

# Capacitaciones

# Catálogo

iShop Educación 2015

## Personal de Tecnología

- iOS + iPad
- OS X
- iOS Sync

## Mi Mundo y Mi Gente

- Mi Mundo y Mi Gente
- Clase Muestra Primaria Baja
- Clase Muestra Primaria Alta

## Personal Docente

- El iPad en la Educación
- El Ambiente Preparado en un Aula Tecnológica
- Evaluar Más Allá de la Nota
- Diseño de Situaciones Didácticas con Tecnología
- Educación Individualizada
- Herramientas Digitales para el Profesor
- Del Concepto al Símbolo, comprendiendo las matemáticas

## Ciencias

- El iPad en la Ciencia
- CienciaCreativa SXXI
- Clase Muestra CienciaCreativa SXXI

## Personal de Tecnología

### **iOS + iPad**

Lograr que los asistentes conozcan la arquitectura física del iPad así como las opciones y funcionalidades del sistema operativo iOS, para maximizar el desempeño y uso en la plataforma educativa.

### **OS X**

Que el asistente conozca las funcionalidades y configuraciones básicas de Mac OS X, sus principales características y la aplicación de las mismas a un entorno educativo.

### **iOS Sync**

Que los asistentes al curso conozcan los distintos métodos de sincronización de dispositivos iOS que existen actualmente, mejores prácticas y configuraciones. También se cubren las características, usos y configuraciones de los productos Airport de Apple.

## Personal Docente

### **El iPad en la Educación**

Los participantes se familiarizan con el uso del iPad exploran contenidos relaciones a niveles educativos y conocen los usos básicos de la tecnología para la creación de ambientes digitales de aprendizaje.

### **El Ambiente Preparado en un Aula Tecnológica**

El participante analiza la importancia y los elementos que integran un “ambiente preparado” para a partir del cuidado de sus requerimientos y condiciones, cumplir con los aprendizajes esperados.

### **Evaluar Más Allá de la Nota**

El docente será capaz de identificar el carácter apreciativo de la evaluación, como un procedimiento para generar valor (reconocimiento) y mantener informado al estudiante, cuantitativa y cualitativamente, de su proceso de aprendizaje; obtener información sobre el proceso y resultados de aprendizaje con el fin brindar asesoría y apoyo ajustado a sus estudiantes.

### **Diseño de Situaciones Didácticas con Tecnología**

El docente será capaz de identificar los elementos que se necesitan para diseñar situaciones didácticas, generando auténticos ambientes de aprendizaje y favoreciendo el perfil de egreso de sus alumnos.

### **Herramientas Digitales Para el Profesor**

Aprender acerca del uso básico del iPad en la enseñanza y el aprendizaje, como herramienta para las actividades diarias en el salón de clases. Conocer herramientas digitales para el uso dentro del aula, tanto con los alumnos como para la productividad personal.

### **Educación Individualizada**

El cuerpo docente identificará diversos caminos y estrategias para lograr atender las diferentes canales de aprendizaje, gustos, ritmos e intereses de cada alumno. Por medio de diversos ejercicios generarán planificadores que contemplen estas prácticas de individualización en la educación.

### **Del Concepto al Símbolo**

El maestro comprende la forma de enseñar matemáticas desde lo concreto hacia lo abstracto. Se familiariza con distintas herramientas que permiten al estudiante manipular conceptos y representarlos con símbolos que le ayuden a pasar de la idea al símbolo que lo representa.

## Mi Mundo y Mi Gente

### **Mi Mundo y Mi Gente**

Los participantes aprenden el uso de los recursos de Mi Mundo y Mi Gente dentro de su salón de clases.

### **Clase Muestra Primaria Baja/Clase Muestra Primaria Alta**

Los participantes observan el trabajo de una clase a través del iPad y el libro de Mi Mundo y Mi Gente, de esta manera analizan y visualizan la implementación en su salón de clase.

## Ciencias

### **El iPad en la Ciencia**

Los participantes se familiarizan con el uso del iPad, los sensores digitales de PASCO y el microscopio ProScope. Se exploran contenidos digitales relacionados al área de ciencias.

### **Ciencia Creativa SXXI**

Inspira a los profesores para que logren su máximo potencial en los laboratorios, utilizando las nuevas herramientas de tecnología digital para motivar a sus alumnos a pensar en soluciones creativas e involucrarlos con el pensamiento científico.

### **Clase Muestra Ciencia Creativa SXXI**

Los participantes observan el trabajo de una clase utilizando este método y los sensores digitales, de esta manera analizan y visualizan la implementación en sus laboratorios.

## Primeros pasos

- Creatividad con iOS
- Productividad con iOS
- OS X
- iLife OSX
- iWork OSX
- iBooks Author
- iTunes U Course Manager

## Programa

- Challenge Based Learning (CBL)

## ■ Primeros pasos

### **Creatividad con iOS**

Con este curso conocerá las diferentes aplicaciones que incluyen iLife para iOS, editor de fotografías (iPhoto), editor de video (iMovie) y editor de audio y música (Garage Band), su uso básico y potencial.

### **Productividad con iOS**

Con este curso conocerá las diferentes aplicaciones que incluyen iWork para iOS, procesador de textos (Pages), hojas de cálculos (Numbers) y presentaciones (Keynote), su uso básico y potencial.

### **OSX**

El participante conoce las funciones y configuraciones básicas de Mac OS X, sus principales características y la aplicación de las mismas a un entorno educativo.

### **iLife OS X**

El participante adquiere habilidades básicas en el uso de las apps de creatividad de OS X (iPhoto, GarageBand y iMovie) para uso dentro del aula y poder mejorar la experiencia de aprendizaje.

### **iWork OS X**

El asistente adquiere habilidades básicas en el uso de las apps de productividad de OS X (Keynote, Pages y Numbers).

### **iBooks Author**

El equipo conoce las bases de la creación y publicación de contenidos interactivos con iBooks Author. También recibe recomendaciones para mejorar el aprendizaje y la motivación de sus alumnos.

### **iTunes U Course Manager**

El profesor aprende conceptos básicos para preparar contenido y publicarlo con iTunes U Course Manager.

## ■ Programa

### **Challenge Based Learning (CBL)**

Los participantes aprenden a aplicar el marco Challenge Based Learning a la resolución de problemas reales con los estudiantes.