

## Presentación

Written by administrador

Monday, 18 October 2010 00:00 - Last Updated Tuesday, 14 August 2018 09:31

---

There are no translations available.

**Para la construcción de los recursos que pertenecen a este proyecto se ha utilizado la herramienta Descartes. Es un applet (programa en lenguaje Java) configurable, diseñado para presentar interacciones educativas.**

**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.**

**Los contenidos de esta web se realizaron con anterioridad al 2012. Están disponibles para su utilización pero no tienen un servicio de actualización y/o mantenimiento.**

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

**<https://procomun.educalab.es>**

/

**Si detectan alguna incidencia en el funcionamiento de los recursos educativos pueden notificarlo a [cau.recursos.intef@educacion.gob.es](mailto:cau.recursos.intef@educacion.gob.es)**

El proyecto "Pizarra Interactiva" (PI) 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.

## Presentación

Written by administrador

Monday, 18 October 2010 00:00 - Last Updated Tuesday, 14 August 2018 09:31

---

Los objetos de aprendizaje ha sido desarrollados con la herramienta de autor del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, denominada [Descartes](#) , que usa la tecnología de Java, pero que no requiere conocer este lenguaje ya que dispone de un núcleo de edición interactivo. Esta herramienta cuenta con una licencia de software libre.

Actualmente están disponibles 44 objetos de aprendizaje de Lengua y 48 de Matemáticas.

[Presentacion Proyecto Pizarra Interactiva](#)