

3 de junio de 2009

Aquí tenéis una selección de las preguntas que han hecho los compañeros sobre sus presentaciones. La idea es que os hagáis una idea del tipo de preguntas del examen, en el que habrá preguntas de este tipo (iguales o parecidas) más otras preguntas nuevas.

Presentaciones:

1. ¿Qué tipo de documento es una presentación?
2. ¿A qué se hace referencia cuando se habla de plano de contenido?
3. Principios fundamentales para realización de presentaciones.
4. Guía de estilo para hacer presentaciones: principales aspectos.

Diseño, producción y evaluación de procesos de enseñanza-aprendizaje mediante TIC

1. ¿Qué tres teorías son las que han tenido mayor influencia en el diseño de productos para el proceso de enseñanza- aprendizaje?
2. ¿Qué es el diseño instructivo?
3. Según Elligton (1985) ¿qué dos fases componen el proceso de diseño?
4. ¿Cuál es la función del profesor en el proceso de producción de medios?
5. El profesor, ¿cómo debe adaptar los materiales que encuentra?
6. ¿Qué dos problemas pueden existir en un centro a la hora de producir materiales?
7. Los 5 principios de diseño según Merrill (2002) son:
8. ¿Qué tipos de evaluación de medios existen?

Podcast:

1. Posibilidades didácticas del sonido
2. ¿Qué es el podcasting?
3. ¿Cómo se puede escuchar un podcast?
4. ¿Qué es la sindicación de contenidos (RSS)?

5. ¿Se puede utilizar el podcast como recurso educativo?

Radio educativa:

1. ¿Cuál fue la primera radio española?

2. ¿A qué etapa educativa corresponde este objetivo: "comprender y producir mensajes orales y escritos con propiedad, autonomía y creatividad" e "interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos"?

3. ¿Qué pasos es necesario seguir para insertar un documento sonoro o un programa de radio en Internet?

4. ¿Cuándo irrumpe en nuestro país por primera vez la radio?

5. ¿Qué tipos de emisoras existen en nuestro país?

Televisión educativa:

1. Función de la televisión educativa

2. ¿Se puede hacer un uso pedagógico de la televisión?

3. ¿Qué beneficio aportan las series en la educación de los alumnos?

4. Ventajas de las series infantiles en televisión.

EAO (I)

1. ¿Cuál es la principal diferencia entre la base de datos y la hoja de cálculo?

2. ¿Qué programa está diseñado para ayudar al usuario a crear sus propios archivos con diferentes registros, capturar información, guardarla, seleccionarla...?

3. Ventaja de utilizar un procesador de textos en el aprendizaje de la escritura

EAO (II)

1. ¿Qué es la EAO?

2. Características de los programas de EAO

3. ¿Qué es una herramienta de autor?

4. Ventajas de los ejercicios de repetición

5. ¿En qué teoría se basan los programas de simulación?
6. ¿Qué tipo de habilidades se pueden desarrollar con LOGO?

Videoconferencia

1. ¿Qué es la videoconferencia?
2. Aspectos a tener en cuenta durante la videoconferencia.
3. Inconvenientes de la videoconferencia.

Producción y edición de vídeo:

1. ¿Qué es un editor de vídeo?
2. Editores de vídeo para linux y para windows
3. Principales aspectos a tener en cuenta a la hora de grabar un vídeo
4. Tipos de planos
5. Tipos de luz

Stop Motion:

1. ¿Qué es un *stop motion*?
2. ¿Cuáles son los pasos principales para su creación?
3. ¿Qué factores hemos de tener en cuenta a la hora de la preparación para grabar un *stop motion*?
4. Tipos de vídeo Stop Motion
5. ¿Cuántas fotos se ha de poner por segundo (aproximadamente) para crear movimiento?

Internet y educación:

1. ¿Para qué se utiliza mayoritariamente el uso de Internet?
2. Casos en los que el acceso a Internet de los más pequeños puede ser peligroso.
3. Ventajas de utilizar internet.
4. ¿Cuándo se inventó internet?

E-learning. Tecnologías implicadas:

1. ¿Qué es la estructura cliente-servidor?
2. Ejemplo de servicio de comunicación asíncrona
3. En qué estructura se basan los sistemas P2P
4. ¿Qué son los documentos hipertextuales?
5. La Web 2.0 supuso un cambio tecnológico porque permitió la opción de....

Youtube:

1. ¿Qué es la web 2.0?
2. Ejemplos de servicios que pertenece a la web 2.0
3. ¿En qué formato están los vídeos de Youtube?
4. ¿Qué necesitas para subir vídeos a Youtube?
5. ¿Qué aplicaciones educativas tiene Youtube?

Webquest:

1. ¿Qué es una Webquest?
2. ¿Qué estructura tiene una Webquest?
3. ¿Qué recursos se pueden utilizar en el proceso?
4. ¿Dónde se publica una webquest?

Wikis:

1. Tipos de wikis.
2. De qué manera se desarrolla el contenido de una wiki
3. Finalidad de las wikis
4. ¿Qué es el vandalismo, cuando hablamos de wikis?

5. Ventajas de las wikis con relación a otra tecnología.

Blogs:

1. ¿Qué es un blog?
2. ¿Mediante qué favorecen los blogs la retroalimentación?
3. Aspectos negativos que tienen los blogs

Facebook:

1. ¿Cuál es la característica más destacable y que define claramente en carácter de la Web 2.0?
2. ¿Qué es Facebook?
3. ¿Cuál es la aplicación más trascendente de Facebook para Educación?
4. ¿Qué permite adaptar Facebook a la comunidad educativa?

Tuenti:

1. ¿Qué es Tuenti?
2. Ejemplo de aplicación educativa de la “Agenda de Eventos” de Tuenti.

Editores:

1. ¿Qué es eXe-learning?
2. ¿Qué aplicaciones componen JCLIC?
3. ¿Qué es Hot Potatoes?
4. ¿Qué es un iDevice?
5. ¿Qué es un applet?

Estándares:

1. ¿Qué es un estándar?
2. Ventajas de los estándares en el ámbito de la educación.

3. ¿Qué es IMS/SCORM?
4. ¿Qué es un objeto de aprendizaje?
5. ¿Cuál es la principal función de utilizar estándares en la educación?

Plataformas:

1. ¿Qué otro nombre reciben las plataformas en educación?
2. Ventaja de Moodle frente a otras plataformas de aprendizaje
3. ¿Qué servicios ofrecen las plataformas para profesores, alumnos y centros?

Bancos de recursos:

1. ¿Qué son los bancos de recursos?
2. Ventajas de los bancos de recursos en educación.

Bibliotecas Virtuales.

1. ¿Qué es una biblioteca virtual?
2. ¿Qué ventajas tiene?
3. ¿Cual fue el objetivo principal de la primera biblioteca virtual que existió (el proyecto Gutenberg)?
4. ¿Qué recursos didácticos podemos encontrar en la cervantesvirtual de la UA?

Libro electrónico

1. ¿Qué es el *e-book* o libro electrónico?
2. ¿Qué es la tinta electrónica?
3. Ventajas e inconvenientes del libro electrónico con relación al libro tradicional

Videojuegos y educación

1. ¿Qué es un videojuego?

2. Consecuencias positivas de los videojuegos educativos
3. Ejemplo de aplicación didáctica de los juegos de estrategia
4. Tipos de videojuegos
5. ¿Por qué tienen éxito los videojuegos hoy?