




CAR MENTA


Castilla-La Mancha

CARMENTA es un proyecto que tiene como objetivos...

- Pasar del libro de texto en papel al libro digital
- Aplicarse en todos los centros de la región de manera voluntaria
- Adaptarse al esquema de ayudas de libros para alumnos de familias desfavorecidas
- Tener proyección de futuro



CARMENTA es un proyecto que...

- Integra las tecnologías actuales en las aulas
- Aumenta la motivación del alumnado
- Fomenta la participación y la cooperación entre alumno y profesores
- Favorece el trabajo en grupo
- Forma a los alumnos en técnicas y habilidades indispensables en la sociedad actual



CARMENTA: Centros adheridos

El proyecto se desarrollará en centros públicos en los cursos de:

- 3º de primaria
- 5º de primaria
- 1º de la ESO



CARMENTA: Distribución de centros

Toledo

- Primaria 19
- Secundaria 1

Ciudad Real

- Primaria 18
- Secundaria 5

Guadalajara

- Primaria 11
- Secundaria 1

Cuenca

- Primaria 8
- Secundaria 3

Albacete

- Primaria 9
- Secundaria 5



CARMENTA: Distribución por tipo de centro

Provincia	CEIP	CRA	IES	IESOS	SES
Albacete	8	1	4		1
Ciudad Real	16	2	5		
Cuenca	7	1	1	2	
Guadalajara	9	2		1	
Toledo	15	4	1		
TOTAL	55	10	11	3	1



CARMENTA: Unidades y alumnos

- 218 unidades de primaria y secundaria
- 3956 alumnos



CARMENTA: Materiales y dispositivos

- **Licencias digitales de los libros**: Los alumnos han aceptado el nuevo sistema de manera transparente, sin dificultad en el estudio de las cuatro asignaturas troncales.
- **Tabletas**: intuitivas y fáciles de manejar por los alumnos y profesores
- **Monitores interactivos**: potencian la actividad digital en el aula y su aceptación es muy buena por el profesorado.



CARMENTA: Licencias de libros digitales

- Matemáticas
- Lengua
- Ciencias naturales
- Ciencias sociales

Para el resto de materias:

- Se impartirán según el criterio de los centros
- Digitalmente o bien en textos de papel
- Incluyendo materiales propios elaborados por el profesor



CARMENTA: Tabletas

- Procesador de cuatro núcleos
- Memoria RAM de 2GB
- Almacenamiento interno de 32GB ampliable
- Pantalla IPS de 10" con resolución de 1280x800ppp
- WIFI, soportando los estándares 802.11 B/G/N
- Puerto Micro USB
- Sistema operativo ANDROID 5.0 o superior
- Batería de 5.000mAh o superior
- Cargador y funda protectora



CARMENTA: Monitor digital interactivo

- Tecnología de pantalla: LED
- Tamaño de pantalla: 65"
- Ratio de aspecto: 16/9
- Toque simultáneos reconocidos en pantalla: 4
- Luminosidad: 350 cd/m²
- Compatibilidad con Windows, Mac OS, Chrome OS
- Resolución: 4k
- Audio: 2x10w
- Entradas: PC-VGA, HDMI, USB, PC-AUDIO
- Sistema operativo integrado Android 6.0 o superior
- Conectividad: Ethernet y wifi B/G/N
- Instalación y formación en los centros



CARMENTA: Metodología

- Nueva metodología de trabajo
- Trabajo on-line y off-line en el centro y en casa
- Creación por el alumno de su propio entorno de aprendizaje
- Trabajo en equipo y aprendizaje colaborativo
- Introducción paulatina de aplicaciones educativas
- Trabajar en el ámbito de la competencia digital



CARMENTA: Las cifras

- Centros incorporados al proyecto: 80
- Número total de alumnos: 3.956
- Alumnos becados: 1795
- Profesores: 437
- Tabletas: 2.232 (Alumnos becados + profesores)
- Monitores interactivos: 215

Handwritten mathematical calculations on a grid background. The calculations are as follows:

$$\begin{array}{r} 68546 \\ - 45 \\ \hline 235 \\ - 225 \\ \hline 104 \\ - 90 \\ \hline 146 \end{array}$$

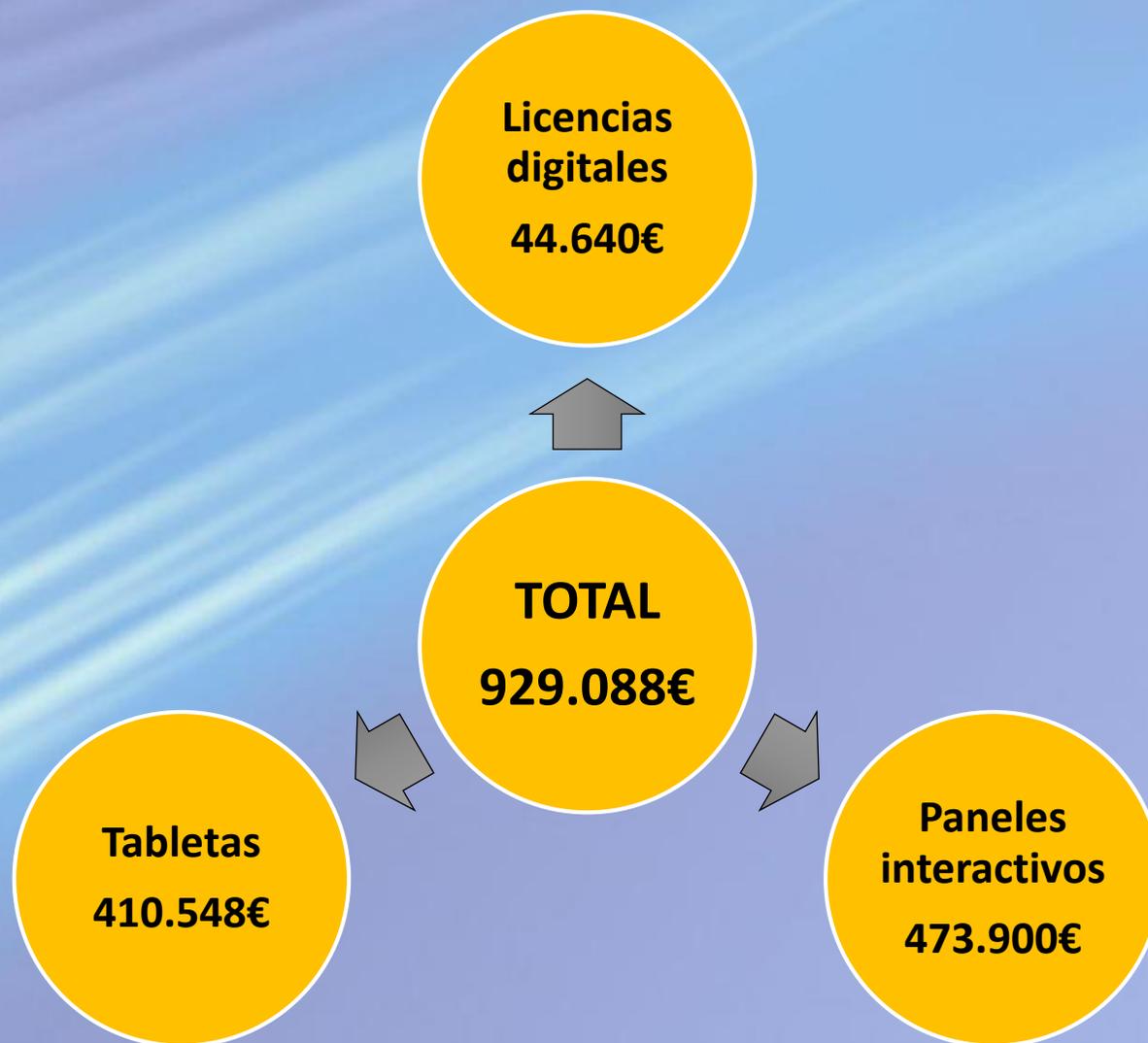
On the right side, there is a division problem:

$$\begin{array}{r} 45 \\ \hline 152 \end{array}$$

The calculations use various colors for numbers and lines: blue for the main numbers, green for the first subtraction, red for the second, blue for the third, orange for the fourth, and pink for the final result and the division numbers.



CARMENTA: Presupuesto 2018-2019



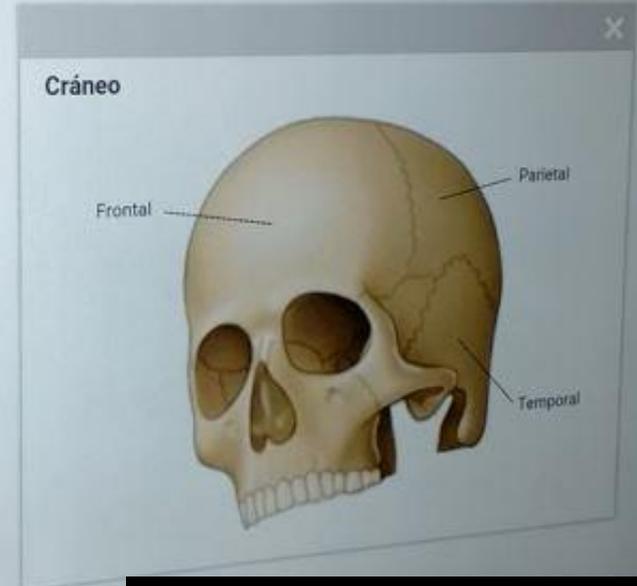


CEIP Jaime de Foxá - TOLEDO

Un alumno realiza un juego educativo de Matemáticas supervisado por su profesor. El juego sirve para que toda la clase siga los avances de su compañero e intenten mejorar en su tableta.

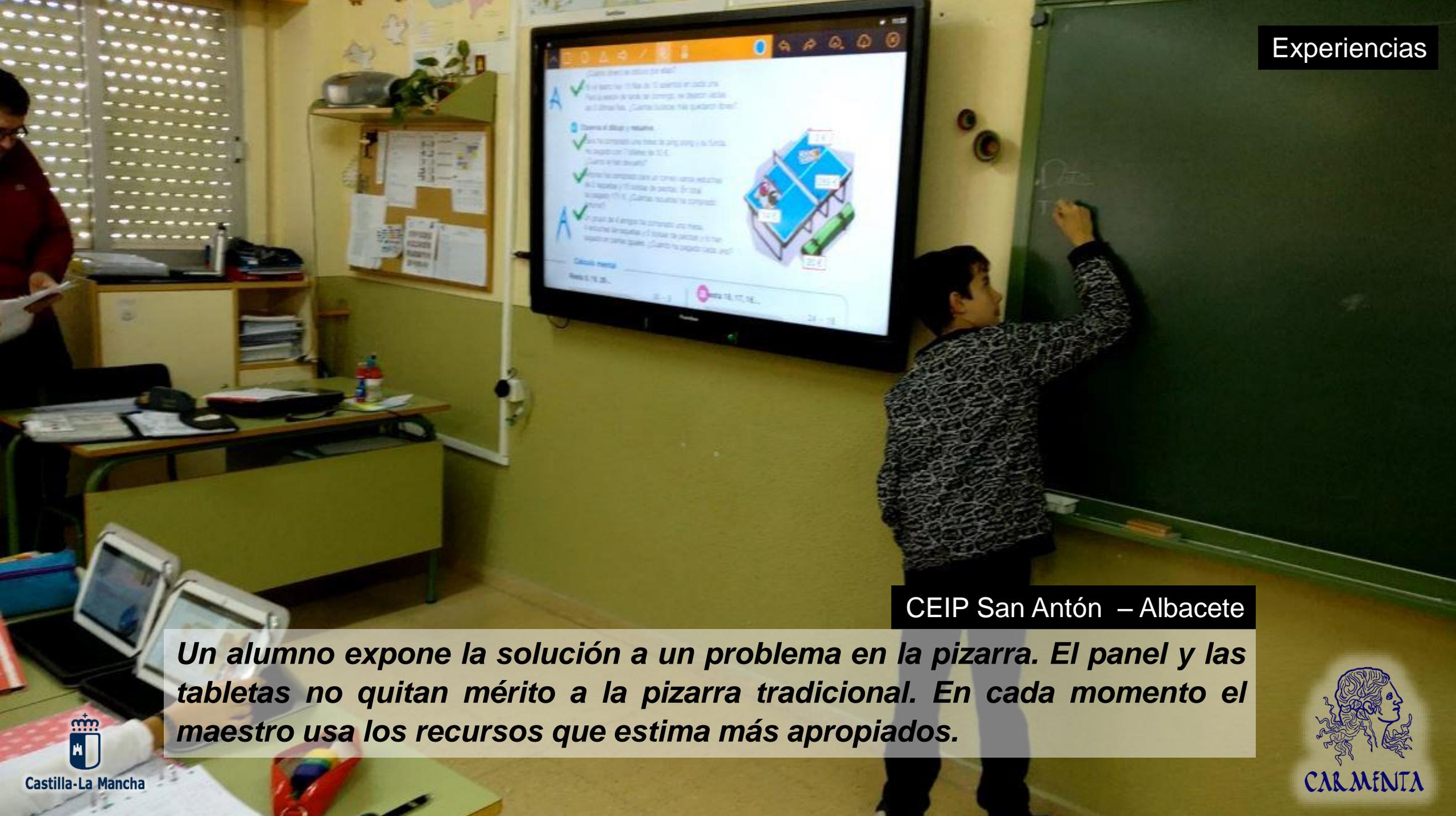


El esqueleto



CEIP Pablo Iglesias – Talavera de la Reina

Esqueleto humano en un visor tridimensional visible en las tabletas y el panel digital: recursos 2D y 3D que aportan calidad y exactitud al material docente.



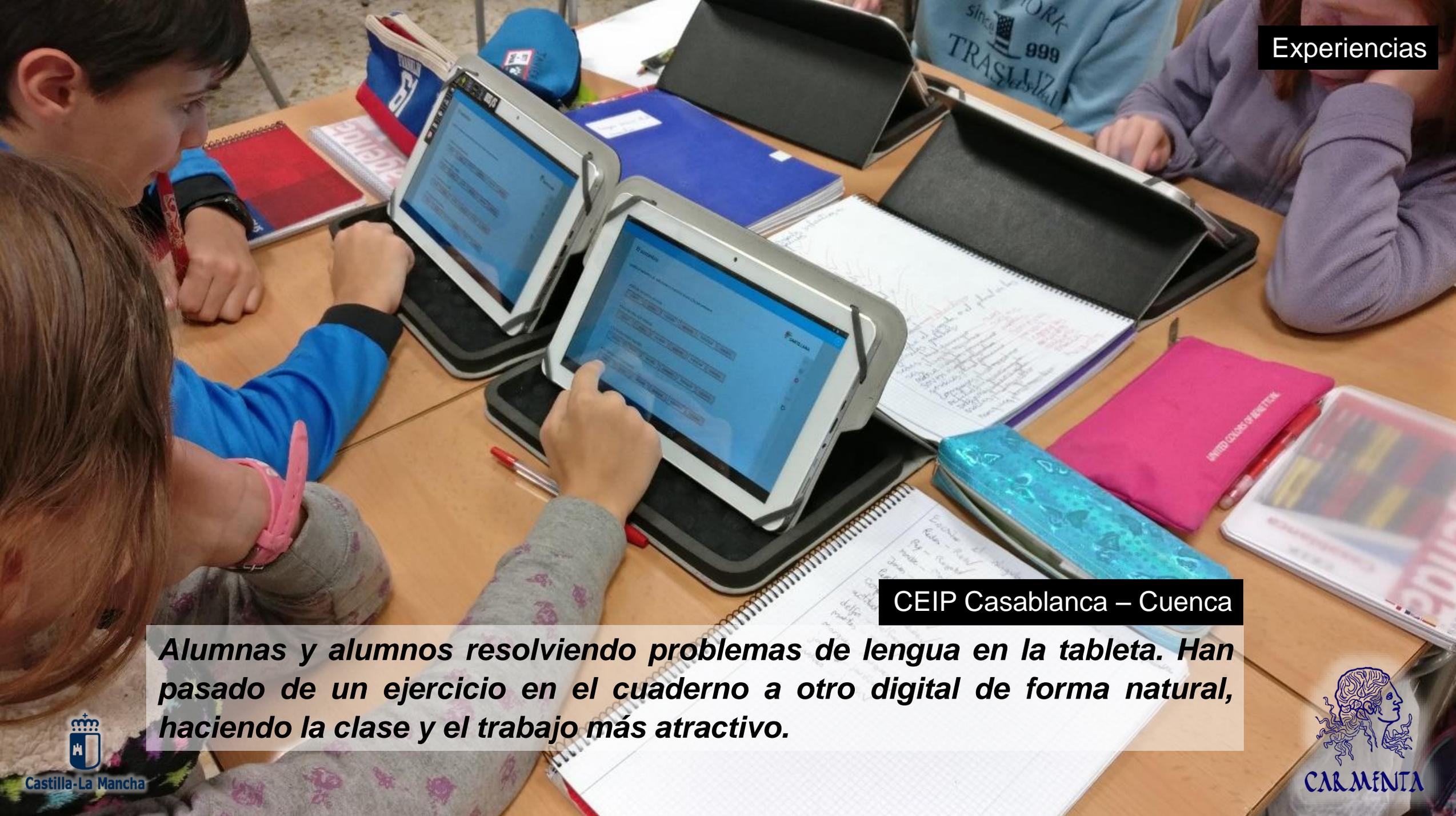
CEIP San Antón – Albacete

Un alumno expone la solución a un problema en la pizarra. El panel y las tabletas no quitan mérito a la pizarra tradicional. En cada momento el maestro usa los recursos que estima más apropiados.



CEIP Don quijote – Ciudad Real

Al fondo, la maestra muestra en el panel los resultados de cada alumno durante la clase (ClassDojo) y pregunta para mejorar sus resultados. Obsérvese la disposición de las mesas en la clase, que invita al trabajo colaborativo.



CEIP Casablanca – Cuenca

Alumnas y alumnos resolviendo problemas de lengua en la tableta. Han pasado de un ejercicio en el cuaderno a otro digital de forma natural, haciendo la clase y el trabajo más atractivo.



Castilla-La Mancha



CARMENTA

¡muchas gracias!