

RECURSOS EDUCATIVOS



2017
2018

aulatek 

aulamOB 

muro

suministros
escolares y oficina



Reimaginando el papel de la tecnología en la educación

En apenas unos años se ha producido un cambio vertiginoso en aspectos fundamentales del panorama de las tecnologías educativas. Estos cambios incluyen el número de escuelas que tienen acceso a internet en sus aulas, los tipos y menor coste de las tecnologías disponibles para las escuelas, la evolución en el enfoque de los educadores en la adquisición de soluciones de tecnología avanzada, así como un mayor énfasis en la ciudadanía digital, el número creciente de investigaciones sobre el uso de la tecnología por parte de los alumnos más jóvenes y un mayor énfasis en *formar a los educadores para que lideren con tecnología antes de que ésta llegue al aula*.

Ahora son más evidentes que nunca los esfuerzos que los educadores realizan para asumir el papel de innovadores reflexivos que trabajan en colaboración, entre ellos y con sus estudiantes, para explorar nuevos modelos educativos, nuevos entornos de aprendizaje digital y nuevos enfoques de trabajo. *Compartir es esencial si se quiere que la tecnología sea una herramienta eficaz para transformar el aprendizaje*.



La tecnología como herramienta para potenciar el aprendizaje mediante la involucración.

Para tener éxito en la vida diaria e integrarse en un entorno laboral global, los estudiantes necesitan caminos para adquirir conocimientos y crear lazos significativos con sus compañeros y mentores. Este viaje comienza con una base de conocimientos y habilidades que pueden ser aumentados y mejorados a lo largo de sus vidas. Afortunadamente, los avances en las ciencias del aprendizaje han proporcionado nuevos conocimientos sobre cómo la gente aprende. La tecnología es una poderosa herramienta para reinventar las experiencias de aprendizaje sobre la base de esas ideas. Históricamente, las oportunidades educativas de un alumno han estado limitadas por los recursos disponibles dentro de las paredes de una escuela. *El aprendizaje basado en la tecnología permite a los estudiantes aprovechar los recursos y la experiencia de cualquier lugar del mundo, empezando por sus propias comunidades*.

Estas oportunidades amplían las posibilidades de crecimiento de todos los estudiantes y brindan a los estudiantes históricamente desfavorecidos mayor igualdad de acceso a materiales de aprendizaje de alta calidad, experiencia y aprendizaje personalizado.

Lo que los estudiantes necesitan aprender

Para seguir siendo competitivos a nivel mundial y desarrollar ciudadanos comprometidos, las escuelas deben armonizar las competencias del siglo XXI a lo largo de la experiencia de aprendizaje. Estas incluyen *el desarrollo del pensamiento crítico, la resolución de problemas complejos, la colaboración, y la inclusión de la comunicación multimedia en la enseñanza de las materias académicas tradicionales*. Además, los estudiantes deben tener la oportunidad de desarrollar un sentido de autonomía en su aprendizaje y la creencia de que son capaces de tener éxito, tanto en la escuela como en la vida. Más allá de estas competencias esenciales académicas básicas, existe un creciente número de educadores que cree en la importancia de las competencias no cognitivas en su relación con el éxito académico. Las competencias no cognitivas incluyen la gestión exitosa de tareas tales como la creación de relaciones y la solución de problemas cotidianos. También incluyen el desarrollo de la autoconciencia, el control de la impulsividad, la función ejecutiva, el trabajo cooperativo y el cuidado de uno mismo y de los demás.



La tecnología es una poderosa herramienta para transformar el aprendizaje. Puede ayudar a afirmar y promover las relaciones entre educadores y estudiantes, reinventar los enfoques de aprendizaje y colaboración, reducir las brechas históricas de igualdad y accesibilidad y adaptar las experiencias de aprendizaje para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes.

Las escuelas, institutos y universidades deben ser incubadoras de exploración e invención. Los educadores deben ser colaboradores en el aprendizaje, buscar nuevos conocimientos y adquirir constantemente nuevas habilidades junto con sus estudiantes. Los líderes de la educación deben establecer una visión para crear experiencias de aprendizaje que proporcionen las herramientas y apoyos adecuados para que todos los estudiantes prosperen. *La tecnología puede acelerar, amplificar y ampliar el impacto de prácticas de enseñanza eficaces*.

Para que estos cambios sistémicos en el aprendizaje y la enseñanza se lleven a cabo, los educadores deben desarrollar una visión compartida de cómo la tecnología puede satisfacer las necesidades de todos los estudiantes. El aprendizaje, la educación y la evaluación que la tecnología permite requieren una infraestructura robusta. Los elementos clave de esta infraestructura incluyen conectividad a internet y dispositivos que estén disponibles para profesores y estudiantes cuando los necesitan.



tiggly

Conectando el juego físico con el aprendizaje digital

El juego físico es una parte integral del desarrollo de los niños y las aplicaciones bien diseñadas mejoran la experiencia de aprendizaje de los niños. Los sistemas de aprendizaje de Tiggly se basan en estos dos conceptos.

El objetivo de Tiggly es aunar los beneficios educativos del juego físico tradicional, compuesto por elementos manipulativos, con el mundo interactivo de las tablets,

que ya es una herramienta importante para el aprendizaje, el desarrollo y el juego de los niños, así como un elemento básico en las aulas de todo el mundo.

Tiggly proporciona una experiencia positiva que permite a los educadores unir el deseo natural de los niños de participar en juegos físicos con el potencial de aprendizaje de los juegos digitales.

La ruta de aprendizaje con Tiggly



¿Cómo funciona?



Los elementos manipulativos de Tiggly son fáciles de usar, basta con tocar la pantalla con su base y ver como las aplicaciones reaccionan en tiempo real. Además, son suaves y seguros para los niños y las tablets. No requieren baterías, bluetooth o wifi.



tigglyshapes



El Sistema de Aprendizaje Tiggly Shapes incluye 4 juguetes de formas y 4 aplicaciones de aprendizaje compatibles (descarga gratuita). Tiggly Shapes está diseñado para ayudar a los niños a aprender sobre formas y conceptos de geometría fundamental, mejorar sus habilidades de lenguaje, desarrollar habilidades motoras, habilidades espaciales y creatividad.

Las 4 aplicaciones de Tiggly Shapes están disponibles en 11 idiomas y son compatibles con todas las generaciones de iPad (excluyendo iPad1), iPad Pro, iPad Air y iPad mini además de los principales dispositivos Android (Samsung, Kindle y Kurio) y las pantallas táctiles Chromebook de los principales fabricantes.



Beneficios para el proceso de aprendizaje

	2 años	3 años	4 años	5 años
Aprendizaje				
Habilidades físicas motoras				
Reconocimiento de formas				
Coordinación mano-ojo				
Alfabetización temprana				
Razonamiento				
Orientación espacial				
Pensamiento flexible				
Metacognición				
Creatividad				
Preguntarse y si...?				
Juego de roles				
Cuenta cuentos				



Tiggly Safari
Reconocimiento de formas



Tiggly Stamp
Cuenta cuentos



Tiggly Draw
Creatividad



Tiggly Shapes's Got Talent
Propiedades de las formas



tiggly math blocks



Tiggly Cartoons
Contar

Tiggly Chef Addition
Sumar

Tiggly Adventure
Enumerar

Tiggly Chef Subtraction
Restar

El Sistema de Aprendizaje Tiggly Math Blocks incluye 5 juguetes matemáticos y 4 aplicaciones de aprendizaje (descarga gratuita) compatibles con el popular personaje Tiggly Chef. Inspirado en las clásicas barras de Cuisenaire, Tiggly Math está diseñado para ayudar a los niños a contar, sumar, restar, enumerar y ejercitar el sentido numérico.

Las 4 aplicaciones de Tiggly Math están disponibles en 11 idiomas (Tiggly Chef Subtraction solo en Inglés) y son compatibles con todas las generaciones de iPad (excluyendo iPad1), iPad Pro, iPad Air y iPad mini además de los principales dispositivos Android (Samsung, Kindle y Kurio) y las pantallas táctiles Chromebook de los principales fabricantes.

Beneficios para el proceso de aprendizaje

	3 años	4 años	5 años	6 años	7 años
Aprendizaje					
Contar	■	■	■		
Sumar			■	■	■
Restar			■	■	■
Sentido numérico	■	■	■	■	■
Razonamiento					
Resolución de problemas			■	■	■
Habilidades de función ejecutiva			■	■	■
Pensamiento flexible			■	■	■
Creatividad					
Preguntarse ¿y si...?			■	■	■
Juego de roles			■	■	■
Cuenta cuentos			■	■	■



tiggly words



Tiggly Doctor
Vocales cortas y largas

Tiggly Submarine
Patrones ortográficos

Tiggly Story Maker
Desarrollo de palabras

Sesame Street Alphabet Kitchen
Desarrollo de vocabulario

El Sistema de Aprendizaje Tiggly Words incluye 5 juguetes de vocales y 4 aplicaciones de aprendizaje compatibles (descarga gratuita) incluyendo la popular aplicación de cocina de alfabeto de Barrio Sésamo. Tiggly Words está diseñado para ayudar a los niños a mejorar sus habilidades literarias y a convertirse en mejores lectores, oyentes y habladores.

Las 4 aplicaciones de Tiggly Words son compatibles con todas las generaciones de iPad (excluyendo iPad1), iPad Pro, iPad Air y iPad mini además de los principales dispositivos Android (Samsung, Kindle y Kurio) y las pantallas táctiles Chromebook de los principales fabricantes.

Beneficios para el proceso de aprendizaje

	3 años	4 años	5 años	6 años	7 años
Aprendizaje					
Vocales	■	■	■	■	■
Fonemas	■	■	■	■	■
Nombres y Verbos			■	■	■
Creación de palabras			■	■	■
Vocabulario	■	■	■	■	■
Razonamiento					
Memorización	■	■	■	■	■
Resolución de problemas			■	■	■
Patrones ortográficos			■	■	■
Creatividad					
Preguntarse ¿y si...?			■	■	■
Juego de roles			■	■	■
Cuenta cuentos			■	■	■





HUE™ HD Pro

La cámara HUE HD Pro es un dispositivo portátil y ligero. Se ofrece en una variedad de colores: rojo, verde, azul y negro. Con una estética muy acertada, HUE HD Pro es mucho más que una cámara atractiva. Es una cámara USB que proporciona capacidades excepcionales de visualización para crear interesantes proyectos.

HUE HD Pro es un dispositivo Plug&Play de uso múltiple capaz de capturar y grabar cualquier tipo de actividad en el aula. Además, escanea documentos A4 para que puedan ser proyectados en un monitor de gran formato o una pizarra.

Incluye su propio software, HUE Intuition, que permite acceder fácilmente a todas las funciones y características de la cámara.

Diseño

HUE HD Pro incorpora un anillo de enfoque que puede ser operado manualmente y está equipado con un micrófono. Su cuello flexible se puede desconectar de la base cuando la cámara se conecta a un ordenador. Esto permite que la cámara se utilice como webcam para aplicaciones de chat como Skype. Incorpora cuatro luces LED por si la cámara se utiliza en entornos poco iluminados.

La cámara tiene la capacidad de corregir la iluminación en tiempo real, evitando que la imagen se sobreexponga o subexponga debido al cambio de iluminación. También incluye capacidad de reducción de ruido para una mejor grabación de audio.

HUE HD Pro está construida para soportar el desgaste diario del uso en el aula, siendo la alternativa asequible frente a otras tecnologías de grabación/proyección.

Usabilidad

HUE HD Pro es fácil de instalar y usar gracias a su software intuitivo, de instalación rápida y sencilla. Con el software se puede grabar fácilmente videos con sonido de calidad y guardarlos en un disco duro local, adjuntarlos a un correo electrónico o subirlos a YouTube.

HUE HD Pro permite trabajar con imágenes en una variedad de formatos diferentes tales como GIF, JPG, BMP y PNG. Se pueden hacer anotaciones sobre imágenes, capturar instantáneas y trabajar con múltiples imágenes simultáneamente. HUE HD Pro es una excelente herramienta para compartir y colaborar en proyectos interactivos.

El diseño de cuello de cisne de HUE HD Pro permite que la cámara se utilice también para proyectos científicos. Ajustando el cuello de cisne, se puede usar como un microscopio básico que permite ver objetos como embriones, huevos de peces y otros organismos.

Conectada a un ordenador HUE HD Pro se puede usar para participar en chats de video con otras escuelas.

HUE HD Pro se ha convertido en una opción muy popular entre muchos profesores debido a su funcionalidad versátil, como la capacidad de mostrar fácilmente un proyecto científico o capturar instantáneas de proyectos estudiantiles. También se puede usar HUE HD Pro para grabar una lección o un experimento en el aula y luego reproducirlo para reforzar el aprendizaje.

HUE HD Pro también se puede utilizar para capturar imágenes en time lapse para crear líneas de tiempo. Esto ayuda a los estudiantes a entender fácilmente una cadena de eventos.



ANIMATION

HUE™ Animation Studio

Si tus alumnos acaban de ver la última película de animación y quieren comenzar con su pequeño proyecto de animación, entonces la clave para mantener y canalizar ese entusiasmo es ayudarles a obtener resultados lo más rápido posible, mientras se divierten mucho.



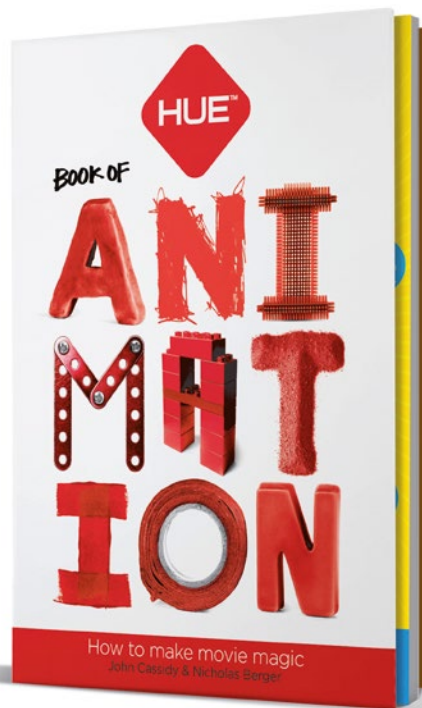
Un montón de equipo complicado o largas instrucciones no van a ayudar.

En este sentido, un software de animación puede ser una gran herramienta para que tus alumnos hagan su primer video de animación.

Lo primero que notarás sobre HUE ANIMATION STUDIO es que *es un paquete todo en uno que proporciona a tus alumnos todo lo que necesitan para crear su primera animación.*

No hay nada peor que emocionarse al iniciar un pequeño proyecto y darse cuenta de que falta una pieza importante de equipo o software. Es como comprar un juguete y darse cuenta cuando se llega a casa de que las baterías no están incluidas. No existe este problema con HUE ANIMATION STUDIO.

El mayor beneficio del paquete HUE ANIMATION STUDIO es lo fácil que es de configurar y usar. El software es fácil de descargar e instalar y muy intuitivo.

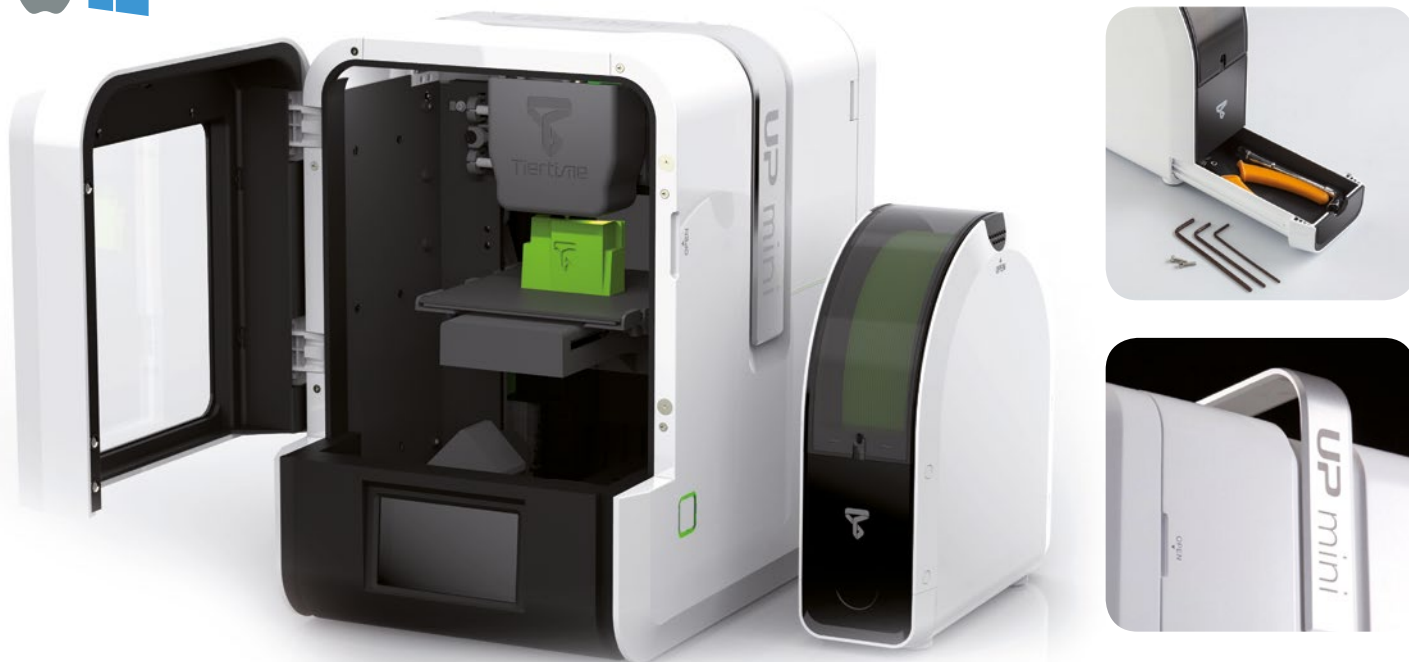


Básicamente se puede animar cualquier cosa que se quiera, ya sea el juguete favorito, un modelo de plastilina o incluso a ti mismo. También se puede usar para hacer animaciones tradicionales en las que dibujas imágenes individuales en hojas de papel y luego las capturas todas usando la cámara HUE HD PRO.

La función Onion Skinning o "Piel de Cebolla" permite ver los fotogramas anteriores al que se tiene en pantalla, por lo que es mucho más fácil mantener el flujo de la animación, sobre todo si se tiene que hacer un descanso por cualquier motivo. También se pueden agregar títulos y texto a las animaciones.

HUE ANIMATION STUDIO es una herramienta fantástica para cualquier niño o joven que desee iniciarse en el mundo de la animación y disfrutar haciéndolo.





Impresión 3D

Con la impresora 3D UP MINI 2 imagina, modela e imprime lo que quieras en tu aula.

Una herramienta increíble para despertar la imaginación de toda la clase. La impresora UP MINI 2 es ideal para los educadores que quieren iniciarse en la impresión 3D en poco tiempo. Un nuevo y elegante diseño lleno de prestaciones innovadoras, una máquina versátil, apta para cualquier persona, en cualquier lugar que ofrece rendimiento profesional a precio de impresora doméstica.

La impresora 3D UP MINI 2 pone especial énfasis en la seguridad. Su diseño cerrado con puerta transparente y luz interior impide

Grosor de capa hasta 0,15 mm mínimo

Detección automática de altura de boquilla

Pantalla táctil

Filtro de aire HEPA incorporado



que se produzcan accidentes. El filtro de aire HEPA evita los gases nocivos y el asa de aluminio permite un rápido y fácil transporte, y su soporte externo para bobinas de filamento y herramientas hace fácil el cambio de filamentos. Llega la nueva revolución de la impresión 3D al aula.

Escaner 3D

ESCÁNER 3D PRO es el primer escáner 3D realmente asequible pensado para múltiples aplicaciones. Ponemos a tu disposición la tecnología más avanzada en escaneo 3D.

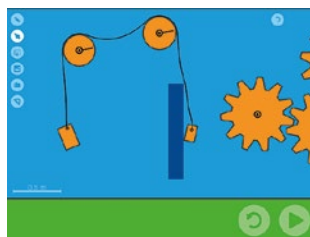
Descubre las posibilidades del mundo 3D con el ESCÁNER 3D PRO y la impresora 3D UP MINI 2. Agiliza tu proceso de trabajo y convierte en archivos tridimensionales maquetas, piezas fabricadas o cualquier objeto que necesites. Modifícalo, ajústalo e imprímelo, todo en tu aula y de forma rápida y sencilla.



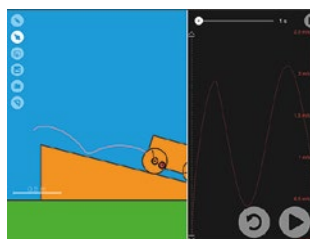
Fizika

Fizika simula y modela los procesos físicos de una manera colorida, lúdica e interactiva. Utiliza los objetos precargados o simplemente dibuja en la pantalla para crear escenas y experimentos con facilidad y presiona el botón de reproducción para ponerlo en movimiento, igual que en el mundo real.

Cambia las propiedades de los objetos o del entorno para alterar la realidad. Experimenta la física de una manera totalmente nueva y analiza los procesos con la solución gráfica en vivo de Fizika. Juega a la física con el modo de juego de Fizika o crea un desafío para otros usuarios. Fizika ofrece una experiencia de usuario simple y emocionante y elementos de juego para el aprendizaje divertido y la comprensión del mundo que nos rodea. Fizika ofrece una experiencia inigualable para aprender y enseñar física en dispositivos con pantalla táctil: Monitores táctiles o tablets.



Simulación avanzada de física en tiempo real



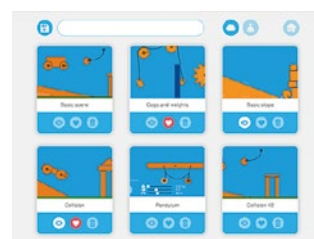
Gráficas en vivo



Modificación de parámetros en tiempo real



Medidas y acotaciones

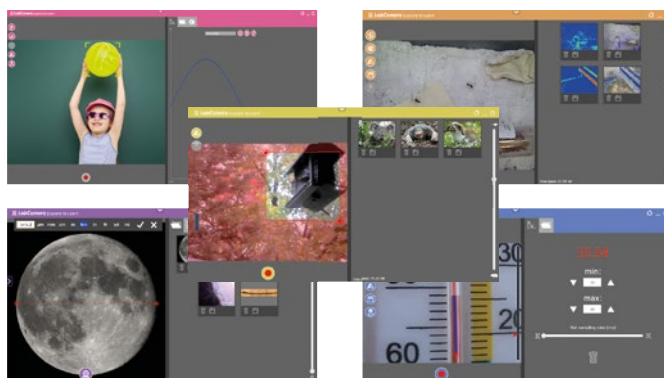


Base de datos curricular on-line

LabCamera

LabCamera es el laboratorio virtual de exploración y registro de datos de ciencias basado en webcam para la educación STEM.

LabCamera permite a los estudiantes y profesores realizar observaciones y mediciones científicas sustanciales utilizando nuestro software y una sencilla webcam. La realización de experimentos de física, biología y química con LabCamera, tanto en el aula como en casa, eleva la educación en ciencias naturales a un nuevo nivel.



Time-Lapse, grabación de larga duración



Motion Cam, graba la vida de los animales



Universal Logger, registra mediciones capturando con tu cámara



Kinematics, seguimiento del desplazamiento



Microscope, descubre la vida de nivel microscópico a astronómico



Pathfinder, descubre los caminos y sigue todo lo que se mueva.



Garph Challenge. Aprende a interpretar gráficas con este juego que captura y mide tus propios movimientos

aulatek

aulaMOB

muro

suministros escolares y oficina



Basilio Armendariz, 2 y 4 bajo
Apartado de Correos 57
Teléfono: 948 23 07 32
Fax: 948 23 16 74
31600 Burlada (Navarra)

Página web: www.muropapel.com - www.aulatek.es
e-mail: infor@muropapel.com - aulatek@aulatek.es



www.muropapel.com



www.aulatek.es