

GESTOR DE PROYECTOS 2.0 MANUAL DE REFERENCIA

Descargue este manual en formato PDF (1.3MB)

<http://www.eduteka.org/pdfdir/GestorProyectosManual.php>

1. INGRESAR AL GESTOR

El Gestor de Proyectos de Clase de Eduteka, es una herramienta interactiva en línea que le permite crear, editar y visualizar sus propios Proyectos. En él no solamente podrá alojar sus Proyectos de Clase y WebQuest (WQ) sino consultar proyectos elaborados por otros docentes que aparecen organizados por las diferentes áreas académicas.

Para ingresar a la aplicación debe digitar en la barra de direcciones de su navegador la siguiente URL: <http://www.eduteka.org/gestorproyectos.php>

Para acceder a todos los recursos y herramientas del Gestor de Proyectos de Clase es necesario que usted sea un usuario registrado en EDUTEKA y disponga de un *nombre de usuario* y una *contraseña* validos. Si no los tiene regístrese en:

<http://www.eduteka.org/inscripcion.php>

Al ingresar al Gestor, este le solicita su nombre de usuario y la contraseña (recuerde que su nombre de usuario es la dirección del correo electrónico con la cual se registró). Escriba la contraseña tal como usted la definió inicialmente (el programa reconoce mayúsculas y caracteres especiales).



Si usted es usuario registrado:

Dirección de correo electrónico:

Contraseña:

Ingresar

Si olvidó la contraseña, escriba su dirección de correo electrónico en el cuadro que aparece en la parte inferior y presione el botón recordar.

Si no recuerda su contraseña

Su email:

[Recordar](#)

Necesita solamente escribir su dirección de correo electrónico y a los pocos minutos recibirá en este un mensaje informándole cuál es su contraseña.

2. MIS PROYECTOS

Para empezar a usar la herramienta, solo necesita crear un proyecto de Clase o una WQ; para hacerlo, diríjase al botón "Crear" y haga clic en él.

Si usted ya ha generado proyectos estos aparecerán en la pantalla y usted los puede organizar por Nombre del Proyecto, Tipo o Fecha.


Gestor de Proyectos de Clase 

[Inicio](#)
[Docentes de Área](#)
[Docentes de Informática](#)
[Directivos](#)
[Proyectos](#)
[Recursos](#)
[REDuteka](#)

Mis Proyectos - EDUTEKA

[Crear](#)
[Explorar](#)
[Mi Perfil](#)

12 Proyectos realizados

	Nombre Proyecto	Tipo	Fecha
	proyecto de scratch aplicado al área de ciencias naturales - el ciclo del agua	Proyecto	2011-09-20 00:00:00
	proyecto aplicado de scratch en matemáticas - representación y clasificación de ángulos	Proyecto	2010-04-13 00:00:00
	tablas de multiplicar (actividad 5)	Actividad	2009-10-30 00:00:00
	juego murciélago (actividad 6)	Actividad	2009-10-30 00:00:00
	mi pong. dibujando trayectoria de la bola (actividad 4b)	Actividad	2009-10-30 00:00:00
	ampliando juego pong (actividad 4a)	Actividad	2009-10-30 00:00:00
	carrera carros (actividad 3) Editar Despublicar Eliminar Ver	Actividad	2009-10-29 00:00:00
	actividad introductoria scratch (docentes)	Actividad	2009-10-28 00:00:00
	actividad introductoria scratch (estudiantes)	Actividad	2009-10-28 00:00:00

1/2
10

2.1 CREAR

Esta opción le permite crear proyectos de Clase o WebQuest. Al hacer clic sobre el botón Crear siga los pasos que se le indican.

[Crear](#)

2.1.1. DATOS BÁSICOS DEL PROYECTO DE CLASE O WEBQUEST

Este componente es fundamental porque posibilita establecer los datos básicos del Proyecto de Clase o WQ; Diligenciados estos, el Gestor puede clasificarlos en la categoría correspondiente. De esta manera, los docentes que quieran consultarlos posteriormente los encontrarán con facilidad.

Inicie seleccionando, entre las dos opciones básicas que se ofrecen, el tipo de Proyecto que desea trabajar:

Tipo de Proyecto

Por favor seleccione el tipo de proyecto y el título

- Proyecto de Clase
- Webquest

Nota: El "Tipo de Proyecto" es la única sección de un proyecto que no puede modificarse posteriormente.

El paso siguiente consiste en Seleccionar el "Nombre del Proyecto", que puede modificarse al editarlo. Es importante titularlo porque esto permite identificarlo fácilmente para editarlo o consultarlo posteriormente. Al terminar de llenar estos campos presione el botón "Continuar".

Nombre del Proyecto

Nombre del Proyecto o Webquest

Anterior

Continuar

Con el tercer paso se selecciona el "Área Académica" a la que corresponde el Proyecto que va a crear. Elegirla permitirá clasificar adecuadamente los Proyectos para que otros usuarios los encuentren y utilicen.

Área Académica

SELECCIONE EL ÁREA ACADÉMICA ▼

Anterior

Después de Seleccionar el Área académica, usted debe escoger la Materia (asignatura) del Proyecto. Las áreas académicas están compuestas por diferentes materias/asignaturas de manera que éstas últimas deben corresponder al Área académica inicialmente elegida.

Asignatura

Seleccione la Asignatura ▼

Anterior

ÁREAS ACADÉMICAS Y MATERIAS

Lengua Castellana y Literatura

- Escritura
- Lectura
- Literatura
- Otra

Informática

- Sistema Operativo
- Procesador de Texto
- Presentador Multimedia
- Internet – Información
- Internet – Comunicación
- Hoja de Cálculo
- Bases de Datos
- Redes
- Aprendizaje Visual
- Manejo del Ratón
- Manejo del Teclado
- Algoritmos y Programación
- Robótica
- Blogs
- Editor Vectorial (Flash, SVG)
- Compositor de Imágenes - (CorelDraw)
- Editor de Imágenes (Photoshop, Fireworks)
- Editor de Páginas Web
- Fotografía/Video
- Otra
- Género
- Otra

Arte

- Expresión Artística
- Apreciación Artística
- Historia del Arte
- Otra

Educación religiosa

- Educación religiosa
- Otra

Competencia para Manejar Información (CMI)

- Aprestamiento
- Paso 1 del Modelo Gavilán
- Paso 2 del Modelo Gavilán
- Paso 3 del Modelo Gavilán
- Paso 4 del Modelo Gavilán
- Otra

Idiomas Extranjeros

- Inglés
- Francés
- Italiano
- Alemán
- Portugués
- Otra

Matemáticas

- Aritmética
- Geometría
- Álgebra
- Estadística
- Lógica
- Trigonometría
- Cálculo
- Otra

Ciencias Naturales

- Biología
- Física
- Química
- Ecología
- Educación Ambiental
- Otra

Ciencias Sociales

- Geografía
- Historia
- Economía
- Otra Humanidades
- Filosofía
- Ética y valores
- Otra

Competencias Ciudadanas

- Convivencia
- Constitución
- Democracia

Educación Física

- Deporte
- Recreación
- Nutrición y Salud
- Otra

Alfabetismo en medios

- Construcción de mensajes mediáticos
- Reglas del lenguaje
- Experiencias con mensajes mediáticos
- Valores y puntos de vista
- Economía y poder de los medios
- Otra

Educación Media Técnica

- Electricidad
- Electrónica
- Diseño Gráfico
- Dibujo Técnico
- Mecánica
- Agropecuaria
- Comercial
- Otra

Al seleccionar Área y Asignatura, el Gestor lo llevará automáticamente al paso siguiente.

2.1.2. SESIONES DE TRABAJO

Este paso es necesario para establecer el número de sesiones que se utilizarán para realizar el proyecto en el aula. Escriba el número de esas sesiones y posteriormente haga clic en "Guardar".

Sesiones de Trabajo

Determine el número de sesiones que usará el proyecto

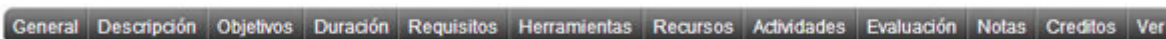
Guardar

2.1.3. ELABORACIÓN/EDICIÓN DEL PROYECTO

Esta es la sección principal del Gestor que le permite elaborar tanto Proyectos de Clase como WebQuest.

Es necesario aclarar de una parte, que para cada tipo de proyecto aparecen secciones y opciones que corresponden a ese tipo y de la otra, que el esquema de funcionamiento es el mismo para todos los tipos.

Lo que se hace básicamente es escribir los componentes del Proyecto de Clase que usted desea crear en el espacio destinado para este fin que encontrará en cada una de las secciones (General, Descripción, Objetivos, Duración, Requisitos, Herramientas, Recursos, Actividades, Evaluación, Notas, Créditos, Ver). Antes de que se pueda publicar un Proyecto es necesario completar los componentes básicos de este. La razón para hacerlo es evitar la proliferación de proyectos inconclusos en el Gestor.



Usted puede elaborar el Proyecto y *posteriormente* editarlo o adicionarle información y/o recursos.

2.1.3.1 GENERAL

El primer paso de esta sección consiste en seleccionar la Edad de los estudiantes a los que está dirigido el Proyecto. Entre paréntesis aparecen los grados escolares que podrían corresponder a esas edades. La Edad es uno de los criterios de búsqueda de los proyectos.

Además, usted puede modificar tanto el área académica como la materia (asignatura), solo con seleccionar la nueva información que desea incluir ubicada en la parte derecha de la pantalla y posteriormente, hacer clic en el botón "Guardar".

NOMBRE DEL PROYECTO

Guardar

Por favor seleccione la Edad de sus estudiantes

EDAD (Grado):

- 7 - 10 Años (3 a 5)
- 11 - 12 Años (6 a 7)
- 13 - 14 Años (8 a 9)
- 15 - 18 Años (10 a 12)
- 18+

Área Académica

Asignatura

siguiente

Para continuar con las siguientes etapas del proyecto únicamente debe hacer clic sobre cualquiera de las opciones ofrecidas en el menú de secciones.

2.1.3.2 DESCRIPCIÓN

Este es un campo muy importante dentro de la herramienta pues tiene carácter público. La descripción del Proyecto que se genere queda publicada en el Banco de Proyectos y al consultarlo, permite a la comunidad de usuarios informarse rápidamente de qué trata el Proyecto de Clase o la WebQuest.

DESCRIPCIÓN

Guardar

Procure que la Descripción aporte una visión, lo más clara y amplia posible, de la intención educativa de este proyecto y los objetivos de aprendizaje que pretende lograr...

Fuente HTML

B I U S x_2 x^2 *I* \int \sum π ∞ ω Ω μ

Estilo - Normal -

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In tempus sollicitudin arcu, vitae lacinia metus ultricies eu. Integer una sem, adipiscing vel laoreet vitae, varius vitae lectus. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Pellentesque mollis viverra lacinia. Pellentesque nisi ante, adipiscing varius tempus quis, pellentesque quis lacus. Phasellus imperdiet, ante eget volutpat vulputate, turpis est hendrerit magna, eu sagittis ligula est a lorem. Donec ut fermentum diam. Aliquam ultricies consequat mauris, eu laoreet metus commodo sit amet. Donec id lectus diam. Donec lacinia dui non velit vulputate rutrum. Curabitur lobortis nunc nec tellus consectetur accumsan. Cras nec magna nulla. Morbi at metus turpis.

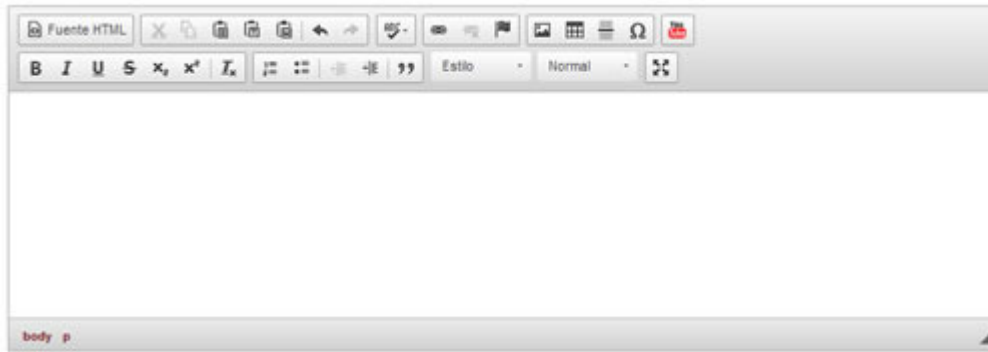
body p

anterior | siguiente

Procure que la Descripción aporte una visión lo más explícita y amplia posible de la intención educativa del Proyecto y de los objetivos de aprendizaje que pretende alcanzar. Para lograrlo el párrafo inicial debe ser claro, específico y dar una visión general de lo que se va a encontrar en el Proyecto.

2.1.3.3. EDICIÓN DE TEXTOS.

Este espacio permite editar con facilidad, en cada sección del Proyecto, cualquier texto que usted escriba o pegue.



El Editor ofrece las siguientes opciones: completo corrector de ortografía, pegar, deshacer, rehacer, negrilla, itálica, subíndice, superíndice, numeración, viñetas, hipervínculo, alineación de párrafo, embebido de información proveniente de sitios Web, creación de tablas, editor en pantalla completa, inserción y edición de código HTML, filtro de caracteres extraños, escritura con simbología matemática, entre otros.



2.1.3.4. GUARDAR

Usted puede almacenar en cualquier momento su Proyecto con solo presionar el botón "Guardar" ubicado en la parte superior derecha de la pantalla. Al guardar el proyecto aparece un recuadro indicando que este se grabó exitosamente. Además, el Gestor de Proyectos tiene un autoguardado de seguridad que se ejecuta en promedio cada 3 minutos.

Guardar

Después de guardar, usted puede visualizar su Proyecto con solo hacer clic en la sección **Ver**.

2.1.3.5. VER

La sección Ver permite visualizar el estado en que está el Proyecto de Clase cada vez que éste se guarde. Esta opción le permite tener un panorama general del estado en el que se encuentra su proyecto.

Proyecto de Scratch aplicado al área de Ciencias Naturales - El Ciclo del Agua

General Descripción Objetivos Duración Requisitos Herramientas Recursos Actividades Evaluación Notas Créditos Ver

Despublicar

Guardar

Proyecto de Scratch aplicado al área de Ciencias Naturales - El Ciclo del Agua

Area

Ciencias Naturales - Ecología

Edad

- 5-6 - 6-7

Descripción

En esta actividad los estudiantes representan en Scratch de forma animada, el ciclo del agua, identificando y explicando los procesos que hacen parte de él, como: evaporación y traspiración, condensación, precipitación e infiltración.

Estándar MEN que cubre: Describo y relaciono los ciclos del agua, de algunos elementos y de la energía en los ecosistemas

Objetivos

Al finalizar esta actividad los estudiantes estarán en capacidad de:

- Definir de forma escrita qué es el ciclo del agua y cada uno de los procesos que lo conforman
- Reconocer que el agua cambia de estado y se desplaza de forma constante.

Crear en Scratch una simulación, que mediante un menú muestre de manera individual cada proceso del Ciclo del Agua y el ciclo completo, con sus respectivas definiciones

Duración

7 sesiones de 45 minutos

2.1.3.6 HERRAMIENTAS

Es necesario seleccionar las Herramientas Informáticas que se van a utilizar en el Proyecto. El Gestor promueve el uso de herramientas Informáticas para enriquecer los ambientes de aprendizaje; se puede seleccionar una o más herramientas.

HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS

[Guardar](#)

Por favor seleccione las Herramientas a Utilizar en el proyecto

- Sistema Operativo
- Procesador de Texto
- Presentador Multimedia
- Internet - Información
- Internet - Comunicación
- Hoja de Cálculo
- Base de Datos
- Simulaciones
- Organizadores Gráficos
- Manejo de ratón
- Manejo de teclado
- Algoritmos y programación
- Robots, Sensores y Sondas
- Blogs
- Wiki
- Editor vectorial (Flash, Svg, etc)
- Compositor de imágenes (Corel Draw, etc)
- Editor de imágenes (Photoshop, etc)
- Editor de páginas Web
- Fotografía/Video
- Otras
- Micromundos
- Scratch

2.1.3.7. RECURSOS

Es posible anexas a los proyectos o WQ recursos adicionales como enlaces, imágenes, archivos, videos de Youtube y código embebido de sitios Web.

Al hacer clic sobre el botón Agregar Recursos, la pantalla se oscurece y aparece un recuadro con las secciones (divididas por botones) a las cuales se permite agregar recursos.

RECURSOS

[Guardar](#)

aquí puedes agregar diversos tipos de recursos a tu proyecto, enlaces, archivos, imagenes, videos o insertar embebidos , para ello solo presiona el botón agregar recursos que aparece a continuación

[Agregar Recursos](#)

Video X



Título: Tutorial Scratch - Programacion Divertida
Autor: KatLixiha
Publicado: 20/12/2010
Duracion: 3:31 (211 seconds)
Rating: 4.4 out of 5; 63 rating(s)
Estadísticas: 0 favorite(s); 47678 view(s)

Pues aca un mini video tutorial en español para conocer el entorno de este divertido programa Scratch que nos enseña a programar de manera divertida ;D

[Ver en YouTube](#)

Video X



Título: robot mOway, la herramienta educativa perfecta
Autor: RobotMoway
Publicado: 29/5/2012
Duracion: 1:59 (119 seconds)
Rating: 4.6 out of 5; 9 rating(s)
Estadísticas: 0 favorite(s); 3728 view(s)

Descubre la nueva herramienta educativa, descubre al robot mOway.

[Ver en YouTube](#)

Enlace de Interés X

[Eduteka - Robot educativo](#)

2.1.3.8. PUBLICAR

Una vez se completan las secciones básicas de un proyecto (descripción, objetivos, actividades, evaluación) aparece el botón Publicar. Esta opción permite que la comunidad de usuarios registrados en Eduteka pueda consultar ese Proyecto de Clase, copiarlo, imprimirlo o referenciarlo.

Cuando se procede a publicar un proyectos de Clase o WebQuest, aparece un cuadro con las *condiciones de uso* del Gestor, por favor léalas cuidadosamente y si está de acuerdo con ellas presione el botón Acepto. De lo contrario, presione No acepto.

[Publicar](#)

Nota: Al Aceptar las condiciones de uso, usted está acatando las políticas y filosofía que al respecto ha definido la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe para el uso de las herramientas interactivas que pone a disposición de sus usuarios.

GESTOR DE PROYECTOS

POLÍTICA DE USO

Desde su inicio, la filosofía editorial de EDUTEKA ha sido producir, traducir y publicar Recursos Educativos Abiertos (REA) [1] de alta calidad; es prueba de ello la licencia <http://www.eduteka.org/PoliticaUso.php> Creative Commons bajo la cual se publican todos sus contenidos.

De la misma forma espera EDUTEKA que actúen los usuarios registrados que utilizan recursos tales como el presente Gestor de Proyectos. En consecuencia con lo anterior, al hacer uso de este servicio usted autoriza a otros usuarios para utilizar, copiar y modificar los Proyectos que aloje usted en este. Además del objetivo principal de facilitar el trabajo de los maestros, otro de los que Eduteka persigue es contribuir con esta herramienta positivamente a la consolidación de Redes de Práctica en torno al Aprendizaje por Proyectos en distintas áreas.

Cuando haga clic sobre el botón "Sí Acepto", la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe asume que usted se compromete a:

Acepto
No acepto

También está disponible esta opción en la lista de proyectos de clase que el usuario ha creado (Mis Proyectos). Esta acción puede revertirse cuando el autor lo desee; es decir, usted puede publicar sus proyectos y luego volver a dejarlos con carácter privado.

Mis Proyectos - EDUTEKA

Crear
Explorar
Mi Perfil

12 Proyectos realizados

	Nombre Proyecto	Tipo	Fecha
	mi pong. dibujando trayectoria de la bola (actividad 4b) Editar Despublicar Eliminar Ver	Actividad	2009-10-30 00:00:00
	ampliando juego pong (actividad 4a)	Actividad	2009-10-30 00:00:00
	carrera carros (actividad 3)	Actividad	2009-10-29 00:00:00

NOTA: La Fundación Gabriel Piedrahita Uribe hace un llamado a los docentes autores para que una vez hayan finalizado y puesto a prueba sus proyectos los hagan *Públicos* y beneficien de esta manera a todos los usuarios que conforman la Red de Eduteka, sistematizando sus experiencias de aprendizaje.

2.1.3.9 EDITAR

Al seleccionar la opción Editar, que aparece en el submenú contenido en cada uno de los Proyectos de Clase o WebQuest elaborados por usted (Mis Proyectos), podrá ingresar al contenido de su Proyecto o WQ, modificarle cualquier sección y agregarle recursos.

Mis Proyectos - EDUTEKA

[Crear](#)
[Explorar](#)
[Mi Perfil](#)

12 Proyectos realizados

Nombre Proyecto	Tipo	Fecha
mi pong. dibujando trayectoria de la bola (actividad 4b) Editar Despublicar Eliminar Ver	Actividad	2009-10-30 00:00:00
ampliando juego pong (actividad 4a)	Actividad	2009-10-30 00:00:00
carrera carros (actividad 3)	Actividad	2009-10-29 00:00:00

2.1.3.10 ELIMINAR

Esta opción le permite eliminar Proyectos. Al presionar la opción Eliminar aparece un cuadro de texto que solicita confirmar la eliminación del Proyecto; si se presiona **SI**, el proyecto se eliminará de manera definitiva. Lo invitamos a ser cuidadoso pues esta acción no se puede deshacer.

Mis Proyectos - EDUTEKA

[Crear](#)
[Explorar](#)
[Mi Perfil](#)

12 Proyectos realizados

Nombre Proyecto	Tipo	Fecha
mi pong. dibujando trayectoria de la bola (actividad 4b) Editar Despublicar Eliminar Ver	Actividad	2009-10-30 00:00:00
ampliando juego pong (actividad 4a)		
carrera carros (actividad 3)		

Desea eliminar este proyecto?

está completamente segur@ ... no hay forma de recuperarlo

Después de la confirmación, aparece un mensaje que indica que el Proyecto se eliminó correctamente. Este desaparecerá tanto del Menú de Edición como del Banco de Proyectos.

2.1.3.11 VER

Al presionar esta opción, usted puede *ver* en una nueva ventana, el estado actual de su Proyecto. Para facilitar las consultas posteriores, esta es la forma como Eduteka publicará, tanto su Proyecto como la dirección permanente donde quedará alojado.

Mis Proyectos - EDUTEKA

[Crear](#)[Explorar](#)[Mi Perfil](#)

12 Proyectos realizados

↕	Nombre Proyecto	↕	Tipo	▼	Fecha
	mi pong. dibujando trayectoria de la bola (actividad 4b)		Actividad		2009-10-30 00:00:00
	Editar Despublicar Eliminar Ver				
	ampliando juego pong (actividad 4a)		Actividad		2009-10-30 00:00:00
	carrera carros (actividad 3)		Actividad		2009-10-29 00:00:00

3. EXPLORAR

Se llama Explorar a un listado, de los Proyectos de Clase o WebQuest elaborados y publicados por otros docentes y clasificados por Área Académica. Este listado puede organizarse también por "Los proyectos mejor evaluados". Además, cada proyecto que aparece en el listado incluye tanto la descripción como la información general del autor. Cada proyecto puede calificarse mediante un sistema de estrellas.

Explorar

Mi Perfil Crear Mis Proyectos

Proyectos de Clase > Área Académica:

Lengua Castellana y Literatura Matemáticas Ciencias Naturales Ciencias Sociales Competencias Ciudadanas
Idiomas Extranjeros Informática Competencia para Manejar Información (CMI) Alfabetismo en medios Humanidades Arte
Educación religiosa Educación Física Educación Media Técnica

Proyectos Mejor Evaluados

Últimos Proyectos de Clase

número de proyectos: 8752 | página 1 de 583

Si desea referenciar esta sección use: <http://redx.co/0L02>

○ cuidado del medio ambiente haciendo uso de los recursos tic en la escuela la reforma del municipio de puerto rico meta

▼ Detalles

La primera razón por la cual se establece la realización de este proyecto es la de combocar la comunidad para que esta mejore las relaciones con la institución y así enseñarles la importancia de cuidar el medio ambiente aplicando las herramientas tecnológicas que hay en la sede educativa.

Área: Ciencias Naturales | Asignatura: Educación Ambiental

Edades: [10-11](#) [11-12](#)

Herramientas: [Sistema Operativo](#) [Procesador de Texto](#) [Internet - Información](#) [Blogs](#) [Wiki](#)
[Editor de páginas Web](#) [Fotografía/Video](#) [Otras](#)

Publicado: 27 minutos atrás | 29 de Mayo del 2013 - 15:34:32

★☆☆☆☆ [Recomendar](#) [Compartir](#) [Social](#)

○ la celula

▼ Detalles

este proyecto se realizara con el fin que los estudiantes comprendan, analicen cual es el origen de la vida de los seres de la naturaleza y la funcionalidad de cada uno de los organelos celulares, ya que los referentes celulares es uno de los temas evaluados por el icfes, y nuestros estudiantes muestran muchas falencias en este referente evaluativo, se hace necesario la utilizacion de las tic, como medio de investigacion.

Área: Ciencias Naturales | Asignatura: Biología

Edades: [10-11](#) [11-12](#)

Herramientas: [Internet - Información](#) [Fotografía/Video](#)

Publicado: 36 minutos atrás | 29 de Mayo del 2013 - 15:25:40

★☆☆☆☆ [Recomendar](#) [Compartir](#) [Social](#)

3.1. CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN DE PROYECTOS DE CLASE

Después de seleccionar un área Académica, aparecen los Proyectos que pertenecen a esta. Además, la consulta de proyectos se puede acotar mediante los criterios que aparecen a continuación:

- Asignatura/Materia
- Edad Estudiante
- Tipo Proyecto

Proyectos de Clase > Área Académica:

Lengua Castellana y Literatura Matemáticas Ciencias Naturales Ciencias Sociales Competencias Ciudadanas Idiomas Extranjeros

Informática Competencia para Manejar Información (CMI) Alfabetismo en medios Humanidades Arte Educación religiosa

Educación Física Educación Media Técnica

Matemáticas:

Proyectos Mejor Evaluados

Materia

- Aritmética
- Geometría
- Álgebra
- Estadística
- Lógica
- Trigonometría
- Cálculo
- Otra

Edad Estudiante

- 5-6 Años
- 6-7 Años
- 7-8 Años
- 8-9 Años
- 9-10 Años
- 10-11 Años
- 11-12 Años
- 12-13 Años
- 13-14 Años
- 14-15 Años
- 15-16 Años
- 16-17+ Años

Tipo Proyecto

- Proyecto Integración
- WebQuest
- Proyecto Colaborativo

Materia/Asignatura: Primer criterio de clasificación. Usted puede elegir los Proyectos que desea ver, correspondientes a una Materia o Asignatura particular.

Edad Estudiante: Este segundo criterio pretende evitar el inconveniente de las diferentes clasificaciones que tienen los grados escolares en los distintos países, hemos decidido usar la edad del estudiante como guía para determinar el grado escolar correspondiente. Por ese motivo los Proyectos se encuentran clasificados por la edad de los estudiantes.

Tipo Proyecto: El tercer criterio de clasificación que tienen los proyectos, depende del tipo de proyecto que se seleccionó cuando éste se creó (Proyecto de Clase o WebQuest).

3.2. LISTA DE PROYECTOS:

Para cada proyecto incluye las siguientes opciones e información:

- **Título:** Este es el nombre que se le dio al Proyecto y basta hacer clic sobre él para visualizarlo.
- **Descripción:** Es la información básica del Proyecto, donde cada autor expresa la intención educativa de este y una visión amplia de lo que con el proyecto quiere lograr.
- **Área y Materia/Asignatura:** Muestra el Área Académica y la Materia/Asignatura a las que corresponde el Proyecto.
- **Edad:** En la parte inferior del proyecto se muestran la edad de los estudiantes para la cual está dirigido este.
- **Recomendar:** Al hacer clic sobre esta opción aparece un cuadro con espacios que permiten recomendarlo a otra persona escribiendo su nombre, correo electrónico y un mensaje para esta.
- **Copiar:** Al dar clic sobre esta opción no solo se copia el Proyecto sino que entra a hacer parte de su lista personal de proyectos; así, podrá editarlo y reelaborarlo.
- **Compartir:** Al hacer clic sobre esta opción, el proyecto se agrega a la lista de sus favoritos (ver explicación en el punto 4 de este tutorial)
- **Social:** Al hacer clic sobre esta opción permite fácilmente adicionar el Proyecto a diferentes redes sociales (Facebook, Twitter y Google+).
- **Denunciar:** Si al estar consultando proyectos encuentra usted uno que considera ofensivo, políticamente incorrecto, sesgado, etc. Le solicitamos nos informe inmediatamente esa situación.
- **Autor:** Esta opción aparece al lado derecho de la pantalla y al hacer clic en ella lo lleva al Perfil de Usuario del autor en la Red Social de docentes **REDuteka** (ver punto 4 de este tutorial). En el perfil se puede ver: ranking del usuario, su fotografía, sus datos personales públicos como país de origen, ciudad e institución educativa en la que enseña.

📄 circuitos electricos serie y mixto

▼ Detalles

Este proyecto consiste: crear en scratch un esquema y aprender como se realiza la suma de resistencias en un circuito sencillo serie y paralelo; además muestra la combinación de resistencias en serie con un paralelo básico. en la realización de este ejercicio en el programa scratch, el estudiante representa los conceptos de circuitos serie y paralelo utilizara variables, ciclos y operaciones estándar del men identifico las funciones de los componentes de un circuito eléctrico. identifico y establezco las aplicaciones de los circuitos eléctricos .

Área: Ciencias Naturales | Asignatura: Física

Edades: [14-15](#) [15-16](#) [16-17+](#)

Herramientas: [Internet - Información](#) [Scratch](#)

Publicado: 2 semanas atrás | 17 de Mayo del 2013 - 00:00:00



[Recomendar](#) [Compartir](#) [Social](#)

Alvaro Enrique Contreras

Bastos

Colombia - Cali

FGPU - Fundación

Gabriel Piedrahita

Unibe



Proyectos: 20

Seguidores: 83

4. Mi Perfil (REDuteka)

Al igual que en otras redes sociales, el perfil es el repositorio de contenidos que ha publicado un usuario o que ha marcado como compartidos (publicaciones de otros usuarios). Estos datos se despliegan en orden cronológico y si la publicación no es propia, aparece la foto del autor original y un enlace al perfil de este.

Mi Perfil

REDuteka por eduteka.org

EDUTEKA 12 ranking

Contenidos Perfil Actividad Social Herramientas Configuración

EDUTEKA **Editar Perfil**

Colombia - CALI
Institución: FOPU
Materias que enseña:
Grados que enseña: Media,
Otro

uri de mi perfil: <http://redt.oo.9LMMW>

Proyectos ¹⁵ Todos ¹⁵⁵

Agregar Recursos

Estado Enlace Imagen YouTube Embebido

Proyecto:
Proyecto aplicado de scratch en matemáticas representación y clasificación de ángulos
Este proyecto tiene como objetivo que los estudiantes profundicen en la conceptualización, representación y reconocimiento de los diferentes tipos de ángulos, para ello deben diseñar un programa en scratch que pregunte...

Autor: **EDUTEKA** | Publicado: 3 años atrás | 13 de Abril del 2010 - 00:00:00

Agregar Comentarios...

Proyecto:
Proyecto de scratch aplicado al área de ciencias naturales el ciclo del agua
En esta actividad los estudiantes representan en scratch de forma animada, el ciclo del agua, identificando y explicando los procesos que hacen parte de él, como: evaporación y transpiración, condensación...

Autor: **EDUTEKA** | Publicado: 2 años atrás | 20 de Septiembre del 2011 - 00:00:00

Agregar Comentarios...

Proyecto:
Ampliando juego pong (actividad 4a)
En esta actividad los estudiantes agregarán funcionalidades a un juego de pong existente, este juego consiste en tener un balón rebotando por las paredes del escenario, evitando que caiga al piso, manipulando para ello una base sobre...

Autor: **EDUTEKA** | Publicado: 4 años atrás | 30 de Octubre del 2008 - 00:00:00

Agregar Comentarios...

Proyecto:
Mi pong, dibujando trayectoria de la bola (actividad 4b)
En esta actividad los estudiantes agregarán funcionalidades a un juego de pong existente; en este caso es prerequisito partir del juego de pong tal como quedó al final de la actividad 4a, en esta parte, los estudiantes...

La sección "Mi Perfil" pertenece a la Red Social de docentes **REDuteka**, plataforma que facilita a los usuarios de Eduteka tanto compartir recursos educativos, como proveerles servicios de Red Social para generar comunidad. Para acceder a esta Red de Práctica Educativa basta con estar registrado en Eduteka. , Esta Red usa la misma combinación de dirección de correo y contraseña, utilizada por los usuarios para acceder a otras herramientas interactivas que ofrece Eduteka: Gestor de Proyectos, Currículo Interactivo 2.0 y Planeador de Proyectos Colaborativos.

4.1. ACTIVIDAD

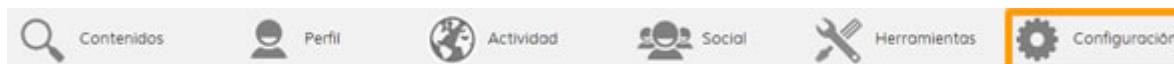
En esta sección de "Mi Perfil", se registra la actividad reciente del usuario en **REDuteka**. Es decir, se le informa quién comentó o compartió contenidos publicados por él en el Gestor de Proyectos; además, quiénes son sus nuevos seguidores y a quiénes sigue.

Contenidos Perfil **Actividad** Social Herramientas Configuración

4.2 CONFIGURACIÓN

En esta sección se encuentran:

- **Editar Perfil:** permite al usuario editar o añadir información adicional a la contenida en los datos que suministró cuando se registró en Eduteka. Esta información se despliega tanto en su perfil como en la ventana que aparece cuando otro usuario hace clic sobre su nombre, en alguno de los contenidos que ha publicado. Se adicionó la opción de insertar una imagen al perfil.
- **Salir:** permite finalizar la sesión en **REDuteka** y en todas las herramientas gratuitas ofrecidas por Eduteka (Gestor de Proyectos, Currículo Interactivo 2.0 y Planeador de Proyectos Colaborativos).



5. SALIR

Esta opción permite salir de manera segura del Gestor de Proyectos de Eduteka porque elimina la sesión previniendo así que otras personas puedan utilizar su cuenta.



CRÉDITOS:

Documento elaborado por Eduteka

Publicación de este documento en EDUTEKA: Junio 01 de 2013.

Última modificación de este documento: Junio 01 de 2013.

Autor: E

