














Catálogo de talleres de tecnología educativa y matemática

Tema del Taller	Breve Descripción
 <p>Integración de la tecnología para la creación de un laboratorio virtual de matemáticas</p> 	<p>En el taller se capacitará a los maestros para crear un laboratorio de matemáticas integrando herramientas tecnológicas gratuitas de la web. Se discutirán herramientas como los manipulativos virtuales, simulaciones interactivas, That quiz y cómo utilizarlos para crear un laboratorio virtual de matemáticas.</p> <p>Dirigido a: Maestros de matemáticas de todos los niveles Tiempo sugerido: 6 horas contacto</p>
 <p>Recursos educativos abiertos para la enseñanza de las matemáticas</p> 	<p>En el taller se capacitará a los maestros para explorar los mejores recursos educativos abiertos existentes para la enseñanza de las matemáticas. Algunos de los recursos que se trabajarán son: Math Playground, Kids Math Play, Geogebra y Symbaloo EDU. Además de explicar las herramientas se construirán lecciones didácticas para poder llevarlas al salón de clases y aplicar lo aprendido con los estudiantes.</p> <p>Dirigido a: Maestros de matemáticas de todos los niveles Tiempo sugerido: 6 horas contacto</p>
 <p>Competencias y estándares de Matemática: Nuevos paradigmas educativos para el siglo XXI</p> 	<p>El proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas está evolucionando debido a los retos educativos que ha ocasionado el crecimiento exponencial de la tecnología en el siglo 21 y a los nuevos estándares de contenido creados a nivel de todos los Estados Unidos (Common Core Standars). En este taller se discutirán los nuevos paradigmas educativos para la enseñanza de las matemáticas, según el National Council of Teachers of Mathematics y los Common Core Standars. También, se discutirán estrategias pedagógicas innovadoras para implementar dichos estándares.</p> <p>Dirigido a: Maestros de matemáticas de todos los niveles Tiempo sugerido: 6 horas contacto</p>

 <p>Plataformas de gestión de aprendizaje (Learning Management System) para la creación de una comunidad virtual de aprendizaje</p>	<p>En los pasado años las plataformas de gestión de aprendizaje (learning management system) han evolucionado grandemente. Tres de las más conocidas y funcionales son: Blackboard, Moodle y NEOLMS. En este taller se capacitará al docente para crear una comunidad virtual de aprendizaje que le sirva de apoyo a sus cursos presenciales en la plataforma de gestión de aprendizaje NEOLMS. También se crearán una cuenta en Blackboard Course Site y en Moodle Cloud.</p> <p>Dirigido a: Maestros de todas las materias y niveles Tiempo sugerido: 6 -18 horas contacto</p>
 <p>Aprendizaje basado en evidencias: El uso del portafolio electrónico</p>	<p>En el siglo XXI no es suficiente presentar a los patronos un curriculum vitae impreso, las personas exigen evidencias de lo que se escribe en dicha hoja de vida. El objetivo fundamental del taller es que los participantes desarrollen un portafolio electrónico profesional y otro como evidencia de avalúo para sus alumnos. El portafolio se realizará a través de la herramienta gratuita para la creación de páginas web Weebly.</p> <p>Dirigido a: Maestros de todas las materias y niveles Tiempo sugerido: 6 -18 horas contacto</p>
 <p>Integración de la tecnología para la construcción de pruebas objetivas</p>	<p>La evaluación es uno de los pilares fundamentales del proceso educativo. Uno de las estrategias de avalúo que más se utilizan en el proceso de evaluación son las pruebas objetivas. En este taller se capacitará al personal docente para construir pruebas objetivas de calidad siguiendo los estándares establecidos para la construcción de pruebas objetivas. Además, se construirán las pruebas con herramientas tecnológicas en la web: Socrative y Kahoot.</p> <p>Dirigido a: Maestros de todas las materias y niveles Tiempo sugerido: 6 horas contacto</p>
 <p>Estándares de tecnología del ISTE: Herramientas tecnológicas para implementarlos</p>	<p>El International Society for Technology in Education (ISTE) ha desarrollado estándares de tecnología para estudiantes y maestros. En este taller se discutirán los estándares tecnológicos para maestros y estudiantes. Además se explicarán herramientas tecnológicas y actividades instruccionales con dichas herramientas para implementar los estándares con sus estudiantes. Algunas de las herramientas que se explicarán son: Animaker, Text to Mind Map y Google Docs y Google Form.</p> <p>Dirigido a: Maestros de todas las materias y niveles Tiempo sugerido: 6 horas contacto</p>

 <p>Diseño y desarrollo de recursos multimedia para la creación de módulos instruccionales</p> 	<p>En los últimos años, las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han evolucionado exponencialmente. Este desarrollo nos permite una selección de recursos multimedia para el desarrollo de lecciones educativas. El objetivo principal de este taller es que los docentes se familiaricen con la teoría del diseño y desarrollo de recursos multimedia para crear un módulo instruccional. Se trabajará con herramientas como Animaker (creación de vídeos animados), Prezi (creación de presentaciones) y Neopard (creación de lecciones interactivas).</p> <p>Dirigido a: Maestros de todas las materias y niveles Tiempo sugerido: 6 - 18 horas contacto</p>
 <p>Estrategias de búsqueda e investigación en el internet para el desarrollo de webquest como estrategia de avalúo</p> 	<p>Una de las características del siglo 21 es que la cantidad de datos e información que se produce diariamente en el internet es demasiado grande. Una destreza importante que deben tener los docentes y estudiantes es poder realizar búsquedas efectivas en la web para realizar investigación. En este taller se capacitará a los participantes para que puedan realizar búsquedas en la web de forma efectiva con el fin de investigar un tema relacionado a la clase que ofrecen. Por último, se adiestrará al docente en el diseño y creación de Webquest como estrategia de avalúo.</p> <p>Dirigido a: Maestros de todas las materias y niveles Tiempo sugerido: 6 horas contacto</p>
 <p>Estrategias de avalúo digital (e-assessment) para la evaluación de actividades integrando la tecnología</p> 	<p>La integración de la tecnología al proceso de enseñanza-aprendizaje ha causado que se necesiten nuevas técnicas de avalúo para evaluar el aprendizaje. El objetivo principal de este taller es que los docentes se familiaricen con herramientas tecnológicas gratuitas en la web para la creación de actividades de avalúo. Entre ellas, Go Animate (creación de vídeos animados), Bubbl (creación de mapa de conceptos), Google Form (creación de encuestas y diarios reflexivos) y That Quiz (creación de ejercicios de matemáticas).</p> <p>Dirigido a: Maestros de todas las materias y niveles Tiempo sugerido: 6 horas contacto</p>
 <p>Diseño y creación de páginas web para la exposición de proyectos educativos</p> 	<p>Una metodología de enseñanza que permite a los alumnos adquirir los conocimientos y competencias claves en el siglo 21 mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real es el aprendizaje basado en proyectos. El objetivo principal de este taller es capacitar a los docentes para crear proyectos educativos relacionados a su materia de especialidad y explicarles cómo pueden exponer dichos proyectos en una página en la web, la cual diseñarán utilizando Weebly.</p> <p>Dirigido a: Maestros de todas las materias y niveles Tiempo sugerido: 6 horas contacto</p>

 <p>Diseño y producción de videos educativos: Edpuzzle y Screencast</p> 	<p>En la actualidad son muchos los videos disponible en la web. Lugares como youtube y vimeo permiten a los educadores escoger material instruccional para sus clases. El objetivo principal del taller es capacitar a los docentes para crear y editar videos de tal forma que sean didácticamente efectivos. Se utilizará Edpuzzle para crear una lección de videos que ya están en youtube o vimeo y Sreencast para grabar videos donde el protagonista es el mismo docente.</p> <p>Dirigido a: Maestros de todas las materias y niveles Tiempo sugerido: 6 horas contacto</p>
 <p>Tecnologías emergentes para la enseñanza en línea y presencial</p> 	<p>Según el informe Horizon del 2016 tres de las tecnologías emergentes en educación por los próximos cinco años son: la realidad aumentada, las aplicaciones móviles y los mundos virtuales. El objetivo principal del taller es capacitar a los docentes con estrategias instruccionales efectivas integrando las tecnologías emergentes. Se realizarán actividades de aprendizaje con tres tecnologías emergentes: realidad aumentada, aplicaciones móviles y mundos virtuales.</p> <p>Dirigido a: Maestros de todas las materias y niveles Tiempo sugerido: 6 horas contacto</p>