGUIDORES 11,2 K ME GUSTA 11,7 K LISTAS 26

ScolarTIC  
@ScolarTIC

Somos la nueva comunidad para docentes innovadores, creada por @FundacionTef y @Telefonica\_Ed. Conéctate para enseñar, compartir y aprender con otros profesores

[scolartic.com](http://scolartic.com)  
[Ver en Vine](#)  
[Se unió en septiembre de 2012](#)

1.999 fotos y videos

**Tweets** **Tweets v respuestas** **Multimedia**

**ScolarTIC**  
@ScolarTIC

**Seguir**

¿Te gustaría que tus alumnos desearan aprender matemáticas? Prueba nuestro con esta ideas. [ow.ly/IKTq3051rzD](http://ow.ly/IKTq3051rzD)

DIFUSIÓN

**DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS**  
¿Cómo recuperar el sentido de la matemática escolar?

ScolarTIC @ScolarTIC - 19 h

..y además, a nivel particular, tenemos multitud de páginas webs de profesores ....

....que ponen su trabajo al servicio de los demás...

La mayoría de ellas están pensadas para poder ser aprovechadas por el profesorado de Matemáticas en su labor docente, de dos maneras o con dos estrategias didácticas muy diferentes:

- **Para el profesor**, usando solo un ordenador y el videoproyector (o si se tiene, pizarra digital), como apoyo a sus explicaciones y exposiciones en el aula.
- **Para los propios alumnos**: Tanto en el aula o fuera de ella, y dirigidos si es necesario por el profesor, muchas de ellas intentan provocar en los chavales la curiosidad y que sean ellos mismos quienes, a partir de su interacción, puedan participar en su aprendizaje.

Veamos algunas de ellas...



<http://pilarlekunew.blogspot.com.es/>

Y además, también tiene una wiki: <https://pilarleku.wikispaces.com/Inicio>

AulaWiki - Inicio - Google Chrome

x Get your brand new Wikispaces Classroom now and do "back to school" in style.

guest | Únete | Ayuda | Iniciar Sesión

# AulaWiki

Inicio del wiki Cambios Recientes Pages and Files Miembros Búsqueda

Inicio Matemáticas ESO Matemáticas Bachiller Fotografía matemática Recursos Juegos Projetuak

RECURSOS Editor Latex Editor sitmo Mapas conceptuales Gráficos estadísticos Slideshare Fotoflexer Slide Scribd

## Inicio

Bienvenidos al nuevo "espacio virtual" creado para trabajar en Matemáticas . Aprovecharemos las nuevas tecnologías TIC y la Web 2.0 para descubrir y compartir nuevas herramientas de trabajo en el aula . En este wiki podrás encontrar una selección de recursos , enlaces y experiencias para utilizar las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC en el aula .

Uso de TIC en el aula



Ed. 20 ...



## Mi aula abierta

Domingo Méndez

Matemáticas 1º de E.S.O. • [Back To All Pages »](#)

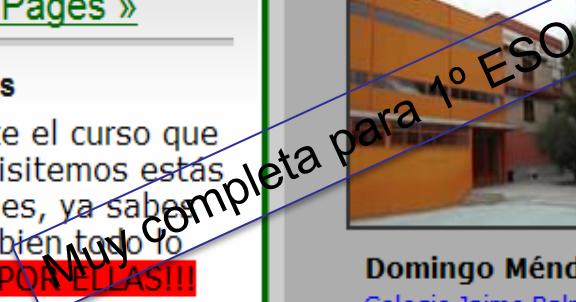
### ANTES DE EMPEZAR. Refuerzo en matemáticas

Domingo  
Méndez

Para ir calentando en cuerpo y ante el curso que nos espera es conveniente que visitemos estas páginas y hagamos sus actividades, ya sabes que no son nada aburridas, más bien todo lo contrario , así que **¡¡¡ÁNIMO Y A POR ELLAS!!!**

- [Proyecto cifras](#)
- [Usa el Coco](#)
- [Las matemáticas sin números](#)
- [Las matemáticas mágicas](#)
- [Matemáticas divertidas](#)
- [Actividad.- Observa y recuerda números](#)
- [Actividad.- Hazte un sodoku](#)

Al mismo tiempo que haces la actividades puedes ir escribiendo en tu blog lo que mas te guste, las



Domingo Méndez

[Colegio Jaime Balmes](#)

Cieza, Spain

[Home](#)

[Files](#)

[Calendar](#)

[Mailing Lists](#)

[Discussions](#)



Internet

# ÁLGEBRA CON PAPAS

## Índice

Un poco de historia.

### 1. MONOMIOS:

Definición, Grado, Semejantes, Suma, Producto, División, Potencias,

### 2. POLINOMIOS:

Definiciones	Grado	Suma	Producto	Factor comú
Ruffini	Valoración	T <sup>ma</sup> del Resto	Factorización Ruffini	Divisibilidad

#### 2.1 Identidades Notables:

2.1.1 Definiciones:	Cuadrado de la suma,	Cuadrado de la diferencia,	
2.1.2 Tests:	Producto a Suma: Suma a Producto: Productos básicos, Factorización con Id. Notables,	Notables_1, Notables_12-15 Potencias de Binomios: Tartaglia	Notables_2, Notables_

#### 2.2 Traducción a Lenguaje algebraico: Lenguaje algebraico

#### 2.3 Crucigrama: Crucigrama algebraico

#### 2.4 Expresiones algebraicas: Expresiones, Multiplica-Simplifica, Solucionario

#### 2.5 Fracciones algebraicas: Simplificación, Suma, Producto, División, Mezcla

### 3. ECUACIONES:

Teoría: 1.Definiciones 2.Reglas suma y producto 3.Transponer y reducir

#### 3.1 Ecuaciones grado 1: Teoría: 1.Pasos para resolver, 2.Clasificación

Ejercicios:

[http://www.maralboran.org/web\\_ma/algebraconpapas/](http://www.maralboran.org/web_ma/algebraconpapas/)

<http://www.thatquiz.org/es/>



# matemáticas

tu examen de matemáticas – tu test de álgebra – tu prueba de geometría – se hacen aquí © 2010

Maestro: entra o [regístrate] o [busca] o [aprende más]

ID / Email

Contraseña

Entrar

## enteros

Aritmética

Comparar

Potencias

Álgebra

Cálculo

Recta numérica

## fracciones

Identificar

Aritmética

Comparar

Simplificar

Probabilidad

## conceptos

Reloj

Dinero

Medida

Unidades

Gráficas

Conjuntos

## geometría

Triángulos

Figuras

Geometría

Puntos

Ángulos



## vocabulario

Inglés

Francés

Español

Alemán

## geografía

Américas

África

Europa

Asia

## ciéncia

Células

Anatomía

Elementos

Conversión



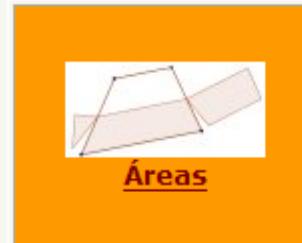
Euskaraz

## Ejemplos diversos de webs interactivas de Matemáticas

diseñadas con [GeoGebra](#) por [Manuel Sada Allo](#).



Para poder ver correctamente las figuras interactivas es preciso tener actualizada la *máquina Java*. Puedes hacerlo [desde aquí](#)



[Áreas](#)



[Con Regla y Compás](#)



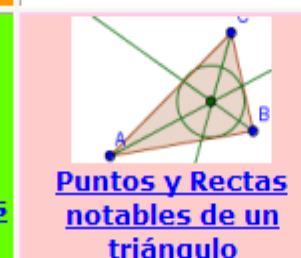
[Familias de Funciones elementales](#)



[Transformaciones de Funciones](#)



[Medidas de ángulos](#)



[Puntos y Rectas notables de un triángulo](#)



[Derivadas e Integrales](#)



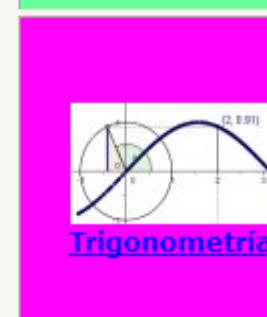
[Problemas de Optimización](#)



[Movimientos y transformaciones en el plano](#)



[Tesselaciones de Escher](#)



[Trigonometría](#)



[Estadística y Probabilidad](#)

Mas abajo tenéis una “guía didáctica” e “índice de imágenes por nivel y bloque” (interesante)



## INDICE de páginas ORDENADAS POR NIVELES y BLOQUES

	Álgebra	Geometría	Funciones	Estadística y Probabilidad	Resolución de Problemas
1º ESO	<a href="#">Igualdades Notables</a>	<a href="#">Áreas</a> <a href="#">Medidas de ángulos</a> <a href="#">Puntos y Rectas notables de un triángulo</a> <a href="#">Con regla y compás</a>			
2º ESO		<a href="#">Teorema de Pitágoras</a> <a href="#">Con regla y compás</a>			
3º ESO	<a href="#">Igualdades Notables</a>	<a href="#">Áreas</a> <a href="#">Medidas de ángulos</a> <a href="#">Puntos y Rectas notables de un triángulo</a> <a href="#">Movimientos y transformaciones en el plano</a> <a href="#">Teorema de Pitágoras</a> <a href="#">Con regla y compás</a>	<a href="#">Función de proporcionalidad</a> <a href="#">Función afín</a>	<a href="#">Media y desviación típica.</a> <a href="#">Problemas de Azar</a>	<a href="#">Problemas</a>
4º ESO		<a href="#">Geometría analítica</a> <a href="#">Cónicas</a> <a href="#">Trigonometría</a>	<a href="#">Familias de Funciones elementales</a> <a href="#">Transformaciones de funciones</a>	<a href="#">Problemas de Azar</a>	
1º Bach.			<a href="#">Derivadas e Integrales</a> <a href="#">Problemas de</a>	<a href="#">Distribuciones de probabilidad.</a> <a href="#">Problemas de</a>	
2º Bach.					



**sector matemática**

Defiende tu derecho a pensar, porque incluso pensar en forma errónea es mejor que no pensar (Hipatia)

Domingo 25 de Octubre de 2015

Grado en Ingeniería Informática

Universidad Europea Madrid

E. Parvularia E. Básica E. Media E. Superior E. Especial E. Rural PSU SIMCE Geometría Evaluaciones

Planificaciones Contenidos PPT Excel Proyectos Diccionario Olimpiadas Softwares Historia Biografías

Google™ Búsqueda personalizada Buscar

**Novedades**

Les dejo un documento que preparé con los nuevos objetivos y contenidos que se incorporarán en la PSU Matemática, proceso 2016 y que fueron anunciados en año pasado por el DEMRE. (10-3-2015)

Luis y Juan Tapia R. son dos hermanos, profesores universitarios quienes han creado un blog de ayuda en matemática para alumnos y docentes, llamado "Aprende Matemáticas". Han incorporado un diccionario matemático, ejercicios y pronto habrán ejercicios resueltos de diversas asignaturas de carreras de Ingeniería, Matemáticas y otras. (5-1-2015)

"Que la mate no te mate", blog creado por James Smith con mucho material para consultar y descargar, como un libro de Álgebra de distribución gratuita que puedes obtener en formato PDF. (5-1-2015)

Quix tablas 1.2 Se trata de una app gratuita para Android y para iPad-iPhone, con música y personajes animados, ideal para estudiar y repasar las tablas.

"Para nosotros sería muy útil conocer vuestra opinión sobre la aplicación para saber que opinan los usuarios (padres y profesores)". (4-1-2015)

Amadeo Artacho, nos escribe para proporcionarnos la dirección web de su blog relacionado con las matemáticas cuyo nombre es "Matemáticas Cercanas", una forma entretenida de acercar las matemáticas a todo el mundo. (3-1-2015)

Gestión de Operaciones: Blog sobre la Gestión e Investigación de Operaciones con tutoriales y ejercicios resueltos. El objetivo de este blog es ser un referente para los estudiantes de habla hispana sobre las distintas temáticas relacionadas a la Gestión de Operaciones (Administración de Operaciones). Para ello abordaremos distintos tópicos en nuestros artículos relativos a la investigación de operaciones, proyección de demanda, gestión de inventarios, gestión de proyectos, procesos productivos, revenue management, entre otros, de modo de ser un complemento a los estudios formales que siguen nuestros usuarios. (2-1-2015)

Tres nuevos poemas se han incorporado en esa sección, dos de ellos pertenecen a Ricardo Nanjari Román, "El amor es una esfera" y "Una ecuación" y el otro poema es de Oscar Hahn, "Parábola del triángulo". (2-1-2015)

Una aplicación hecha por Alberto Tapiolmi, gratuita, para refuerzo escolar de primaria en matemática. Es multilingüe, español, catalán, inglés y francés. Admite cambios, ampliaciones, personalización, sin coste. Es para niños-as de primaria (con incipiente en las 4 operaciones básicas), o para jóvenes con fracaso escolar o programas sociales. Es para usar con guía

**SECTOR LENGUAJE**  
**SECTOR HISTORIA**  
SUDOKU  
GO  
AJEDREZ  
INTERACTIVA  
JUEGOS FLASH  
CAMBIO LATERAL  
GIFICOS  
IGRAMAS  
3RS  
ACTIVE GARCIA  
CINAS Y PARADOJAS  
ES  
OS DE AZAR  
TATUAJES

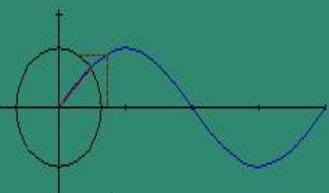
**SECTOR MATEMÁTICA**

GRATIS

Preuniversitario

**Contiene enlaces a videos de youtube, bastante rudimentarios, (grabaciones con lápiz y papel), pero muchas veces útiles.**

<http://platea.pntic.mec.es/~aperez4/>



# MATEMÁTICAS

ANTONIO PÉREZ SANZ



Última actualización: 109-03-2014



Índice

Inicio

XI Jornades  
Matemàtiques  
3,14 nuevo

Seminario  
Dali

Turing  
centenario

Visita mi  
blog nuevo

Revista  
SUMA.  
Artículos De  
cabeza

Proyecto  
Gauss

Cardano

Curso UPV.  
Ponencias

Matemáticas  
para todos



[Blog de Matemáticas](#)

[I.E.S. Salvador Dalí. Madrid](#)

[ITE- ME](#)

[Quino Collantes](#)

[Escuela 2.0](#)

Proyecto  
Gauss

Entrevista a Antonio Pérez S...

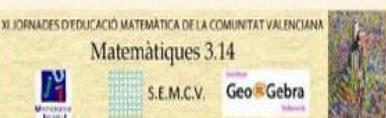


Completísima!!!

Si estás interesado en las Matemáticas, si eres profesor, estudiante, o simplemente sientes curiosidad, esta página te puede ayudar.

Sabías que este número de Mersenne,  $2^{43112609}-1$  con casi 13 millones cifras, es el mayor número primo conocido

[Matemáticas vivas o matemáticas de museo. Conferencia Matemátiques 3,14. Castellón](#)



**Matemáticas vivas o  
Matemáticas de museo**

¿Cómo enseñamos?  
Matemáticas ¿experimentales?



# AmoLasMates

3 5 2 9 4 1 0

Ahora  
Hay 19  
usuarios

Visitas

## PRIMARIA

## SECUNDARIA

## BACHILLERATO

[Matemáticas Secundaria:](#) Matemáticas interactivas. Apuntes, ejercicios y problemas, exámenes, juegos....y mucho más.



Matemáticas primaria



TERCER CICLO  
5º y 6º

## Matemáticas de Bachillerato

Matemáticas 1º

Bachillerato  
Ciencias y  
Tecnológico

Matemáticas 2º

Bachillerato  
Ciencias y  
Tecnológico.

Matemáticas 1º

Bachillerato  
Ciencias  
Sociales.

Matemáticas 2º

Bachillerato  
Ciencias  
Sociales.



16.900€ PLAN PIVE

+ 3 Años de mantenimiento, garantía y asistencia

SOLICITA ESTA OFERTA



El almacén: tu aca  
que necesitas pa  
ma

Multitud de  
ejercicios  
interactivos, con  
matemáticas de  
primaria,  
secundaria y  
ESO. (ejercicios,  
problemas,  
apuntes, juegos,  
etc)



Seguir

G+

Me gusta 961

HOTWords



# Disfruta Las Matemáticas



[Inicio](#)

[Buscar](#)

## Temas

[Números](#)  
[Álgebra](#)  
[Geometría](#)  
[Datos](#)  
[Medida](#)

## Puzzles

[Puzzles y Tests](#)

## Definiciones

[Diccionario](#)  
[Ilustrado de Matemáticas](#)

## Otras Cosas

[Índice de Temas](#)  
[Contáctanos](#)  
[Sobre Nosotros](#)  
[Declaración de Privacidad](#)

## Actividades para Colegios

Con Educared, grandes premios para profesores, alumnos y colegios!

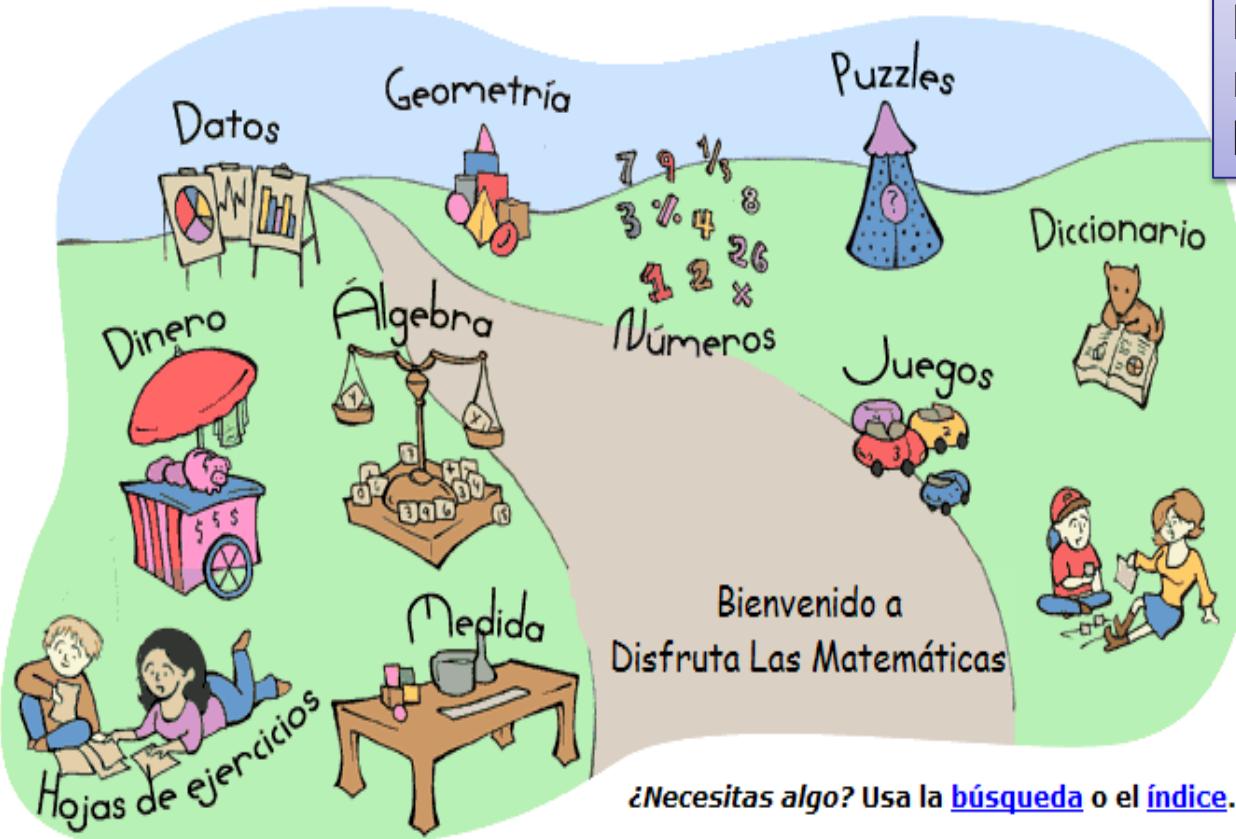


## Matemática Computacional

ESTCE de la Universitat Jaume I  
Castellón

Anuncios Google

Casi todo dedicado a habilidades matemáticas básicas





## **Matemáticas**



| [Química](#) | [Física](#) | [Ciencias Naturales](#) | [Recursos y Páginas premiadas ITE](#) |



## Escuelas Programacion

♦ [cice.es/Máster\\_en\\_Programación](#)



20% Dto en la reserva de tu plaza y 1 Surface RT de regalo. Solo ahora!

✖ [Refuerza y amplía tus matemáticas](#) es un conjunto de páginas interactivas de Matemáticas, Aritmética y otras disciplinas, que se autogeneran y autocorrijen cada vez que se seleccionan, listas para ser utilizadas dentro de Internet Explorer, tanto en Guadalinex como en Windows, orientada principalmente al Refuerzo del Área de Matemáticas. Excluye que sirva también como actividades para el Refuerzo y Ampliación tanto en Primaria como en Secundaria.

las citadas  
Mozilla y  
Lo que no

### Recopilación de enlaces a un montón de páginas

✖ [Materiales para construir la geometría](#) (Primaria) Muy bueno.

✖ <http://www.amejor.com/mates/> Problemas matemáticos con "gancho" para primeros cursos de la ESO. Clasificados por ámbitos de contenido, con indicación de su grado de dificultad y las soluciones razonadas.

✖ <http://platea.pntic.mec.es/~aperez4/> Completísima página de Antonio Pérez Sanz del I.E.S. Salvador Dalí de Madrid. En ella encontrarás juegos, problemas, curiosidades, experiencias y materiales de aula, numerosos enlaces de interés...

✖ [Thales](#) Página de la Sociedad andaluza de educación matemática. Se puede encontrar una amplia variedad de recursos didácticos.

✖ [Real Sociedad Matemática](#) Web de la Real Sociedad Matemática Española. Publicaciones, convocatorias, debates, etc.

✖ [El Proyecto Descartes](#) está desarrollado en el Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE) del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, para el uso de los profesores de Matemáticas en sus aulas. Se han desarrollado más de 100 Unidades Didácticas de Secundaria, y se pueden utilizar, no sólo en la web, sino que pueden descargarse los archivos a un ordenador local con suma facilidad.

<http://www.educarm.es/alkaragi/content/main.htm>

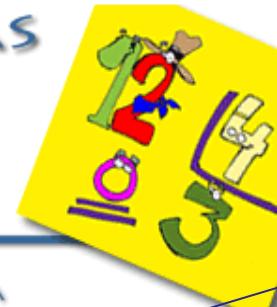
Como pagina curiosa....



- Unidad 1  
Los números naturales
- Unidad 2  
Divisibilidad
- Unidad 3  
Los números decimales
- Unidad 4  
Las fracciones
- Unidad 5  
Las magnitudes
- Unidad 6  
El Euro
- Unidad 7  
La proporcionalidad
- Unidad 8  
La geometría
- Unidad 9  
Las áreas
- Unidad 10  
Tablas y gráficas

# MATEMÁTICAS INTERACTIVAS PARA ALUMN@S INMIGRANTES EN LA E.S.O.

GRUPO AL-KARAGI  
I.E.S. MAR MENOR - SAN JAVIER - MURCIA



- UNIDAD 1 NÚMEROS NATURALES
- UNIDAD 2 DIVISIBILIDAD
- UNIDAD 3 NÚMEROS DECIMALES
- UNIDAD 4 LAS FRACCIONES
- UNIDAD 5 LAS MAGNITUDES
- UNIDAD 6 EL EURO
- UNIDAD 7 LA PROPORCIONALIDAD
- UNIDAD 8 GEOMETRÍA DEL PLANO
- UNIDAD 9 ÁREAS Y PERÍMETROS
- UNIDAD 10 TABLAS Y GRÁFICAS

Si entras en algún contenido,  
hay palabras resaltadas en  
gris, y si te sitúas encima sale  
su traducción al árabe...



es una plataforma de teleformación diseñada para el aprendizaje en línea de distintas materias. El proyecto comenzó con la especialización en contenidos de Matemáticas, y estamos trabajando en otras materias, como inglés. Además, ofrecemos cursos con una gran variedad de ejercicios interactivos, apoyado por un equipo docente con formación multidisciplinar.

Puedes consultar nuestros cursos en [Vitutor Shop](#).

## Contenidos de Matemáticas

Los contenidos relativos a Matemáticas están estructurados por cursos del sistema educativo español (Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato), o bien, por las distintas ramas de las Matemáticas, que puedes consultar en español o inglés.

### Temario de ESO

1º ESO

2º ESO

3º ESO

4º-A ESO

4º-B ESO

### Temario de bachillerato

1º de Bachillerato de Ciencia y Tecnología

1º de Bachillerato de Ciencias Sociales

2º de Bachillerato de Ciencia y Tecnología

2º de Bachillerato de Ciencias Sociales

### Bloques de Matemáticas

Aritmética

Álgebra

Álgebra lineal

Geometría

Geometría analítica

### Maths

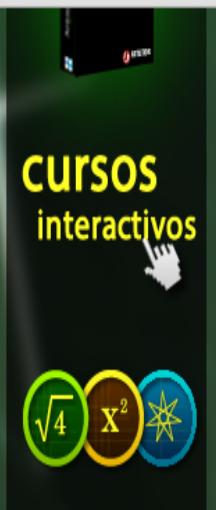
Arithmetic

Algebra

Geometry and Linear geometry

Analytic Geometry

Trigonometry



### Compartir:

▼  
Twittear

Me gusta 2607

+1 61

Catálogo Blog Banco de recursos Soporte técnico Servicios Más Conectados

**sm CONECTADOS**  
SERVICIO EXCLUSIVO PARA PROFESORES

Acceso usuarios Nuevo usuario  
Correo electrónico Contraseña  
He olvidado mi contraseña Entrar  
256841 Profesores registrados

## BANCO DE RECURSOS

En esta sección encontrarás, de una manera rápida y sencilla, recursos para ayudarte a hacer más fácil tu trabajo en el aula. Haz uso del buscador para localizar todos los que necesites

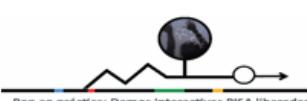
PALABRAS CLAVE

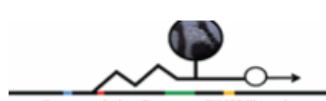
¿Te ayudamos a localizar los recursos que estás buscando? Haz uso de nuestro [buscador avanzado](#)

## OTROS RECURSOS DESTACADOS

**Te ayudamos con la LOMCE**  
Descarga el Resumen LOMCE y accede de forma rápida y sencilla a los cambios más importantes que introduce la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa. Disponibles para Primaria y Secundaria.  
[Ver recurso](#)

**Evaluación de diagnóstico Tercer curso de Educación Primaria**  
  
Evaluación individualizada de 3er curso de Educación Primaria. Recursos  
Con la finalidad de ofrecer información y orientación a la comunidad educativa, el ministerio de Educación ofrece un modelo de pruebas completas para la evaluación de tercer curso de Educación Primaria, y el Marco General de esta evaluación desarrollado en colaboración por 14 administraciones educativas, el MECD, y la IEA.  
[Ver recurso](#)

**Pon en práctica: Demos interactivas PISA liberadas**  
  
Ponte a prueba: Demos interactivas de preguntas de PISA  
Unos 1.000 centros educativos y 40.000 alumnos españoles participarán desde el 20 de abril en PISA 2015. Todas las pruebas se desarrollarán íntegramente por ordenador, accede desde aquí a los mejores recursos para preparar las pruebas PISA 2015.  
[Ver recurso](#)

**Pon en práctica: Preguntas TIMSS liberadas**  
  
Pon en práctica: Preguntas TIMSS liberadas

**ideas.**

→ todo esto: Utilidad innegable para el profesor...

¿hay más ejemplos de unidades didácticas interactivas?....  
Claro!, de hecho,  
¡¡demasiados!!....(ojo,  
imprescindible hacer una  
buena selección)

## Baloncesto

COMPETENCIA MATEMÁTICA | 2ºESO

Marisa y Pilar son muy aficionadas al baloncesto. Como además son muy curiosas, investigaron sobre las medidas de diferentes elementos que aparecen en este juego.

La información que consiguieron fue la siguiente:



- 1 ¿Qué longitud tendrá la semicircunferencia de la zona en la que las canastas valen dos puntos?

- 19,62 m.
- 12,63 m.
- 28,72 m.
- 43,54 m.

→ Buscar → analizar → escoger →ADAPTAR

Satisfacer VUESTRAS NECESIDADES

9 cosas que los #docentes digitalmente competentes hacen habitualmente #Infografía vía @flippedlearn

