

The logo for 'EDU IMPROVEMENT' is centered in a white circle with an orange border. 'EDU' is written in large, bold, teal letters, with a blue arrow pointing to the right through the letter 'U'. Below it, 'IMPROVEMENT' is written in smaller, orange, all-caps letters.

EDU
IMPROVEMENT

Desarrollo Profesional

CATÁLOGO
services@eduimprovement.net

DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN



INNOVATION FOR SUCCESS



¿QUIENES SOMOS?

EDU-Improvement es una compañía puertorriqueña de consultoría y servicios en tecnología. Contamos con personal altamente capacitado y con experiencia en el análisis, diseño, desarrollo e implantación de soluciones tecnológicas. Nuestra meta es maximizar el uso de equipos y recursos.

Nuestros objetivos son:

- Mejorar la productividad del recurso humano de su empresa
- Agilizar procesos a través del uso de la tecnología
- Incorporar la tecnología en el área laboral de manera efectiva
- Proporcionar soluciones prácticas que se adapten a su empresa

Estamos orientados a brindar servicios de excelencia considerando tanto los aspectos técnicos como humanos para lograr un equilibrio en eficiencia, cumplimiento y costos en la atención al cliente. Estamos comprometidos para lograr que los servicios que usted adquiera sean prestados de manera ágil y efectiva y en comunicación directa con nuestro cliente.

Nuestra **Misión** es brindar servicios de calidad que logren mejorar las empresas a través de la maximización de la tecnología. Desarrollo de aplicaciones informáticas de gestión, soluciones en Internet, servicio técnico y mantenimiento de equipos y sistemas informáticos, hosting, y consultoría de protección de datos.

Nuestra **Visión** es: Mantener la innovación en nuestro servicio para asegurar ofrecer servicios tecnológicos de excelencia.

Nuestros Valores

- Trabajo en equipo
- Colaboración
- Servicio
- Innovación y mejoramiento continua
- Comunicación
- Integridad y Ética

Tema:



EDU001

Comprensión lectora en la era digital

Los participantes integrarán la lectura digital como una herramienta para la comprensión lectora. Aprenderán diferentes medios tecnológicos que permiten integrar la lectura digital, tales como: dispositivos móviles, laptops, entre otros y cómo desarrollar actividades en su planificación diaria que atienda estos nuevos medios de lectura que los estudiantes conocen y utilizan diariamente. Se enseñará al participante a reconfigurar el concepto del proceso de lectura desde una perspectiva digital, que involucra desde el dispositivo, la accesibilidad, la creatividad y la capacidad interpretativa del lector sobre el contenido. Se mostrará cómo crear actividades para el desarrollo del proceso de la lectura y comprensión lectora que incluya el uso de dispositivos disponibles tanto en el salón como en el hogar de los estudiantes con el fin de motivarlos a la lectura.

Objetivos de aprendizaje:

Integrar la lectura digital para la comprensión lectora
Desarrollar planes de clases integrando la comprensión lectora de manera digital

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Español Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU002

Redacción utilizando los medios tecnológicos

Los participantes conocerán cómo maximizar los diferentes medios tecnológicos de comunicación escrita, tales como blogs, correos electrónicos, redes de comunicación, entre otros, para la práctica y desarrollo de las destrezas de escritura. Se modelarán ejemplos y se practicarán ejercicios utilizando estos medios y cómo integrarlos en la enseñanza de las reglas gramaticales, sintaxis, ortografía, entre otros.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer diferentes medios tecnológicos para aplicar destrezas de redacción

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Español Todos los niveles (K-12)

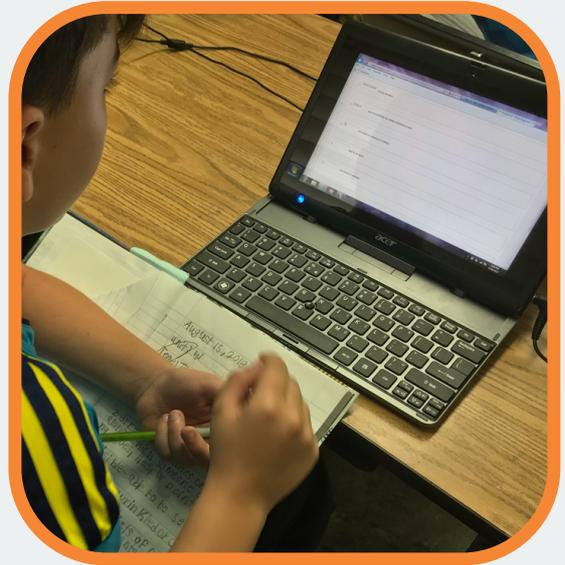
Tema:



EDU003

Aplicaciones y plataformas virtuales para enriquecer el vocabulario

Los participantes conocerán y practicarán con diferentes plataformas virtuales que están disponibles y específicamente diseñadas para enriquecer el vocabulario. Se demostrará cómo integrar las aplicaciones en las diferentes etapas de una planificación de una lección diaria, ya sea como parte de las actividades de inicio de la lección, el desarrollo o como una estrategia de aplicación.



Objetivos de aprendizaje:

Conocer plataformas disponibles para enriquecer el vocabulario
Integrar aplicaciones en las lecciones diarias

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Español Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU004

Aprendiendo español con la ayuda de medios interactivos

Los participantes conocerán recursos y medios interactivos existentes que se pueden integrar a la enseñanza del español como segundo idioma para los estudiantes aprendices de español. Los participantes tendrán la oportunidad de practicar con juegos educativos para la comprensión oral y escrita, recursos interactivos y aplicaciones para aumentar el vocabulario, entre otros. Se demostrarán estos recursos y cómo integrarlos en el proceso de enseñanza diario.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer recursos interactivos para español como segundo idioma
Integrar la gamificación en la enseñanza de un segundo idioma

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Español como segundo idioma
Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU005

Realidad aumentada para fomentar la escritura y la lectura

Los participantes conocerán qué es la realidad aumentada y cómo integrarla a la materia de Español. La realidad aumentada se usa para definir la visión de un escenario real a través de un dispositivo tecnológico, en esta se combinan los elementos virtuales con los físicos o concretos de manera que se crea una realidad aumentada en un tiempo real. Existen diferentes aplicaciones gratuitas y de fácil acceso para el educador, que pueden integrarse en las lecciones diarias con el fin de que el estudiante explore las imágenes que son generadas por el equipo tecnológico y explique de manera escrita la experiencia recreada. Se mostrará cómo integrar estas aplicaciones en los procesos de lectura y escritura para hacer de las clases unas más dinámicas y participativas enfocadas en elementos conocidos y motivadores para el estudiante. Esta estrategia permitirá la práctica intensiva de las destrezas de escritura y lectura, comprensión lectora, entre otras, necesarias para dominar las destrezas del grado que son probadas en las pruebas estandarizadas.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer la realidad aumentada como estrategia para el aprendizaje

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Español Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU006

El uso de la infografía para el aprendizaje de conceptos

Los participantes conocerán y aplicarán la infografía en la sala de clases como un medio para la representación visual informativa. Aprenderá a utilizarlo como estrategia en la planificación de sus lecciones diarias y además, conocerá cómo enseñarla a sus estudiantes para que estos la utilicen en el diagrama y representación de textos escritos como herramienta para resumir. La infografía incorpora diferentes tipos de gráficos y signos lingüísticos y no lingüísticos (pictogramas, ideogramas y logogramas) idóneos para integrar en la clase de español ya que forman descripciones, secuencias expositivas, argumentativas o narrativas. Se puede utilizar para explicar textos y secuencias de eventos ya que es un medio para transmitir información de manera gráfica y dinámica haciendo esta un medio que promueve la creatividad en los estudiantes.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer la infografía como estrategia para la representación visual que fomenta el aprendizaje

Utilizar la infografía para promover la creatividad e integrarla en las clases

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Español Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU007

Improving reading skills through electronic medias

Participants will integrate digital reading as a tool to improve reading skills. They will learn different technological medias such as: mobile devices, laptops, etc, and how to integrate different reading activities in their daily planning using these medias. The participant will acquire new information such as: reading process from a digital perspective, how digital reading in different devices helps students improve reading skills, accessibility, creativity and the reader's ability to interpret content. The participants will learn how to create activities for reading and reading comprehension that includes the use of devices available in the classroom or at student's home in order to motivate them to read.

Objetivos de aprendizaje:

Integrar la tecnología para fortalecer las destrezas de lectura

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Inglés Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU008 Writing using tech

The participants will learn how to maximize the use of technological medias available to improve writing skills. The use of text messages, blogs, emails, etc., in the daily classes will improve students writing skills in English. They will practice using these medias in order to improve their vocabulary and writing skills.

Demonstrations and practice will be includes in order to participant be able to integrate this activities when teaching grammar, syntaxis, orthography, etc.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer diferentes medios tecnológicos para aplicar destrezas de redacción

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Inglés Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU009

Apps and virtual platforms to enrich vocabulary

Participants will learn and practice available apps and virtual platforms that are specially design to improve and enrich English vocabulary. How to integrate these apps and platforms in a lesson plan will be shown and how to use them as part of an educational activity in any moment of the class.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer plataformas disponibles para enriquecer el vocabulario
Integrar aplicaciones en las lecciones diarias

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Inglés Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU010

The use of interactive resources to learn English

Participants will learn different interactive resources and how to integrate them in the English class in order to practice oral and writing skills. How to integrate these interactive resources in a daily planning will be shown.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer recursos interactivos para aprender inglés
Integrar la gamificación en la enseñanza de un segundo idioma

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Inglés Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU011

Augmented Reality to improve writing and reading skills

Participants will learn what augmented reality is and how integrate it into English class. Augmented reality is used to define the vision of a real scenario through a technological device, in which the virtual elements are combined with the physical or concrete elements in a way that creates an augmented reality in a real time. There are different free and easy-to-access applications for the educator, which can be integrated into the daily lessons that will allow students to explore the images that are generated by the technological equipment and explain in a written way the recreated experience. How to integrate these applications in the processes of reading and writing will be shown. The use of this strategy will make classes more dynamic and will motivate students to practice writing and reading, important that are included in standardized tests.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer la realidad aumentada como estrategia para el aprendizaje

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Inglés Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU012

Infographic in the process of learning new concepts

Participants will learn how to use and integrate infographic in their daily lessons. They will also learn how to motivate students to use it for represent and summarize written texts. Infographic includes different types of graphics and linguistic and non-linguistic signs (pictograms, ideograms and logograms) suitable for integration into the as they will be used to present descriptions, expository, argumentative or narrative texts. It can be used to explain texts, sequences of events as it is a means to transmit information in a graphic and dynamic way making this a medium that promotes creativity in students.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer la infografía como estrategia para la representación visual que fomenta el aprendizaje

Utilizar la infografía para promover la creatividad e integrarla en las clases

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Inglés Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU013

Aplicaciones y plataformas virtuales para la enseñanza de las matemáticas

En este taller el participante conocerá y practicará con diferentes plataformas virtuales que están disponibles y específicamente diseñadas para la enseñanza de las matemáticas. Se demostrará cómo integrar las aplicaciones en las diferentes etapas de una planificación de una lección diaria, ya sea como parte de las actividades de inicio de la lección, el desarrollo o como una estrategia de aplicación.



Objetivos de aprendizaje:

Identificar plataformas efectivas para la práctica de conceptos matemáticos
Integrar la tecnología para el refuerzo de destrezas matemáticas

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Matemáticas Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU014 Realidad aumentada

El participante conocerá qué es la realidad aumentada y cómo integrarla a la materia de Matemáticas. La realidad aumentada se usa para definir la visión de un escenario real a través de un dispositivo tecnológico, en esta se combinan los elementos virtuales con los físicos o concretos de manera que se crea una realidad aumentada en un tiempo real. Existen diferentes aplicaciones gratuitas y de fácil acceso para el educador, que pueden integrarse en las lecciones diarias con el fin de que el estudiante explore las imágenes que son generadas por el equipo tecnológico y le ayude a entender conceptos abstractos de las matemáticas. Se mostrará cómo integrar estas aplicaciones en ejercicios matemáticos, por ejemplo enseñando fracciones, geometría, entre otros, para hacer de las clases unas más dinámicas y participativas enfocadas en elementos conocidos y motivadores para el estudiante. Esta estrategia permitirá la práctica intensiva de las destrezas que son probadas en las pruebas estandarizadas.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer la realidad aumentada como estrategia para el aprendizaje

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Matemáticas Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU015

El uso de la infografía para el aprendizaje de conceptos

El participante conocerá y aplicará la infografía en la sala de clases como un medio para la representación visual informativa. Aprenderá a utilizarlo como estrategia en la planificación de sus lecciones diarias y además, conocerá cómo enseñarla a sus estudiantes para que estos la utilicen en el diagrama y representación ejercicios verbales en matemáticas. La infografía incorpora diferentes tipos de gráficos y signos lingüísticos y no lingüísticos (pictogramas, ideogramas y logogramas) idóneos para integrar en la clase de matemáticas ya que forman secuencias y patrones que pueden ayudar al estudiante a entender conceptos matemáticos más abstractos. Es un medio para transmitir información de manera gráfica y dinámica haciendo esta un medio que promueve la creatividad en los estudiantes.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer la infografía como estrategia para la representación visual que fomenta el aprendizaje

Utilizar la infografía para promover la creatividad e integrarla en las clases

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Matemáticas Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU016

STEM para estimular la enseñanzas de las matemáticas

El participante conocerá cómo integrar a la enseñanza de las matemáticas la estrategia STEM y el Aprendizaje Basado en Proyectos utilizando la tecnología. Permite que los estudiantes exploren y los motiva a crear aplicaciones que puedan ser utilizadas para resolver situaciones de la vida diaria. Los estudiantes podrán crear aplicaciones que los ayuden a aprender o juegos para su recreación. Fomenta el pensamiento crítico y el desarrollo de altos niveles de pensamiento según la taxonomía de Web.

Objetivos de aprendizaje:

Integrar STEM a las matemáticas

Crear y explorar aplicaciones que refuercen las matemáticas

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Matemáticas Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU017

Aplicaciones y plataformas virtuales para la enseñanza de las Ciencias

En este taller el participante conocerá y practicará con diferentes plataformas virtuales que están disponibles y específicamente diseñadas para la enseñanza de las ciencias. Se demostrará cómo integrar las aplicaciones en las diferentes etapas de una planificación de una lección diaria, ya sea como parte de las actividades de inicio de la lección, el desarrollo o como una estrategia de aplicación.



Objetivos de aprendizaje:

Identificar plataformas efectivas para la práctica de destrezas esenciales de la materia

Integrar la tecnología para el refuerzo de destrezas esenciales

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Ciencias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU018 Realidad aumentada

El participante conocerá qué es la realidad aumentada y cómo integrarla a la materia de Ciencias. La realidad aumentada se usa para definir la visión de un escenario real a través de un dispositivo tecnológico, en esta se combinan los elementos virtuales con los físicos o concretos de manera que se crea una realidad aumentada en un tiempo real. Existen diferentes aplicaciones gratuitas y de fácil acceso para el educador, que pueden integrarse en las lecciones diarias con el fin de que el estudiante explore las imágenes que son generadas por el equipo tecnológico y le ayude a entender diferentes conceptos. Se mostrará cómo integrar estas aplicaciones en las clases diarias para hacer de estas unas más dinámicas y participativas enfocadas en elementos conocidos y motivadores para el estudiante. Esta estrategia permitirá la práctica intensiva de las destrezas que son probadas en las pruebas estandarizadas.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer la realidad aumentada como estrategia para el aprendizaje

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Ciencias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU019

El uso de la infografía para el aprendizaje de conceptos

El participante conocerá y aplicará la infografía en la sala de clases como un medio para la representación visual informativa. Aprenderá a utilizarlo como estrategia en la planificación de sus lecciones diarias y además, conocerá cómo enseñarla a sus estudiantes para que estos la utilicen en el diagrama y representación del método científico y en los laboratorios para realizar experimentos. La infografía incorpora diferentes tipos de gráficos y signos lingüísticos y no lingüísticos (pictogramas, ideogramas y logogramas) idóneos para integrar en la clase de ciencias ya que forman secuencias y patrones que pueden ayudar al estudiante a entender conceptos cíclicos y del método científico. Es un medio para transmitir información de manera gráfica y dinámica haciendo esta un medio que promueve la creatividad en los estudiantes.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer la infografía como estrategia para la representación visual que fomenta el aprendizaje

Utilizar la infografía para promover la creatividad e integrarla en las clases

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Ciencias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU020

STEM para estimular la enseñanzas de las ciencias

El participante conocerá cómo integrar a la enseñanza de las ciencias la estrategia STEM y el Aprendizaje Basado en Proyectos utilizando la tecnología. Permite que los estudiantes exploren y los motiva a crear aplicaciones que puedan ser utilizadas para resolver situaciones de la vida diaria. Los estudiantes podrán crear aplicaciones que los ayuden a aprender o juegos para su recreación. Fomenta el pensamiento crítico y el desarrollo de altos niveles de pensamiento según la taxonomía de Web.

Objetivos de aprendizaje:

Integrar STEM a las ciencias

Crear y explorar aplicaciones que refuercen las ciencias

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Ciencias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU021

Enseñanza de la geografía utilizando los medios tecnológicos

Los participantes conocerán cómo integrar los diferentes medios tecnológicos, tales como blogs educativos, correos electrónicos, redes sociales, videos, entre otros, para la enseñanza de la geografía. Se modelarán ejemplos y se practicarán ejercicios utilizando estos medios y cómo integrarlos en las clases diarias.

Objetivos de aprendizaje:

Integrar la tecnología en la enseñanza de la geografía

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Estudios Sociales Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU022

Aplicaciones y plataformas virtuales en la enseñanza de los Estudios Sociales

Los participantes conocerán y practicarán con diferentes plataformas virtuales que están disponibles y específicamente diseñadas para la enseñanza de los Estudios Sociales. Se demostrará cómo integrar estas aplicaciones en las diferentes etapas de una planificación de una lección diaria, ya sea como parte de las actividades de inicio de la lección, el desarrollo o como una estrategia de aplicación.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer plataformas disponibles para la enseñanza de las destrezas de la materia
Integrar la tecnología para mejorar el aprovechamiento académico de la materia

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Estudios Sociales Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU023

Aprendiendo Estudios Sociales con la ayuda de medios interactivos

Los participantes conocerán recursos y medios interactivos existentes que se pueden integrar a la enseñanza de los Estudios Sociales. Entre estos, los participantes tendrán la oportunidad de practicar con juegos educativos, recursos interactivos y aplicaciones, entre otros. Se demostrarán estos recursos y cómo integrarlos en el proceso de enseñanza diario.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer recursos interactivos para reforzar las destrezas de Estudios Sociales
Integrar la gamificación en la enseñanza de las destrezas de la materia

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Estudios Sociales Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU024

Realidad aumentada y su integración a los Estudios Sociales

Los participantes conocerán qué es la realidad aumentada y cómo integrarla a la materia de Estudios Sociales. La realidad aumentada se usa para definir la visión de un escenario real a través de un dispositivo tecnológico, en esta se combinan los elementos virtuales con los físicos o concretos de manera que se crea una realidad aumentada en un tiempo real. Existen diferentes aplicaciones gratuitas y de fácil acceso para el educador, que pueden integrarse en las lecciones diarias con el fin de que el estudiante explore las imágenes que son generadas por el equipo tecnológico. Se mostrará cómo integrar estas aplicaciones en la enseñanza de los Estudios Sociales para hacer de las clases unas más dinámicas y participativas enfocadas en elementos conocidos y motivadores para el estudiante.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer la realidad aumentada como estrategia para el aprendizaje

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Estudios Sociales Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU025

El uso de la infografía para el aprendizaje de conceptos

Los participantes conocerán y aplicarán la infografía en la sala de clases como un medio para la representación visual informativa. Aprenderá a utilizarlo como estrategia en la planificación de sus lecciones diarias y además, conocerá cómo enseñarla a sus estudiantes para que estos la utilicen en el diagrama y representación de textos escritos como herramienta para resumir. La infografía incorpora diferentes tipos de gráficos y signos lingüísticos y no lingüísticos (pictogramas, ideogramas y logogramas) idóneos para integrar en la clase de Estudios Sociales ya que forman descripciones secuencias expositivas, argumentativas o narrativas. Se puede utilizar para explicar textos, secuencias de eventos históricos ya que es un medio para transmitir información de manera gráfica y dinámica haciendo esta un medio que promueve la creatividad en los estudiantes.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer la infografía como estrategia para la representación visual que fomenta el aprendizaje

Utilizar la infografía para promover la creatividad e integrarla en las clases

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Estudios Sociales Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU026

Redacción de libretos utilizando los medios tecnológicos

Los participantes conocerán cómo maximizar los diferentes medios tecnológicos de comunicación escrita, tales como blogs, correos electrónicos, entre otros, para la práctica y desarrollo de las destrezas de escritura que son necesarios dominar para redactar libretos para obras de teatro. Se modelarán ejemplos y se practicarán ejercicios utilizando estos medios y cómo integrarlos en la enseñanza de las reglas gramaticales, sintaxis, ortografía, entre otros. Se mostrará cómo integrar situaciones cotidianas para explorar las emociones y fortalecer las destrezas socioemocionales de los estudiantes.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer diferentes medios tecnológicos para aplicar destrezas de redacción

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Todas las materias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU027

Aplicaciones y plataformas virtuales para integrarlas a las Artes Visuales

Los participantes conocerán y practicarán con diferentes plataformas virtuales que están disponibles y que pueden ser integradas para la enseñanza de diferentes técnicas en las Artes Visuales. Se demostrará cómo integrar las aplicaciones en las diferentes etapas de una planificación de una lección diaria, ya sea como parte de las actividades de inicio de la lección, el desarrollo o como una estrategia de aplicación.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer plataformas disponibles para integrarla a las artes visuales

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Bellas artes Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU028

Aprendiendo música con la ayuda de medios interactivos

Los participantes conocerán recursos y medios interactivos existentes que se pueden integrar a la Música General Instrumental o la Música General Vocal. Los participantes tendrán la oportunidad de practicar con estos y se demostrarán cómo integrarlos en el proceso de enseñanza diario.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer recursos interactivos para las destrezas de las bellas artes integrando la música

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Todas las materias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU029

Realidad aumentada para la enseñanza de la Bellas Artes

Los participantes conocerán qué es la realidad aumentada y cómo integrarla a las Bellas Artes. La realidad aumentada se usa para definir la visión de un escenario real a través de un dispositivo tecnológico, en esta se combinan los elementos virtuales con los físicos o concretos de manera que se crea una realidad aumentada en un tiempo real. Existen diferentes aplicaciones gratuitas y de fácil acceso para el educador, que pueden integrarse en las lecciones diarias con el fin de que el estudiante explore las imágenes que son generadas por el equipo tecnológico y puede entender mejor la experiencia recreada. Se mostrará cómo integrar estas aplicaciones a las Bellas Artes para hacer de las clases unas más dinámicas y participativas enfocadas en elementos conocidos y motivadores para el estudiante.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer la realidad aumentada como estrategia para el aprendizaje

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Bellas Artes Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU030

El uso de la infografía para el aprendizaje de conceptos

Los participantes conocerán y aplicarán la infografía en la sala de clases como un medio para la representación visual informativa. Aprenderá a utilizarlo como estrategia en la planificación de sus lecciones diarias y además, conocerá cómo enseñarla a sus estudiantes para que estos la utilicen en el diagrama y representación de conceptos aprendidos. La infografía incorpora diferentes tipos de gráficos y signos lingüísticos y no lingüísticos (pictogramas, ideogramas y logogramas) idóneos para integrar en la clase de Bellas Artes ya que es un medio para transmitir información de manera gráfica y dinámica haciendo esta un medio que promueve la creatividad en los estudiantes.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer la infografía como estrategia para la representación visual que fomenta el aprendizaje

Utilizar la infografía para promover la creatividad e integrarla en las clases

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Todas las materias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU031

Comprensión lectora en la era digital

Los participantes integrarán la lectura digital en las diferentes materias como una herramienta para la comprensión lectora. Aprenderán diferentes medios tecnológicos que permiten integrar la lectura digital, tales como dispositivos móviles, laptops, entre otros y cómo desarrollar actividades en su planificación diaria que atienda estos nuevos medios de lectura que los estudiantes conocen y utilizan diariamente. Se enseñará al participante a reconfigurar el concepto del proceso de lectura desde una perspectiva digital, que involucra desde el dispositivo, la accesibilidad, la creatividad y la capacidad interpretativa del lector sobre el contenido. Se mostrará cómo crear actividades para el desarrollo del proceso de la lectura y comprensión lectora en todas las materias y que incluya el uso de dispositivos disponibles tanto en el salón como en el hogar de los estudiantes con el fin de motivarlos a la lectura.

Objetivos de aprendizaje:

Integrar la lectura digital para la comprensión lectora

Desarrollar planes de clases integrando la comprensión lectora de manera digital

Integrar a las diferentes materias para el refuerzo de las destrezas de comprensión lectora

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Todas las materias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU032 Recopilación, tabulación y análisis de datos

Los participantes conocerán diferentes herramientas tecnológicas existentes gratuitas que le permitirán utilizar y almacenar datos para ser analizados y utilizados en la toma de decisiones para los procesos educativos. Se demostrará a los participantes cómo diseñar material educativo que le facilite la adquisición de datos, cómo tabularlos de manera digital y cómo almacenarlos luego de analizar los mismos. Se mostrará cómo crear un dashboard efectivo. Este taller ayudará al participante a maximizar el tiempo lectivo y utilizar de manera más efectiva los datos y el acceso a estos. Se practicarán con aplicaciones que permiten el manejo de datos, cómo analizar los mismos y cómo integrar los resultados en la planificación diaria y en la planificación estratégica escolar para lograr las metas académicas propuestas. Se mostrará cómo manejar de manera digital los resultados de pruebas estandarizadas y cómo individualizar los datos para obtener mejores resultados académicos.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer herramientas tecnológicas para la recopilación y análisis de datos
Crear un dashboard

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

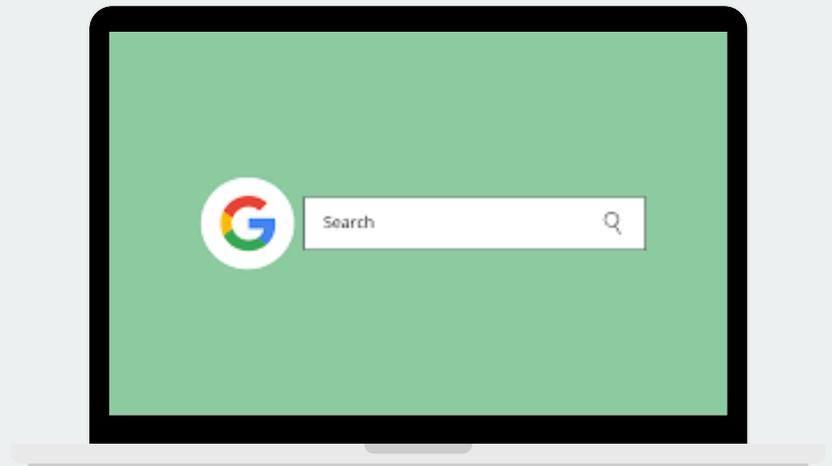
Todas las materias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU033 Búsquedas eficientes

Los participantes aprenderán a utilizar el Internet con fines académicos y cómo enseñar a los estudiantes a realizar búsquedas eficientes desarrollando metodología de la investigación. Se mostrará el proceso para realizar búsquedas eficientes y se practicarán estas integrando ejercicios y planificación por materias y niveles educativos.



Objetivos de aprendizaje:

Reconocer la importancia del internet en el proceso investigativo

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Todas las materias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU034

Creación y diseño de documentos y módulos educativos

Los participantes aprenderán a utilizar de manera eficiente los recursos disponibles, tales como: Word, Excel, Power Point, entre otros, en la creación y diseño de documentos educativos. Además, se mostrará cómo crear ejercicios y módulos interactivos para el uso de los estudiantes en la práctica intensiva de las destrezas académicas que son probadas en las pruebas estandarizadas.



Objetivos de aprendizaje:

Integrar recursos disponibles para crear documentos educativos que propicien la práctica intensiva de las destrezas esenciales

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Todas las materias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU035

Uso y manejo de plataformas para conexiones remotas y transferencias de archivo para el beneficio de la comunidad de aprendizaje

Los participantes aprenderán cómo utilizar y manejar plataformas para conectarse de manera remota y poder transferir archivos. Esta herramienta permitirá compartir información, lecciones, ejercicios, entre otros documentos entre la comunidad de aprendizaje de la escuela, facilitando el acceso a los datos e información que les permita dirigirse y enfocarse al logro de las metas propuestas.



Objetivos de aprendizaje:

Conocer cómo manejar las plataformas para conectarse de forma remota y transferir archivos

Diseñar ejercicios para las diferentes materias

Crear materiales para compartirlas con la comunidad escolar.

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Todas las materias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU036

Trabajos colaborativos utilizando la tecnología

Los participantes manejarán herramientas online para realizar trabajos colaborativos. Se enseñará a utilizar medios gratuitos y disponibles, entre ellos: Google drive, Docs, entre otros. Se mostrará y practicará cómo sincronizar múltiples equipos utilizando gmails y cómo esto facilita la integración de la tecnología en la clase diaria.



Objetivos de aprendizaje:

Conocer cómo manejar las plataformas para conectarse de forma remota y transferir archivos

Diseñar ejercicios para las diferentes materias

Crear materiales para compartirlas con la comunidad escolar.

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Tecnología Educativa
Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU037

Mejorando las destrezas de comunicación oral y escrita

Los participantes integrarán diferentes aplicaciones que incluyen comunicación a distancia para crear proyectos innovadores que permitan a los estudiantes realizar video conferencias educativas, utilizando Oovo, hangouts, entre otros. Estas actividades mejoran las destrezas en la comunicación oral y escrita fomentando la participación del estudiante. Se mostrará cómo estas aplicaciones y proyectos se integran a todas las materias para el desarrollo de destrezas propias de cada materia que redunden en mejorar el aprovechamiento académico de los estudiantes y su ejecución en pruebas estandarizadas.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer cómo manejar las plataformas para crear proyectos que integren videos y otro material que ayude a mejorar las destrezas de comunicación oral y escrita

Diseñar ejercicios para las diferentes materias

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Todas las materias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU038

Aplicaciones educativas integrando dispositivos móviles

Los participantes aprenderán cómo integrar de manera efectiva los dispositivos móviles y que estos se conviertan en una herramienta para el refuerzo académico, la integración de padres y el Blended Learning, entre otros. Tendrán acceso a diferentes plataformas disponibles, como ReadyQuiz, Kahoot, Plickers, entre otras. Se mostrará cómo estas aplicaciones y plataformas pueden integrarse como parte de la metodología de aprendizaje, desarrollo y refuerzo de destrezas o en el assessment y evaluación del aprendizaje.



www.readyquiz.net

Objetivos de aprendizaje:

Identificar plataformas efectivas para la práctica de destrezas esenciales de la materia

Integrar la tecnología para el refuerzo de destrezas esenciales

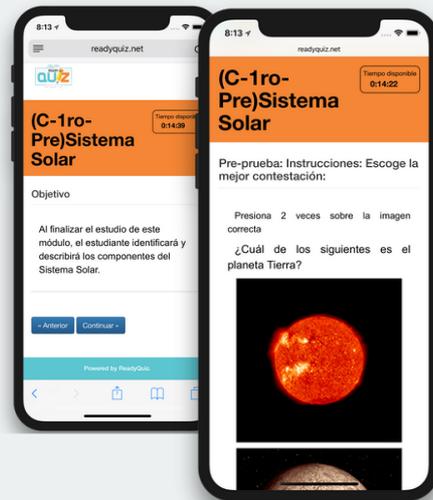
Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Tecnología Educativa
Todos los niveles (K-12)



Tema:



EDU039

Smart TV como recurso tecnológico educativo

Los participantes aprenderán cómo integrar los televisores inteligentes como un recurso tecnológico educativo. Se mostrarán ejemplos de cómo integrarlo en una clase diaria y se practicará en la creación de una planificación por materia y nivel.



Objetivos de aprendizaje:

Integrar equipos tecnológicos a la sala de clases para la aceleración del aprendizaje

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Tecnología Educativa
Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU040

Aplicaciones para el proceso de Assessment

Los participantes conocerán diferentes aplicaciones y plataformas virtuales que están diseñadas específicamente para el assessment del aprendizaje. Se mostrará cómo integrarlas en la planificación de la enseñanza y cómo utilizar los resultados digitales en el proceso. Se enseñará además, cómo crear archivos digitales para recopilar estos datos, cómo analizarlos y evidenciarlos en el proceso de medición del aprendizaje.

Objetivos de aprendizaje:

Identificar plataformas efectivas para el assessment de destrezas esenciales de la materia

Integrar la tecnología para crear técnicas distintas de assessment

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Todas las materias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU041

El uso de la infografía para el aprendizaje de conceptos

Los participantes conocerán y aplicarán la infografía en la sala de clases como un medio para la representación visual informativa. Aprenderá a utilizarlo como estrategia en la planificación de sus lecciones diarias y además, conocerá cómo enseñarla a sus estudiantes para que estos la utilicen en el diagrama y representación de proyectos. La infografía incorpora diferentes tipos de gráficos y signos lingüísticos y no lingüísticos (pictogramas, ideogramas y logogramas) idóneos para integrar en las distintas materias ya que forman descripciones secuencias expositivas, argumentativas o narrativas. Se puede utilizar para explicar textos, secuencias de eventos históricos, presentación de proyectos, entre otros, ya que es un medio para transmitir información de manera gráfica y dinámica haciendo esta un medio que promueve la creatividad en los estudiantes.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer la infografía como estrategia para la representación visual que fomenta el aprendizaje

Utilizar la infografía para promover la creatividad e integrarla en las clases

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Todas las materias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU042

Aplicaciones y plataformas virtuales para integrar en las diferentes materias

Los participantes conocerán y practicarán con diferentes plataformas virtuales que están disponibles por materia y niveles. Se demostrará cómo integrar las aplicaciones en las diferentes etapas de una planificación de una lección diaria, ya sea como parte de las actividades de inicio de la lección, el desarrollo o como una estrategia de aplicación.



Objetivos de aprendizaje:

Conocer plataformas y aplicaciones disponibles para integrarla a las diferentes materias

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Todas las materias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU043

Aprendiendo español con la ayuda de medios interactivos

Los participantes conocerán recursos y medios interactivos existentes que se pueden integrar a la enseñanza del español como segundo idioma para los estudiantes aprendices de español e inmigrantes. Entre estos, los participantes tendrán la oportunidad de practicar con juegos educativos para la comprensión oral y escrita, recursos interactivos y aplicaciones para aumentar el vocabulario, entre otros. Se demostrarán estos recursos y cómo integrarlos en el proceso de enseñanza diario.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer recursos interactivos para reforzar las destrezas de la materia
Integrar la gamificación en la enseñanza de las destrezas de español

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Español como segundo idioma
Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU044

Realidad aumentada integrando las materias

Los participantes conocerán qué es la realidad aumentada y cómo integrarla a las diferentes materias. La realidad aumentada se usa para definir la visión de un escenario real a través de un dispositivo tecnológico, en esta se combinan los elementos virtuales con los físicos o concretos de manera que se crea una realidad aumentada en un tiempo real. Existen diferentes aplicaciones gratuitas y de fácil acceso para el educador, que pueden integrarse en las lecciones diarias con el fin de que el estudiante explore las imágenes que son generadas por el equipo tecnológico y pueda entender mejor la experiencia recreada. Se mostrará cómo integrar estas aplicaciones en las diferentes materias y niveles para hacer de las clases unas más dinámicas y participativas enfocadas en elementos conocidos y motivadores para el estudiante. Esta estrategia permitirá la práctica intensiva de las destrezas de escritura y lectura, comprensión lectora, entre otras, necesarias para dominar las destrezas del grado que son probadas en las pruebas estandarizadas.

Objetivos de aprendizaje:

Conocer la realidad aumentada como estrategia para el aprendizaje

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Todas las materias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU045

STEM para estimular la enseñanzas de las materias

El participante conocerá cómo integrar a la enseñanza de las diferentes materias la estrategia STEM y el Aprendizaje Basado en Proyectos utilizando la tecnología. Permite que los estudiantes exploren y los motiva a crear aplicaciones que puedan ser utilizadas para resolver situaciones de la vida diaria. Los estudiantes podrán crear aplicaciones que los ayuden a aprender o juegos para su recreación. Fomenta el pensamiento crítico y el desarrollo de altos niveles de pensamiento según la taxonomía de Web.



Objetivos de aprendizaje:

Integrar STEM a las ciencias

Crear y explorar aplicaciones que refuercen las ciencias

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Enseñar

Materias o área a atender:

Todas las materias Todos los niveles (K-12)

Tema:



EDU046

FunLearning y su integración a la instrucción diferenciada

El participante conocerá la metodología FunLearning, la cual consiste en aprender de manera moderna y divertida considerando las capacidades e inteligencias múltiples de los estudiantes de manera que se fomente el desarrollo de destrezas socioemocionales. Se presentarán diferentes plataformas educativas que fomentan el aprendizaje a través de la estrategia de enseñanza lúdica.



Objetivos de aprendizaje:

Diseñar actividades que integren la estrategia Funlearning
Conocer la gamificación como estrategia educativa efectiva para la aceleración del aprendizaje

Estrategias, modelos o prácticas basadas en evidencia

Todas las estrategias

Orientado a: Atender el componente socioemocional de los estudiantes

Materias o área a atender:

Educación Temprana
(Primario)

EDU IMPROVEMENT

INNOVATION FOR SUCCESS



www.eduimprovement.net