





TODAS LAS HERRAMIENTAS PRESENTADAS
Y EL DOCUMENTO LAS PUEDE DESCARGAR
DE LA PAGINA WEB:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>

BAJO LAS SIGUIENTES PREMISAS:



LIBRE

- Independiente y para todos.

ABIERTO

- Acceso rápido
- Formato electrónico

GRATUITO

- Toda herramienta no han sido. no son, ni serán causantes de pago



PROF. SAMIR FEDERICO MARCA PINAYA

C. E. A. "6 DE JUNIO"



OBJETIVO HOLISTICO

IMPLEMENTAMOS CON HONESTIDAD Y GENEROSIDAD LA REVOLUCION EDUCATIVA (SER) A TRAVES DEL PROYECTO SAMIR Y SUS IDEAS (SABER) MEDIANTE LA APLICACION DE HERRAMIENTAS TECNICAS Y TECNOLOGICAS EN EL AULA/TALLER (HACER) PARA FORTALECER LOS PROCESOS METODOLOGICOS EN TODO EL ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA (DECIDIR)



**COMUNIDAD
EDUCATIVA**



**INTELIGENCIA
COLECTIVA**



**REVOLUCION
EDUCATIVA**



SUSTITUIAMOS



AUMENTAMOS



MOTIVAMOS



INNOVAMOS



REVOLUCIONAMOS



S

SUSTITUIMOS

Sustituir: Poner a una persona o cosa en lugar de otra para realizar su trabajo o desempeñar su función.





S

SUSTITUIMOS

EJEMPLO



Reloj de Pulsera



Celular

Lo esencial es que lo que llamamos “hora” o lo que nos facilitó para comprenderlo, el reloj, sigue manteniendo su objetivo, su valor, su idea y su esencia como tal; solo que se utiliza una distinta herramienta donde implementarlo.

S

SUSTITUIMOS

SUSTITUIR las herramientas “clásicas o usuales” por algo más innovador y que sean nuestros aliados a la hora de competir con las múltiples distracciones al interior de nuestras aulas y talleres.



**SUSTITUIMOS SIN ELIMINAR LA
ESENCIA NI EL OBJETIVO**

A

AUMENTAMOS



- ✓ ¿A qué campo de saberes y conocimientos deseamos proponer un aporte tecnológico?
- ✓ ¿En qué área deseamos implementar herramientas tecnológicas?
- ✓ ¿Qué capacidades queremos AUMENTAR?
- ✓ ¿Qué valores se quiere cultivar?
- ✓ ¿Qué talento deseamos no perder?



AUMENTAMOS

Aumentar se complementa con el momento metodológico de la PRACTICA, nuestros estudiantes/participantes entran a nuestras instituciones educativas con talentos y logramos identificar y nuestra labor es el de fortalecer y AUMENTAR dichos talentos



A

AUMENTAMOS

Apoyemos al desarrollo práctico, donde nuestras herramientas tecnológicas **AUMENTAN** el impacto social comunitario de nuestro objetivo con mayor rapidez y con el mínimo esfuerzo.



**AUMENTAMOS LOS
SABERES,
CONOCIMIENTOS,
CAPACIDADES,
FORTALEZAS,
HABILIDADES Y
TALENTOS**

M

MOTIVAMOS

Motivar es impulsar a despegar, ya que a cada persona que logramos dar un poco de la motivación correcta y en el momento adecuado utilizando las estrategias y metodologías correspondientes, debe volar por sí misma sin dejar en el suelo las herramientas que lo apoyaron en este proceso; y a la vez poder compartir las experiencias producidas de manera abierta para todo aquel que este queriendo tomar su propio vuelo.





MOTIVAMOS



Una herramienta tecnológica llama la atención, pero es tarea de cada docente que dicha herramienta se convierta en **MOTIVADORA**

I

INNOVAMOS

INNOVAR: *Cambiar las cosas introduciendo novedades.*

La innovación en la educación parte de ambos talentos humanos, docentes y estudiantes

La innovación en el aula/taller se desarrolla mediante el enlace de una idea, la creatividad y las herramientas necesarias.

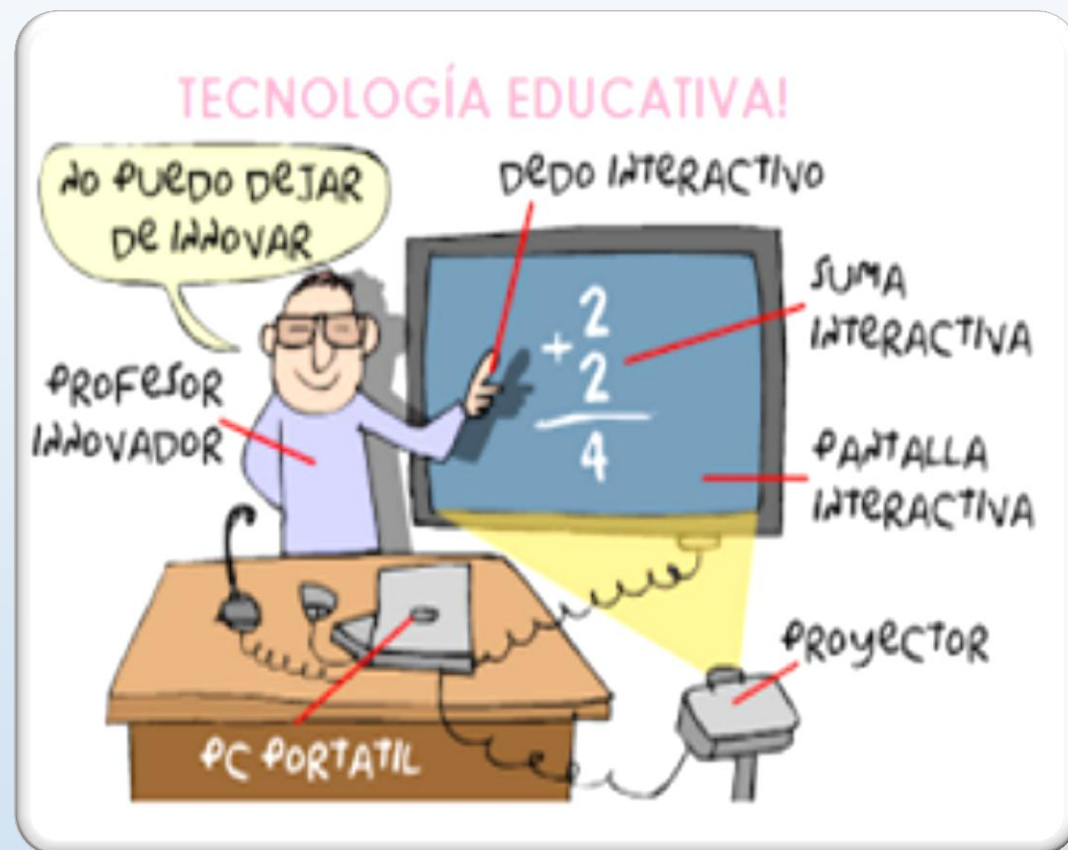


Debemos fortalecer las habilidades de proponer, inventar, dinamizar y construir algo que no existe o mejorar lo ya existente, este proceso ayuda a “crecer” de manera integral.

I

INNOVAMOS

La innovación tecnológica puede ser tangible o intangible, como el producto de cualquier módulo o UF. y queremos obtener es mediante estrategias metodológicas como lo son las TICs, aptitudes y talento humano.



R

REVOLUCIONAMOS

Revolución no significa violencia, sino que significa una movilización de conciencias, un cambio de pensamiento e ideales y un mecanismo para combatir con la colonización



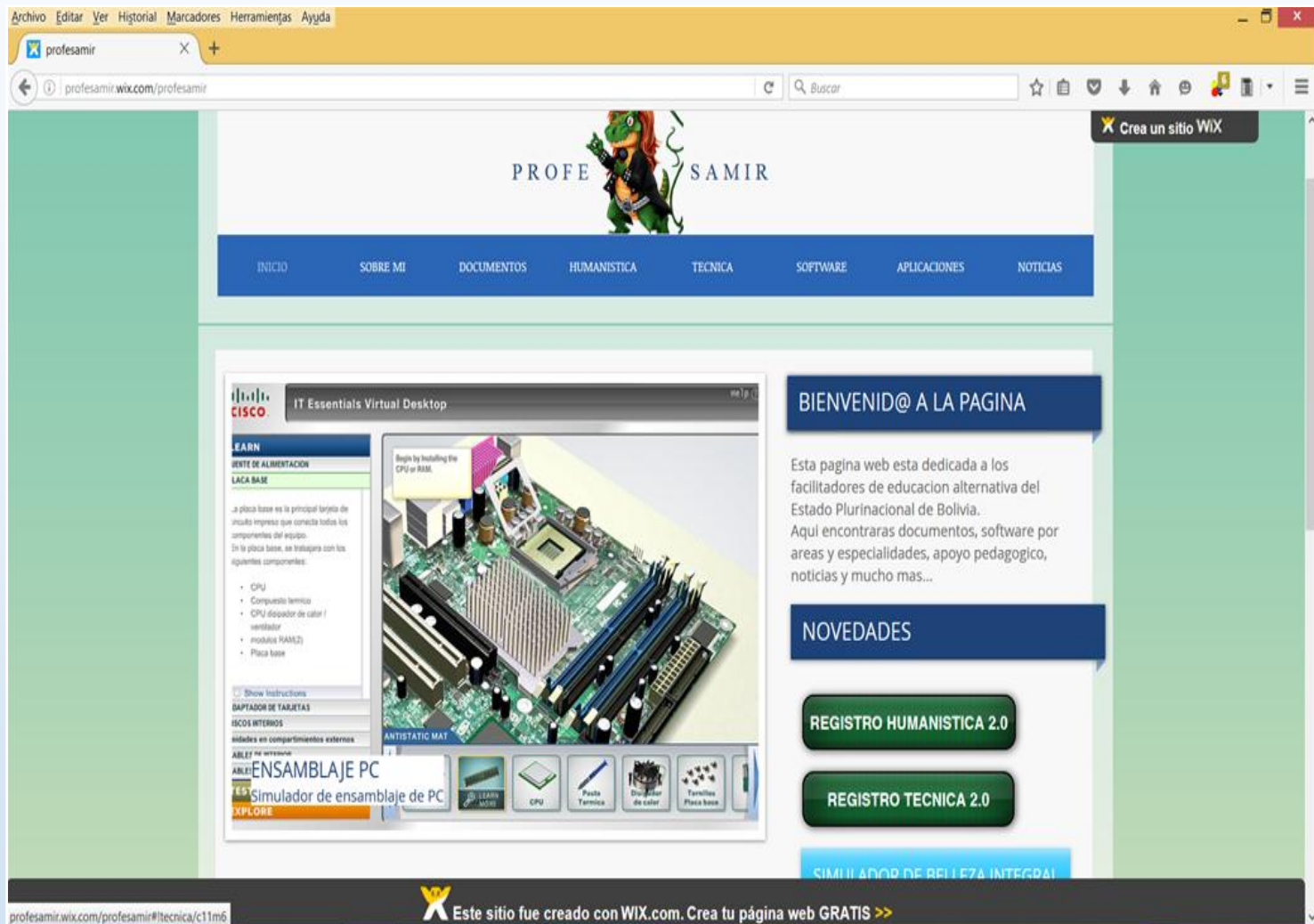
Descolonizar es utilizar e implementar herramientas con conciencia, con la capacidad de analizar crítica y reflexivamente a través de la contextualización de cualquier metodología o instrumento que deseamos compartir

PROPUESTAS DE HERRAMIENTAS



**TALENTO 1: COMUNICAR Y
COMPARTIR INFORMACION**

HERRAMIENTA: PAGINAS WEB EDUCATIVAS GRATUITAS CON “WIX”



WIX es una herramienta de la internet que nos permite crear paginas web de manera gratuita, sencilla y personalizada sin la necesidad de saber programar.

Sitio: www.wix.com

PAGINA WEB CREADA CON WIX



La comunicación formal e información simples a la vista.

- Manera personal de compartir saberes y conocimientos.



Eficiencia y eficacia de transmitir información de manera interactiva.

- Respuestas al instante con capacidad de compartir y socializar.
- Valores de solidaridad, generosidad y compañerismo.



Nuestro interés mediante la realidad diaria de docentes y estudiantes como lo son las páginas web y el internet propiciando un espacio personal para compartir ideas, experiencias y recursos.



Creando páginas web sin necesidad de conocer sobre programación podemos crear espacios para temáticas específicas y adentrarnos en el infinito del internet.



El concepto de comunidad educativa, ampliándolo, de manera que utilizando este recurso que nos permite la comunicación directa y sin barreras podemos ser parte de una comunidad departamental, nacional e internacional.



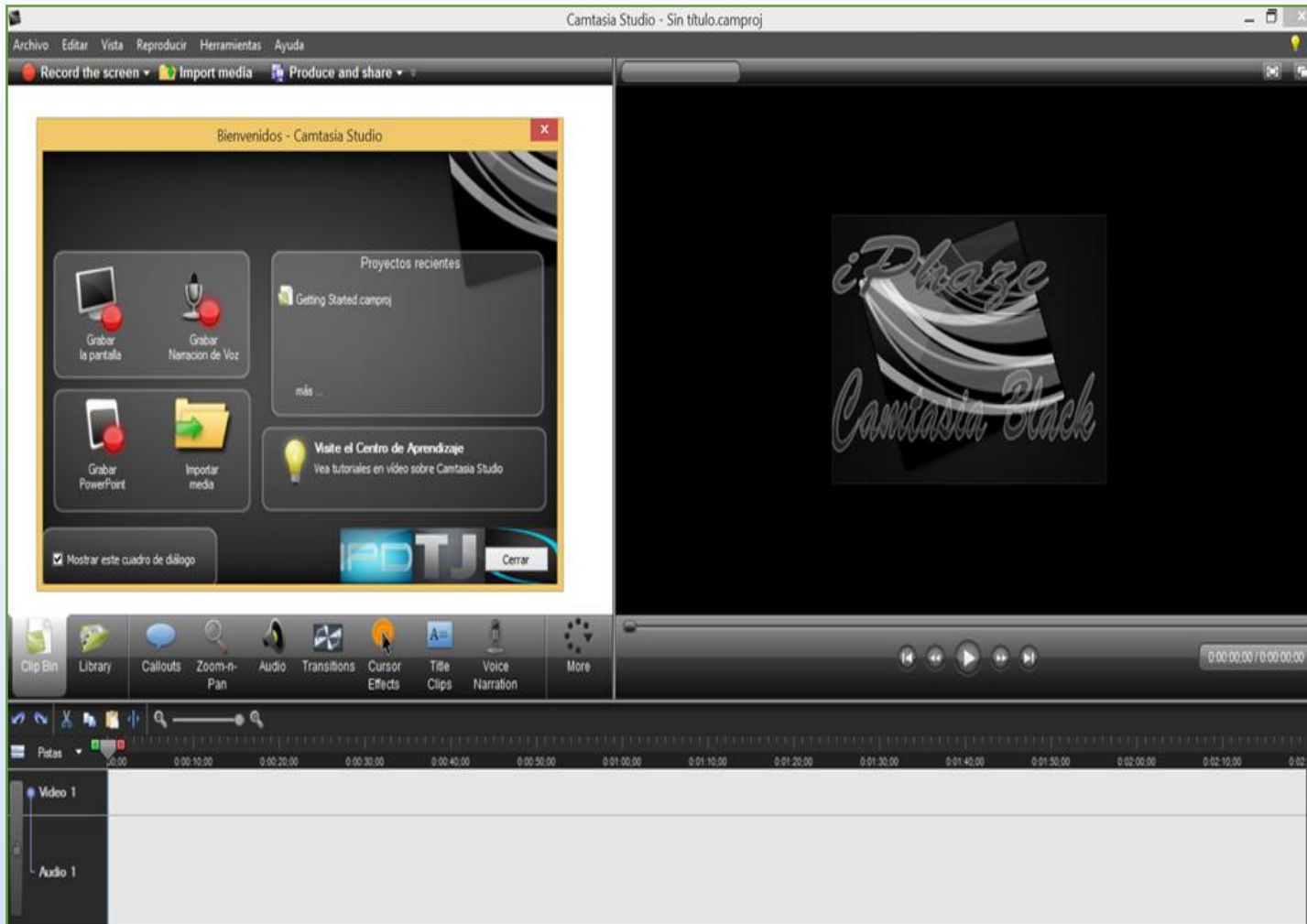
WIX.com



Buscar con Google

Me siento con suerte

HERRAMIENTA: TUTORIALES EDUCATIVOS CON “CAMTASIA”



Camtasia Studio Black Edition 7

Camtasia Studio es un programa para poder capturar y grabar directamente todo aquello que muestra la PC en su pantalla como también editar gran variedad de formatos de video.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>



Tutoriales escritos y resúmenes que pueden resultar aburridos.
Video tutoriales de otras personas que pueden o no estar contextualizadas.



Los saberes, ya que enseñar y compartir experiencias es una estrategia fundamental para establecer nuestros conocimientos tanto para estudiantes/participantes y docentes.



El proceso de encontrar, utilizar y crear video tutoriales, gameplays, información visual, etc a los participantes/estudiantes ya que esto es una fantástica herramienta para llamar la atención de los estudiantes en una plataforma conocida mundialmente que es el YouTube.



Mediante la creación de recursos multimedia específicos del Área o de la Especialidad y lograr compartirlo en el proceso, en este punto se recomienda para empezar tutoriales con grabación personal.



La interdisciplinariedad y la educación comunitaria productiva basada en software interactivo audio visual y que con mucho esfuerzo lograr un emprendimiento de canales.

HERRAMIENTA: BIBLIOTECAS VIRTUALES CON "CALIBRE"



Logo del software "CALIBRE"

Calibre es una útil herramienta que nos permite almacenar, administrar y mostrar eBooks (Libros electrónicos) y así poder obtener la información a un solo clic.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>



Los costosos libros y documentos en papel.

- Bibliotecas grandes.



La disponibilidad inmediata de textos y documentos con el participante / estudiante por medio de portales en internet e intranet que permiten ver vídeos incrustados, ver los enlaces que incorporan o consultar de manera inmediata las referencias. También para navegar y descargar libros electrónicos.



Nuevas, cómodas y portables maneras de adentrarnos en la lectura.

Mediante la adaptación tipografica con los libros electrónicos se puede adaptar el tamaño de las letras, cambiar la tipografía y darle mayor oscuridad o claridad a las mismas. Es ideal para personas con algún tipo de problema visual.



La sincronización de las lecturas con la portabilidad de las guías de trabajo de docentes como también la distinta bibliografía que el participante pueda tener acceso en pcs y en dispositivos móviles.



Implementando los programas educativos que apoyan la lectura comenzando desde nuestro vicepresidente del Estado Plurinacional para aumentar el habito de la lectura que en este momento está a 5 de cada 100 bolivianos utilizando herramientas tecnológicas.



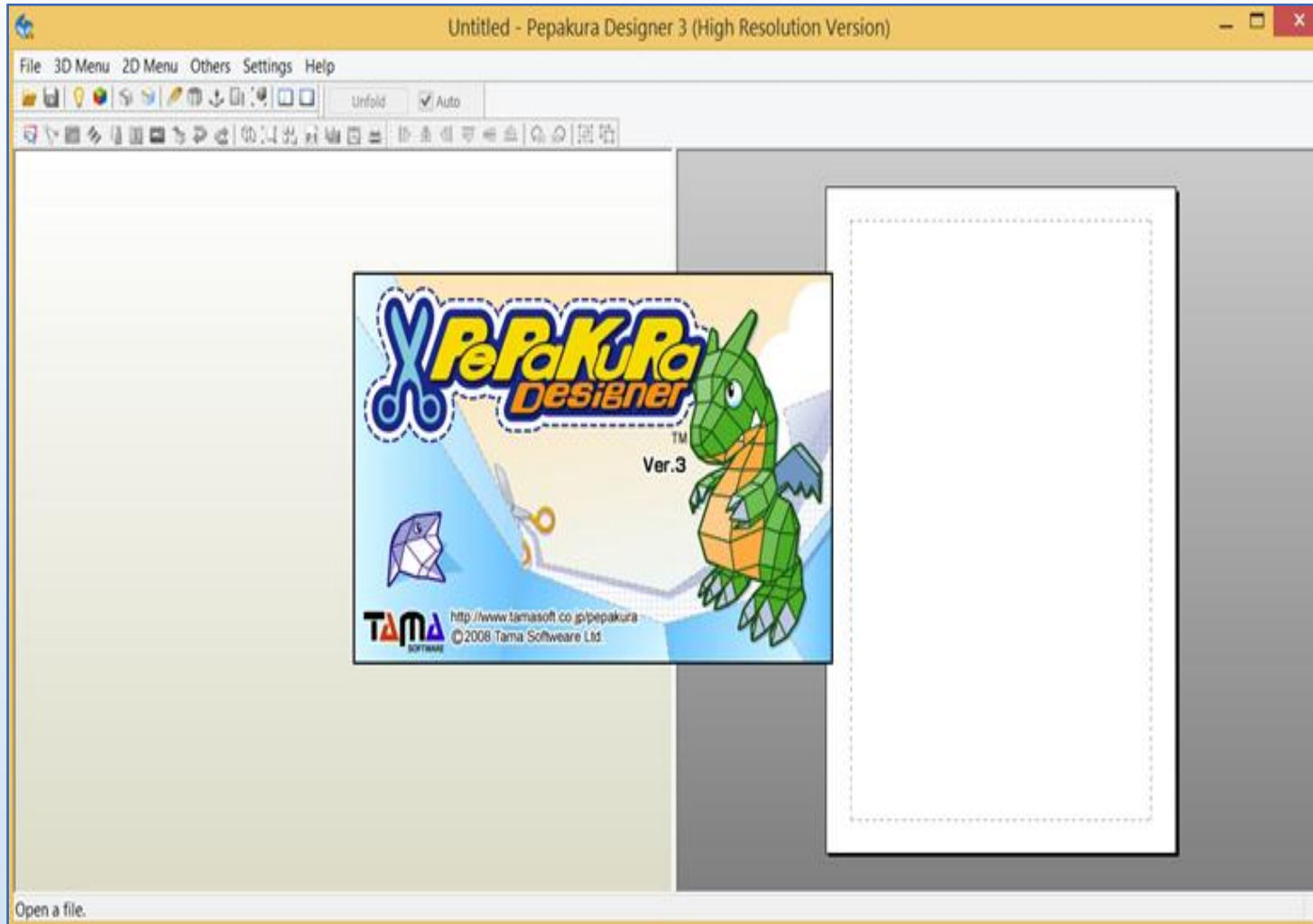
A screenshot of the Calibre desktop application. The window title is 'calibre - [Library]'. The top toolbar contains icons for 'Add books', 'Polish books', 'Edit metadata', 'Convert books', 'View', 'Library', 'Fetch news', 'Get books', 'Save to disk', and 'Connect/share'. Below the toolbar is a search bar with the text 'Search (For Advanced Search click the button to the left)'. On the left side, there is a sidebar with filters: 'Virtual Library', 'Find item in tag...', 'Authors [46]', 'Languages [2]', 'Series [2]', 'Formats [4]', 'Publisher [28]', 'Rating [2]', 'News [0]', 'Tags [107]', and 'Identifiers [6]'. The main area shows a grid of book covers, including 'The Silmarillion' by J.R.R. Tolkien, a portrait of Steve Jobs, 'Psychopath Test' by Jon Ronson, 'The Economist' magazine cover, 'Calculating God' by Robert J. Sawyer, 'Inside Scientology', and 'Henry Kissinger ON CHINA'. At the bottom right, there is a small preview of a book cover for 'The Body of the Nation'.

A screenshot of the Calibre application with an 'E-book Viewer' window open. The viewer displays the text of 'Life on the Mississippi' by Mark Twain. The text is in a serif font and is arranged in two columns. The left column contains the title and author information, and the right column contains the main text. The text reads: 'Produced by David Widger. Earliest PG edition produced by Graham Allan. LIFE ON THE MISSISSIPPI BY MARK TWAIN THE 'BODY OF THE NATION' BUT the basin of the Mississippi is the BODY OF THE NATION. All the other parts are but members, important in themselves, yet more important in their relations to this. Exclusive of the Lake basin and of 300,000 square miles in Texas and New Mexico, which in many aspects form a part of it, this basin contains about 1,250,000 square miles. In extent it is the second great valley of the world, being exceeded only by that of the Amazon. The valley of the frozen Obi approaches it in extent; that of La Plata comes next in space, and probably in habitable capacity, having about eight-ninths of its area; then comes that of the Yenisei, with about seven-ninths; the Lena, Amoor, Hoang-ho, Yang-tse-kiang, and Nile, five-ninths; the Ganges, less than one-half; the Indus, less than one-third; the Euphrates, one-fifth; the Rhine, one-fifteenth. It exceeds in extent the whole of Europe, exclusive of Russia, Norway, and Sweden. IT WOULD CONTAIN AUSTRIA FOUR TIMES, GERMANY OR SPAIN FIVE TIMES, FRANCE SIX TIMES, THE BRITISH ISLANDS OR ITALY TEN TIMES. Conceptions formed from the river-basins of Western Europe are rudely shocked when we consider the extent of the valley of the Mississippi; nor are those formed from the sterile basins of the great rivers of Siberia, the lofty plateaus of Central Asia, or the mighty sweep of the swampy Amazon more adequate. Latitude,'. The viewer also shows a sidebar on the right with metadata for the book, including 'Author: Mark Twain', 'Format: MOBI', 'Title: Life on the Mississippi', and 'Tags: America, Biography & Autobiography, Customs & Traditions, Fiction, General, Library, Literary Criticism, Social Science, Travel, United States'.



**TALENTO 2: PERCEPCION
DEL COSMOS Y LA
NATURALEZA**

HERRAMIENTA: CREATIVIDAD Y DISEÑO CON "PEPAKURA DESIGNER"



Una aplicación donde podemos utilizar imágenes 3D, poder imprimirlas y crearlas y practicar origami y papiroflexia, especial para trabajar en Artes Plásticas

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>

Captura de inicio de "Pepakura Designer"



Diseños simples de papiroflexia.

- Los modelos 2D para crear objetos en 3D.



El talento de la creatividad en el diseño gráfico.

Los conocimientos de la cultura japonesa mediante el arte de la papiroflexia.

El talento motriz.



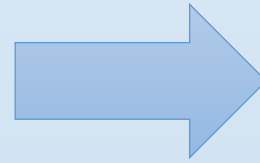
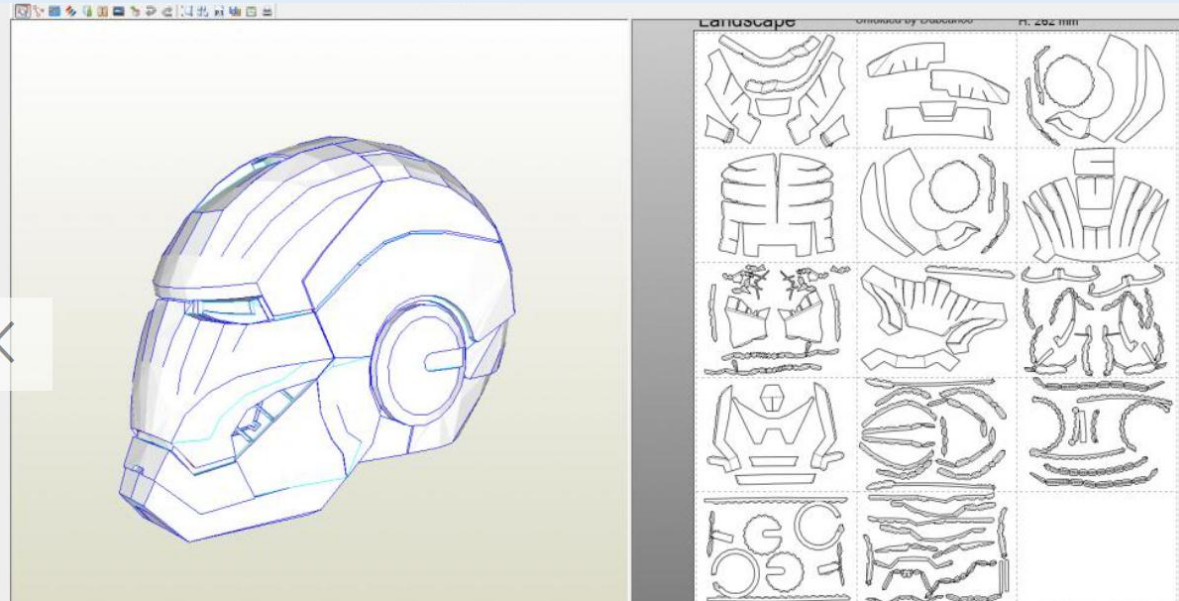
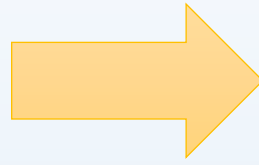
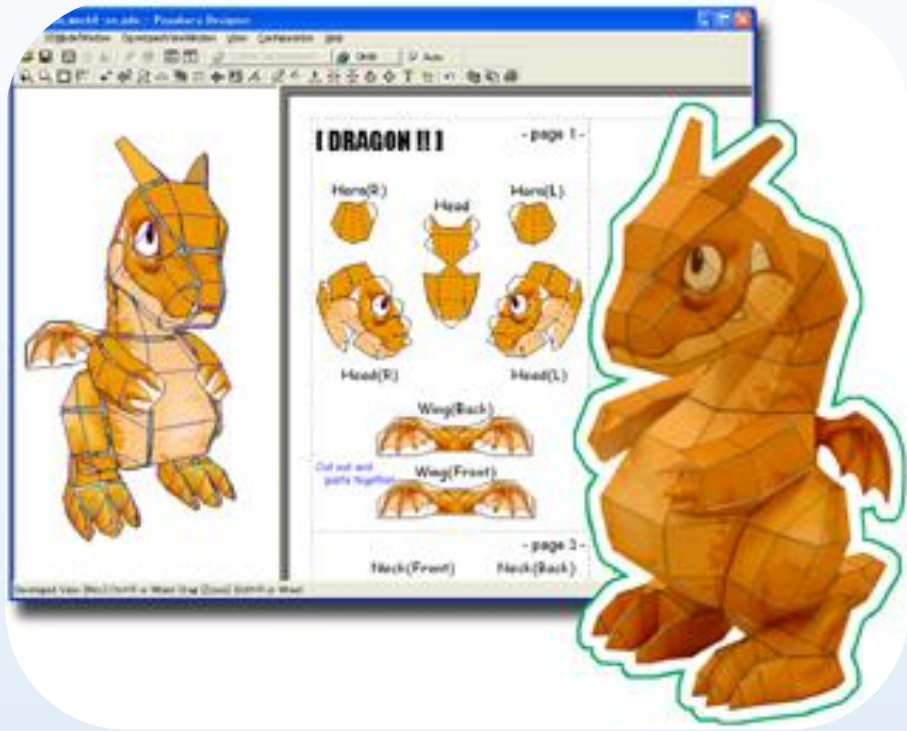
Mediante increíbles objetos a ser creados con el software de Pepakura como también descargar modelos para ser impresos y recortados.



La forma de practicar las artes plásticas y visuales con la creación de nuevas figuras, objetos y modelos de la realidad o de lo abstracto.



La forma de expresarnos para con nuestra comunidad y lograr que desde las ideas más simples conseguir un emprendimiento productivo basado en el diseño.



HERRAMIENTA: CREATIVIDAD EN EL AULA/TALLER Y NEGOCIO CON "THE LOGO CREATOR"



The Logo Creator es una aplicación que nos permite crear logos personalizados con una gran variedad de opciones de diseño y múltiples menús para poder explotar la creatividad.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>

Logo personal en "The Logo Creator"



Muchas de las herramientas manuales de papel, color y el dibujo clasico.
Tambien algunos programas que pueden resultar complejos como el Photoshop.



La creatividad y logica visual.
Las oportunidades de mejorar la publicidad del emprendimiento comunitario regional y familiar.



Las ideas fundamentales sobre emprendimientos, aunque el nombre y diseño de una de estas en el mundo empresarial es recomendable hacerlo al final de todo nuestro proyecto, en la educación puede ser un inicio para incentivar potenciar nuestra producción regional.



Ofreciendo al mercado laboral y emprendedor nuevos talentos en el diseño de logos como también equipos de trabajo basados en la publicidad como parte fundamental del emprendimiento.



La cultura del buen emprendedor siempre innovando en la competitividad basada en valores en los negocios nacionales para lograr fortalecer la matriz productiva regional.

HERRAMIENTA: DIBUJO Y PINTURA CON "KRITA"



Captura de un dibujo en "Krita"

Disfruta del mundo del dibujo y pintura con diferentes materiales virtuales con Krita.

Diseña tus propios dibujos o edita los que ya tienes con la capacidad de colorear o mantener el efecto de grises.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>



Los instrumentos de pintura de dibujo básicos como los pinceles, acuarelas, acrílicos, lienzos, lápices, etc.



La creatividad y la inteligencia espacial.



El uso de nuevas tecnologías en el arte como medio de expresión de todos nuestros participantes/estudiantes que siempre tienen el interés y agrado de plasmar sus pensamientos y emociones en algo visual.



La capacidad de transmitir pensamientos en áreas, fondos, efectos y colores que serían casi imposibles de realizar en papel, lienzos o telas.



Construyendo nuevos saberes que pueden pasar de generación en generación otorgando a nuestra comunidad una nueva manera de compartir nuestra expresión cultural mediante el uso de software de dibujo.



CHAPTER 12

BLOCKING



**TALENTO 3: LOGICA Y
PENSAMIENTO CRITICO**

HERRAMIENTA: DIVIERTETE EN QUIMICA CON “PROFESSOR WHY CHEMISTRY”



Captura de la Eleccion de experimentos

Un software especializado para realizar experimentos de química con tutoriales y la guía del Professor Why.

Todo esto con la seguridad de no tocar ningún elemento nocivo y apoyado con la realidad virtual.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>



Laboratorios de química tradicionales.

- Instrumentos y elementos que pueden ser nocivos para salud o peligrosos para estudiantes de menor edad



La comprensión de la vida y de la naturaleza en un ambiente controlado.

- Las habilidades de manipulación y mezcla de elementos químicos.



Mediante un espacio donde cada estudiante/participante logra tener control y acceso a una gran variedad de elementos y poder crear mezclas que difícilmente las conseguiríamos en un laboratorio tradicional y apoyado con la realidad aumentada se puede motivar de manera divertida.



Una herramienta mas para nuestras guías de trabajo complementando con el trabajo colaborativo.

- Creando competencias virtuales.

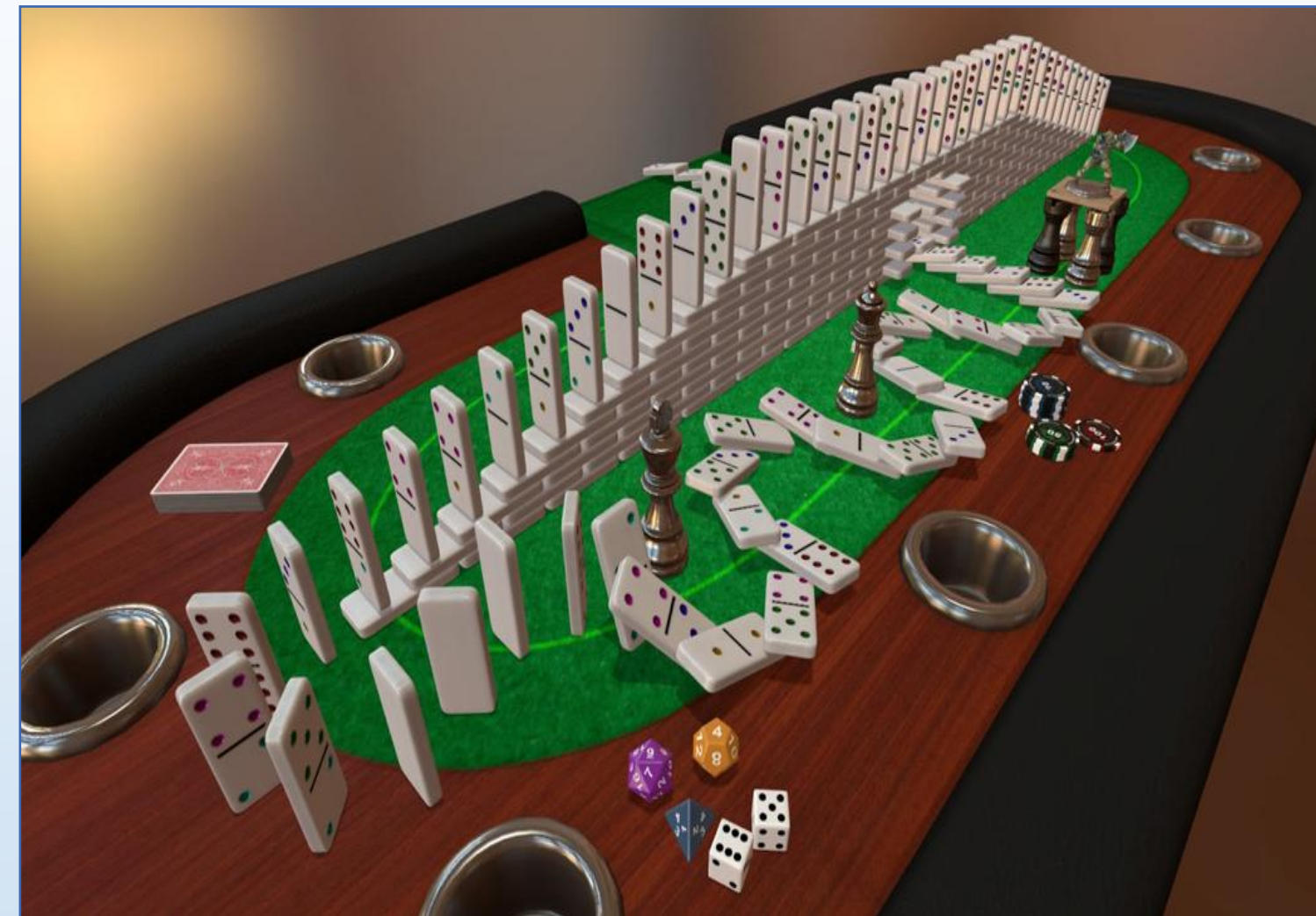


Los conocimientos sobre la química básica, avanzada y científica fortaleciendo saberes sobre la manipulación de objetos reales ofreciendo la oportunidad de emular lo teórico con lo práctico y lo abstracto con lo real.



www.professor-why.com

HERRAMIENTA: TEORIA DE NUMEROS Y FISICA CON "TABLETOP SIMULATOR"



Captura de Tabletop Simulator

Tabletop Simulator es una gran aplicación con una variedad de juegos de lógica y azar que podemos utilizar para practicar la teoría de números, estadística y física de manera divertida.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>



Las actividades de razonamiento logico textuales y de aplicacion escrita.



Habilidades de pensamiento sistemico y critico.
Creatividad y analisis matematico.



Mediante el enlace de la lógica con la diversión y la toma de decisiones apoyando la aplicación adecuada de los videojuegos.



La manera de compartir conocimientos sobre la teoría de los grandes números y teoría de juegos.

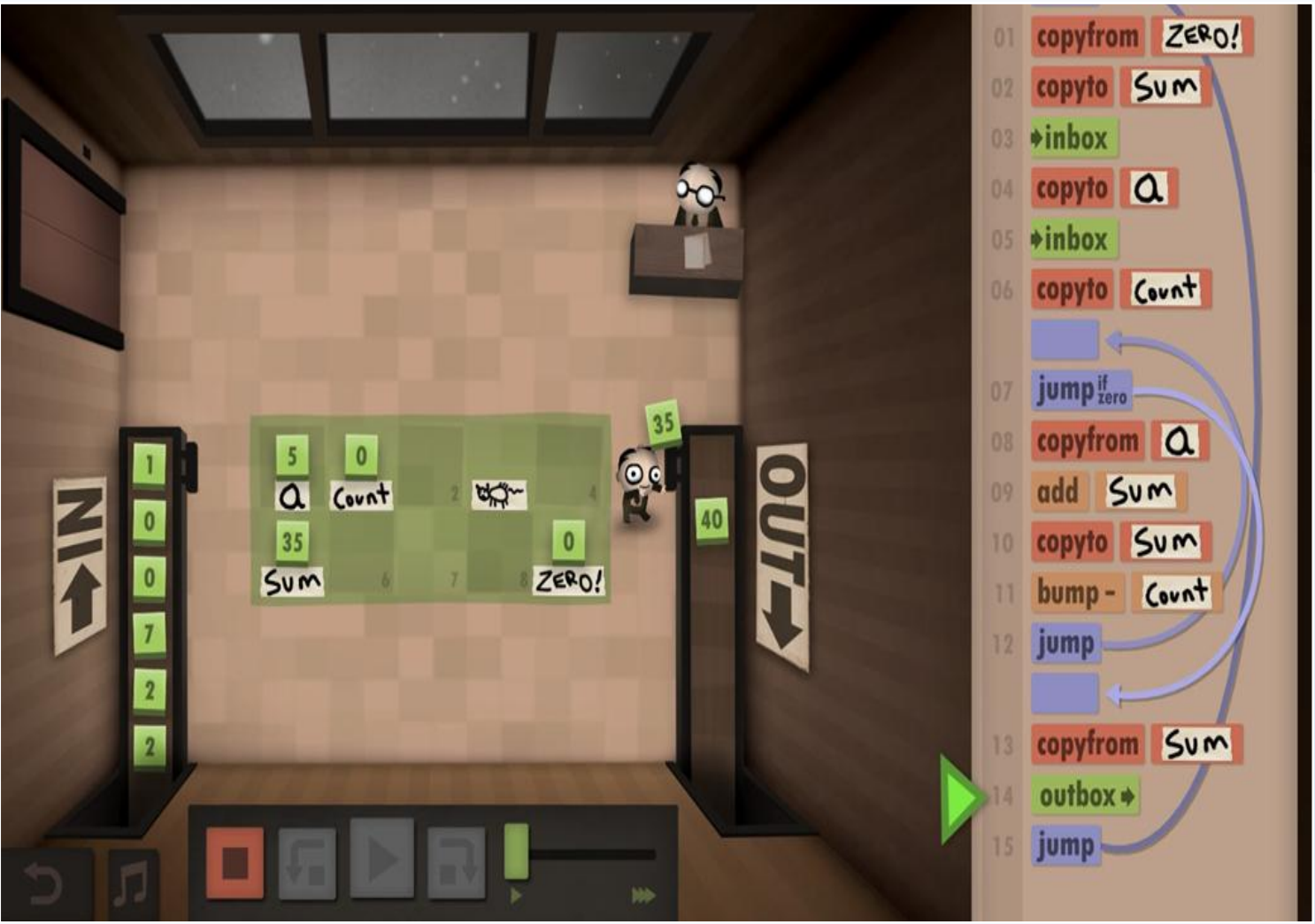
- Realizando un casino matemático mediante Tabletop Simulator o creamos de manera tangible todas las propuestas de juegos para una feria.



- Mediante el perfil del bachiller técnico humanístico tanto en alternativa como en regular nos ofrece una finalidad al área de matemática con el pensamiento sistémico y lógico y se establece mediante el campo de ciencia, tecnología y producción donde podemos revolucionar tecnológicamente.



HERRAMIENTA: PROGRAMACION LOGICA CON "HUMAN RESOURCE MACHINE"



Captura de "Human Resource Machine"

Si nunca has programado antes, no te preocupes: programar es resolver puzzles. La programación es sencilla, lógica, hermosa, comprensible, ¡y algo con lo que todo el mundo se puede divertir!

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>



Actividades con diagramas de flujo con sus pruebas de mesa.

- Software con menos interactividad como Codeblocks.
- Algoritmos que se aplican a situaciones solamente matemáticas.



Razonamiento lógico.

- Habilidades en programación.
- Dirección de talento humano basado en lógica sistémica.



Mediante la programación y pasos entrelazados entre si de manera divertida y con objetivos claros con los cuales todo estudiante/participante pueda sentirse identificado como también con la diversión combinado a aplicaciones que se pasan a la vida real como la dirección de personal.



Creando competencias de programación que no solo se basen en actividades matemáticas o de informática sino logrando que toda solución de problemas se aplica en la vida real como también en todo emprendimiento regional y nacional.



•El momento de la práctica enlazado al momento de la producción logrando que todo estudiante/participante logre establecer sus habilidades lógicas en la resolución de problemas de emprendimientos productivos.

HERRAMIENTA: QUIMICA CON "BIG PHARMA"



Captura de "Big Pharma"

Aplicación donde podemos reforzar nuestros conocimientos en administración y química farmacéutica mientras jugamos.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>



Laboratorios de química.

- Textos de administración de empresas.



Habilidades en el ámbito de la química básica y la ingeniería química.

- Talento en la administración de empresas basado en líneas de producción y ensamblaje.



Mediante un entorno visual y colorido con actividades bien detalladas y maquinaria real donde todos los participantes/estudiantes logren implementar sus habilidades en química básica para fortalecerlos y lograr incrementar su talento administrativo.



Mediante la base de una poderosa aplicación bastante real que roza en la simulación objetiva de una empresa farmacéutica para implementarlo en feria productiva donde se puede realizar maquetas y/o aplicación de cada herramienta o cada instrumento.



•El momento metodológico del Saber ofreciendo una nueva herramienta con objetivo y técnica detallada para lograr un adentramiento en el mundo empresarial y de desarrollo emprendedor mediante conocimientos del campo de Vida Tierra y Territorio.



**TALENTO 4: APRENDIZAJE
COMUNITARIO Y
EMPREENDEDOR**

HERRAMIENTA: APRENDAMOS HISTORIA DE MANERA DIVERTIDA CON “MONUMENT BUILDERS COLOSSEUM”



Podrás construir con creatividad, manipular con responsabilidad y defender con valentía todo las construcciones históricas que realices mientras aprendemos con una infinidad de reseñas históricas.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>

Captura de "Monument Builders"



Algunos libros de historia antigua.

- Actividades escritas de nuestras guías de trabajo.
- Socializaciones con clases magistrales.



Los conocimientos sobre historia universal.

- Fortalecer la memoria eidética.



Mediante la acción, aventura y estrategia con muchos hechos históricos de lugares y personas logrando el interés por la historia universal como guía de nuestro futuro.



Con una manera diferente de socializar la historia que puede ser aprendida en casa.

Transpolar las ideas a nuestro contexto logrando con la combinación de software como Scratch para crear historias interactivas de nuestras regiones.



•El concepto de producción intangible ofreciendo la oportunidad que tanto docentes y estudiantes logremos conocer mucho más sobre conocimientos universales y logrando construir nuevos hechos relevantes en base a los conocidos en Monument Builders.



Captura de "Factorio"

En Factorio debemos construir y mantener fábricas de forma masiva en un mundo remoto e inexplorado lleno de vida, riqueza y recursos naturales.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>



Textos de investigación.

- Teoría sobre mantenimiento y construcción de fábricas.
- Socializaciones con clases magistrales



Habilidades de investigación tecnológica.

- La automatización de producción.
- Competencias en el manejo de recursos naturales.



Con los soportes para mods y editor de mapas que pueden ser aplicados bajo la realidad de cada comunidad educativa y así tener un reconocimiento directo del entorno por parte de nuestros participantes.



Con el modo cooperativo para gestionar nuestras fábricas e intercambiar conocimientos.



•El emprendimiento tomando en cuenta nuestro contexto y potencialidades productivas en armonía con el medio ambiente.



TALENTO 5: TECNICA PRODUCTIVA

HERRAMIENTA: PRACTIQUEMOS MECANICA CON “CAR MECHANIC SIMULATOR”



Captura de "Car Mechanic Simulator"

Con este enorme simulador podemos aprender, practicar y adentrarnos en el mundo de la mecánica de coches.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>



Algunos textos de mecánica.

- Videos sobre mecánica y funcionamiento de autos.
- Graficas e imágenes de mecánica.



Habilidades en la reparación de movilidades.

- Talento en gestionar emprendimiento propio de talleres y ser competitivo en el mercado..



Creando un imperio en la reparación de automóviles, atendiendo clientes y convertirnos en un gran coleccionista de coches.



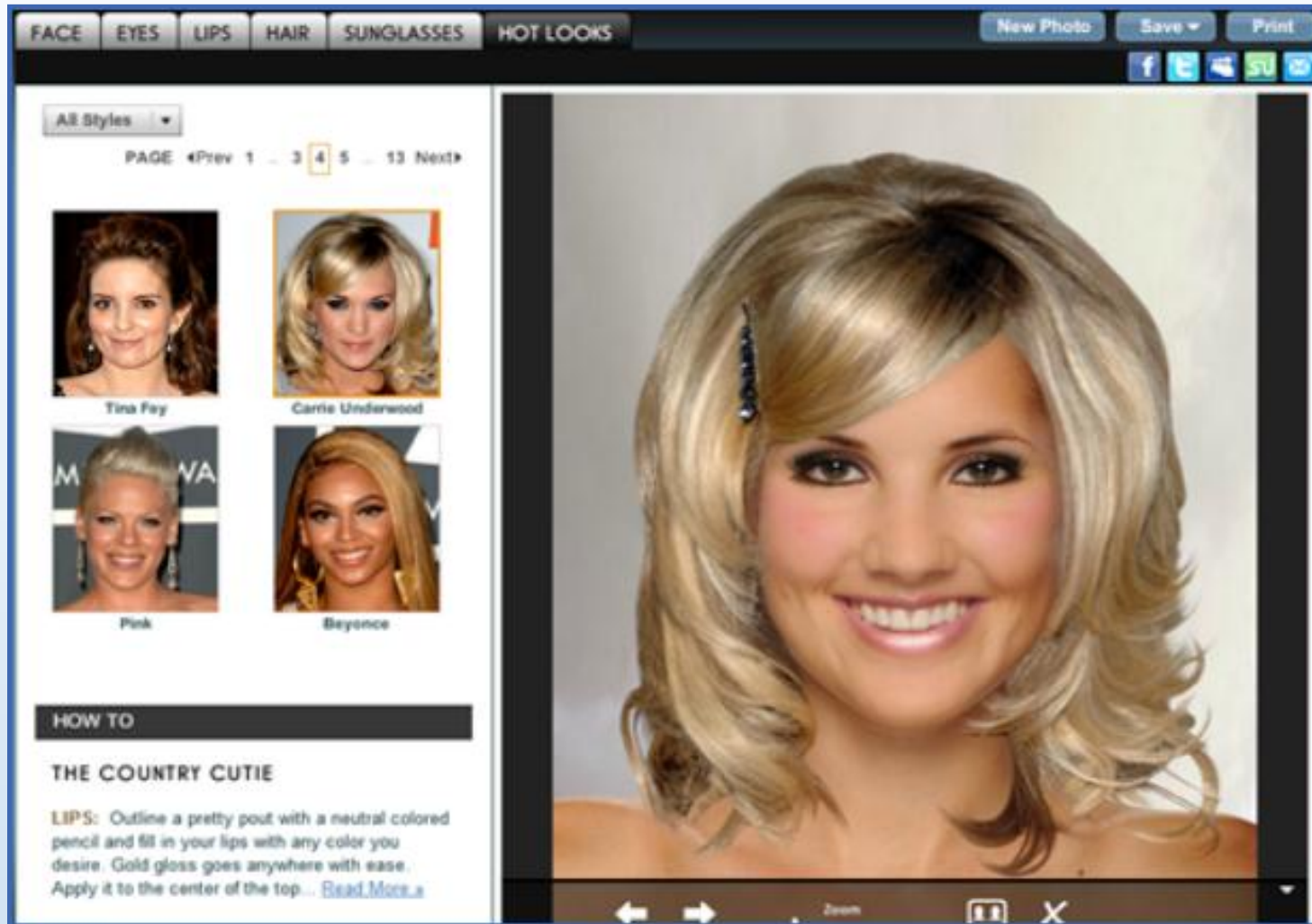
Módulos de ofimática con la herramienta propicia en mecánica automotriz o módulos de emprendimiento.

- Competencias en la reparación vehicular.



•La formación integral combinando la técnica con la tecnología aplicada al desarrollo de habilidades con conocimientos amplios sobre una especialidad.

HERRAMIENTA: TU PROPIO SALON DE BELLEZA CON "JKIWI"



Captura de "JKiwi"

Un software sencillo donde podremos subir nuestras propias fotos y poder experimentar con los distintos peinados, maquillaje y todo lo que conlleva un salón de belleza.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>



Métodos como el dibujo en fotografías para realizar cambios de estilos de salones de belleza.



La creatividad en nuestro emprendimiento en la especialidad del estilismo.
•Talento en la belleza integral.



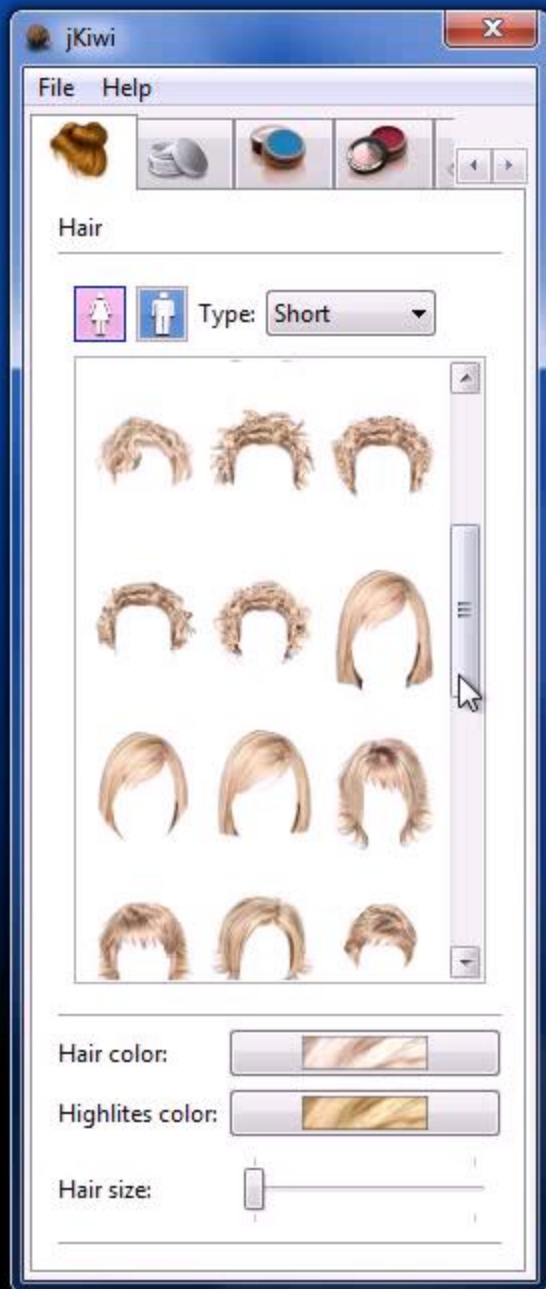
Con el software que nos permite utilizar nuestras fotos para lograr cambiar nuestro look de manera virtual antes de la parte práctica con una gran variedad de opciones.



Creando estilos únicos para cada tipo de persona, y lograr utilizar el software de manera continua en nuestro emprendimiento en el área de servicios.



•La manera de competir en el ámbito laboral más propiamente en el área estética y de salud logrando potenciar el campo técnico ofreciendo alternativas diferentes a nuestra comunidad.



HERRAMIENTA: ENSAMBLAJE DE PC CON "IT ESSENTIALS VIRTUAL DESKTOP"



Un extraordinario simulador de ensamblaje de computadoras de escritorio donde podemos explorar cada mínima pieza de una Pc y poder leer las especificaciones y adentrarnos en el desarrollo de ensamblaje.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>

Captura de "PC"

HERRAMIENTA: ENSAMBLAJE DE LAPTOP CON "IT ESSENTIALS VIRTUAL LAPTOP"



Simulador de ensamblaje de Laptops con la seguridad de no dañar ningún dispositivo de este delicado aparato y poder revisar cada elemento con una guía didáctica.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>

Captura de "Virtual Laptop"



Textos y gráficos que capacitan en ensamblaje de pcs y laptops.
•Métodos introductorios al ensamblaje de computadoras.



Capacidades motrices y prácticas en la especialidad de mantenimiento y ensamblaje de computadoras.
•Eficacia y rapidez al momento de ensamblar computadoras y capacidad de ensamble de laptops, cuya habilidad es escasa en la comunidad.



Con un simulador que nos logra capacitar en la teoría y manejo cada dispositivo con la seguridad de no dañar nada físico otorgando la confianza necesaria a cada participante/estudiante para adentrarse paso a paso en la práctica..



Con un instrumento tecnológico podemos lograr crear una nueva herramienta basada en los “paso a paso” para ensamblar computadoras de forma física.



•La seguridad industrial y de taller mediante el proceso de ensamblaje de computadoras ofreciendo garantías físicas y también seguridad de materiales.

Simulador interactivo de ensamblaje de PC 3D



IT Essentials Virtual Desktop

Help ?

WELCOME TO IT ESSENTIALS VIRTUAL DESKTOP

SKIP X

Our Virtual Desktop enables you to learn the steps required to assemble a desktop computer, explore the components and test your knowledge.

If this is your first time, please take a moment to walk through the key features of the Virtual Desktop. This tutorial is always available by pressing Help in the upper right hand corner.



IT Essentials Virtual Desktop

help ?

LEARN

POWER SUPPLY

MOTHERBOARD

The motherboard is the main printed circuit board that connects all the components of the computer. On the motherboard, you will work with the following components:

- CPU
- Thermal compound
- CPU heat sink/fan assembly
- RAM module (2)
- Motherboard

[Show Instructions](#)

ADAPTER CARDS

INTERNAL DRIVES

DRIVES IN EXTERNAL BAYS

INTERNAL CABLES

EXTERNAL CABLES

TEST

EXPLORE



ANTISTATIC MAT





IT Essentials Virtual Laptop

Help ?

LEARN

UNDERSIDE LAYER

TOP & SIDES LAYER

DOCKING STATION LAYER

EXTERNAL CABLES LAYER

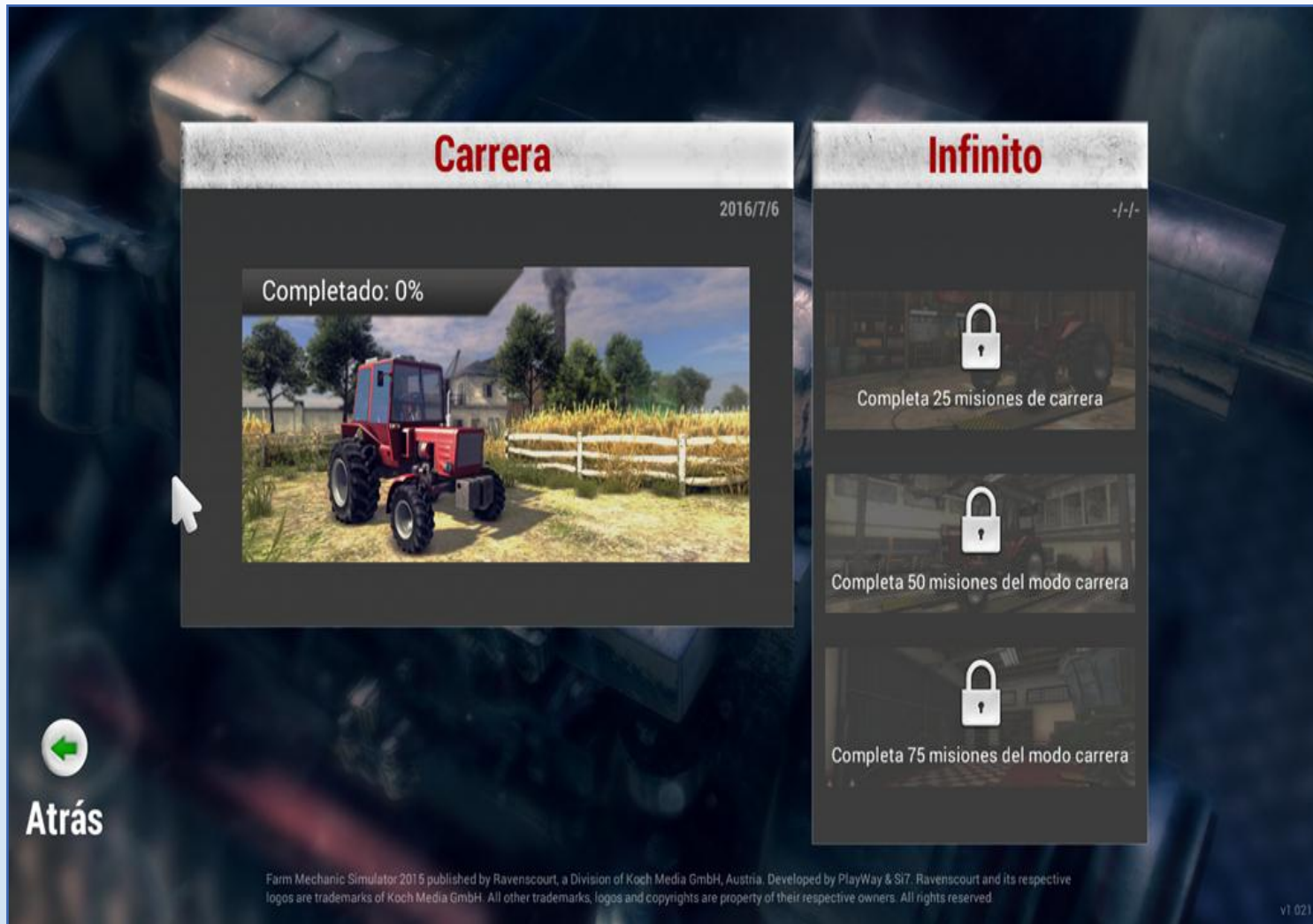
LOADING DATA

ANTISTATIC MAT

TEST

EXPLORE

HERRAMIENTA: TRANSFORMATE EN UN MECANICO DE MAQUINARIA AGRICOLA CON “FARM MECHANIC SIMULATOR”



Un potente simulador de mecánica especializado en vehículos de granjas que nos permite aprender y desarrollar habilidades de mecánica.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>

Captura de "Farm Mechanic Simulator"



Herramientas e instrumentos para conocer a fondo la mecánica de maquinaria agrícola.

- Gráficos y diseños en 2D.



Fortalecemos habilidades de mecánica automotriz para lograr establecer el talento en la maquinaria agrícola.

- La producción de nuestros emprendimientos agrícolas de nuestras regiones.



Mediante una nueva y divertida forma de reforzar nuestros conocimientos de mecánica.

- Jugando y compitiendo sobre la reparación de maquinaria agrícola.



Realizando diseños de la maquinaria agrícola.

- Crear esquemas sistémicos sobre la reparación de maquinaria agrícola.



- Contextualizando nuestra maquinaria agrícola regional y estableciendo el enlace de saberes y conocimientos.

HERRAMIENTA: OPERA MAQUINARIA PESADA CON “CONSTRUCTION MACHINES SIMULATOR”



Captura de "Construction Machines Simulator"

Un juego muy didáctico donde podemos construir bajo contrato desde el comienzo hasta operar maquinaria pesada.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>



Simuladores sencillos sobre maquinaria pesada.



La atención, la seguridad, reflejos visuales y mecánica básica.

- Habilidades motrices y comprensión del entorno.



Conviértete en el jefe de una compañía de construcción y demuele casas antiguas, aplana el suelo, rellena cimientos con cemento y crea nueva arquitectura.



Nuevas formas de conducción de maquinaria estableciendo el talento personal y el trabajo en equipo de manera eficaz.



- El momento metodológico de la práctica logrando que los saberes se complementen con los conocimientos realizando actividades que refuercen la practica como transformación de habilidades.

HERRAMIENTA: PONTE EN LA PIEL DE UN GRANJERO CON "FARMING SIMULATOR"



Captura de "Farming Simulator 13"

Cuidado de animales, cosechas, ventas... Tendrás que gestionar y ampliar tu propia granja en un mundo enorme y totalmente nuevo.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>



S

Libros de textos y documentos que nos brindan información teórica del cuidado de una granja.



A

La atención, la seguridad, reflejos visuales y mecánica básica.

- El interés en la administración de granjas que pueden ser contextualizadas.



M

Un nuevo escenario aportando cientos de nuevas hectáreas al mundo abierto de Farming Simulator. Este nuevo mapa, lleno de detalles y efectos visuales, incluye gráficos mejorados y nuevos paisajes que crean una atmósfera visual aún más realista.



I

Ofreciendo maquinaria herramienta que puede que no tengan nuestros centros educativos y ofrecer a los participantes una vivida forma de representar granjas y apoyar al are de agricultura.



R

- Los módulos de ofimática para muchas de las especialidades que tengan que ofrecer cuidado de animales, administración y mejora de granjas y conducción de vehículos.

HERRAMIENTA: CONSTRUCCIONES CIVILES CON “CONSTRUCTION SIMULATOR”



Un gran simulador donde podremos administrar construcciones civiles y operar maquina y operativizar el talento humano.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>

Captura de "Construction Simulator Gold"



Videos de construcción.

- Textos sobre construcciones en las ciudades.



La creatividad y pensamiento lógico.

- Habilidades en ingeniería básica y avanzada.



Con el software más completo y divertido para lograr que nuestros participantes se adentren en el mundo de las construcciones civiles de la manera más realista y segura.



Construyendo infraestructuras nuevas e innovadoras donde se puede implementarlas de manera física en maquetas para ferias productivas.



•El momento metodológico de la producción ofreciendo la toma de decisiones final como una transformación de conocimientos valorando el desarrollo cognitivo.





TALENTO 6: EVALUACION ANDRAGOGICA

P15

A B C D E F G H I J K

1 **PORTADA - REGISTRO HUMANISTICA**

2

3

4

5 VISITA: <http://profesamir.wix.com/profesamir>

6

7

8

9 **DATOS**

10

11

12

13

14

15

16 **PRIMER MODULO**

17

18

19 HETERO - EVALUACION

20 AUTO - EVALUACION

21

22 REGISTRO PROVISIONAL

23 REGISTRO NIVELACION

24

25

26 REGISTRO FINAL

27

28 **SEGUNDO MODULO**

29

30

31 **REGISTRO SEMESTRAL**

32

33

Captura de "Registros 2.0"

Registros de evaluación para Educación Alternativa en Primaria, Secundaria y Técnica; creadas en Excel de uso sencillo e intuitivo, también con tutoriales sobre el diseño.

Descárgalo de:

<http://profesamir.wix.com/profesamir>



Los registros usuales escritos.

- Cuadernos de anotaciones..



Eficiencia al presentar registros de heteroevaluación y autoevaluación.

- Las capacidades de razonamiento de participantes y facilitadores.



A los participantes/estudiantes mediante los métodos de evaluación.

- A los facilitadores logrando que los registros de calificaciones no sean un trabajo tedioso ni largo.



La rapidez al momento de evaluar y hacer conocer a nuestros estudiantes los resultados.

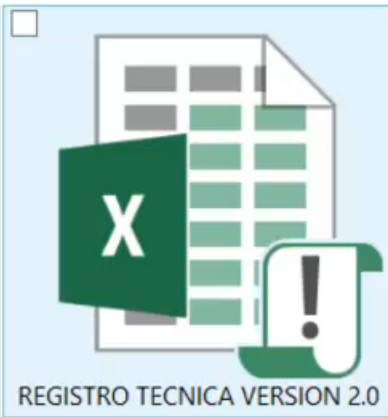
- Creación de nuevos y más avanzados registros en base a los requerimientos de nuestros centros de educación alternativa.



•Autoevaluaciones, reflexiones guiadas de aprendizaje, hacer los pensamientos visibles, evaluación constante y participativa.

- Calificación transparente

- Favoritos
 - Descargas
 - Escritorio
 - Sitios recientes
- Grupo en el hogar
- Este equipo
 - Descargas
 - Documentos
 - Escritorio
 - Imágenes
 - Música
 - Videos
 - Sistema (C:)
 - Programas (D:)
 - Documentos (E:)
- Red



*Muchas
gracias por
su atención*