

TALLERES

CREACIÓN DE ANIMACIONES SENCILLAS EN MACROMEDIA FLASH MX

Objetivo General

Crear animaciones sencillas en Macromedia Flash MX

Objetivos Específicos

1. Describir las distintas ventanas de trabajo de Flash.
2. Diferenciar los distintos tipos de formatos de imágenes digitales.
3. Tipos de símbolos en Flash.
4. Crear dibujos utilizando capas en Flash
5. Crear animaciones utilizando la técnica de interpolación de movimiento
6. Crear animaciones utilizando la técnica de interpolación por forma.
7. Crear animaciones utilizando la técnica de inserción de una capa guía.
8. Crear una secuencia de animaciones utilizando escenas
9. Diseño y programación de botones (interactividad).

Contenido

1. Flash, sus características de desarrollo, cuando Flash es un aliado y cuando puede ser una pesadilla.
2. Estructura de la interfaz de flash. Trabaja con paneles, y barras de herramientas, la metáfora de la línea de tiempo.
3. Distintos tipos de símbolos, distinto trabajo.
4. Técnicas de animación.
 - Interpolación de movimiento
 - Interpolación de forma
 - Utilización de Capa Guía.
 - Fotograma a fotograma
5. Técnicas de creación de ilustraciones
 - Superposición de objetos
 - Calcado
 - Combinación de símbolos
 - Combinación de bibliotecas de símbolos.
6. Inserción de sonido en Flash, ajustes en la línea de tiempo.
7. Inserción de interacción.
8. Del FLA al SWF y la web.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE CON EL PROGRAMA JClic

Objetivo General

Capacitar a los participantes en la creación de materiales educativos multimedia con JClic

Objetivos Específicos

1. Conocer el entorno JClic y sus posibilidades didácticas.
2. Realizar actividades en las diversas modalidades que ofrece el programa.
3. Integrar recursos multimedia en materiales didácticos.
4. Programar secuencias de actividades organizadas.

Requisitos

Para realizar este taller se requieren conocimientos y destrezas básicas en el dominio del entorno Windows.

Duración: Cuatro (4) horas

Contenido

1. Presentación de la herramienta JClic
2. Tipos de actividades
 - a. Rompecabezas
 - b. Asociaciones
 - c. Sopas de letras
 - d. Juego de memoria
3. Proceso de creación de actividades JClic
4. Creación de paquetes de actividades



AUDACITY: PRODUCCIÓN DE MICROS RADIALES EDUCATIVOS

Objetivo general

Desarrollar habilidades para el diseño y producción de recursos auditivos con una intención educativa con apoyo de audacity.

Objetivos específicos

1. Valorar materiales de audio con intención pedagógica
2. Diseñar material educativo en formato audio
3. Presentar características y posibilidades de uso del software Audacity
4. Producir material educativo en formato audio

Requisitos

Dominio básico del computador (manejo de mouse y teclado).

Duración

Cuatro (4) horas con un receso de quince (15) minutos.

Contenido

1. Características de un material pedagógico de audio
2. Criterios para valorar un material pedagógico de audio
3. Elementos didácticos y comunicacionales a considerar para la producción de un material educativo en formato de audio
4. El guión para un material educativo en formato de audio.
5. Presentación de audacity
6. Desarrollo de un material educativo en formato de audio con audacity



TIC EN LA EDUCACIÓN INICIAL

Propósito

Mostrar al docente la importancia de la incorporación de la Tecnología desde la Etapa Inicial del niño.

Objetivos específicos

1. Conocer el proyecto "Pequeño Explorador".
2. Adquirir destrezas en el manejo de cada uno de los programas.
3. Incorporar la tecnología en la organización del aula.
4. Incorporar la tecnología al Currículum de Educación Preescolar.
5. Incorporar a los niños en el uso de la tecnología.
6. Evaluación del taller.

Contenido

1. Historia, misión, objetivos e impacto del proyecto "pequeño explorador de IBM".
2. Exploración de los programas:
 - 2.1.1. La Casa de las Matemáticas de Millie.
 - 2.1.2. La Casa de las Ciencias de Sammy.
3. Oportunidades de aprendizaje que ofrecen cada uno de los programas.
4. "Actividades de extensión" que ofrece cada uno de los programas.
5. Creación de estrategias y actividades para presentar un nuevo programa.

Requisitos

Los participantes deberán tener dominio básico del uso de la computadora.

Duración

Cuatro (4) horas con un receso de quince (15) minutos.



MUNDO ROBÓTICA: INTRODUCCIÓN A LA ROBÓTICA EDUCATIVA

Objetivo General:

Describir los elementos esenciales a tener en cuenta para el uso de la Robótica en contextos de enseñanza y aprendizaje.

Objetivos específicos:

1. Identificar los componentes de un Sistema Robótico.
2. Identificar los últimos avances de la robótica y sus implicaciones.
3. Identificar los cambios que incorpora la robótica a la organización de la sociedad.
4. Describir los elementos pedagógicos presentes en el uso de la Robótica en contextos de enseñanza y aprendizaje.
5. Identificar diferentes opciones para el trabajo de la Robótica Educativa en contextos de enseñanza y aprendizaje.
6. Construir una aproximación conceptual a la expresión 'Robótica Educativa'.
7. Conformar un equipo de trabajo para Identificar un problema y los elementos necesarios para resolverlo.
8. Diseñar una propuesta de solución al problema planteado.
9. Resolver el problema planteado desde el ámbito de la Robótica Educativa.

Contenidos

1. La robótica y su impacto en la Sociedad.
2. La robótica en el ámbito educativo.
3. Resolviendo problemas desde la Robótica Educativa.

Requisitos

Los participantes deberán tener dominio básico del uso de la computadora.

Duración

Cuatro (4) horas con un receso de quince (15) minutos.



HACIA LA CLASE 2.0

Objetivo general

Desarrollar habilidades para el trabajo en el aula con herramientas de la Web 2.0

Objetivos específicos

1. Definir la Web 2.0
2. Presentar características de la Web 2.0
3. Definir las redes sociales
4. Estudiar algunas herramientas de las redes sociales para compartir información.

Contenido

1. Los nativos digitales desde el Blog ¿Qué es un blog?
2. Características de la Web 2.0
3. Algunas herramientas: Qué es red social, qué es Twitter.
4. Livestream podemos publicar videos: hechos por nosotros o enlazados de youtube
5. Slideshare: intercambiando presentaciones.
6. Podcast: intercambiando audio
7. Delicious: intercambiando nuestros favoritos.

8. Construyendo en colaboración ideas para la Web 2.0. Qué es un Wiki.

Requisitos

Los participantes deberán tener dominio básico del uso de la computadora.

Duración

Cuatro (4) horas con un receso de quince (15) minutos.

