

Vitamina

Objetos de aprendizaje interactivos



Tipos de licencia

- Profesor
- Establecimiento
- Individual

Requisitos (óptimo funcionamiento)

- Microsoft Windows XP SP2, Windows Vista, o Windows 7
- Procesador Intel Core2 Duo 2GHz o superior
- 3 GB RAM (Windows Vista o Windows 7),
- Tarjeta video con resolución XGA (1024 x 768) y 32-bit de color

Accesorios

- Pizarra Interactiva
- Proyector Multimedia
- Tecleras de participación

- Cientos de Objetos de Aprendizaje alineados a estándares intencionalmente.
- Creados para involucrar a los estudiantes de la era digital.
- La biblioteca de los Objetos de Aprendizaje está en continuo crecimiento y actualización.
- Profesores y alumnos encuentran de forma fácil y rápida los objetos de aprendizaje.
- Con guías corregidas del profesor y para el alumno.
- Autoevaluaciones del alumno con retroalimentación inmediata.
- Evaluaciones disponibles para que el profesor la asigne a los alumnos.

¿Busca contenidos interactivos para el ambiente de la sala de clases y con posibilidades de ser utilizados en el hogar de cada alumno? ¿Desea agregar contenido de valor e interactivo a sus clases con Pizarra Interactiva?

Vitamina es la respuesta, objetos de aprendizaje que refuerzan el aprendizaje en los alumnos a través de videos, animaciones, actividades, experimentos en conjunto con autoevaluaciones y evaluaciones organizadas por el profesor.

La interfaz permite revisar el progreso de los alumnos en las unidades didácticas creadas por el profesor o en las planificaciones temáticas disponibles en la plataforma.

Vitamina contribuye al aprendizaje de las matemáticas, y la ciencia a través de contenido y el diseño de actividades interactivas para colaborar a la enseñanza efectiva.

Beneficios:

Al utilizar Vitamina los profesores pueden utilizar sus pizarras interactivas con contenidos atractivos y eficaces para alumnos de aprendizaje visual y kinestésico.

Retroalimentación y evaluación instantánea.

Permite el avance al propio ritmo en tipo de enseñanza uno a uno.

Mejora el rendimiento en pruebas de conocimiento de ciencias y matemáticas.

Desarrolla la autoformación en el alumno al permitir la libre exploración de contenidos.



www.aulanova.cl

Santiago: Av Boulevard Aeropuerto 9646,
ENE A Fono: (02) 24316100

Antofagasta: Matías Rojas 559 Fono: (55) 2479549

Viña del Mar: Fono: (32) 3173712

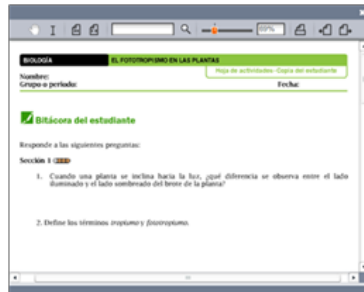
Concepción: Lincoyán 41 A Fono: (41) 288 7230

Temuco: Fono: (9) 87755913

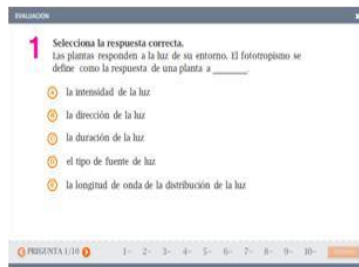
Talca: Fono: (9) 72103473



El profesor ha seleccionado un objeto de aprendizaje con el cual refuerza el contenido de un tema u objetivo de aprendizaje del alumno. Utilizando la Pizarra Interactiva controla el avance y los alumnos realizan las actividades propuestas.



Realice las actividades y ejercicios propuestos en el material imprimible en los objetos de aprendizaje para reforzar el aprendizaje durante la clase.



Refuerce el contenido tratador en clases en el laboratorio de computación, puede dar a los alumnos del tiempo necesario para volver a revisar los contenidos tratados, realizar los ejercicios de evaluación y finalmente realizar la evaluación creada por el profesor

VITAMINA