

Recursos educativos en línea **cnice**



Índice

Presentación	1	Series matemáticas	25
Cíceros	2	Premios Cnice	26
Malted	4	Banco de imágenes y sonidos	29
Palladium	6	Mos	32
Fomento de la lectura	8	Área de educación plástica y visual	34
Ales I	10	Edusport	36
Ales II	11	Folclore y Flamenco	38
DTeatro	12	Media	39
Cuentos y leyendas ilustradas por niños	13	Filosofía	41
Analizador morfosintáctico	14	Vivir la Ética	43
Descartes	15	Historia del Arte	45
Biosfera	17	Aula virtual de la ciudad de Madrid	46
Biología	19	Años de pobreza	47
Newton	21	Glosario técnico multimedia. GTM	48
Ulloa	23	Formación profesional	50
		Interesante...Interactivo...Internet	54



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA
SECRETARÍA GENERAL DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN, F.P. E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Edita:
© CENTRO NACIONAL DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA

N.I.P.O.: 651-06-007-1
I.S.B.N.: 84-369-4158-6

Depósito Legal: BI-686-06
Imprime: Composiciones Rali

Recursos educativos digitales en línea

Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (Ministerio de Educación y Ciencia)

El Ministerio de Educación y Ciencia, a través del Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE) ofrece a la comunidad educativa un conjunto amplio, diverso y atractivo de **recursos educativos digitales multimedia e interactivos**, disponibles en línea, que abordan el currículo de las distintas áreas y materias de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.

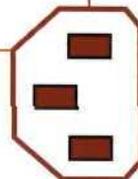
Ordenados por áreas temáticas, este cuadernillo brinda información de más de 30 recursos distintos, que son una muestra del amplio catálogo de contenidos al que se puede acceder, de forma **gratuita y libre**, a través del portal educativo del Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE).

Se trata de materiales diseñados "a medida" con el objetivo de dar **respuesta a la diversidad** de necesidades de sus usuarios (profesorado, alumnado, familia), de los entornos y ámbitos de uso, y de la pluralidad metodológica y cultural, y que realizan una adaptación de los contenidos curriculares aprovechando las estrategias de presentación, organización, y arquitectura de la información que ofrece la Red (**multimedia, interactivos, accesibles, modulares y adaptables**).

El **banco de contenidos educativos multimedia** incluye un completo inventario de materiales entre los que se encuentran: proyectos educativos completos para diferentes áreas (con amplias colecciones de aplicaciones, secuencias y objetos de aprendizaje para cada nivel) contenidos específicos de carácter transversal, o recursos multidisciplinares.

Se trata, sin lugar a dudas, de una excelente herramienta para aprovechar, eficazmente, las posibilidades educativas que nos brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

<http://www.cnice.mec.es>





Cíceros

Lengua Castellana y literatura en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

Este Proyecto será tu "cicerone" o guía para internarte en el estudio de la Lengua castellana y la Literatura. Te ofrece materiales de apoyo asequibles tanto para profesores y alumnos como para padres, y resulta una excelente herramienta complementaria para cualquier situación de ausencia prolongada del centro o para el aprendizaje a distancia, al proponerte un material interactivo con respuesta inmediata a las actividades.

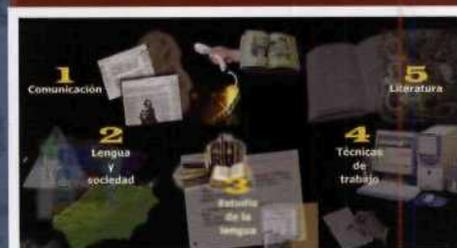
CÍCEROS te facilitará la preparación de las clases con abundantes ejemplos, simulaciones virtuales, acceso dirigido a recursos en Internet, etc. Te dará la oportunidad de practicar ejercicios que no tienen lugar en el aula convencional y te ayudará a preparar exámenes y también pruebas de acceso.

CÍCEROS resulta especialmente interesante como espacio de colaboración familiar, ya que contempla la realización de actividades en las que padres y alumnos pueden diseñar itinerarios de aprendizaje y participar conjuntamente en la resolución de problemas, compartiendo la aventura de aprender.

La búsqueda de mundos perfectos y la lucha por la vida, reflejan, mejor que ningún otro conflicto humano, el deseo de supervivencia e inmortalidad que están presentes en la literatura y en el proyecto Cíceros.

El amor, asociado al Romanticismo, y el progreso, asociado siempre a la modernidad, han sido dos motores que han impulsado la historia de la humanidad y que retomamos en Proyecto Cíceros para el estudio de la lengua castellana y la literatura de los siglos XIX y XX.

Los cinco bloques de contenidos que desarrollan el currículo de lengua castellana y literatura: Comunicación, Lengua y Sociedad, Estudio de la lengua, Técnicas de Trabajo y Literatura, se convierten en vínculos que abren el proceso de enseñanza y aprendizaje en el bachillerato



¿Cómo encontrar un libro en la biblioteca?

El uso de los diferentes ficheros

Entrando en la aplicación deberás pulsar el tipo de fichero que corresponde a cada una de las fichas que sucesivamente irán apareciendo en la pantalla. Deberás relacionar cada ficha con su fichero correspondiente. Si aciertas, la ficha desaparecerá y aparecerá otra nueva con unas características distintas. Si no aciertas deberás seguirlo intentado hasta encontrar la respuesta correcta.

Con frecuencia la primera dificultad que encontramos al llegar a una biblioteca es aprender a orientarnos en el universo de los libros. Para ello necesitamos conocer los diferentes ficheros que encontraremos y utilizarlos apropiadamente según la naturaleza de la búsqueda que hagamos. Con este fin te proponemos esta actividad intuitiva, visual e interactiva que facilita el aprendizaje de los ficheros de una biblioteca por el procedimiento de ensayo-error.

T.	
RCJ	
ed	La Celestina / Fernando de Rojas; edición de Dorothy S. Severin; notas en colaboración con Mateo Cabello. - 12ª ed. - Madrid: Cátedra, D.L. 2000. - 253 p. : il. ; 18 cm. - (Letras hispánicas; 4) Bibliografía: p. 49-64. ISBN 84-376-0700-0
	1. Teatro. I. Severin, Dorothy Sherman. II. Título. III. Serie: Letras hispánicas (Ediciones Cátedra).; 4
	821.134.2-2°15'

Fichero de Autor

Fichero de Título

Fichero de Materia

¿Dónde encontrarías cada una de estas fichas?

Conocer los distintos tipos de ficheros que se encuentran en cualquier biblioteca dinamiza las búsquedas de bibliografía.

R/14043		edición de Dorothy S. Severin
#	Servicio de Herencia	
ed	Virgen de Nuestra Señora / Gonzalo de Berceo; texto íntegro en versión de Daniel Diezgo. - 2ª ed. - - Madrid: Castalia, [1989]. - 228 p. ; 18 cm. - (Obras nuevas; 7) ISBN 84-7039-027-9	ISBN 84-376-0060-X 398.8(467)(082.1)
	2. Virgen María. I. Poesía. I. Título. II. Serie. 821.134.3-1°17' 226.951(0.82)	Virgen de Nuestra Señora Índice de Castilla
Nº		Revisada por Margarita Martínez

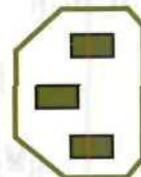
Relaciona cada ficha de autor de los libros que trabajarás en el Bloque de Literaria con sus correspondientes datos.

Con esta actividad aprenderás a discriminar entre los diferentes datos que se encuentran en cualquier ficha de autor.

#	Poesía del Cid	
PDE	Poesía de mio Cid / Selección de Colin Smith 22ª ed. - Madrid: Castalia, D.L. 2003. - 368 p. ; 18 cm. - (Obras hispánicas; 31)	
	Bibliografía: p. 125-139 ISBN 84-376-0060-X	
	1. Poesía. I. Smith, Colin. II. Título. III. Serie: Letras hispánicas (Ediciones Castalia).; 31	
	821.134.2-1°11'	
Nº		

Te proponemos varios componentes de una ficha de biblioteca. Deberás hacer clic sobre el dato correspondiente.

En esta actividad aprenderás a discriminar entre los diferentes componentes de una ficha de biblioteca.



Malted

Lengua extranjera: inglés Secundaria y Bachillerato

MALTED es una herramienta de autor para la creación y ejecución de unidades didácticas multimedia e interactivas. Puedes utilizarla en prácticas de aprendizaje en aulas dotadas tecnológicamente. Esta herramienta ha sido desarrollada en particular para la enseñanza de idiomas, si bien su uso se puede extender a otras materias del currículo escolar. Entre las actividades propuestas se incluyen textos, sonidos, imágenes, y videos que te ubican en situaciones comunicativas reales, dotadas de interactividad para que vayas implicándote cada vez en mayor grado en el aprendizaje de la lengua extranjera, según los objetivos y el curso al que pertenece la unidad estudiada.

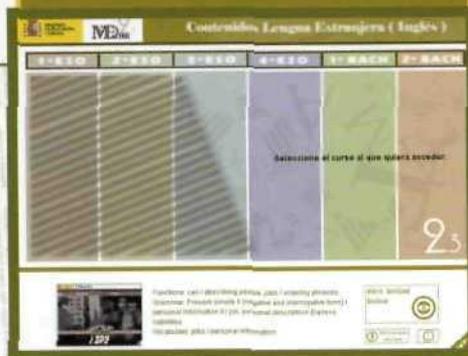
Los contenidos son visibles tanto vía web a través del applet MALTED como con el Navegador MALTED, disponible para descarga en la página web del proyecto.

Actualmente está desarrollado en MALTED casi al completo el currículo de secundaria con unidades didácticas que giran en torno a distintos centros de interés atractivos para los alumnos de secundaria y bachillerato (por ejemplo Egipto, el Oeste, Europa...). Las actividades interactivas incluyen listening, speaking (recording), reading and writing

Actividades de inglés...



Organizadas por cursos...



...con contenidos didácticos...





Las nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza de la cultura y las lenguas clásicas.

*Latín, Griego y Cultura Clásica.
Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato.*

Palladium

PALLADIUM evoca desde su nombre la leyenda de Troya y la historia de cierta estatuilla de la diosa Atenea (el Paladio) a la que se atribuían poderes y cuyo destino la hizo protagonista de un largo periplo atravesando fronteras hasta convertirse para nosotros en representación del saber que se transmite de una civilización a otra. Es precisamente la herencia cultural del mundo clásico y su presencia en la actualidad lo que te ofrece PALLADIUM desde numerosos materiales interactivos y multimedia.

Podrás acceder al estudio guiado de las lenguas y textos griegos o latinos en compañía de animaciones, recorrerás enclaves arqueológicos y mediante juegos y otras propuestas sugerentes podrás explorar diversas facetas del mundo clásico.

Tendrás constantemente a tu disposición bancos de datos para consultas, para repasar temas vistos en el aula o como material de apoyo a las clases, además de ejercicios prácticos con su correspondiente evaluación y programas y herramientas flexibles que podrás descargar con facilidad y configurar según tus necesidades.

Los viajes de Odiseo y Eneas

El viaje de Odiseo

Preparativos: Capítulos seleccionados Comentarios Pasajes de texto Mapa Preguntas

Dice:

Una ofrenda a los dioses

Ritual romano

Preparativos: Capítulos seleccionados Comentarios Pasajes de texto Mapa Preguntas

Dice:

Comentario de un texto latino

Comentarios de Facit

- Primeras personas
- Segundas personas
- Imperativos
- Subjuntivos
- Terceras personas
- Uso de condicionales
- Fórmulas y epítetos
- Uso de UT y QUAM
- Abstracciones metafóricas
- Alteraciones del orden de palabras
- Abundante uso del participio
- Repeticiones
- Metáforas

Observa qué rasgos de los que tienes a tu izquierda aparecen en el texto que hay debajo. Si se cumple alguno de ellos introduce un ejemplo en la casilla correspondiente. En esta columna escribe 'no' según los rasgos que aparecen indica el género del texto.

¿Qué cosa me parió?

Qualem¹ Flacca, vatem² quanto nomine puellam³ nolo neme faciem⁴ difficilissime neme. Tuus quod medium est atque inter utrumque probemus. nec vito quod sicut nec vito quod satiat. Ovidio (Amores)

NOTAS: 1. 'Qualem' sustantivo femenino en el CD de 'Qualem' 2. 'vatem'...

¿Cómo era una ciudad en la Antigua Roma? Muy parecida a las actuales, también en el mundo romano urbanidad era sinónimo de educación y cultura. PALLADIUM te ofrece una recreación del trazado de una urbe romana, con sus monumentos y edificios públicos más emblemáticos, las principales obras de ingeniería civil (calzadas, acueductos, puentes, alcantarillado) y militar (murallas, dispositivos de defensa). Podrás hacer una visita interactiva a las termas Estabianas, o a una casa romana para reconocer sus elementos principales. O si lo prefieres puedes acercarte al fastuoso mundo de los espectáculos y probar suerte en las carreras del Circo Máximo.



Roma. Obras públicas y urbanismo





Multidisciplinar.

Educación Primaria y Secundaria. ámbito de la familia

Fomento de la lectura

El sitio contiene recursos y servicios para el profesorado, las familias, niños y jóvenes, animadores... Para cada perfil se ofrece un acceso específico. Con una amplia información sobre contenidos de otras instituciones, organizada en directorios, cada enlace aparece comentado para hacerte su uso más fácil. Las actividades de lectura, interactivas y en línea, favorecen el trabajo autónomo; este recurso impulsa igualmente la experiencia de la escritura individual o incluso la creación colectiva y en línea: Ciber cuento, Ciberpoema y Papalote para los más pequeños. El apoyo a las bibliotecas escolares cuenta con la oferta de ABIES, aplicación para la gestión bibliotecaria, y de un curso de capacitación docente acerca del papel de la biblioteca en la formación del alumnado. Si tienes interés en crear una biblioteca virtual, te ofrecemos materiales en línea para autoformación. El servicio de foros te da la oportunidad de participar en debates moderados, con una duración preestablecida.

www.planlectura.es/recursos/index.html

Accede al sitio web

Recursos Educativos



Elige recursos



Crea tu biblioteca virtual





Para leer el Quijote

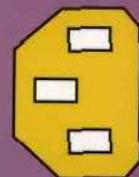


Elige una salida



Diviértete con el Buscapalabras

www.planlectura.es/recursos/index.html



Ciberlecturas del Quijote



Acompáñanos en una lectura de fragmentos escogidos de la novela de Cervantes. Este recurso te proporciona textos anotados para facilitar al lector o lectora adolescente la aproximación a los mismos. La lectura se plantea a través de tres salidas y, en cada una de las propuestas, el lector obtiene retroalimentación inmediata de su práctica. El menú de tareas te propone algunas herramientas para profundizar en la comprensión del texto: **Buscapalabras**, **De cuyo nombre sí quiero acordarme**, **La razón de la sinrazón** y **Refranes del Quijote**.

Acceso al lenguaje escrito. Lengua española.

ALES I

Educación Primaria

El objetivo de ALES es facilitar a niños y niñas el acceso a la lectura y la escritura como medio de comunicación aumentativa, y está especialmente orientado a alumnos con discapacidad motora. Encontrarás un teclado adaptado configurable y acceso mediante pulsadores y otras aplicaciones que permiten a los usuarios cuya manipulación y habla estén seriamente afectadas la realización de actividades escolares similares a las de los demás compañeros. Con ALES podrás producir contextos de actividad cooperativa y situaciones para ejercitar habilidades, en las que los niños perciban los éxitos como resultado de su propia capacidad y no de la valoración de los demás.

ALES I te propone, a partir del cuento "Blancanieves", una secuencia de aprendizaje del código escrito vinculada con la lógica del relato. Se ofrecen tres bloques de contenidos: 1. Actividades vinculadas con la apropiación de parte del código, siguiendo un orden de dificultad creciente, con retroalimentación; 2. Escenarios, con tareas de exploración, construcción y evaluación; 3. El cuento, para actividades de lectura comprensiva o recreación del relato, que podrás trabajar por tramos o escenas. ALES I incluye además un pequeño editor de texto de opciones limitadas para que el niño comience a escribir palabras y frases breves. En ALES II encontrarás una continuación de este recurso con el resto del código.



Elige qué hacer.



Sigue los itinerarios de actividades.



Editor de texto.

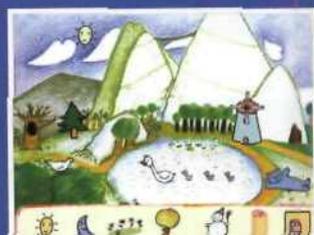
Tareas de refuerzo y apoyo al aprendizaje del código escrito

Abre la caja de sorpresas que es el menú principal. A través de tres escenarios del cuento (**Castillo**, **Bosque** y **Jardín de la casa de los enanos**) podrás trabajar contenidos y objetivos complementarios al aprendizaje del código: la adquisición de vocabulario, el desarrollo de la expresión, la formulación de hipótesis o conjeturas. Tendrás opción a las siguientes acciones: **Explorar** algunos elementos del escenario, recibiendo información mediante un texto escrito o una animación; **Preguntar** sobre una determinada escena, mediante una serie de cuestiones presentadas en texto escrito y opcionalmente voz (si pulsas sobre algunos de los elementos se desplegará un menú con tres posibles respuestas, y al elegir la más plausible se producirá la animación de la imagen mientras que las otras opciones no darán mensaje de error, sino pistas orientativas mediante un texto escrito); **Construir** un escenario con elementos extraídos de una amplia librería de dibujos, agrupados por categorías: personas, animales, objetos... Podrás ampliar esa librería, poner título al escenario creado o introducir texto para cualquier otra finalidad que te parezca oportuna.

Explora, pregunta,
construye.

Construye tu escenario

Explora



Acceso al lenguaje escrito. Lengua española.



Accede a las actividades



Configura el acceso



Lee, reflexiona, saca conclusiones

ALES II, con 217 actividades, completa el aprendizaje del código escrito de la lengua española, en esta ocasión a través del cuento "Peter Pan". Dirigido a alumnado con déficit motor o cognitivo, facilita el incentivo de la motivación, el uso del multimedia en red y refuerza el uso del teclado y otros periféricos. Sus bases pedagógicas se centran en el fomento de la conducta exploratoria, la formulación de hipótesis predictivas, el refuerzo positivo, la actividad a través del juego y la identificación con los personajes del cuento. El desarrollo de la conciencia fonológica se basa en un acceso graduado y en el método fonético. Encontrarás que ALES II es un programa abierto, con gestores de navegación, contenidos, usuarios, tutoría, un generador de actividades nuevas y una opción de configuración de las mismas. Las actividades están contextualizadas y obedecen a distintos tipos: identificar, ordenar, emparejar, clasificar, secuenciar, etc. Disfrutarás con actividades lúdicas como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, bingo...

<http://proyectos.cnice.mec.es/ales2/>

Educación Primaria

ALES 99

Juego de la rana.

En el menú de configuración, podrás elegir entre colocar la sílaba media, inicial, o final faltante en una palabra o escribir la palabra completa a partir de su referente. En este segundo caso, también podrás decidir si presentas o no el dibujo del referente. El ejercicio dispone de audio y de refuerzos para la resolución de las tareas. El juego contempla la participación de 1 ó 2 jugadores. En la parte izquierda de la pantalla, figura un tanteo de estos jugadores. Si la palabra o sílaba elegida es correcta, la moneda entra en la boca de la rana y se anotan 2 puntos. La palabra queda registrada a la derecha de la pantalla. Si la respuesta es incorrecta o hay error de ortografía, se cae la moneda y te ofrecerán ayuda. Si fallas una vez se puntúa con 1 punto y si se producen dos errores se puntúa 0. Cada vez que juegues, la presentación de las palabras y dibujos será aleatoria.

Bloque "La casa", escena 1

Escena 1: elige actividad

Configura el juego

Comprueba los resultados



D Teatro

Lengua y Literatura

Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato

<http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/secundaria/optativas/dteatro/index.htm>

El estudio del texto, el conocimiento del autor, identificar las funciones de quienes intervienen en el hecho teatral, los elementos de la puesta en escena... Con D Teatro dispones de una magnífica introducción para el conocimiento del arte escénico y sus técnicas a través de veintiséis vídeos organizados en bloques temáticos, con sus correspondientes guías didácticas. El recurso también está editado en CD.



Imagen de los vídeos

teatro

FORMA DRAMÁTICA

Índice

Forma dramática

Del texto a la representación

Bibliografía

TRABECCIONAMIENTO

ACTUALIDAD

Página de una de las guías didácticas

EDUCACIÓN

teatro

Portada de "D Teatro"



Cuentos y leyendas ilustrados por niños

Lengua Castellana y Literatura

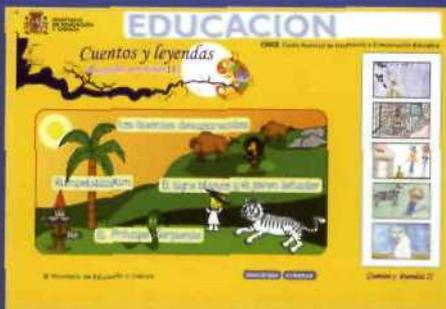
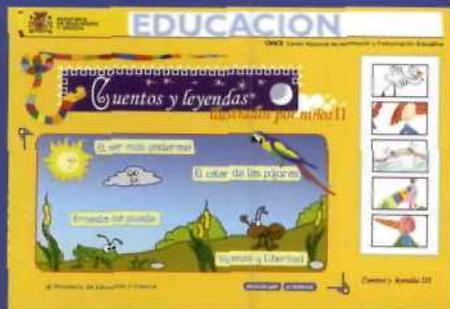
Educación Infantil y Primaria

Este recurso te ofrece un conjunto de cuentos infantiles llenos de sucesos imaginarios, acompañados de ilustraciones realizadas por niños y de voces y músicas acordes con las edades de los destinatarios. Además, te propone una larga serie de actividades interactivas y diversas fichas de plástica. Otras actividades abren los cuentos al ejercicio, al juego y al aprendizaje.

**Portada para los cuentos
de 6 a 8 años**

**Portada para los cuentos
de 9 a 11 años**

**Página de actividades
interactivas**



<http://w3.cnice.mec.es/recursos2/lectura/index.html>
<http://w3.cnice.mec.es/recursos2/cuentos/index.html>
<http://w3.cnice.mec.es/recursos2/cuentos2/index.html>

Analizador morfosintáctico

Educación Primaria,
Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato

Con este recurso multimedia de fácil uso podrás analizar oraciones sintácticas y morfológicamente y obtener una respuesta inmediata sobre lo realizado. También te permitirá repasar la gramática de una manera dinámica e interactiva, siempre de acuerdo con las necesidades de tu nivel educativo. El análisis morfosintáctico se convierte así en una actividad entretenida, motivadora, de indagación y creación personal. Nunca la gramática te resultará tan fácil de aprender.

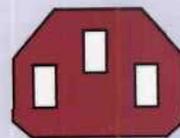
Portada del análisis sintáctico
de Primaria



Página de selección del ejercicio



Primaria: http://recursos.cnice.mec.es/analysis_sintactico/index1.php
Secundaria: http://recursos.cnice.mec.es/analysis_sintactico/index2.php
Bachillerato: http://recursos.cnice.mec.es/analysis_sintactico/index3.php



Descartes

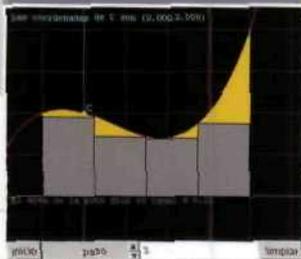


Matemáticas interactivas en la red.

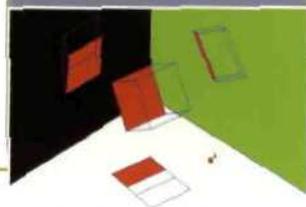
Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

Esta publicación pretende que los profesores conozcan los materiales interactivos desarrollados dentro del proyecto, adapten esos materiales a su gusto y necesidades, los utilicen con sus alumnos, adquieran estrategias de uso del ordenador como medio didáctico y practiquen nuevas metodologías de trabajo en el aula. Descartes es también el nombre de la herramienta de autor del proyecto. Con un interfaz sencillo e intuitivo de creación y manipulación de objetos matemáticos, permite a los profesores crear animaciones interactivas (o modificar las ya existentes) para así diseñar itinerarios de aprendizaje adaptados a sus alumnos. Este CD consta de materiales didácticos autónomos e interactivos (que desarrollan la mayor parte del currículum de la ESO y del bachillerato), sistemas automáticos de instalación, cursos de formación para modificar los materiales, curso de ayuda a la experimentación y páginas de información y ayuda.

Simula procesos



Explora la tercera dimensión



Juega con un sistema complejo

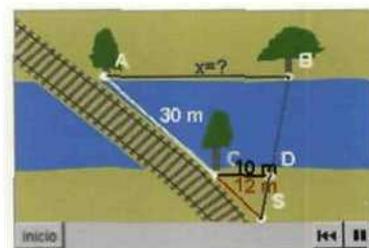


<http://descartes.cnice.mec.es>



Teorema de Thales.

Thales de Mileto fue un ingenioso matemático griego que vivió en el siglo VII antes de Cristo, sus teoremas siempre encontraron una aplicación práctica, como por ejemplo, para calcular la distancia de un barco a la costa. En esta unidad se muestra mediante aplicaciones prácticas que los resultados matemáticos no caducan y cómo los descubrimientos de Thales se siguen usando hoy en día, por ejemplo, en los planos de una casa. En esta unidad se aprenden de forma interactiva algunas de las múltiples aplicaciones del famoso Teorema de Thales: cómo calcular una distancia entre dos puntos inaccesibles, cómo medir la altura de una torre a la que no nos podemos subir o cómo resolver un problema de albañilería.



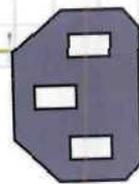
Calcula una distancia



Aplica el teorema de Thales



¿Qué es un plano a escala?



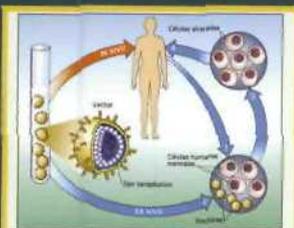
BIOSFERA

*Ciencias de la Naturaleza (Biología y Geología).
Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato.*

En BIOSFERA encontrarás desarrollado el currículo de Ciencias de la Naturaleza (Biología y Geología) para la ESO y el Bachillerato, en un recurso de apoyo didáctico que te propone un sistema de aprendizaje interactivo multimedia. En cada una de las unidades didácticas tendrás acceso a contenidos teóricos, actividades, mapas conceptuales, ideas fundamentales, ejercicios de autoevaluación y diversos recursos de Internet. Podrás realizar actividades interactivas que permiten responder en pantalla y obtener una respuesta inmediata; otras son de investigación, pues deberás realizar una tarea explorando determinadas páginas de Internet. BIOSFERA contiene material de apoyo para el profesorado: experiencias educativas, proyectos de aula e innovaciones pedagógicas, tutoriales y un directorio de recursos de biología y geología en Internet. En la zona del **Público** obtendrás información sobre la organización actual de los estudios de Biología y Geología, así como de las salidas académicas y profesionales. El Proyecto BIOSFERA te ofrece, además, entrevistas a investigadores y recursos didácticos para disfrutar con la familia.

<http://recursos.cnice.mec.es/biosfera/>

*Páginas de contenidos
con ilustraciones y actividades*



La nutrición humana es un fenómeno biológico que consiste en introducir la información genética de células animales para conseguir un efecto genético a partir de los valores de una nueva función que les permite escapar una alteración.

Animación interactiva



Actividad interactiva





Ciencias de la Naturaleza

Biología

Bachillerato.

El recurso en línea "Biología" aborda esta materia con un marcado carácter práctico e interactivo pero sin olvidar su construcción teórica y de modelos. De este modo, se permite que los alumnos conozcan y se familiaricen con los métodos clásicos del trabajo y la investigación científica, junto a la utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y su aplicación a la resolución de problemas concretos.

El recurso de Biología se estructura desde la triple perspectiva de: a) ampliar y profundizar los conocimientos sobre los mecanismos básicos que rigen el mundo vivo; b) promover una actitud investigadora basada en el análisis y la práctica de las técnicas y procedimientos que han permitido avanzar en estos campos científicos; y c) fomentar la valoración de las implicaciones sociales y personales, éticas, políticas y económicas, que los nuevos descubrimientos en la biología presuponen.

Los contenidos que componen esta variada herramienta didáctica se organizan mediante una guía del profesor, guía del alumno, contenidos, autoevaluación y recursos. Todos ellos han sido diseñados y elaborados desde una postura reflexiva, didáctica e innovadora. En primero de Bachillerato se aborda el estudio de la diversidad biológica, la organización y las funciones vitales de los organismos: nutrición, relación y reproducción. En segundo de Bachillerato los contenidos que se desarrollan son el análisis de los componentes biológicos, la estructura y funcionamiento celular, así como la organización del material genético y sus funciones.



Página de Inicio del área Ciencias de la Naturaleza



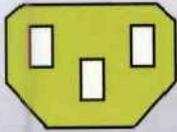
Algunas plantas representativas: Cactus y Crisantemo



Virus con Membranas

<http://recursos.cnice.mec.es/biologia/>



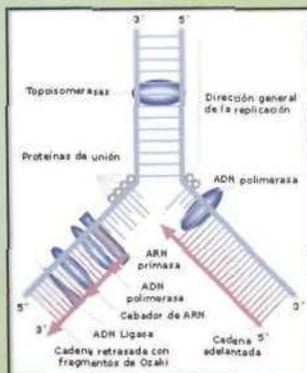


Curso 2º de Bachillerato. Unidad Didáctica 5: La Herencia

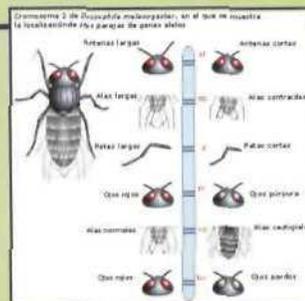
Las unidades didácticas son las secciones mínimas de referencia a través de las cuales se vertebran los contenidos. Los recursos comunes a todas las unidades didácticas son: Guía del profesor, Guía del alumno, Contenidos, Autoevaluación y Recursos.

Como el resto de unidades didácticas que componen este recurso, la unidad didáctica "La herencia" desarrolla los contenidos apoyándose en recursos multimedia (animaciones, ilustraciones, mapas conceptuales...) y actividades interactivas. En esta unidad en particular se trata la base de la herencia, los aspectos químicos y la genética molecular; Leyes naturales que explican la transmisión de los caracteres hereditarios. Aportaciones de Mendel al estudio de la herencia. Teoría cromosómica de la herencia. Estudio del ADN como portador de la información genética. Alteraciones en la información genética.

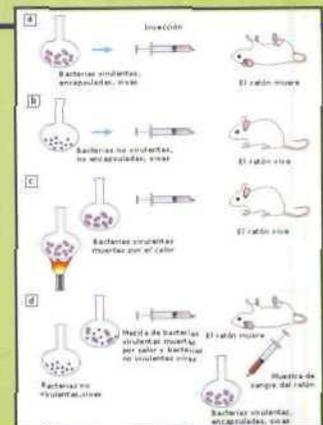
Las actividades del recurso "Biología" se plantean de manera práctica y cuentan con unas orientaciones previas para facilitar su comprensión. Los alumnos pueden evaluar sus conocimientos de manera interactiva antes de trabajar los contenidos y después de haber concluido el proceso formativo a través de una autoevaluación. "Biología" incluye una serie de recursos bibliográficos, enlaces de interés, producciones audiovisuales y herramientas software a modo de recomendaciones para completar los contenidos de las unidades didácticas.



Detalle de la horquilla de replicación



Caracteres de la mosca *Drosophila melanogaster* y sus correspondientes genes situados en el cromosoma 2



Esquema del experimento que realizó Griffith en 1928



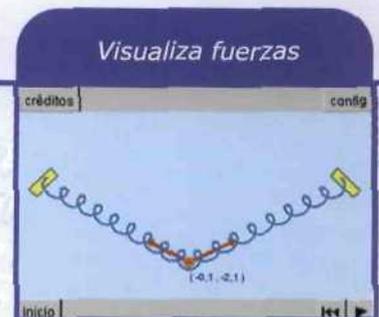
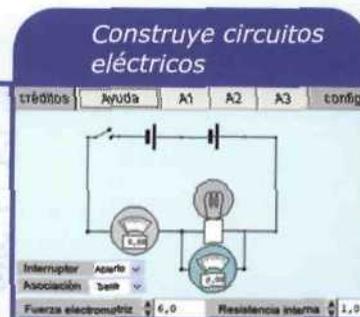
Newton.

Física Interactiva con el ordenador.

<http://newton.cnice.mec.es>

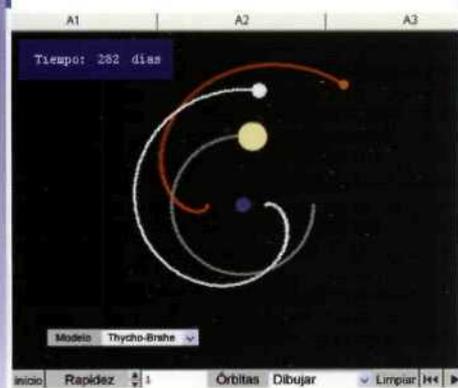
En el proyecto Newton se desarrollan los temas de Física a partir de escenas o animaciones interactivas que permiten a los alumnos acercarse a conceptos complejos de una forma intuitiva. A modo de laboratorio virtual, y sin pretender sustituir la experimentación directa sino ser un complemento de ésta, se reproducen experiencias y experimentos en los que se pueden controlar distintas variables, que modificándolas dan lugar a diferentes resultados, a partir de éstos se propone al alumno que indague, reflexione, formule hipótesis y las contraste. Los materiales están agrupados por unidades didácticas pero también por conceptos, cada uno ilustrado con una animación, de forma que el profesor puede acceder a objetos de aprendizaje modulares, y así, utilizarlos con sus alumnos cuando en su programación considere que el uso del ordenador le ayuda a mejorar su trabajo en el aula.

Los materiales de Newton están desarrollados con la herramienta de autor Descartes, que con un interfaz sencillo e intuitivo de creación y manipulación de objetos matemáticos, permite a los profesores crear animaciones interactivas (o modificar las ya existentes) para así diseñar itinerarios de aprendizaje adaptados a sus alumnos. Los materiales digitales producidos cubren la mayor parte del currículum de la ESO y del bachillerato, además se proporcionan cursos de formación para ayudar a los profesores a introducir los materiales en el aula gradualmente y para aprender a utilizar la herramienta de autor.



Campo Gravitatorio

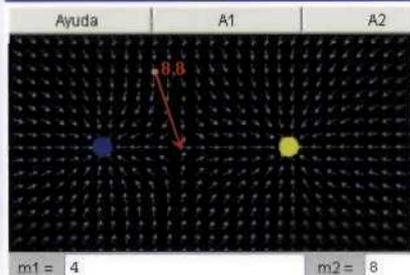
¿Cómo pensaban que se movían los planetas?



La manzana que cae del árbol atraída hacia el centro de la tierra delante de Newton, anécdota o realidad, ilustra la misma ley física que rige el desplazamiento de los planetas alrededor del sol y el movimiento de los astros en cualquier galaxia del universo: el principio de la gravitación universal. En esta unidad podrás ver los antecedentes que condujeron a Newton a formular esta ley física culminando investigaciones llevadas a cabo durante un siglo por otros dos importantes astrónomos Tycho Brahe y Kepler. También podrás experimentar cómo cambia la gravedad al separarnos de la tierra pero también al viajar hacia el centro de ella! Entenderás de forma intuitiva qué significa que la gravedad es un 'campo', como también lo son el eléctrico y el magnético. Podrás simular el movimiento de satélites artificiales alrededor de la tierra y comprobar bajo qué condiciones siguen girando alrededor de nosotros sin caerse.

<http://newton.cnice.mec.es>

Desplázate en un campo gravitatorio



¿Cuándo un satélite artificial se cae?



Ulloa



*Química para las áreas de Ciencias Naturales y Física y Química en Secundaria.
Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato.*

Antonio de Ulloa

Química para las áreas de Ciencias Naturales y Física y Química en Secundaria
Presentación Mapa del Web Búsqueda técnica Alumno legal
alumnado profesorado público
créditos
PROYECTO

Central térmica

CENTRAL DE ENERGIA
Caldera
TÉRMICAS NUCLEARES, GEOTÉRMICAS, SOLARES, PANELES FOTOVOLTAICOS

La base de la química: el átomo

Platino
78

Utilizar una balanza, construir un átomo, observar cómo se formó la atmósfera primitiva, determinar la configuración electrónica de un elemento o comprobar la influencia de la humedad en el clima... son actividades que nos permiten adentrarnos en los principios básicos de la Química y nos ayudan a comprender y afianzar sus conceptos fundamentales. Este recurso te ofrece un detallado recorrido por todas las ramas de esta ciencia a través de ejemplos, ejercicios, juegos, simulaciones y actividades interactivas. Adaptándose a las necesidades, capacidades e inquietudes de los alumnos a lo largo de su vida escolar, el Proyecto ULLOA puede servirte de guía en el aprendizaje de la Química, desde la descripción de la estructura de la materia hasta las leyes que gobiernan las transformaciones químicas. Los contenidos están frecuentemente referidos a la experiencia cotidiana y aderezados con las biografías de personas que han contribuido al avance de las ciencias, ofreciéndote además prácticas que pueden realizarse en el laboratorio o en casa.

El Proyecto ULLOA, con sus materiales imprimibles y editables, es un estupendo complemento a la enseñanza de la Química en la secundaria pero también es útil como material curricular básico, tanto en un aprendizaje presencial como a distancia.

Marino, ingeniero, político, geólogo, químico... Antonio de Ulloa, descubridor del platino, es uno de tantos científicos españoles olvidados. Este proyecto para la enseñanza de la Química pretende ser un pequeño homenaje a la persona y al científico.

 <http://recursos.cnice.mec.es/quimica>



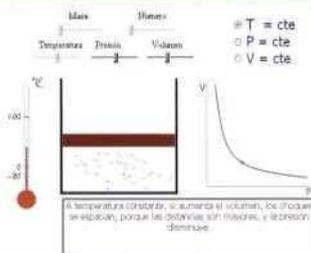
Leyes de los gases

Tres magnitudes: volumen, presión y temperatura gobiernan el comportamiento de las sustancias gaseosas. Fijando una cualquiera de las variables, podrás comprobar las leyes que relacionan estas magnitudes: Ley de Boyle y Mariotte. Con la temperatura del gas invariable, los deslizadores permiten variar su volumen y su presión. El recipiente muestra el resultado de la variación, a la vez que una gráfica muestra la relación inversa entre la presión y el volumen.

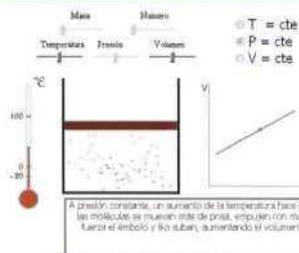
1ª ley de Charles y Gay-Lussac. Fijando la presión del gas, los deslizadores permiten variar su temperatura y volumen. Además del recipiente, el termómetro muestra el cambio de temperatura y el movimiento más pausado de las moléculas. Una gráfica te muestra la relación directa entre volumen y temperatura: la base de la escala absoluta de temperaturas.

2ª ley de Charles y Gay-Lussac. Con el volumen invariante, los deslizadores permiten variar la presión del gas y su temperatura, observándose el comportamiento del gas en el recipiente y de su temperatura en el termómetro. En una gráfica puedes ver representada la relación directa entre presión y temperatura.

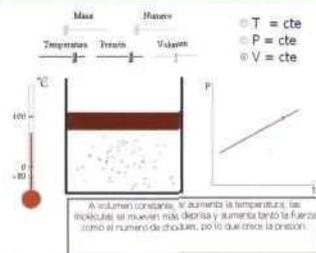
Ley de Boyle y Mariotte



1ª Ley de Charles y Gay-Lussac.



2ª Ley de Charles y Gay-Lussac

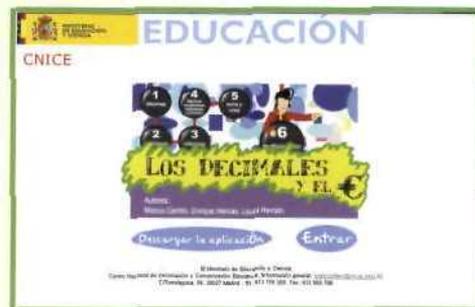


Series matemáticas: La medida y fracciones decimales

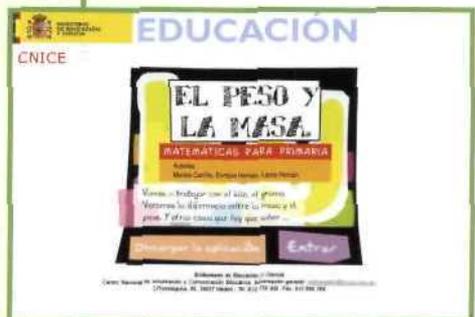
Educación Primaria

Este recurso contiene siete aplicaciones, distribuidas en dos series: "La medida" (cuatro aplicaciones) y "Las fracciones decimales" (tres aplicaciones). Dentro de un diseño atractivo encontrarás una interacción continua que impide la pasividad frente al aprendizaje. Además el recurso permite realizar ejercicios de autoevaluación e incluye un apartado con datos curiosos, algo que da un aspecto distinto al mundo de las matemáticas.

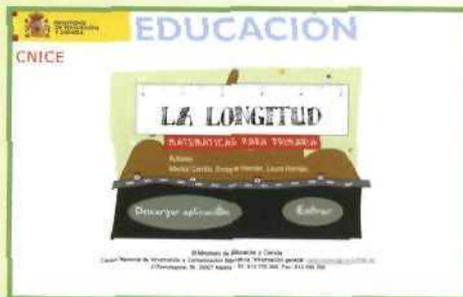
http://www.cnice.mec.es/ninos/los_numeros



"Los decimales"



"El peso y la masa"



"La Longitud"

Materiales Educativos Curriculares en soporte electrónico que puedan ser utilizados y difundidos por Internet



*Progr. Educativos para
ordenador 1985-1998*



*CNICE 2003.
Convocatoria premios 2002*



*CNICE 2005.
Convocatoria premios 2004*

Infantil, Primaria, ESO, Bachillerato y FP

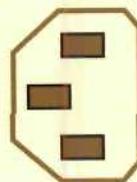
Este recurso presenta materiales educativos curriculares en soporte multimedia que han sido premiados, desde 1985, en las Convocatorias anuales del CNICE.

Incluyen actividades de diferentes áreas y niveles educativos anteriores a la Universidad, concebidos para ser utilizados como recursos didácticos en línea o en modo local. Cada Convocatoria ofrece entre 15 y 20 aplicaciones, acompañadas de manuales y guías de utilización para el profesorado y el alumnado.

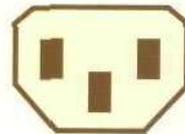
Son materiales de apoyo pensados como recurso didáctico para el aula y han sido elaborados en su mayoría por docentes interesados en mejorar su práctica diaria, con aplicaciones interactivas especialmente interesantes desde el punto de vista didáctico-curricular y del diseño pedagógico y técnico.

Ya que los materiales contienen cantidad de aplicaciones, es conveniente obtener información en nuestra web acerca del año de su creación, el nivel educativo al que pertenecen, las áreas, los niveles, el entorno operativo que las soporta y sus autores.

http://www.formacion.cnice.mec.es/ofrecemos/apoy_o.php
<http://w3.cnice.mec.es/programa/premiosmat.htm>



Materiales Educativos CNICE 2003



<http://w3.cnice.mec.es/programa/convo.htm#2003>
<http://w3.cnice.mec.es/programa/convo.htm#2002>



Vistas. Geometría Descriptiva
La ópera en la escuela. Primaria
Elementos químicos

En CNICE 2003 están a tu disposición las aplicaciones didácticas premiadas por el Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa correspondientes al año 2002.

Primeros premios: Vistas. Geometría Descriptiva.

Segundos premios: Elementos Químicos, Programación Torno CNC Fagor 8050, La llamada de la selva, La ópera en la escuela. Propuestas didácticas.

Terceros premios: Actividades sobre vectores en el plano, Geometría dinámica del triángulo, Juegos de estrategia e ingenio. Una experiencia temprana de investigación, La banda de los amiguetes, Laboratorio de Física, Mapa interactivo, Música. Un modo de conocerla, Proteínas en 3D.

Materiales Educativos CNICE 2004

En CNICE 2004 encontrarás las aplicaciones didácticas premiadas por el Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa correspondientes al año 2003.

Primeros premios: Las vocales; Letras ; Todo corazón.

Segundos premios: A las puertas de Babylon. Material multimedia para la Educación Intercultural, Aprende Lógica, Observaciones y modelos en Astronomía (Curso-web y recursos para otras áreas), Vermeer de Delft y la pintura holandesa de interiores, www. Proyecto Reess. La robótica y el control del entorno por ordenador en la ESO con soporte WEB.

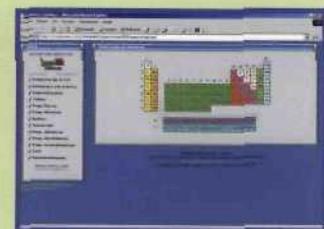
Terceros premios: Estoy frente a mi ordenador, CD Multimedia de Interpretación de planos y desarrollo de capacidad espacial, Leyes de los gases, Movimientos en el plano, Pájaros mexicanos. Elementos configuradores, Patronaje y confección, Programación lineal, Vestigia.

Segundo premio (destinados a Centros Educativos): Los dados de la vida

Vocales. Infantil

Letras. Infantil

Todo corazón.
Primaria y ESO



Iniciación Interactiva a la Materia

(Premio en la convocatoria 2004)

Esta aplicación multimedia trata monográficamente la materia en todos los aspectos contemplados en la Educación Secundaria Obligatoria. Se ha concebido como recurso didáctico suplementario de otras actividades habituales en el aula y su diseño visual es sugerente, con un lenguaje claro a fin de incrementar el atractivo para los estudiantes. Texto, animaciones, simulaciones, juegos, modelos, esquemas y un conjunto muy variado de actividades interactivas facilitarán la comprensión de los aspectos abstractos que implica el estudio de la materia. El aprendizaje se realiza mediante la adquisición de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Las actividades requieren la participación activa de los alumnos y su enfoque interactivo favorece el trabajo autónomo, facilitando al profesor la atención a la diversidad.

Experimento interactivo con masa y volumen.

The screenshot shows a web browser window with a navigation menu on the left. The main content area features a balance scale and two graduated cylinders. Text on the page describes the experiment, and there are interactive elements like buttons and checkboxes.

Cambios de estado.

The screenshot displays a web browser window with a navigation menu. The main content area shows a diagram of a water cycle or phase change process, including a beaker with a thermometer and a cloud. Text explains the concepts, and there are interactive elements.

Tipos de enlaces

The screenshot shows a web browser window with a navigation menu. The main content area features a flowchart or diagram with various icons representing different types of links or connections. Text explains the concepts, and there are interactive elements.



Banco de Imágenes y Sonidos



Burbujas en un vaso de cristal
(colección Texturas)



Repicado (colección Jardinería)



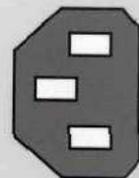
Mujer himba, Namibia
(Colección Namibia)

Este Banco de recursos multimedia pone a tu disposición y al de toda la comunidad educativa fotografías, ilustraciones, sonidos, vídeos y animaciones relacionados con las áreas y materias de las distintas etapas y niveles educativos. Ha sido diseñado con el propósito de facilitar y estimular la creación de materiales educativos. Aquí encontrarás más de 45.000 imágenes y 5000 sonidos al alcance de profesores y alumnos, clasificados por áreas y niveles, y agrupados también en torno a colecciones temáticas (más de 220 colecciones). Estos recursos te servirán de apoyo para crear contenidos: para ilustrar presentaciones, para los trabajos de clase...y, sobre todo, resultan una extraordinaria fuente de abastecimiento para los docentes que emprenden la tarea de crear materiales educativos multimedia. El material está listo para ser utilizado y es fácil de localizar y descargar. Ha sido documentado con criterios técnicos y didácticos para facilitar y diversificar las búsquedas.

Es un Banco de todos y para todos, en cuya creación estás invitado a colaborar: cuéntanos qué echas de menos —aquello que necesitas y no encuentras—; y si te apetece, envíanos tus propios recursos audiovisuales para que los incorporemos. Los recursos del Banco pueden utilizarse de forma libre y gratuita siempre que sea con fines educativos y no comerciales.

Bajo licencia creative commons.

<http://recursos.cnice.mec.es/bancoimagenes/>



Banco de Sonidos

En el Banco de Sonidos encontrarás cerca de 5000 archivos sonoros de carácter muy variado: tanto músicas originales como sonidos recreados, desde efectos especiales a ambientes de la ciudad o de la naturaleza, registros de animales, de acciones humanas... El Banco de Sonidos pone a tu disposición un amplio repertorio de covers, efectos, ráfagas y sintonías creados expresamente con el propósito de que sean de utilidad a los docentes que elaboran recursos educativos.

Los archivos de sonido se pueden descargar en tres formatos: wav, mp3 y ogg.



Sonidos. Listado de resultados

Imágenes en movimiento

El Banco cuenta con un apartado de imágenes en movimiento en el que se incluyen vídeos y animaciones de carácter didáctico. Además de visualizarse, se ofrecen para su descarga los archivos fuente tanto de los vídeos como de las animaciones.



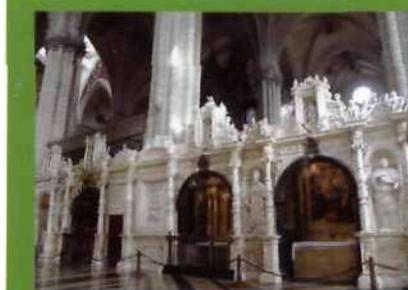
Videos. Buscador

Colecciones temáticas



*El Quijote. Segunda salida.
Los molinos*

*Ilustraciones de obras maestras
de la literatura*



Trascoro, Seo de Zaragoza.

Colección de catedrales de España

Letra Ñ



Peligro: niños

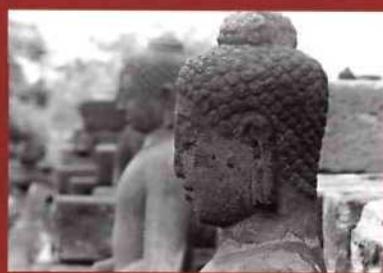


Colección de señales



*Araña cestera
(Argiope bruennichi)*

*Colecciones de Ciencias
de la Naturaleza*



Templo Borobudur, Indonesia

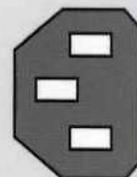
Colección Países del Mundo



*Cuerpo cámara reflex Nikon F80
(colección Equipo y
Material fotográfico)*

Colección sobre contenidos de FP

<http://recursos.cnice.mec.es/bancoimagenes/>



Educación musical en la Red.

Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato.



MOS



Participa en una orquesta postromántica



Dirige tu propia grabación musical

Asiste al Teatro musical



Si buscas en una enciclopedia, descubrirás que MOS, entre otras cosas, es la denominación que otorgaban los antiguos egipcios a la primera de las bellas artes: la Música. Pero MOS es, además, un portal educativo en línea con el que podrás descubrir una nueva forma de acercarte al apasionante mundo de la música, de la mano del personaje que le da nombre. "Mos" te guiará por las distintas aventuras. Con él podrás tocar un instrumento musical, improvisar melodías, diseñar el sonido de una composición, o, incluso, podrás ser el invitado de honor en una fiesta medieval, en un juego de cartas con los más prestigiosos compositores barrocos, o ser integrante en una orquesta barroca, clásica o romántica. Todo ello, con propuestas interactivas e inmersivas presentadas en entornos multimedia de gran riqueza. Desde los elementos básicos del lenguaje musical hasta el paseo virtual por las distintas épocas históricas de la música occidental, encontrarás una atractiva forma de enseñanza/aprendizaje de la música en la que diferentes tipos de actividades, ejercicios, juegos, presentaciones o simuladores han sido creados y pensados para el público y la escuela actual.

Y es que, en definitiva, MOS se presenta como un recurso digital de gran valor para la enseñanza musical gracias a un diseño abierto, flexible, dinámico e interactivo, que te permitirá establecer tus propios itinerarios de aprendizaje.

Viaje al Clasicismo y Romanticismo musical.

Mos en el estudio de Berlioz



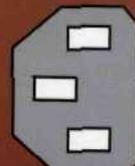
¿Quién es Berlioz? ¿Qué es una orquestación? ¿Para qué sirven los pedales de un Piano? A estas y otras preguntas encontrarás respuesta en el **Viaje al Clasicismo y Romanticismo musical**. Tu aventura te llevará a conocer cómo el arte, la sociedad, el poder, la economía, la religión..., fueron capaces de transformar y configurar la música de esta época histórica.

Siguiendo el mandato de una secreta misión, habrás de resolver un inexplicable enigma. Para ello, tendrás que conversar con curiosos personajes que te explicarán su manera de entender la música, conocer sus instrumentos y agrupaciones musicales o inscribirte en el Conservatorio más prestigioso de la época. Además, deberás superar retos como iniciarte en el negocio de la Edición musical, orquestar una pieza sinfónica, dirigir una orquesta o infiltrarte en una privada Sociedad Musical dedicada al mundo de la Ópera. Un Piano, un atril, un excéntrico compositor o, simplemente un perchero, serán los elementos con los que tendrás que interactuar para conseguir la información que necesitas. ¿Estarás preparado para tantas emociones?

El órgano de la Catedral.



Conociendo el Piano



Área de Educación Plástica y Visual

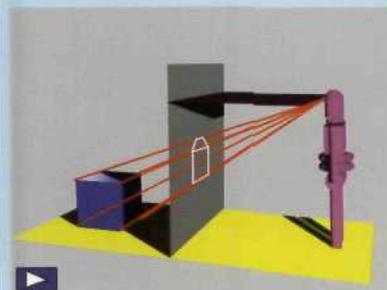
Dibujo: Educación Plástica y Visual: Imagen



La percepción normal se produce mediante una profunda integración polisensorial



Aplica la Ley de tercios. Imagen de la película "Citizen Kane" de Orson Welles. Estudios RKO, 1941.



Animación para observar cómo se produce la Perspectiva Cónica

Este multimedia ofrece material de apoyo y sistemas de autoevaluación para la enseñanza y el conocimiento de la plástica y la imagen. Con él y aprovechando la versatilidad que ofrece Internet en cuanto a la representación de imágenes y la capacidad de desarrollar contenidos en un contexto flexible y agradable, tendrás multitud de materiales a tu alcance: Podrás aprender observando y disfrutar aprendiendo. Encontrarás los contenidos de cada curso estructurados por bloques de unidades didácticas, expuestos de manera concisa y clara, y podrás acceder a ellos cuando lo necesites desde un Índice Temático. Tendrás la ayuda de simulaciones en 3D, actividades interactivas y multitud de animaciones con las que tu aprendizaje será más rápido y visual. Aunque está concebido como un complemento para la educación presencial, puede resultarte de gran utilidad también si tienes curiosidad e interés en emprender un aprendizaje por tu cuenta.

Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

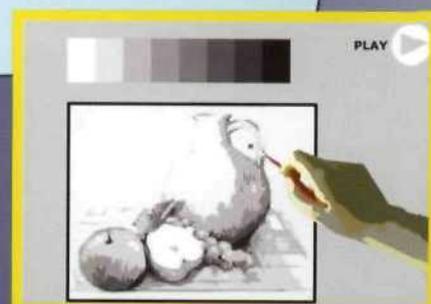
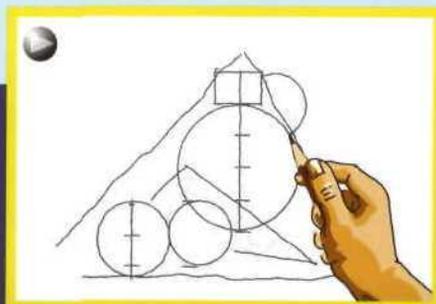
<http://recursos.cnice.mec.es/plastica/>



Taller de actividades: Toma de medidas. Trazado del encaje. Pintando el bodegón (Curso 4 | La forma: proporción y escalas | Comparando las formas)

A través de estas *animaciones* podrás observar el método que siguen muchos artistas plásticos para tomar medidas de la realidad. Después podremos practicar, pasando esas mismas medidas al papel. Por último, daremos una "aguada" para conseguir un aspecto impecable. En primer lugar, deberás crear tu propio escenario, que te sirva de modelo para dibujar. En nuestro caso, hemos compuesto un bodegón con un jarrón, un mantel y unas frutas. A continuación, coge una *varilla fina*, cierra un ojo, extiende al máximo el antebrazo y apunta bien para tomar las referencias. Debes escoger una parte del bodegón que te sirva de unidad de medida o canon.

A partir de aquí, mediante la memoria visual deberás retener los datos que vayas necesitando para su plasmación en el papel.



Escoge una parte del bodegón que te sirva de unidad de medida (canon).

Establece unos márgenes imaginarios y traslada al papel las principales referencias.

Modula a través de los matices, teniendo en cuenta la dirección de entrada de la luz.





Educación Física

Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato

EDUSPORT es un recurso educativo en red en el que podrás aprender gran cantidad de cosas sobre el deporte y la actividad física. El sitio web multimedia te propone diferentes modalidades de interactividad, de tal manera que es posible acceder a diferentes unidades didácticas para ser desarrolladas por parte de los docentes, pero también se pueden diseñar sesiones de trabajo a partir de los materiales por parte de los alumnos y el público en general. EDUSPORT te propone una base de datos con cerca de 1700 actividades y ejercicios, 300 vídeos, artículos, consejos, juegos, módulos con sesiones de mantenimiento físico, biografías deportivas, etc., que te permitirán un acceso al mundo de la Educación Física desde diferentes perspectivas. También encontrarás propuestas sobre las salidas profesionales de la Educación Física, enlaces de interés y todo con un diseño y una profundidad de contenidos que hará que, si pones de tu parte, te mantengas bien en forma.

Diferentes opciones al navegar por una unidad didáctica de Edusport



Consejos sobre la práctica de la natación

Diferentes enlaces a biografías de deportistas españoles



Creación de sesiones

Podrás diseñar una clase práctica de Educación Física a partir de la base de datos que contiene 1700 actividades ejemplificadas con secuencias dibujadas, fotografías y vídeos. A través de un proceso guiado (**Creación de Sesiones**) podrás obtener una estructura o plan de trabajo para una sesión aplicada, que podrás descargar o imprimir directamente en papel.



Creación de una sesión o clase práctica de Educación Física

Pasos en el proceso de creación de una sesión



Actividades de la parte práctica



Actividad seleccionada para la creación de una sesión



<http://recursos.cnice.mec.es/edfísica/>

Folclore y Flamenco

Folclore y Flamenco Enseñanzas de Música



Entrada a la
aventura gráfica



Practica la armonía
flamenca

FOLCLORE y FLAMENCO es un recurso educativo digital de carácter temático sobre el Folclore musical en España que te brinda abundante información, actividades y juegos sobre sus contenidos fundamentales: desde los conceptos básicos o el origen de las manifestaciones, sus ciclos, instrumentos, agrupaciones y aspectos sociales, hasta una selección representativa de estilos y piezas. Encontrarás todo esto presentado de manera atractiva, con numerosos ejemplos musicales, piezas audiovisuales, ejercicios interactivos, una amplia librería de partituras con la transcripción y análisis de piezas populares, y una divertida aventura gráfica que incluye un cortometraje animado. Podrás acceder igualmente a completas guías didácticas con explicaciones detalladas sobre cómo optimizar el uso del recurso en distintas situaciones de enseñanza/aprendizaje.

Por su planteamiento, FOLCLORE y FLAMENCO puede ser utilizado tanto en Enseñanzas Artísticas de Música, de Danza, así como en el área de Música en la Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato, o, sencillamente, por todos aquellos interesados en el espléndido universo del folclore musical español.



Descubriendo el folclore
musical en España



¿Dónde dice que está
el caño flamenco?



Conoce el mundo
del Flamenco

<http://ares.cnice.mec.es/folclore/>



APC3M MEDIA

Comunicación Audiovisual en Red para Enseñanzas Medias

Comunicación Audiovisual

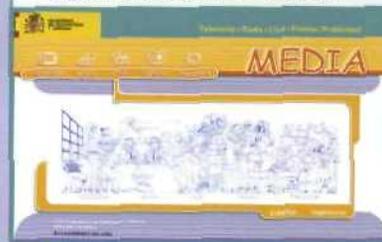
Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato

Los grandes medios de comunicación, los Mass-Media, constituyen el telón de fondo de nuestra vida cotidiana, pero hasta nosotros sólo llegan sus mensajes. En MEDIA te invitamos a ir más allá, a pasar al otro lado del espejo para saber cómo funciona su maquinaria. Los medios de comunicación son el producto de una fascinante aventura en equipo, en la que cada cual tiene su lugar y algo concreto que hacer para que una idea o un acontecimiento lleguen hasta nosotros convertidos en una cuña radiofónica, una película, un gran cartel, una foto de portada o un magazín televisivo.

En MEDIA hemos procurado responder a muchas preguntas: ¿Cómo son redactadas las noticias? ¿Qué son y qué hacen las agencias? ¿Por qué casi todos los canales programan lo mismo a las mismas horas? ¿Por qué la publicidad resulta tan convincente? ¿Existe alguna relación entre la hora de emisión de un programa de radio y las palabras por minuto que utiliza el locutor? ¿Cómo empezó todo?.

MEDIA es, en definitiva, un gran libro digital, pero es también una enorme fuente de recursos llena de módulos interactivos, galerías audiovisuales de libre disposición, presentaciones y actividades que te permitirán adentrarte en este mundo complejo y fascinante.

Acceso a los Medios de Comunicación de Masas



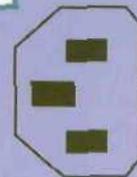
Galería Fotográfica:
"Tecnología Radiofónica"

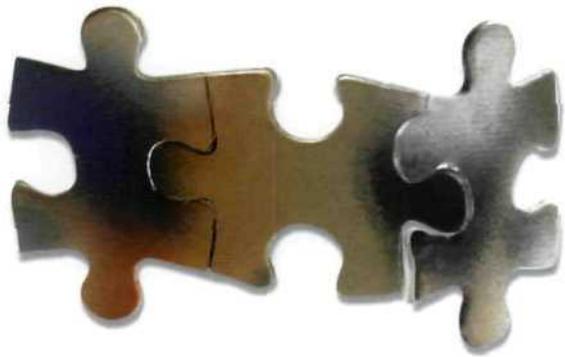


Simulador: Análisis Fílmico



<http://recursos.cnice.mec.es/media/>

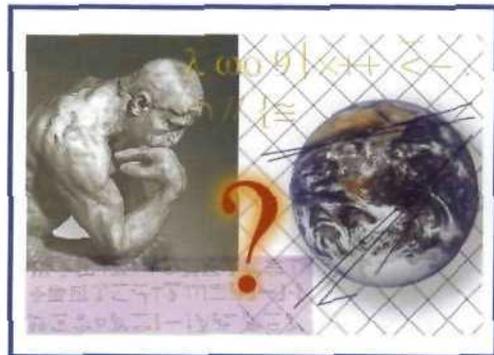
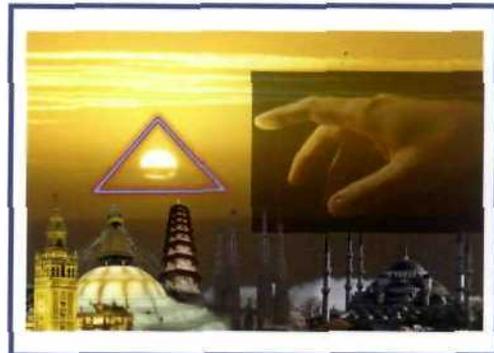
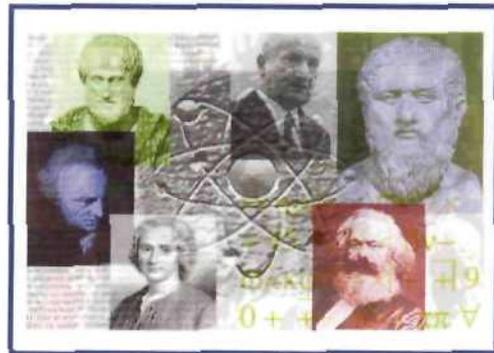




FILOSOFÍA

Bachillerato

La filosofía es como un viaje por la mente humana, un viaje por el conocimiento. A través de veinte rutas, las que se corresponden con las dieciséis unidades didácticas de filosofía I y las cuatro de filosofía II, de 1º y 2º de bachillerato respectivamente, navegarás por los grandes temas sobre los que la humanidad ha desarrollado toda su capacidad para comprender y comprenderse. La vida es un viaje de aprendizaje, la historia de la humanidad también. Este recurso digital te propone de una forma atractiva un acercamiento a las más diversas áreas del conocimiento y a la evolución del pensamiento a través de los grandes exploradores del saber: los más importantes filósofos de todas las épocas. Las actividades de investigación y los juegos que te ofrecen estas páginas están orientados hacia la búsqueda personal de todos aquellos que se sientan atraídos e implicados en esta peculiar travesía.



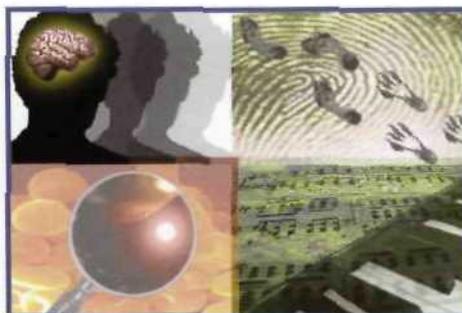
<http://recursos.cnice.mec.es/filosofia/>





Presentación en el aula (unidad didáctica 1)

El saber filosófico es una búsqueda innata en el ser humano, que desde siempre ha sentido admiración por los grandes misterios de la vida, de la existencia, de la muerte y de lo intangible. En este esquema encontrarás las ideas fundamentales sobre las que apoyar una reflexión activa y participativa sobre el sentido de la filosofía. También se proponen actividades de diálogo y discusión para realizar en grupo.



Sección de actividades de los alumnos

El portal te ofrece más de 25 actividades interactivas relacionadas con los contenidos de las unidades didácticas. Estas actividades se centran en situaciones actuales y reconocibles, cercanas al entorno de los jóvenes, que te resultarán muy útiles para el establecimiento de un plan propio de valores y dar sentido ético a la propia conducta. En definitiva para "VIVIR LA ÉTICA".

Puzzle

Crucigramas

Sopa de letras



<http://recursos.cnice.mec.es/etica/>

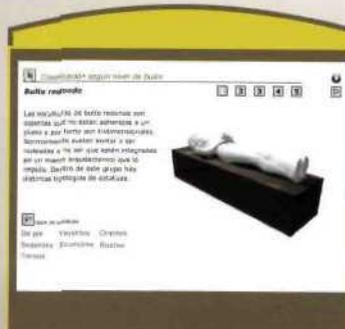
HISTORIA DEL ARTE

Ciencias Sociales, Humanidades y Comunicación

Bachillerato

El arte es una de las manifestaciones más características del ser humano y su conocimiento nos ayuda a entender y contextualizar los momentos más destacados del tiempo histórico. Cuando accedas al recurso HISTORIA DEL ARTE, encontrarás los contenidos distribuidos en tres bloques: **Arquitectura**, **Escultura** y **Pintura**, con una atractiva presentación de la información, elaborada a través de esquemas de aprendizaje interactivos. Te serán de gran utilidad los esquemas, que tratan tanto la estética y evolución de los diversos movimientos artísticos como la teoría y los métodos en que se fundamenta su representación. En cada esquema tendrás un desglose conceptual acompañado de la representación multimedia del objeto artístico y de una ubicación cronológica y geográfica.

Desde las estructuras megalíticas hasta el "Guernica" de Picasso, pasando por la desmaterialización del muro gótico, el recurso HISTORIA DEL ARTE te ofrece toda una variedad de materiales digitales que te ayudarán a comprender de forma dinámica los principios básicos de las manifestaciones artísticas, y te facilitarán su reconocimiento visual, cronológico y espacial.



<http://recursos.cnice.mec.es/historiadelarte/>

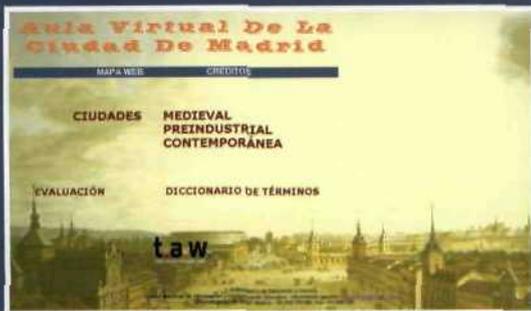
Aula virtual de la ciudad de Madrid

Ciencias Sociales

En "Aula Virtual de la ciudad de Madrid" descubrirás la historia de Madrid desde la Edad Media hasta nuestros días. El material se presenta repartido en tres bloques temáticos: el **Madrid Medieval**, el **Madrid Preindustrial** y el **Madrid Contemporáneo**. Asistirás paso a paso la transformación que ha experimentado la ciudad a través de su urbanismo y arquitectura, todo ello ilustrado con una rica variedad de imágenes y planos. Además se ofrecen unos recorridos interactivos en los que podrás programar y descubrir las rutas más importantes de la ciudad de Madrid. La aplicación se complementa con diversos ejercicios de autoevaluación y con materiales para que, tanto el profesor como el alumno, podáis trabajar en el aula.

Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato

Portada del "Aula Virtual de la ciudad de Madrid"



Recorrido interactivo por el Madrid Contemporáneo



http://w3.cnice.mec.es/recursos/bachillerato/historia/madrid_virtual/index.htm

Años de pobreza.

Contados por nuestras abuelas y abuelos

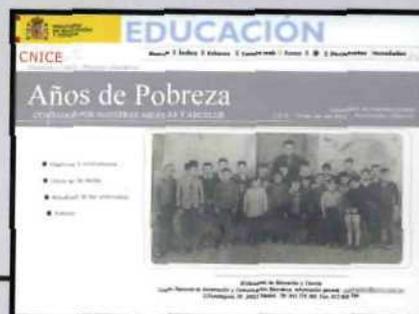
Ciencias Sociales

“Años de pobreza” nos abre la posibilidad de conocer la historia de nuestro país y de desarrollar una sensibilidad social. Estudiantes de secundaria han recogido testimonios orales de la historia vivida por sus abuelos entre 1930 y 1950. Podrás ver en vídeo algunas de estas entrevistas y una colección de documentos gráficos del momento. En su investigación, los alumnos nos descubren acontecimientos y circunstancias que marcaron el devenir de España, tales como el éxodo del campo a la ciudad, la emigración a países con mejores condiciones económicas como Alemania, la guerra civil española, o los años duros de la posguerra.

Enseñanza Secundaria Obligatoria

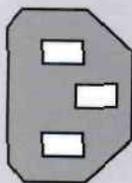


Galería de fotografías y documentos sobre la Guerra Civil



Portada de "Años de pobreza"

<http://w3.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/secundaria/sociales/pobreza/index.html>



Glosario Técnico Multimedia. GTM.

Formación Profesional. Totalidad de las familias profesionales.

Ciclos formativos de Grado Medio y Grado Superior.

Se trata de un recurso educativo de apoyo a la Formación Profesional, aunque podría llegar a emplearse en otros niveles educativos debido a su modularidad, denominado Glosario Técnico Multimedia. Está formado por un conjunto de términos, definiciones, imágenes, sonidos, etc., asociados en torno a un vocablo técnico, correspondientes a las distintas familias de Formación Profesional. Incorpora versiones traducidas a las diferentes lenguas cooficiales del Estado y a las principales lenguas Europeas.

Se trata de un recurso educativo que aporta, a los estudiantes, profesores o profesionales de los distintos sectores presentes en la Formación Profesional, una fuente de información multimedia organizada a través de Objetos Digitales de Aprendizaje, y bajo licencia de uso Creative Commons.

Presenta un modo de consulta variado On-line , aunque está previsto un modo de consulta en local a través de CD o DVD.

La búsqueda de las distintas entradas tiene varias posibilidades:

- Índice.
- Búsqueda sencilla. Búsqueda Avanzada.
- Hiperenlaces (Listas normalizadas, Tesoros)

Se trabajan una media de 2000 vocablos técnicos por familia profesional, con sus correspondientes complementos multimedia, traducciones, etc...



Entrada al GTM



Pantalla de bienvenida.



Búsqueda de un objeto digital Multimedia en GTM.

¿En qué consiste un motor eléctrico?

En el GTM aparecen este y otros 2000 vocablos técnicos relacionados con cada una de las familias profesionales, una vez dentro del GTM consulta el término que necesitas, bien a través de su denominación, de su familia profesional, campo de aplicación, de una lista normalizada (tesauro), etc.

Una vez localizado el término tendrás acceso a una serie de Objetos Digitales relacionados, imágenes, sonidos, vídeos, etc. que aclararán mejor en que consiste. Podrás conocer los distintos campos de aplicación del término, su traducción a los diferentes idiomas, tanto europeos como lenguas cooficiales. Que otros significados tiene el término en diferentes familias profesionales, etc.

El recurso no se limita a una sola familia profesional, se están desarrollando la totalidad de familias profesionales del Catalogo Nacional de Cualificaciones Profesionales.

Entrada a Familia Profesional de Electricidad y Electrónica.



Término "MotorEléctrico".



Visualización de Objeto Digital asociado al término.



Formación Profesional.

Grado superior de Gestión Comercial y Marketing.

Familia Profesional: Comercio y Marketing.

En este recurso tendrás acceso a contenidos digitales que abarca cinco módulos profesionales:

Módulo Profesional 1. Investigación comercial.

Módulo Profesional 2. Políticas de marketing.

Módulo Profesional 3. Logística comercial.

Módulo Profesional 4. Marketing en el punto de venta.

Módulo Profesional 5. Gestión de la compraventa.

Encontrarás cada módulo profesional desglosado en una serie de bloques de contenidos (con su correspondiente introducción y varios ejercicios, en su mayor parte interactivos) cada uno de ellos con un mapa conceptual resumen, un glosario de términos relacionados con la familia profesional y una breve guía del alumno. Los recursos están dirigidos a estudiantes del Ciclo Formativo de Grado Superior de Gestión Comercial y Marketing, y han sido pensados como material de apoyo al desarrollo del módulo profesional correspondiente e incluso como fuente de información complementaria a las actividades de aula. Tendrás la opción de descargar los recursos en su totalidad al ordenador personal y trabajar fuera de la red.



Análisis de envase y embalaje



Simulador de técnicas de merchandising



<http://w3.cnice.mec.es/recursos/rec-fp.htm>

Formación Profesional.

*Grado Medio de Gestión Administrativa.
Familia Profesional: Administración.*



Práctica de operatoria de teclados: Simulador

En este recurso encontrarás una serie de contenidos digitales para seis módulos profesionales:

Módulo Profesional 1. Comunicación, archivo de la información y operatoria de teclados.

Módulo Profesional 2. Gestión administrativa de compra-venta.

Módulo Profesional 3. Gestión administrativa de personal.

Módulo Profesional 4. Contabilidad general y tesorería.

Módulo Profesional 5. Productos y servicios financieros y de seguros básicos.

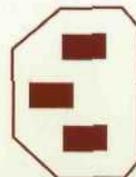
Módulo Profesional 6. Principios de gestión administrativa pública.

Cada módulo profesional aparece desglosado en una serie de bloques de contenidos (con su correspondiente introducción y varios ejercicios, en su mayor parte interactivos) cada uno de ellos con su mapa conceptual correspondiente, un glosario de términos relacionados con la familia profesional y una breve guía del alumno. Son recursos dirigidos a estudiantes del Ciclo Formativo de Grado Medio de Gestión Administrativa, pensados como material de apoyo al desarrollo del módulo profesional correspondiente e incluso como fuente de información complementaria a las actividades de aula. Tendrás la opción de descargar los recursos en su totalidad al ordenador personal y trabajar fuera de la red.



Mapa conceptual

<http://w3.cnice.mec.es/recursos/rec-fp.htm>



Formación Profesional.

Grado Medio de Preimpresión en Artes Gráficas.

Familia Profesional: Artes Gráficas.

El recurso te ofrece una agrupación de contenidos digitales que abarca seis módulos profesionales:

- Módulo Profesional 1. Tratamiento de textos.
- Módulo Profesional 2. Tratamiento de imágenes.
- Módulo Profesional 3. Materias primas de artes gráficas.
- Módulo Profesional 4. Procesos de artes gráficas.
- Módulo Profesional 5. Ensamblado y Filmado de Textos e Imágenes.
- Módulo Profesional 6. Montaje y obtención de la forma impresora.

Encontrarás cada módulo profesional desglosado en una serie de bloques de contenidos (con su correspondiente introducción y varios ejercicios, en su mayor parte interactivos) un mapa conceptual por bloque de contenidos, simuladores, un glosario de términos relacionados con la familia profesional y una breve guía del alumno. Los recursos están dirigidos a estudiantes del Ciclo Formativo de Grado Medio de Artes Gráfica, y han sido planteados como material de apoyo al desarrollo del módulo profesional correspondiente e incluso como fuente de información complementaria a las actividades de aula.

Tratamiento de imágenes



Densitómetro



Procesadora



<http://w3.cnice.mec.es/recursos/rec-fp.htm>

Formación Profesional.

*Grado Superior de Educación Infantil.
Familia Profesional: Servicios Socioculturales y a la Comunidad.*

Encontrarás en este recurso un conjunto de contenidos digitales que abarca siete módulos profesionales:

- Módulo Profesional 1. Didáctica de la educación infantil.
- Módulo Profesional 2. Autonomía personal y salud.
- Módulo Profesional 3. Metodología del juego.
- Módulo Profesional 4. Expresión y comunicación.
- Módulo Profesional 5. Desarrollo cognitivo y motor.
- Módulo Profesional 6. Desarrollo socioafectivo e intervención con familias.
- Módulo Profesional 7. Animación y dinámica de grupo.

Verás que cada módulo profesional aparece desglosado en una serie de bloques de contenidos (con su correspondiente introducción y varios ejercicios, en su mayor parte interactivos) un mapa conceptual del bloque de contenidos y un glosario de términos relacionados con la familia profesional. Los recursos están pensados para estudiantes del Ciclo Formativo de Grado Superior de Servicios Socioculturales y a la Comunidad, y sirven como material de apoyo al desarrollo del módulo profesional correspondiente e incluso como fuente de información complementaria a las actividades de aula. Tendrás la opción de descargar los recursos en su totalidad al ordenador personal y trabajar fuera de la red.

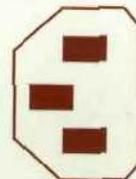
Metodología del Juego



Desarrollo cognitivo y motor



<http://w3.cnice.mec.es/recursos/rec-fp.htm>



INTERESANTE... INTERACTIVO... INTERNET.

Para estudiantes de 10 a 14 años

Tecnologías de la Información y la Comunicación

3º ciclo de Primaria y 1º ciclo ESO

"Interesante... interactivo... Internet" es una aplicación multimedia concebida como una aventura gráfica, desarrollada para familiarizar al alumnado con el mundo de Internet y potenciar su utilización.

Con este material didáctico conocerás la historia de Internet, su estructura, su funcionamiento, etc. y podrás acceder a algunos de sus principales servicios y herramientas (web, correo, chat, foro, ftp) mediante una amplia propuesta de actividades prácticas. La aplicación resulta de uso sencillo e intuitivo y es de gran interactividad. Está diseñada para ser utilizada de manera autónoma, y para ello cuenta con el "Libro del Buen Espía", una herramienta continuamente a disposición del usuario. También ofrece ejercicios de evaluación al comienzo y al final de la aventura, con los que podrás comprobar tus progresos. La evaluación continua, además, está siempre presente, pues la aventura está repleta de actividades en las que demostrar los conocimientos o destrezas adquiridos.

Además, este recurso te ofrece dos documentos complementarios, "El cuaderno del alumno" (pensado para la ampliación y refuerzo del trabajo) y "La guía del profesor" (un instrumento de ayuda para el profesor), que pueden consultarse directamente desde el CD o imprimirse en papel (se presentan en formato PDF).



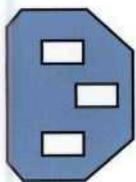
Carátula del CD



Menú principal



Buscador Encuentralotodo



Información para la solicitud del CD-ROM

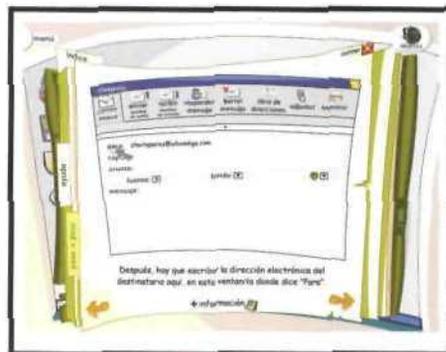
<http://www.formacion.cnice.mec.es/ofrecemos/interesante.php#>

Correo electrónico

Es uno de los cinco bloques de este material. En él encontrarás tanto la expresión de unos objetivos específicos y de los contenidos de la aplicación como actividades y sugerencias de explotación didáctica. Todo ello organizado en módulos: *El Muelle 3*, *Correo Nuevo*, *Libro de direcciones*, *Correo a varias personas*, *Dar formato*, *Recibir y Responder correo*, *Adjuntar archivo* y *Final del bloque*.

Los conocimientos, como aprender a utilizar estas herramientas electrónicas y comprender las ventajas de su utilización, se logran a través de juegos y actividades interactivas que te permitirán progresar en la aventura gráfica en la que se inserta todo el material. Así conseguirás ir superando los pasos y pruebas que se te proponen.

Al finalizar conocerás las herramientas y su utilización. También serás consciente de las posibilidades que estos temas pueden aportarte para la construcción de tu propio conocimiento y para la comunicación con los demás.



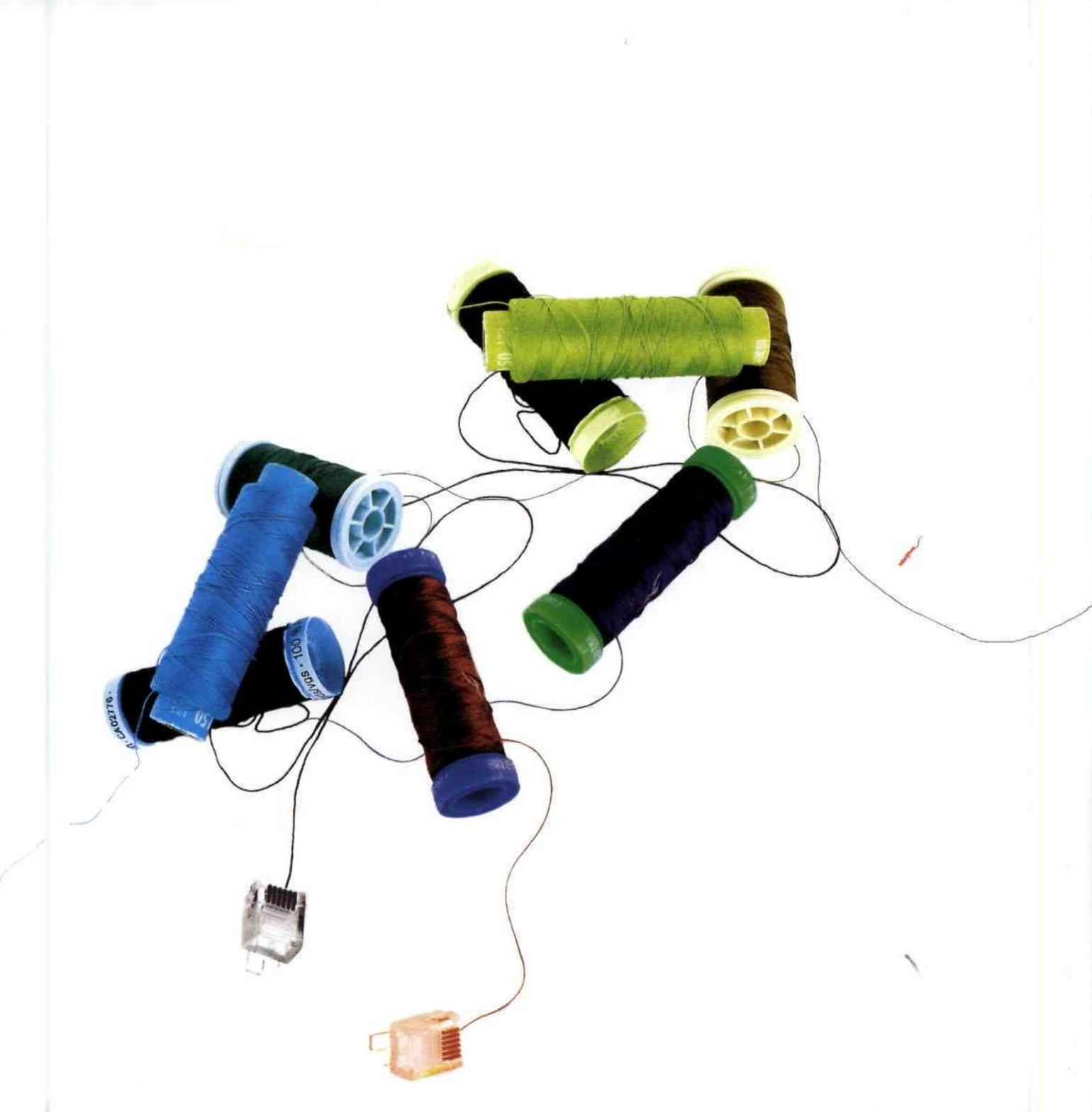
Pantalla del bloque de Correo electrónico



Doctora Internet y Sombra



Programas de correo. Cuaderno del Alumno



Créditos

DIRECCIÓN: Mariano Segura Escobar

COORDINACIÓN: Manuel Gértrudix Barrio, Sergio Álvarez García y María del Carmen Gálvez de la Cuesta

REDACCIÓN Y REVISIÓN: Carlos Medina Bravo, Agustín Muñoz Núñez, Juan Agustín Sánchez Sánchez, Sahara Martín Ovejero, Laura Queipo Oller, Servicio de Formación del CNICE, Grupo Cíceros, Grupo Palladium, Grupo Biosfera, Grupo Antonio de Ulloa, Grupo Mos, Grupo de Plástica y Visual, Grupo Edusport, Grupo Media, Grupo Filosofía, Grupo Ética.

DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN: Lorea Ibarrodo Arakistain.
Fotografía Portada: Pilar Acero. Fotomontaje Créditos: Lorea Ibarrodo Arakistain.

CORRECCIÓN DE ESTILO: Javier Lobatón Soler.

IMPRESIÓN: Composiciones Rali, S.A.

Recursos educativos en línea

[http:// www.cnice.mec.es](http://www.cnice.mec.es)

cnice

ES PÚBLICO. ES PARA TODOS. ES PARA TI

**CENTRO NACIONAL DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA.
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid-España.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09**

NIPO.:651-06-007-1



**MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y CIENCIA**

SECRETARÍA GENERAL
DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
FORMACIÓN PROFESIONAL
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

CENTRO NACIONAL
DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN EDUCATIVA

I.S.S.N.: 84-369-4158-6
D.L.: BI-686-06

