

¿ SEGURO QUE
ESTÁ SEGURO
DE SU FUTURO
PROFESIONAL ?



AULA 98
SALON DEL
ESTUDIANTE
Y DE LA OFERTA
EDUCATIVA

Colabora:



Patrocina:



IBERIA
Transportista Oficial

Organiza:



11-15 de Marzo 1998. Parque Ferial Juan Carlos I

Parque Ferial Juan Carlos I • 28042 Madrid • Apdo. de Correos 67.067 • 28080 Madrid
Tel.: (91) 722 50 52 • Fax: (91) 722 57 90 • <http://www.aula.ifema.es> • e-mail: aula@ifema.es



FAVORITOS DE DEPORTES:

Consejo Superior de Deportes de España

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

I.N.E.F.

<http://www.mec.es/csd/invest/lnef/lnef.htm>

Guía de recursos sobre el Olimpismo:

<http://lcweb.loc.gov/rr/main/olympics/>

Sydney 2000:

<http://www.sydney.olympic.org/>

Derecho y Deporte:

<http://www.iusport.es/>

Todos los deportes del mundo:

<http://www.tns.lcs.mit.edu/cgi-bin/sports>

Servidores de deportes:

http://www.uida.es/d_intern.html

Deportes en España:

<http://www.sportec.com/>

Deportes en América del Sur:

<http://www.cibercentro.com/deportes/>

APRENDER ES TAN FÁCIL COMO HABLAR (I)

"¡Conéctate y aprende!" Este es el grito de guerra de los proyectos de conexión de estudiantes y centros educativos de todo el mundo. Aún más que como enciclopedia, Internet se utiliza hoy como instrumento de comunicación con otros estudiantes y profesores de los más distantes lugares. Ahora la geografía ya no tiene por qué ser árida, ni las segundas lenguas repetitivas, ni la historia sólo la consulta de libros. Y esto no es más que el comienzo.

Un proyecto de intercambio de información o de diseño de juegos entre varios colegios es fácil y tiene muchas ventajas: Los estudiantes tienen mayor motivación para escribir y hacerlo correctamente; disfrutan al entrar en contacto con centros y con otros niños y niñas de su misma edad de otros lugares del mundo; tienen la oportunidad de aprender sobre otras culturas y hacerse más tolerantes; y obtienen información de primera mano, y la valoran, sobre problemas que son de alcance global: medio ambiente, paro, terrorismo, etc. Hay otras dos ventajas añadidas, pero son igualmente importantes, ya que aprenden a utilizar la comunicación electrónica que hoy se considera fundamental en la sociedad; por su parte, los profesores pueden conocer e intercambiar experiencias e ideas con otros profesores.

Los mejores proyectos son los que combinan la búsqueda de información con la colaboración. Lo ideal es conectar grupos o equipos de estudiantes y crear "telecomunidades" que unan estudiantes y les enseñen a trabajar en equipos.

