



UNIVERSIDAD SIGLO 21  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN  
SEMINARIO FINAL  
PLAN DE INTERVENCIÓN

TEMA: Modelo de aprendizajes innovadores.

PROYECTO: Innovando con el dispositivo móvil.

ALUMNO: Rojas, Mirta Cristina.

DNI: 22.820061

LEGAJO: VEDU06048

PROFESORA: Brocca, Débora.

FECHA DE ENTREGA: Puerto San Julián, Santa Cruz septiembre de 2020



## **INDICE**

<b>Resumen.....</b>	<b>2</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>3</b>
<b>Plan de intervención.....</b>	<b>5</b>
<b>Síntesis de la institución.....</b>	<b>7</b>
<b>Problema.....</b>	<b>16</b>
<b>Objetivos.....</b>	<b>17</b>
<b>Justificación.....</b>	<b>18</b>
<b>Marco teórico.....</b>	<b>20</b>
<b>Plan de trabajo.....</b>	<b>31</b>
Primera actividad.....	34
Segunda actividad.....	39
Tercera actividad.....	44
Cuarta actividad.....	48
Quinta actividad.....	52
Sexta actividad.....	56
<b>Diagrama de Gantt.....</b>	<b>59</b>
<b>Recursos.....</b>	<b>59</b>
<b>Presupuesto.....</b>	<b>60</b>
<b>Resultados esperados.....</b>	<b>62</b>
<b>Conclusión.....</b>	<b>63</b>
<b>Referencia.....</b>	<b>65</b>
<b>Anexo.....</b>	<b>67</b>

## **RESUMEN**

Con el avance de la tecnología, surgieron nuevos hábitos, costumbres; una nueva forma de comunicación y socialización y un nuevo modelo de educación. Los especialistas en educación y los defensores de las TIC, promocionan propiciar el uso de las herramientas tecnológicas; en esta oportunidad el Plan de Intervención trae consigo una herramienta de innovación, para fortalecer habilidades y destrezas en el uso del dispositivo móvil, como herramienta tecnológica y complementaria a los contenidos curriculares de 5° año de la Orientación Turismo. La App Canva como aplicación visual y de diseño con sus múltiples plantillas prediseñadas será quien interactúe junto a estos nativos digitales, para que se involucren, con su imaginación y creatividad potenciando momentos de aprendizaje participativo, colaborativo y trascendiendo el aula con sus actividades integradas y reivindicando instancias de innovación que esta institución había obtenido en algún momento, La apropiación de estas herramientas, fortalecerá procesos de aprendizaje ligero, manejo de las TIC, exploración reflexiva y crítica, materializando logros viables y significativos en el proceso enseñanza-aprendizaje.

**TIC -Innovación- Dispositivo móvil**

## INTRODUCCIÓN

¿Será posible el uso del aparato móvil como herramienta complementaria?

Los defensores de las TIC sugieren su uso. Es un aparato móvil, de uso personal, de fácil portabilidad con el cual los jóvenes de hoy como nativos digitales están muy familiarizados con su obstinada o permanente conectividad.

Innovando con el aparato móvil, es una propuesta que transforma el aprendizaje y el saber en el deseo de aprender, potenciando y transformando esta manera de apropiarse del conocimiento e induciendo a nuevos paradigmas educativos.

La institución a forjado elocuentes momentos con las TIC y los potentes resultados quedaron acuñados en toda la comunidad educativa, como también el preceper Programa Conectar Igualdad, que las políticas de turno se responsabilizaron en extinguirlo, precarizando el sistema educativo y sembrando caminos de inequidad.

Retomar experiencias de innovación con el Plan de Intervención, iniciara un desafío que proveerá oportunidad reciproca de aprendizaje, potenciando capacidades y llevando a la práctica un aprendizaje ubicuo que brindara oportunidad de, fijar, continuar, profundizar y revisar contenidos.

La temática de Modelos de aprendizaje innovadores, en corto plazo generara espacios para fortalecer habilidades y destrezas, dando

continuidad al trabajo con las TIC, proporcionando un aporte a la igualdad y equidad, enmarcada en el Artículo 4º de la Ley de Educación Nacional 26.206. Resolvería problemáticas como, falta de recursos, escasa incorporación de las nuevas tecnologías, colaborando también con los criterios de evaluación y las prioridades pedagógicas de la institución.

Si bien uno de los condicionamientos es la falta de internet en dicho ámbito educativo; razón por la cual se darán explicaciones en el aula de la aplicación a usar con videos, carteles, afiches...se compartirá material informativo y digital a través del uso de herramientas sincrónicas y asincrónicas, también para la ejecución, devolución y lectura de las actividades concluidas. Este aparato móvil se convertirá en un puente, trascendiendo el aula y propiciando condiciones de aprendizaje, que seguramente impactara de manera positiva en las clases, logrando un buen uso por parte de los estudiantes de 5º año de la Orientación de Turismo. Como dice la autora (Ricoy et al., 2010): “Alcanzando a ser constructores, actores y no mero navegantes, observadores o lectores.” (págs. 201-202)

## PLAN DE INTERVENCION

### **LINEA TEMATICA:** Modelo de aprendizajes innovadores.

Por modelo de Aprendizaje innovador se entiende aquella herramienta o recurso valioso e importante para lograr en los educandos el desarrollo y la adquisición de saberes significativos; colaborando también con uno de los objetivos de igualdad y equidad, enmarcada en la *Ley de Educación Nacional* como uno de los objetivos prioritarios de la Educación.

Hoy las *TIC* están inmersas de manera cotidiana en nuestra sociedad y en los distintos ámbitos, el uso constante, su relación y exploración han llevado a romper el aprendizaje estructurado, ya que el niño y adolescente, como nativos digitales, pueden aprender en cualquier momento y en cualquier lugar. Para fundamentar la elección de la línea temática elegida extraigo un recorte de la entrevista en donde la Ex directora del Instituto IPM N°193 manifiesta que: “*La educación necesita una renovación.*”

Hace un tiempo la Institución seleccionada se vio beneficiada, a través de la implementación de diferentes Programas y Proyectos, forjando de este modo momentos muy significativos y enriquecedores para toda la comunidad Educativa en el trabajo de las *TIC*. De este modo pudo hacer frente, mientras

duro la implementación, a la desigualdad e inequidad que causa el vivir en este mundo globalizado.

Los docentes señalan: “*Ha sido un despropósito finalizar con el programa Conectar igualdad y el proyecto mejora, ya que contribuía significativamente a la trayectoria de los estudiantes.*” Por este motivo afirman que: “*la ausencia del programa debilita la mejora de los aprendizajes de los jóvenes, como lo expresa la directora de la institución.*”

Si bien estos Programas y Proyectos han caducado en el año 2017; considero, muy subjetivamente, que sólo a través de la Educación y con la implementación de herramientas virtuales, poniendo nuevamente ese propósito de participación y compromiso, y con un pensamiento de unidad de cambio, se logrará al fin reducir la brecha de desigualdad.

La labor educativa va mas allá del cambio de conducta, son los cimientos del cambio de paradigmas que nos trajo aparejado esta globalización, esta nueva era del conocimiento y de cambios tecnológicos. Así lo manifiesta el *filósofo Nicolás Burbules* cuando se refiere a la ***ubicuidad***:

Cada vez más personas reconocen hoy que los dispositivos manuales móviles y la persistente conectividad inalámbrica proveen oportunidades de aprendizaje a más gente, en más contextos, con costo mínimo o de forma gratuita. Esta idea del aprendizaje ubicuo significa que el aprendizaje se transforma en una proposición de cualquier



momento y en cualquier lugar y que, como resultado, los procesos de aprender están integrados más a fondo al flujo de las actividades y las relaciones diarias. (Burbules N. C., 2014, pág. 132)

El *aprendizaje innovador* será uno de los desafíos, como propuesta de cambio, potenciando capacidades, transformando el aprendizaje y el saber en el deseo de aprender con una nueva visión colaborativa. El docente debe atreverse a ser facilitador de esas herramientas, liderando en conjunto proyectos significativos y de interés, flexibilizando los recursos desde su espacio y rol de educador. Así lo sugiere con su visión de pedagogo, **Paulo Freire:**

En el círculo de cultura, en rigor, no se enseña, se aprende con “reciprocidad de conciencia”; no hay profesor, sino un coordinador, que tiene por función citar las informaciones solicitadas por los respectivos participantes y propiciar condiciones favorables a la dinámica del grupo reduciendo al mínimo su intervención directa en el curso del diálogo. (Freire, 2012, pág. 14)

## **SÍNTESIS DE LA INSTITUCIÓN**

De acuerdo al documento emitido por la Universidad Siglo XXI; La escuela I.P.M. N° 193 José María Paz se encuentra situada en la calle Vélez Sarsfield N° 647 localidad de Saldan Provincia de Córdoba. En la actualidad

funciona en su edificio propio y actualmente asisten 644 alumnos y 97 docentes distribuidos en dos turnos (mañana y tarde) con dos orientaciones: Economía y Gestión y Turismo. Su E-mail:ipm193josemariapazsaldan@gmail.com.

Con el respecto a la historia de la Institución: En 1965 nace la propuesta de tener una escuela dentro de las inmediaciones de la Localidad de Saldan, por un grupo de vecinos y representantes de la municipalidad que llevaron a cabo este proyecto de fundar una escuela secundaria.

1966. Se le solicitó al presidente del servicio Nacional de enseñanza privada la creación de un ciclo secundario pero no se obtuvo una respuesta favorable, por lo que se formó una comisión para reiterar el pedido y se procedió a adoptar el nombre del instituto, **José María Paz** en relación con el (caudillo cordobés). Si bien la comisión no tuvo resultados favorables los trámites continuaron ante la presidencia de la Nación que autorizó la participación del SNEP (Súper Intendencia Nacional de Enseñanza Privada) y ordenó la matriculación de alumnos. Así comenzó a funcionar como escuela privada en un edificio prestado por la escuela Nogal Histórico en horario vespertino. En cuanto a la conformación del cuerpo docente, se realizó una selección previa con la aclaración del carácter ad honorem y de que la remuneración estaría sometida a la aprobación del SNEP. Se nombró el primer director de la institución, quien por reiteradas ausencias y sin cumplir con sus obligaciones fue sometido a sumario administrativo. En consecuencia, se produjo la nueva designación de un director, el Sr. Jorge Sixto Alemeira, bajo cuyo mandato se logró reemplazar el Plan

CONET (Consejo Nacional de Educación Técnica) inicial por el bachiller comercial.

En 1971 se terminó de incorporar el quinto año.

En 1972 como propuesta del centro de estudiantes surgieron las competencias deportivas y los encuentros folclóricos con el fin de realizar intercambios culturales con otras instituciones.

Los ingresos de la institución se conformaban con los aportes de los padres, docentes y las ganancias de las competencias folclóricas. Con todos esos ahorros se compró el terreno (una manzana y media) para construir el edificio propio.

En 1976 ante la renuncia del director se designó a la profesora Susana Braudacco de Gadea. Durante su gestión se inició el pase de la institución al orden provincial, la cual se efectivizó con la llegada del gobernador Eduardo C. Angeloz de visita a la localidad. Pero en 1988 la escuela recién ingresó al ámbito provincial y su personal pasó a depender a DEMES (Dirección General de Educación Secundaria). Como prioridad surgió la construcción de un edificio propio el cual ingresó al presupuesto provincial de 1993.

En ese mismo año se implementó la Ley Federal de Educación N° 24195 y DEMES determinó la creación del CBU (Ciclo Básico Unificado) con tres años de duración, y del CE (Ciclo de Especialización), con orientación en Economía y Gestión de las Organizaciones, Especialidad Turismo, Hotelería y Transporte.

El PEI (Proyecto educativo Institucional) se traza alrededor de las competencias folclóricas, esto da sentido y significado histórico y su confección se debe al trabajo de toda la comunidad educativa.

**La competencia folclórica** se organizaba desde la especialidad. La convocatoria se hacía por medio de invitaciones a otras instituciones de la provincia. Con los años se complicó la realización, debido a la gran concurrencia de instituciones de todo el país, lo que hacía casi imposible que la institución se hiciera cargo de su organización y sostén. La crisis del año 2001 aceleró el proceso y la escuela abandonó la organización del evento. La institución cubre este espacio vacío con la organización del encuentro de especialidades, a donde son invitadas escuelas de la zona a exponer sus producciones en una jornada especial con diversas actividades que culminan con una peña.

1995 La escuela se traslado a sus propias instalaciones en el terreno ubicado entre las calles Suipacha, Lima Quito y Vélez Sarsfield y comenzó a funcionar en dos turnos (mañana y tarde).

Entre 1998 y 1999 se realizaron ampliaciones edilicias; oficina para dirección y secretaria, un aula para el dictado de clase, un espacio para uso múltiple y otro espacio para el gabinete de ciencias naturales.

Entre el 2001 y 2004 En principio se produjo un cambio de gestión, y además hubo una última etapa de concreción y reformas edilicias. En este mismo año se trabajo sobre la formulación del PEI con todos los integrantes de la comunidad educativa a través de un trabajo institucional donde se trabajaron aspectos estructurales, se definió el perfil del egresado dando su culminación con

la redacción de la historia de la escuela y del PEI. Ya por el 2004 se incorporo al Programa Nacional de Becas Estudiantiles que estaba dirigida a estudiantes que veían amenazada la finalización de sus estudios por motivos socioeconómicos.

2005. Se incluyó a la escuela en el **Programa Eductrade**, gracias a lo cual se obtuvo un laboratorio de informática de última generación. La propuesta era responder de forma gradual a la demanda social y educativa de formarse en el universo de las tecnologías de la información y la comunicación. Brindar equipamiento a nuestros estudiantes era un excelente punto de partida para atravesar transformaciones en el ámbito social, económico, político y cultural.

2008. La institución participó del Programa de **Mejoramiento del Sistema Educativo** (PROMSE), por lo que obtuvo equipamiento informático, elementos electrónicos y dinero para el desarrollo del proyecto institucional, en el que se incorporó la psicóloga Sandra Salguero y, más tarde, el psicólogo Darío Ceballos.

2009 La institución participó en el **proyecto de mejora del Programa Nacional de Becas Estudiantiles**, lo que permitió concretar proyectos institucionales significativos, como tutorías para acompañar la trayectoria escolar de los estudiantes. Además, se incorporó el Centros de Actividades Juveniles (CAJ), destinadas a la formación, el aprendizaje, la recreación y el desarrollo personal de los jóvenes

2010. La escuela, en el marco de la Ley Nacional de Educación N° 26.206<sup>2</sup>, (Ministerio de Educación de la Nación, 2006) la institución inicia

un proceso de reelaboración de su proyecto educativo para dar respuesta a las exigencias de una sociedad en cambio permanente.

2011. Se inició el proceso de selección de las nuevas orientaciones de la especialidad, con la realización de consultas a la comunidad educativa. Luego se abordó la construcción de acuerdos sobre la selección de contenidos, capacidades y estrategias metodológicas. También, se presentó el proyecto de convivencia de acuerdo con la resolución N° 149/10<sup>3</sup> (Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, 2011) y la continuación del proyecto de mejora.

2013. Se realizaron re funcionalizaciones de los espacios y con los ingresos de

Cooperadora, se compraron equipamientos para las aulas. Con el plan Conectar Igualdad, los estudiantes y docentes recibieron sus Netbook.

2014 Se hizo hincapié en que el equipo de gestión trabajara conjuntamente con las demás áreas del colegio, implementando los acuerdos de convivencia, como el Centro de Estudiantes y toda la comunidad educativa, para apuntar a fortalecer las trayectorias escolares.

2015 Se comenzaron a utilizar las tres nuevas aulas realizadas dos años antes, dando concreción al uso del espacio, lo que posibilitó un aumento en la matrícula.

Se retomó el proyecto de la Expo feria a cargo del Ciclo Orientado de la escuela, la cual fue organizada por los estudiantes de 6° año de las distintas

orientaciones y llevada a cabo en la plaza del pueblo para dar participación a toda la comunidad.

2016-2017 La cooperadora asume los costos de instalaciones, además, de costos derivados del mantenimiento de la escuela. Los mayores fondos de la cooperadora se obtienen con el cobro de inscripciones y, en menor medida, de los eventos, como la Fiesta Nacional del Locro y el concurso de folclore.

En febrero del 2017 la escuela se vio afectada, por la discontinuidad del trabajo de tutorías y el plan Conectar Igualdad.

El **EPAE** (Equipo Profesionales de Acompañamiento Educativo), fue establecido con mayor fuerza, fomentando el trabajo en red, con participación de actores especializados que contribuyeron a la permanencia de nuestros estudiantes en la escuela.

En la actualidad ha tomado un punto central el trabajo con Necesidades Educativas Derivadas de la Discapacidad (NEDD), enmarcado en la Ley 26.206 dispuesto por la resolución ministerial N.º 667/11<sup>4</sup> para trabajar adecuaciones en consideración de cada situación acontecida con el estudiante. (Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Secretaria de igualdad y calidad educativa s.f.)

El I.P.E.M. N° 193 **José María Paz** cuenta con instalaciones propias que se detallan a continuación:

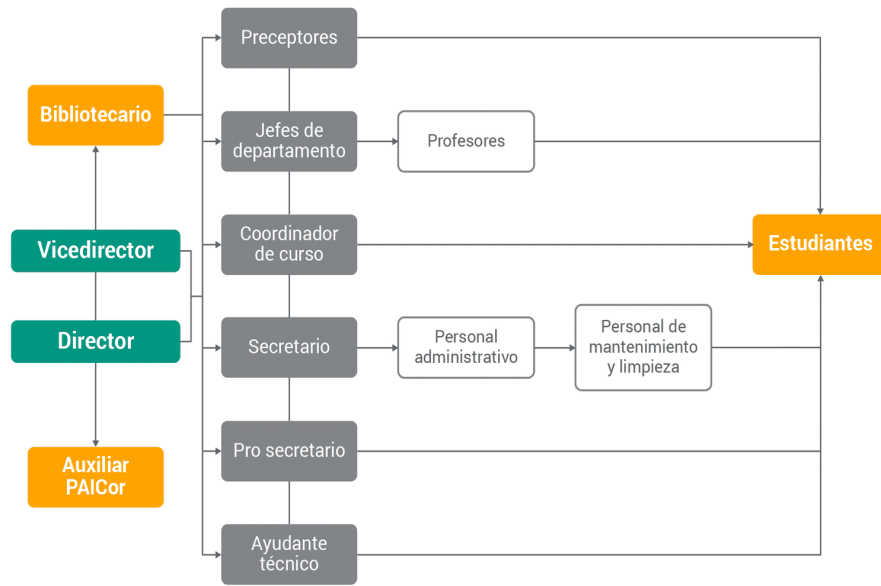
- Doce aulas
- Dos baterías de baños para estudiantes.
- Dos baños para personal docente y no docente
- Un baño para discapacitados
- Una sala dividida para Dirección, Vice dirección, Secretaría, Archivo y

#### Recepción

- Una sala multimedia
- Una sala de laboratorio informático y de Ciencias Naturales
- Una biblioteca.
- Una oficina para el coordinador de curso.
- Una sala de profesores
- Un comedor
- Una cocina
- Una sala de preceptores
- Una sala de depósito para guardar elementos de Educación
- Un patio
- Dos playones deportivos.
- Un espacio habilitado para estacionamiento

**Figura 4:** Organigrama I. P. E. M. N.º 193 José María Paz





**Figura 5: Divisiones por curso y turno**

	Turno mañana			Turno tarde	
1° año	A	B	C	A	B
2° año	A	B		A	B
3° año	A	B		A	B
4° año	A	B		A	B
5° año	A			A	B
6° año	A			A	

**Perfil del egresado:** La institución facilita en el egresado la adquisición de los saberes relevantes para la formación de un ciudadano a partir de la cultura

del aprendizaje, del esfuerzo y compromiso personal de su crecimiento y de la formación permanente en beneficio de su dignidad individual y social. Se trata de afianzar el compromiso social, la comprensión de conceptos aplicados a la vida cotidiana y sus problemáticas para que reconozcan valores universales aplicados en la realidad social y abordada de manera interdisciplinaria.

**Misión:** La escuela se crea con el objetivo de evitar la dispersión de los jóvenes que terminan la escuela primaria y emigran a Córdoba o a La Calera para continuar sus estudios y de esta manera favorecer la continuidad escolar. Además se propone formar alumnos con una salida laboral como personal de apoyo para la actividad comercial y de servicio en la localidad.

**Visión:** Favorecer la realización personal y en particular, la inserción en la vida sociocultural y en el mundo laboral, así como la continuidad de estudios superiores.

**Valores:** Tender hacia una formación integral y permanente de sus educandos, brindándoles herramientas para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas en un espacio de intercambio.

**PROBLEMA: *Discontinuidad del Plan Conectar Igualdad***

Ante la discontinuidad del Plan Conectar Igualdad, sumado a la falta de internet en la institución, surge la necesidad de una implementación gradual y programada de clases virtuales, haciendo uso del aparato móvil y explorando las diversas aplicaciones que nos brinda este recurso. De esta manera se daría continuidad al trabajo con las Tic ya que todos los docentes de la comunidad educativa señalan que ha sido un despropósito finalizar el programa Conectar Igualdad porque contribuía significativamente a la trayectoria de los estudiantes. El programa proveía de computadoras a todos los estudiantes y docentes de la institución, lo cual permitió comenzar a incorporar los equipos a las actividades áulicas. Además los docentes manifiestan que contaban con la capacitación para aprender a manejar los programas lo cual favorecía el desarrollo de secuencias didácticas. Señalan también que la usencia del programa debilita la mejora de los aprendizajes de los jóvenes.

Las herramientas virtuales y el uso del aparato móvil serán un puente para, propiciar aprendizajes significativos, entrelazar lazos de contingencia para incursionar en este mundo globalizado en cual estamos inmersos.

Desde el área curricular Turismo y Desarrollo Sustentable será una experiencia de gran relevancia y como futuros egresados con orientación en turismo poder explorar aplicaciones móviles para diversos usos y difundir el turismo del lugar.

**OBJETIVO GENERAL:**

- Generar espacio para fortalecer habilidades y destrezas en el uso del dispositivo móvil como herramienta tecnológica y complementaria a los contenidos curriculares de 5° año de la Orientación Turismo en el I.P.M. N° 193 José María Paz.

**OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

- Manejar con fluidez las diferentes utilidades que ofrece la Aplicación Canva para potenciar la creatividad..
- Emplear adecuadamente la App Canva para complementar como herramienta a los contenidos curriculares.

**JUSTIFICACIÓN**

Los progresos y avances en la historia han ido marcando un hito y revolución en distintos ámbitos, y por sobre todo en la educación. Uno de los avances, que trascendió fronteras, provocó y sigue provocando una verdadera revolución, es la “tecnología”; que ha ganado adeptos y opositores. La tecnología, junto con la globalización, trajo aparejada nuevos hábitos,

costumbres y una nueva forma de comunicación y socialización; razón por la cual demanda un nuevo modelo de educación.

Los alumnos y docentes del I.P.E.M N°193 han experimentado una faceta trascendental con las TIC; experiencia que dejó sus huellas, pero se vio afectada por la discontinuidad de los **Programa Eductrare y Plan Conectar Igualdad**.

Ante la mencionada experiencia, surge la propuesta de la línea temática **Modelos de aprendizajes innovadores**; para fortalecer habilidades y destrezas a través de herramientas virtuales, haciendo uso de aplicaciones móviles. De esta manera se daría continuidad al trabajo con las TIC (Tecnología de la información y la comunicación) y sería un aporte a la igualdad y equidad, enmarcada en el Art. 4° de la **LEY DE EDUCACIÓN NACIONAL N° 26.206** y a unos de los **FINES Y OBJETIVOS DE LA POLÍTICA EDUCATIVA NACIONAL del ARTÍCULO 11:**

a) Asegurar una educación de calidad con igualdad de oportunidades y posibilidades, sin desequilibrios regionales ni inequidades sociales.

b) Desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación.

La tecnología produjo un quiebre, por lo que ya no alcanza con sólo formar a los jóvenes en la adquisición de conocimientos y saberes, sino también en las competencias de las TIC (tecnología de la información y la comunicación); porque estas fueron creadas para contribuir a la comunidad. No obstante nos encontramos con tecnofóbicos y tecnofílicos que tienen pensamientos opuestos

sobre las tecnologías; mientras uno piensa que la tecnología destruye esa vida social, el otro piensa que la tecnología es un progreso para la humanidad que hasta felicidad brinda.

Esta propuesta se focaliza en poner en práctica el uso del aparato móvil como **herramienta y complemento**, y no con el pensamiento de suplantar al libro, porque en la actualidad conviven y se complementan ambos. Resolvería problemáticas, en la cual coinciden los profesores al decir que existiría una “falta de recursos y escasa incorporación de las nuevas tecnologías”. También sería un aporte a los *criterios de evaluación* ya que los docentes deben efectuar al menos una vez al año, evaluaciones que requieran el manejo de las TIC (tecnología de la información y la comunicación). Brindaría un aporte significativo también a las *prioridades pedagógicas de la institución*:- mejorar los aprendizajes, nuevos proyectos que vinculen a todos los actores para favorecer el aprendizaje y confianza del estudiante, mayor permanencia del estudiante en la escuela. Es una propuesta innovadora, que hará hincapié en potenciar las habilidades y destrezas, con creatividad, a través del uso del dispositivo móvil, aumentando el deseo de estudiar y llevando a revertir un cambio en la problemática de trayectorias incompletas. Los educando tendrán la oportunidad de fijar, afianzar y revisar contenidos desde cualquier lugar y en cualquier momento porque este dispositivo móvil así lo permite y en esta oportunidad se explorara la App Canva, que es una aplicación en la cual pueden plasmar una idea con creatividad, poniendo en juego toda su inventiva con la ayuda de las infinitas plantillas predeterminadas y

prediseñadas que les brinda esta aplicación, sencilla, practica la cual les permite realizar y crear diversos diseños..

## **Marco teórico**

La globalización, como hecho histórico, produjo cambios trascendentales en la vida de cada ser humano. Hoy, vivir en este mundo globalizado, nos lleva a estar interconectados e interrelacionados a través de la accesibilidad y la navegabilidad que nos brinda internet. Los cambios se evidencian desde lo político, lo social y lo cultural; donde podemos compartir gustos, vivencias y costumbres con quien se encuentra próximo y así mismo con el más distante. También se evidencian en lo económico, desde las compras y ventas on line al intercambio comercial internacional en el mundo del mercado. Otro cambio de gran relevancia se evidencia en el plano de lo tecnológico, donde se están dando nuevas formas de interactuar.

Por lo tanto, será significativo y valioso darse la oportunidad de *desaprender* esa visión tradicionalista de estudiante y profesor; diferenciando roles de experto a aprendiz, de transmisor de información a receptor pasivo.... Esta nueva era tecnológica será una oportunidad para la educación, para el uno y para todos; con beneficios de oportunidad, de unidad, de transformación y cambio. El apasionado (Burbules N. C., 2014) como defensor de las TIC, lo manifiesta:

En primer lugar, necesitamos abandonar la distinción tradicional entre aprendizaje formal e informal. Esta distinción generalmente refleja dos aspectos de la diferencia: (1) dos contextos de aprendizaje, uno institucional, el otro situado en circunstancias ordinarias, como el hogar; y (2) dos procesos de aprendizaje, uno estructurado e intencional, el otro más desestructurado y fortuito. Ambos aspectos, creo, deben ser revisados en el aprendizaje ubicuo. Por un lado, el acceso generalizado implica que las personas pueden interactuar con recursos de aprendizaje institucionales formales en cualquier lugar que estén (por ejemplo, en el trabajo). Por otro lado, la naturaleza de muchos recursos en línea apunta a brindar estructura incluso a necesidades de aprendizaje espontáneas y cotidianas (por ejemplo, al vincular el recurso sobre un tema con información relacionada que permite que se produzca más aprendizaje; o al trabajar sobre la información en crudo con posibilidad de incluir comentarios y explicaciones que pueden andamiar el aprendizaje. (pag.132)

Lo estructurado, y lo formal, en muchas oportunidades llevan al docente a brindar el contenido de una forma más acotada para no violar la estructura del currículo ya que el mismo presenta un formato estructurado para nivel y modalidad. En cambio está el temor a lo desestructurado e informal y es ahí donde las TIC están



ganando adeptos que eligen a diario interactuar como nativos digitales, a explorar lo que les ofrecen estas tecnologías y a relacionarse desde cualquier lugar, con quienes ellos elijan porque las numerosas herramientas tecnológicas así se los permiten. El desafío de la educación será que al alumno adquiera esa capacidad para seleccionar críticamente la información, implementando el uso de herramientas tecnológicas con la cual ellos están muy familiarizados.

Si bien las TIC son vistas desde sus ventajas y desventajas, por el avance económico, social y tecnológico que traen aparejado Implementar su uso eficiente con los más desfavorecidos será un desafío como escuela como institución formadora de alumnos críticos que puedan acceder y concretar habilidades en las diferentes herramientas digitales y aplicaciones móviles que brindan estas tecnologías. Así lo testimonia; la Licenciada en Ciencia de la Comunicación (Chen,Caterina):” Las TIC son el conjunto de tecnologías desarrolladas en la actualidad para una información y comunicación más eficiente, las cuales han modificado tanto la forma de acceder al conocimiento como las relaciones humanas”. (Chen, 2019,S/D). Es cierto que las TIC brindan diversas maneras de estar comunicados sincrónica y asincrónicamente desde cualquier punto del mundo, también es cierto que el acceso a la información y la comunicación no llega a todo, por lo tanto esto crea el punto de desigualdad. Tal es así que en la actualidad muchos ciudadanos se ven obligados a adquirir nuevas competencia a cerca de estas tecnologías, porque tanto en instituciones públicas como privadas están incorporando estas tecnologías para hacer tele gestiones,

aunque en reiteradas oportunidades temen los riesgos por eso los que aplican deben tener las precauciones de protección de la información.

La tecnología se fortalece día a día con su materia prima (la información) como divulgadora del conocimiento a través de la comunicación, con las diferentes herramientas sincrónicas y asincrónicas, por lo tanto romperá barreras para ingresar a cada sitio, a cada lugar, a cada espacio. Por eso es imprescindible enseñarles el uso de las diversas herramientas para que puedan hacer un uso crítico y responsable de las mismas. Así lo asevera la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura)

UNESCO trabaja en pro de la integración de todos los estudiantes a través del fortalecimiento de la educación de calidad y la capacitación para todos y el aprendizaje a lo largo de toda la vida, mediante la incorporación a la enseñanza y el aprendizaje de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) adaptadas al contexto local. Esta labor comprende, en particular, las modalidades de libre acceso, las comunidades profesionales, las bibliotecas digitales y los centros de recursos de ámbito mundial y las herramientas de aprendizaje disponibles en Internet. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, [UNESCO],2011, págs. 21-22)

Si bien la “Campana Nacional de Alfabetizaci3n Digital” impulsada por el Ministerio de Educaci3n, haba daado inicio en el 2.004, muchas comunidades Educativa, all3 por el 2005, ya disfrutaban de una sala de inform3tica, iniciando la implementaci3n de las TIC como algo significativo para el alumno y menester para su construcci3n de ciudadano, su formaci3n integral y critica.

Posteriormente en el a3o 2.006 con la implementaci3n de la LEY DE EDUCACION NACIONAL N° 26.206, surgen, cambios, nuevas responsabilidades y consecuencias en el orden Provincial y Nacional; por lo tanto los docentes y toda la comunidad educativa de los diferentes puntos del Pa3s deb3an arbitrar los medios para velar por uno de los objetivos prioritarios enmarcado en el ARTICULO 4° el mismo dice:

El Estado Nacional, las Provincias y la Ciudad Aut3noma de Buenos Aires tienen la responsabilidad principal e indelegable de proveer una educaci3n integral, permanente y de calidad para todos/as los/as habitantes de la Naci3n, garantizando la igualdad, gratuidad y equidad en el ejercicio de este derecho, con la participaci3n de las organizaciones sociales y las familias.

Esta LEY NACIONAL sancionada el 14 de diciembre del 2.006 por el Estado Nacional, quien es responsable y tiene la facultad de velar por la educaci3n de

cada uno de los argentinos, a través de políticas que eviten dañar la formación y el crecimiento de cualquier educando, amparando y viendo por la formación integral de todos y cada uno de los ciudadanos y poniendo gran énfasis en los más desfavorecidos para activar en conjunto dispositivos que regulen a achicar la brecha de la desigualdad; porque su responsabilidad es indelegable por lo tanto cualquier organismo o entidad no puede hacerse cargo. El Estado Nacional deberá buscar siempre la ruta del acceso a una educación de calidad; y para lograr eso es imprescindible que todos los docentes, reciban una profesionalización continua, donde adquieran herramientas y recursos para garantizar y materializar logros viables y significativos en los entornos educativos formales e informales. Con el establecimiento de una educación gratuita, en cualquier punto del país las familias tienen la responsabilidad de garantizar la concurrencia permanente del menor (de los tres años a los 18 años) y esta retroalimentación- familia, escuela y estado son los responsables de que el educando este recibiendo una educación formal e integral para desarrollarse como ciudadano beneficiándose en su crecimiento personal.

Muchas instituciones ya estaban encaminadas, protagonizando, garantizando y aportando por la igualdad y equidad. Esto fue parte de una política educativa a nivel nacional para con las escuelas públicas, con el fin de reducir la brecha digital que traía aparejado estas nuevas tecnologías. Esto fue un aporte valioso para todas las comunidades educativa que muchas están

constituidas por alumnos de posición socioeconómica media baja y clase baja, y considerando esta heterogeneidad y numerosas problemáticas, se implementan también otras políticas de contención y asistencia por medio del Programa Social P.A.I.COR (Programa de Asistencia Integral de Córdoba) y el Programa Nacional De Becas Estudiantiles.

Al quedar sin efecto los Planes que impulsaban el trabajo con las TIC el uso de la sala de informática por ende caducó y quedó trunco un nuevo modelo de aprender y enseñar en forma, participativa y colaborativa; en una sociedad de red que ofrece esta virtualidad; por la falta de mantenimiento de la política de turno en el año 2017.

Por lo antes mencionado surge la propuesta, aportando y contribuyendo con dicha comunidad educativa con las TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación), a través de un **Modelo de aprendizaje innovador**, con las herramientas virtuales, y poniendo en práctica el uso del aparato móvil, para potenciar juntos, en pos de facilitar habilidades en las mismas; porque los jóvenes nacidos en un mundo tecnológico así la requieren y porque estudios recientes manifiestan lo siguiente;

En relación a la capacidad de aprovechar el potencial de estas tecnologías, un creciente número de estudios está mostrando la aparición de una segunda brecha digital que hace evidente una diferencia en las competencias de los niños,

jóvenes y adultos para acceder y aprovechar más y mejores recursos digitales para aprender, acceder a oportunidades laborales y desarrollarse usando estas tecnologías. En este sentido, es necesario desarrollar estrategias para nivelar estas competencias entre los jóvenes y adultos de los niveles socioeconómicos más bajos. (Hinostraza, 2018, parr.2)

También lo asevera en la temática abordada, sobre competencias para la utilización de las herramientas digitales en la sociedad de la información María Carmen Ricoy y sus colaboradores:

El uso oportuno de las herramientas virtuales constituye un principio de innovación, de acceso al conocimiento y al desarrollo profesional a lo largo de la vida. Estos instrumentos, suponen un reto continuo e ineludible para la formación permanente cualificada y actualizada, así como para el cultivo y disfrute potencial de la dimensión vital del ocio de la ciudadanía. (RICOY, 2010, págs. 201-202)

Porque la tecnología vino a quedarse, a quebrar el sistema de enseñanza tradicional, a modificar e implementar un cambio en este sistema de “enseñar y aprender”. Porque así se lo reclama esta nueva sociedad de nativos digitales; que eligen a diario aprender constructivamente en redes, relacionándose con el otro de manera espontánea y eligiendo aprender en cualquier momento, solos o en

conjunto; así lo asevera Alcalá: “La formación ubicua integra el aprendizaje y la tecnología ubicua dentro de una estrategia formativa y uno de sus frutos más conocidos es el m-learning (utilización de dispositivos móviles para el aprendizaje). (Torres A. , 2015, parr.5)

Hoy los jóvenes eligen este dispositivo no solo por su instantaneidad, accesibilidad, interactividad sino también por su portabilidad y su uso personal. Es una herramienta que la mayoría posee, unos más o menos modernos que otros y les sirve para explorar herramientas de comunicación, búsqueda y participación; como también para trabajar con múltiples App y aplicar en, los diferentes contenidos curriculares. Como lo fundamenta Burbules en una entrevista realizada por Castrillo para el diario la Nación.

Justamente, ésta es la cuestión. Un teléfono celular no es simplemente un teléfono celular. Es útil para enviar mensajes de texto, es una cámara, un video, un grabador, reproduce música. Entonces hay que pensar en todos los usos que para la educación podría existir a través de esta tecnología, que es mucho más barata que una laptop y que los chicos ya tienen. (Burbules, 2007, parr.4).

Poniendo en práctica el uso del dispositivo móvil como una herramienta complementaria al área curricular será un desafío y un reto que le debemos a nuestros jóvenes que interactúan con estas tecnologías a diario, esperando compartir con esta sociedad, que en muchas oportunidades omite ver y aceptar

que estas tecnologías conviven a diario en esta sociedad, como instrumento de comunicación y desarrollo tecnológico. Este aparato móvil dentro de las aulas, explorado adecuadamente lograra no solo la revisión y fijación significativa, sino la apropiación del contenido como así también la profundización del mismo, porque su portabilidad y su uso personal lo permite realizarlo desde el lugar que se encuentre, solo o relacionándose con otro.

Según un estudio realizado por María del Carmen, Ricoy dice lo siguiente:

El escenario digital, como espacio social requiere constructores, actores y no sólo navegantes, observadores o lectores que consuman lo que otros producen por mucho que las habilidades de procesamiento informativo se incrementen. El desarrollo de nuevas competencias de los sujetos para relacionarse con objetos de conocimiento en entornos digitales se percibe como parte del fenómeno de transformación de las prácticas sociales, y entre ellas las educativas, a partir de la incorporación de las TIC. (Ricoy et al., 2010, págs. 201-202).

La incorporación de las TIC en el área educativa debe ser aceptada como una herramienta significativa y valiosa que esta para aportar y no para suplantar ni al docente ni al libro, el compromiso de su utilización e incorporación debe tener un objetivo claro donde el mismo ayude al alumno a desarrollar habilidades y



destrezas y hacer un uso oportuno de sus aplicaciones en beneficio de su crecimiento personal.

Esta propuesta se apoyara sobre el antecedente que Gonzales & Medina tuvo en cuenta para su investigación, “USO DE LOS DISPOSITIVOS MOVILES COMO HERRAMIENTAS PARA APRENDER”, el modelo de:

Danaher, Gururajan y Hafeez-Baig (2008) quienes propusieron un marco basado en tres principios fundamentales de la participación en el proceso de aprendizaje: a) compromiso, b) presencia y c) flexibilidad. Compromiso se refiere a aquél que demanda el participar en un proceso de aprendizaje con esta tecnología para interactuar colaborativamente y contribuir con ello en el aprendizaje de los demás participantes. Presencia, conceptualizada como una conciencia de estar con los otros en el proceso. La flexibilidad para adaptarse al proceso. (González, 2018, págs. 217-227)

El compromiso de iniciar un trabajo con el uso del aparato móvil, ira de la mano de una eficaz presencia y responsabilidad, encaminando un trabajo participativo y colaborativo, para lograr un manejo fluido de las mismas y evolucionando de esta manera a potenciar la creatividad a través de la utilización de la App Canva que es una aplicación que ofrece infinitos elementos de trabajo visual y creativo.

Entender esta naturaleza de la relación entre la educación y las TIC es un punto clave para elucidar La dificultad que representa “implantar” en la educación elementos que le son extraños, ya que no surgen ni se desarrollan en un seno. Reflejo de esta falta de dialogo es la situación de estudiantes con una activa cotidianeidad digital extra-clase que frecuentan salas de clase con escasa presencia y uso de las TIC. Así estudiantes hiper-conectados e inmersos en una cultura digital deben dialogar con contenidos culturales que no necesariamente forman parte de su repertorio cultural cuando, actualmente, las TIC operan como instrumentos culturales que impactan en las formas de percibir, sentir y representar el mundo. De hecho, estas tecnologías favorecen la emergencia de la cultura digital como exponente de nuevos sentidos colectivos y nuevas formas de representar lo real. (Vivanco, 2017,v.47,n165,pp.1016-1043)

Es importante que el colectivo docente acepte que estas tecnologías ofrecen nuevas formas de relacionarse, nuevas formas de aprender y por sobre todo estas TIC ofrecen una nueva forma de apropiarse del conocimiento y es función de cada uno de los educadores otorgarles igualdad de oportunidad a cada educando en cualquier sitio de nuestro país; porque estas tecnologías abren nuevas posibilidades para cualquier ciudadano, sin distinguir edad o sexo. Los hiperconectados del hoy

son los jóvenes porque esta cultura digital así lo permite, ellos decodifican datos con facilidad, tanto los niños como estos jóvenes pueden realizar varias cosas al mismo tiempo (escuchar música, chatear, mirar un video...etc) porque son verdaderamente nativos digitales; por eso cada vez obligan más al docente poner en práctica el uso de estos dispositivos, encaminarlos, guiarlos a realizar el uso oportuno será desafío y función del docente.

## PLAN DE TRABAJO

Los alumnos de 5° año de la **Orientación de Turismo**, según el Currículo de la provincia de Córdoba, cuentan con 4 horas semanales del espacio PATRIMONIO TURÍSTICO. Para este grupo de alumnos se plantea, a través de un Plan de Intervención incorporar el uso del aparato móvil como herramienta y complemento al dictado de clase tradicional, haciendo viable esta idea, de potenciar la creatividad, las habilidades y destrezas a partir de la **Aplicación Canva**, trascendiendo el aula y convirtiendo este móvil de portabilidad práctica y visual en una herramienta significativa para su uso.

Dicho proyecto se ahondará a partir de una clase cada quince días durante tres meses consecutivos, incorporando como una herramienta a la asignatura Patrimonio Turístico. La idea no es alfabetizar a estos nativos digitales sino guiarlos a hacer un buen uso de las tecnologías para los diferentes contenidos por medio de esta aplicación móvil.

En esta primer etapa, la propuesta será presentada y socializada ante las autoridades; para dar formalidad esta propuesta la coordinadora del Plan de Intervención Licenciada, Rojas, Mirta Cristina se reunirá con el equipo directivo, coordinador de curso, el jefe de departamento, el cuerpo de preceptores y docente responsable, para discutir y consensuar puntos de responsabilidad, intervención que se llevara a cabo con el grupo de 5° año del Ciclo Orientado de Turismo, los objetivos, recursos, insumos, formas de evaluar, el lapso de tiempo en que se desarrollara el proyecto. La propuesta de la intervención fue elaborada en base a situaciones problemas que presenta la institución para facilitarle a los alumnos y docente una herramienta tecnológica e innovadora, para abordar sus contenidos con un dispositivo móvil que cuentan la mayoría de los alumnos y con el cual están diariamente familiarizadas. El uso del dispositivo móvil le permitirá profundizar el contenido, revisar contenidos vistos, convertir el uso del celular en una experiencia creativa y enriquecedora para el trabajo áulico, y por sobre todo convertir su espacio de ocio (uso del celular) a un buen uso de las aplicaciones móviles. Discutida y aprobada la propuesta, se elabora un acta y se firma al pie todos los presentes.

Debido a que la institución no cuenta con internet, se darán las explicaciones en el aula de la aplicación a usar, a través de videos, Power Point, presentaciones, carteles, afiches y será imprescindible contar con herramientas de **comunicación asincrónica**, email, para compartir información del uso de dichas herramientas, enlaces, actividades finalizadas a través del correo y entre los alumnos, con una **comunicación sincrónica y asincrónica**. Las

devoluciones (experiencias) serán compartidas en los encuentros subsiguientes y en algunas oportunidades en el mismo encuentro dependiendo de la actividad llevada a cabo en el encuentro y de esta manera continuar fortaleciendo las expectativas y habilidades de su uso. Las mismas no se desarrollaran en forma aleatoria porque responde a la necesidad de brindar oportunidad, a potenciar habilidades y destrezas en el uso de aplicaciones móviles.

Previo a dar inicio, se socializara dicho proyecto junto a los alumnos, profesor a cargo (Patrimonio turístico) y coordinadora; para consensuar y acordar mecanismos, pautas de trabajo, compromiso entre los involucrados y los pro y contra ante la falta de internet dentro de la institución. La ausencia de internet no será un obstáculo para dar inicio de este proyecto, el mismo se convertirá en el puente, facilitando a que el alumno continúe con la exploración de cada elemento de la App en cualquier momento y en cualquier lugar,

A continuación, se expone cada una de las actividades de cada encuentro semanal.

### **PRIMERA ACTIVIDAD MES ABRIL**

**Primera actividad:** Las TIC, ¿Por qué incorporar el uso del celular en los contenidos curriculares?

El proyecto se pondrá en marcha a partir del mes de abril, y cada encuentro será de 1 hora reloj cada quince días con una duración de tres meses consecutivos, desde la cátedra Patrimonio Turístico, donde cada actividad será realizada con las consignas solicitadas haciendo uso de la aplicación móvil

(previa explicación de su uso en el aula) y compartiendo información, videos, Power Point, presentaciones y enlaces en el aula y por mail.

El docente del Ciclo Orientado explica en principio, **¿por qué del uso del celular en esta cátedra?**, pidiendo que es necesario contar con la colaboración y el compromiso de todo el grupo para que sea viable dicha innovación. Además será de suma importancia contar con una cuenta de mail en particular (gmail) para explorar y trabajar con Google desde su herramienta de comunicación y búsqueda y la App Canva.

La herramienta de **comunicación asincrónica (mail)** será seleccionada para comunicarse; profesor, coordinador y alumnos y las herramienta de **comunicación sincrónica y asincrónica** los alumnos tendrán la opción y libertad de usar para comunicarse entre ellos.

El aparato móvil es una herramienta con la cual cuentan la mayoría de los alumnos de esta institución y está muy familiarizado cada educando, pero ahora será la hora del desafío, la aplicación y poner en juego la creatividad de su uso con la finalidad de complementar como una herramienta al área curricular fortaleciendo habilidades y destrezas.

### **La clase se divide en tres momentos.**

**1º Momento:** En este primer momento se socializa a los involucrados la propuesta, con detalles generales sobre la utilización de las Tic y la importancia del compromiso y la presencia para interactuar; recuperando sus saberes previos a cerca de las aplicaciones móviles y de esta manera llevar a cabo dicha

propuesta, Se presentan los recursos y los materiales de trabajo. Previo a este momento habrá un espacio donde docente y coordinadora (Licenciada en educación) acordaran llegando al consenso sobre los materiales, como videos, enlaces, materiales digitalizados...etc. seleccionados para llevar a cabo cada clase y para socializar y compartir a los alumnos.

**2º momento:** Presentación de la **App Canva**, comentario y reflexiones.

Puesta en común y pimpón de preguntas y respuestas.

**3º momento:** Se dan las consignas para la producción de la actividad.

**Objetivo de la actividad:** lograr que los alumnos de 5º año exploren el dispositivo móvil como un recurso complementario al área curricular.

**Actividad N°1:** Implementación de la App Canva con el aparato móvil.

El recurso para esta actividad será el celular, afiches, un trabajo ya editado (Power Point), material impreso y material informativo (enlace) que se compartirá al mail; los mismos obran en el anexo.

La apertura de esta actividad es a través de una breve reseña informativa del origen de la aplicación **Canva** brindando un acercamiento general de la App a través de un afiche (mapa conceptual) que el mismo se encuentra en el anexo, de esta manera se inicia la ampliación de la información, con el objetivo de que los alumnos puedan hacer un uso de esta aplicación como

un recurso creativo, visual y complementario a los contenidos desarrollados por la profesora a cargo.

Posteriormente se procede a la presentación del trabajo editado, con detalles específicos de la **App Canva** por medio de un (**Power Point**), que la misma obra en el anexo. En esta instancia se dividirán en dos grupos para observar con detenimiento desde las Notbook de la profesora a cargo y la Notbook de la coordinadora (Licenciada en Educación). En el mismo aparecen los principios del diseño (fotocopia que recibirán en la clase y que se les enviara por mail para que lo tengan como material de referencia y el mismo obra en el anexo), la importancia de tener presente estos principios, al momento de crear; la simplicidad y originalidad son las que destacan y logran un diseño atrapante, detalles de cómo bajar la aplicación, sus categorías y sub- categorías, las infinitas plantillas prediseñadas, como editar un texto predefinido, una secuencia de fotos, como realizar una presentación, un informe, una infografía, folletos, revista, documento formato carta, Storyboard para promocionar, PowerPoint etc.) Para ingresar más específicamente en la elaboración del diseño, se comparte un recorte de un **video de YouTube** donde podrán observar, seleccionar las plantillas prediseñadas con que cuenta la App, como incorporar foto, textos, tipo de fuente, escala de colores, tamaño, fondo, iconos...etc. (el mismo se encuentra en el anexo). Todo el material será enviado por mail a los alumnos para que lo tengan como referencia.

Se da hincapié, tomando una plantilla prediseñada, **un logo creativo**, se amplía la información con explicación pertinente y de esta manera pondrán en



juego la imaginación y creatividad. Se darán las pautas de cómo crear un **logo creativo** (reciben fotocopias del material) el mismo se encuentra en el anexo, a la hora de crear deberán tener en cuenta que el logo es una representación visual de una marca o un negocio. El logo que deben crear debe ser para una agencia de turismo.

Finalizada la exposición se hace la puesta en común, y un pimpón de preguntas y respuestas (material que se encuentra en el anexo).

Se darán las consignas a realizar y deberán seleccionar una región de la República Argentina en particular para trabajar.

Grupos N°1 Región Patagónica

Grupos N°2 Región de Cuyo

Grupos N°3 Región Pampeana

Grupos N°4 Región Noroeste

Grupos N°5 Región Nordeste

- Realizar la búsqueda en la herramienta de **Google imágenes** fotos del Patrimonio Turísticos de Argentina.
- Seleccionar las fotos para armar con la **App Canva** un Collage de fotos turísticas (cinco fotos).

- Buscar información de cada una de las fotos seleccionadas en la herramienta de **Google** y armar un breve resumen para cada una de ellas.
- Elaborar un logo para una agencia de turismo.
- Enviar lo realizado en un archivo al correo de la profesora a cargo.

Primera actividad mes de Abril				
Actividad desarrollada	Recursos y tiempo	Responsables	Presupuesto	Evaluación
1° momento Importancia del uso del aparato móvil Presentación general de la App Canva	Material impreso, afiches, celular y dos Notbook  Tiempo 80"	Docente a cargo y coordinadora	Elementos de librería fotocopias Dos Notbook, celulares. Consumo eléctrico Trabajaran en el aula	Asistencia de todos los alumnos. Lluvia de ideas
2° momento Detalles específico relacionado a la App Canva, con la presentación de un Power Point y exposición de información. Presentación de video (como trabajar en las plantillas prediseñadas).	Fotocopias, afiche ,celulares para sacar fotos o filmar y dos Notbook Tiempo 80"	Docente a cargo y coordinadora	Elementos de librería fotocopias Dos Notbook, celulares. Consumo eléctrico Trabajaran en el aula	Evaluación Diagnostica y formativa. Puesta en común y pimpón de preguntas (se encuentra en el anexo).
3° momento Se dan las consignas a realizar.	Fotocopias, afiche ,celulares para sacar fotos o filmar y dos Notbook Tiempo 80"	Docente a cargo y coordinadora	Elementos de librería fotocopias Dos Notbook, celulares. Consumo eléctrico Trabajaran en el aula	Resolución de actividades, concretar un collage de fotos (esto se socializara en el próximo encuentro).

**Evaluación de la 1° actividad:** Para esta 1° propuesta se usara como instrumento de evaluación, el **Registro anecdótico** para dar cuenta de la descripción de lo

observado y de la interpretación de lo observado, de manera objetiva así llegar a la conclusión del grado de interés y aceptación que manifestaron a la hora de proponerles trabajar con estas herramientas, anexando también un registro de sus propuestas para trabajar a posteriori. Otro instrumento será el **Registro fotográfico** para registrar diversos momentos del trayecto de esta intervención y concretar un álbum de fotos de la experiencia de esta actividad.. Durante el desarrollo el **instrumento de evaluación** será la puesta en común y la evaluación sobre el conocimiento de la App Canva a través de un **Pim pon de preguntas que (obra en el anexo)**. Para finalizar deberán concretar el collage de fotos poniendo en práctica todos los conocimientos previos y adquiridos sobre la App Canva y esto se socializara en el próximo encuentro.

## **SEGUNDA ACTIVIDAD MES ABRIL**

“Examinar con creatividad la Aplicación Canva”

Este segundo encuentro también será de una hora reloj como lo planificado y acordado. Se les pedirá que traigan el material cargado en sus celulares, para que lo puedan compartir con sus compañeros (no impreso porque la idea es que se pueda imprimir al finalizar el proyecto todo lo trabajado y elaborado en el mismo). También se darán las devoluciones en forma general ya que cada alumno recibirá su corrección por medio de mail en forma conceptual, porque la idea no es competir y saber quién es el mejor, sino estimularlos y guiarlos a hacer un buen uso de las aplicaciones en beneficio de su crecimiento

personal a través de este aparato móvil. En esta oportunidad se les pedirá que traigan el resumen de la información de la actividad N°1 para trabajar en clase.

**Objetivo:** Lograr examinar la aplicación Canva como un recurso visual y creativo para alistar un informe turístico.

**La clase se divide en tres momentos:**

1° momento: Se comparten experiencias de los trabajos realizados, entre compañeros, docente a cargo y coordinadora. Las devoluciones de trabajos se dan en esta oportunidad por parte del profesor y la coordinadora en forma general y también se comparte al grupo todos los trabajos realizados.

2° momento: Presentación de las pautas y los procedimientos para crear un **informe turístico** y se solicita que traigan material de la actividad N°1(resumen), también se presentan posibles plantillas prediseñada para concretar el mismo. Puesta en común.

3° momento: Se dan las consignas a realizar y lleva adelante la realización de un bosquejo de un informe turístico para luego elaborar el mismo en la plantilla correspondiente.

**Actividad n°2** Examinando con inventiva la Aplicación Canva.

En este segundo encuentro se les solicito que traigan el material cargado en sus celulares para compartir entre compañeros y al grupo en general, se realiza una puesta en común de las experiencias en relación a la primera actividad con la aplicación abordada y se comparte desde las Notebook los trabajos recibidos resaltando devoluciones generales de los mismos, por parte de la profesora a cargo y coordinadora; (las devoluciones individuales son conceptuales y la reciben por mail cada uno de los alumnos).

Se continúa procediendo a dar las pautas y explicaciones, para realizar un **informe turístico**, por medio de varios modelos de informes (los mismos son enviados a sus mail para que lo tengan como material de referencia y también se encuentran en el anexo), este formato tiene como objetivo brindar información con tema de interés al turista. Se comparten los modelos impresos a los alumnos y se los conduce a observar y revisar (deben estar redactado, en un lenguaje sencillo, directo y breve, con imágenes atractivas, con una correcta ortografía y debe incluir consejos útiles y sinceros para no perder confiabilidad). Se comparte un video extraído de Internet sobre los nueve lugares argentinos que son Patrimonio de la humanidad (el mismo se encuentra en el anexo). Reciben fotocopias sobre concepto de turismo, tipo de turismo y qué permite el turismo material que se encuentra en el anexo). Puesta en común de lo desarrollado. Cabe destacar que en estas actividades será muy usual esta práctica “puesta en común”, ya que es una forma de evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras que en el inicio de cada encuentro se resalta el resultado de los trabajos

elaborados en forma conceptual, para estimularlos a seguir fortaleciendo su interés, habilidad y creatividad.

En este último momento trabajan en grupo de acuerdo a las regiones seleccionadas en la actividad N°1 y de esta manera pueden ayudarse a compartir información y elaborar un bosquejo del informe turístico. Se dan las consignas de trabajo que son las siguientes:

- Releer la información solicitada sobre Patrimonio Turístico de la República Argentina.
- Armar un breve informe.
- Seleccionar las fotos para el informe.
- Seleccionar una plantilla adecuada de la **App Canva**. para concretar el informe turístico.
- Enviar lo elaborado al mail de la profesora.

<b>Segunda actividad mes de Abril</b>				
<b>Actividad desarrollada</b>	<b>Recursos y tiempo</b>	<b>Responsables</b>	<b>Presupuesto</b>	<b>Evaluación</b>
1° momento Devolución de experiencia y sobre la actividad elaborada	Material digitalizado de los alumnos video, material impreso celular y dos Notbook Tiempo 80"	Docente a cargo y coordinadora	Dos Notbook, celulares. Consumo eléctrico, fotocopias Trabajaran en el aula	Se evalúan los trabajos elaborados. Exposición  La escucha. La observación. Respeto por los trabajos elaborados

2º momento Detalles específico relacionado a la App Canva, con la exposición de información y material impreso de informes turísticos (Presentación de video).	Fotocopias, folletos de informes turísticos ,celulares dos Notbook Tiempo 80”	Docente a cargo y coordinadora	Elementos de librería de fotocopias Dos Notbook, celulares. Consumo eléctrico Trabajarán en el aula.	Evaluación formativa puesta en común y preguntas. guiadas
3º momento Puesta en común y pimpón de preguntas. Se dan las consignas a realizar.	Fotocopias, folletos de informes turísticos ,celulares dos Notbook Tiempo 80”	Docente a cargo y coordinadora		. Resolución de actividades. La creatividad del diseño

**Evaluación de la 2º actividad:** Durante el primer momento el instrumento de evaluación será las **exposiciones orales** de los trabajos elaborados a través de la **Técnica de Observación**, poniendo en vigencia a partir de este momento el **instrumento de Portafolio** con el cual se coleccionara de manera organizada y en forma digital todos los trabajos de los alumnos de cada encuentro hasta finalizar el mismo con la idea de ir recopilando haciendo una observación minuciosa de sus progresos dando la oportunidad de reflexionar sobre algún cambio, también se seguirá con el instrumento de **Registro Fotográfico**. Durante el momento del desarrollo.

### TERCERA ACTIVIDAD MES DE MAYO

“Adquiriendo habilidad y destreza con el uso del dispositivo móvil”

Este tercer encuentro se realiza como lo establecido, de una hora reloj como los encuentros anteriores, solicitando a los alumnos que traigan el material elaborado (cargado en sus celulares) y fotos del lugar “Saldan” y folletos turísticos y no turísticos; para compartir y trabajar en el aula. Esta forma de trabajar ya fue previsto en los encuentros anteriores, para relacionarse e intercambiar información entre los involucrados. Se continúa avanzando sobre la exploración de la Aplicación, con el objetivo de ahondar los contenidos y concretar avances a través de la imaginación y el diseño.

### **La clase se divide en tres momentos**

1º momento: En este primer momento se propicia un ambiente para compartir y socializar su inventiva, con la muestra digital de los trabajos diseñados de cada alumno, también se recolectan todos los folletos solicitados para llevar a cabo la estrategia.

2º momento: Durante este momento se comparte una presentación de diapositivas y diversos folletos para analizar sus discrepancias y semejanzas. Puesta en común, lluvia de ideas.

3º momento: se dan las consignas de trabajo para trabajar en grupo de dos o tres personas.

**Objetivo:** Lograr Adquirir habilidades y destrezas en el uso de la App Canva para profundizar el contenido y concretar la confección del folleto turístico.



**Actividad n° 3:** Adquiriendo habilidad y destreza con el uso del dispositivo móvil.

Este encuentro se inicia con la exposición de los materiales trabajados por alumnos poniendo en práctica toda su imaginación y también se aventuran a manifestar sus experiencias para formalizar lo requerido. Los alumnos realizan la lectura de los trabajos concretados en forma breve y concisa, buscando resaltar y explicar detalles de los mismos

Luego en grupo analizan varios folletos turísticos y no turísticos de diferentes lugares, luego se dialoga acerca de las semejanzas y diferencias del mismo. Nos enfocamos en el folleto turístico ¿qué tienen en común? (Título, subtítulo, párrafos cortos, fotografías, dibujos, esquemas, sello o grupo que edita el folleto descripción del lugar, frases para promocionar, iconos y símbolos, entorno natural, oferta cultural, ocio y diversión). Se plasma en un afiche para visualizar con claridad sus diferencias. ¿Cuál es lo propio de todo folleto turístico? Se comparte una diapositiva editada por la coordinadora, (el mismo se encuentra en el anexo), también se explica la siguiente información y se hace hincapié en las características del texto expositivo como información de apoyo para la elaboración del folleto.

**Un folleto es un texto impreso en pequeñas hojas de diferentes formas que sirve como una herramienta publicitaria.** Generalmente los folletos son entregados en mano en la vía pública con información de interés sobre restaurantes, bares, lugares turísticos o similares, aunque también son utilizados

con la misma finalidad siendo dejados en mostradores u otros muebles en lugares como agencias turísticas y allí cada quien toma el folleto que le interesa.

Los folletos existen como **medio de comunicación** desde que se inventó en Europa la imprenta, en el siglo XVI. No eran como los actuales, ya que esos eran folletos porque era la única forma de impresión existente: una carilla con un breve texto.

El folleto más común es aquel de forma rectangular que tiene dos caras y se entrega en la calle, hay muchas formas, como los trípticos o dípticos. Los folletos son útiles para difundir información de todo tipo, no necesariamente son entregados con el fin de vender un producto o servicio. Por ejemplo se pueden entregar en una veterinaria folletos sobre lugares en donde adoptar mascotas o sobre el maltrato animal, a modo de campaña de conciencia. (Anonimo, 2018, párraf.1,2,3)

Todos los materiales serán enviados por mail a los alumnos para que lo adquieran como material informativo. Se realiza la puesta en común de lo desarrollado y se les crea un desafío; promocionar “Saldan” como el mejor lugar turístico. Con esta propuesta los alumnos se convierten en promotores de su lugar y la misma los llevara a investigar todo lo que posee y estaría en ventaja con la

posibilidad de ofrecer al turista, la mejor oportunidad para realizar su descanso dicha localidad. “Lluvia de ideas” de lo desarrollado y de la propuesta realizada.

En esta última instancia se dan las consignas a realizar:

1. Recolectar información y fotos de la localidad.
2. Armar la redacción de la información que irá en el folleto.
3. Seleccionar las imágenes adecuadas.
4. Implementar el logo elaborado en la 1º actividad.
5. Tener en cuenta qué promocionar y los servicios que brinda la localidad.
6. Seleccionar una plantilla adecuada para confeccionar el folleto.
7. Enviar el folleto al mail de la profesora.

<b>Tercer actividad mes de Mayo</b>				
<b>Actividad desarrollada</b>	<b>Recursos y tiempo</b>	<b>Responsables</b>	<b>Presupuesto</b>	<b>Evaluación</b>
1º momento Exposición de trabajos y experiencia sobre la actividad requeridas	Material digitalizado de los alumnos celular y dos Notbook Tiempo 80”	Docente a cargo y coordinadora	Dos Notbook, celulares. Consumo eléctrico Trabajaran en el aula	La escucha y exposición de trabajos y experiencias. La creatividad del diseño. Respeto por los trabajos elaborados
2º momento Detalles específico relacionado a la App Canva, con la presentación de un Power Point y exposición de información.	Fotocopias, folletos diversos ,celulares dos Notbook Tiempo 80”	Docente a cargo y coordinadora	Elementos de librería fotocopias, Dos Notbook, celulares. Consumo eléctrico Trabajaran en el aula	Evaluación formativa y sumativa, realización de afiche, puesta en común, preguntas orales (obran en el anexo)

3° momento Se dan las consignas a realizar.		Docente a cargo y coordinadora	Elementos de librería fotocopias, Dos Notbook, celulares. Consumo eléctrico Trabajarán en el aula	Resolución de actividades, creatividad, diseño. Autoevaluación
--	--	--------------------------------	---	--

**Evaluación de la 3° actividad:** En el primer momento la técnica de **Observación** se pone en práctica mediante el **instrumento de la exposición oral** del material visual elaborado y experiencias con la aplicación. También se seguirá con el instrumento de evaluación del **Registro fotográfico y portafolio**. Posteriormente en el desarrollo de la actividad, la **Evaluación** como instrumento a través de preguntas orales, sobre cuanto conocimiento adquiridos tienen de la localidad donde viven será un testimonio de sus saberes previos (las mismas obran en el anexo) puesta en común de lo desarrollado .Otro instrumento que se pondrá en marcha es la **Lista de cotejo** con esta se evaluará los aspectos que deben tener en cuenta para la correcta elaboración de lo requerido (imágenes y plantillas adecuadas, Título, subtítulo, párrafos cortos, fotografías, dibujos, esquemas, sello o grupo que edita el folleto, descripción del lugar, redacción de la información, frases para promocionar, iconos y símbolos, entorno natural, oferta cultural, ocio y diversión)

#### **CUARTA ACTIVIDAD MES DE MAYO**

“El manejo fluido de la aplicación Canva”

Este encuentro se realizara con una duración de una hora reloj, en conjunto docente a cargo, coordinadora y alumnos de 5° año; se continua avanzando sobre el majeo de la Aplicación Canva, con el propósito de usar esta herramienta o instrumento como complemento a la asignatura Patrimonio Turístico. En esta oportunidad se les requiere que traigan material informativo de Parques y Reservas naturales de la República Argentina y imágenes de la misma, también el celular para trabajar en clase.

**Objetivo:** lograr manejar con fluidez la aplicación Canva para confeccionar diapositivas sobre Parques y Reservas naturales de la República Argentina.

**La clase se divide en tres momentos:**

**1° momento:** Durante este primer momento se comparten los trabajos elaborados, experiencias y se brindan las devoluciones entre alumnos.

**2° momento:** Concepciones sobre el uso de las diapositivas para lograr el objetivo propuesto, sus ventajas y desventajas. Se comparte un video con los pasos que deben seguir para concretar una presentación. Puesta en común y con el material solicitado se trabaja en clase.

**3° momento:** Con la información arman un bosquejo para volcar y crear las diapositivas solicitadas.

#### **Actividad n°4 “El manejo fluido de la aplicación Canva”**

En este primer momento se comparte los trabajos elaborados por los alumnos a través de la Notbook de la profesora y coordinadora. Observan cada trabajo dando su punto de vista sobre los mismos (se aclara que deben ser breves y respetuosos con el trabajo y la idea del otro) Se cierra este momento instándolos a continuar perfeccionándose en el uso creativo de esta aplicación.

Se comparte información sobre ¿qué tener en cuenta? para realizar una presentación (los objetivos, audiencia, el tiempo que disponemos para presentar, la cantidad de diapositivas, la importancia de la curva de atención) que el mismo se realizara sobre una presentación preestablecida, como el folleto, el collage de fotos, el logo y el informe turístico. Se comparte un cuadro sobre las ventajas y desventajas que tiene una presentación de diapositivas (el mismo se encuentra en el anexo). Se comparte un video que fue seleccionado de la web, donde podrán observar los pasos para realizar una presentación, el mismo se encuentra en el anexo. Finalizado el video se los guía al comentario a través de la exposición de lo desarrollado, con la idea de que todos tengan en claro cómo deben desarrollarlo; que tener en cuenta para la elaboración del mismo, que elemento elegir para trabajar sobre la diapositivas predefinidas. Todo material usado para desarrollar esta clase se les compartirá a los alumnos por mail.

Se dan las consignas de trabajo, para concretar lo solicitado.

1. Leer la información solicitada

2. Resaltar, párrafos, oraciones o palabras para colocar en las diapositivas preestablecidas.
3. Seleccionar fotos de Reservas y Parques Nacionales
4. Seleccionar una diapositiva preestablecida (la más adecuada a la información y la imagen que se va insertar).
5. Enviar al mail de la profesora a cargo, lo elaborado.

<b>Cuarta actividad mes de Mayo</b>				
<b>Actividad desarrollada</b>	<b>Recursos y tiempo</b>	<b>Responsables</b>	<b>Presupuesto</b>	<b>Evaluación</b>
1° momento Lectura del trabajo elaborado entre los alumnos. Exposición de experiencias	Material digitalizado de los alumnos celular y dos Notbook video material impreso Tiempo 80''	Docente a cargo y coordinador a	Dos Notbook, celulares. Consumo eléctrico, material impreso Trabajaran en el aula	La escucha La exposición y el respeto por el otro El diseño y la creatividad. respeto por los trabajos elaborados. Evaluación procesual
2° momento Detalles específicos relacionados a la aplicación y exposición de información. Presentación de video (como elaborar una presentación de diapositivas).	Material impreso ,celulares dos Notbook , Video tutorial Tiempo 80''	Docente a cargo y coordinador a	Elementos de librería Dos Notbook, celulares. Consumo eléctrico Trabajaran en el aula	Comentario guiado exposición de lo desarrollado Se escuchan opiniones
3° momento Se dan las consignas a realizar.	Tiempo 80''	Docente a cargo y coordinador a	Elementos de librería Celulares Consumo eléctrico Trabajaran en el aula	Resolución de actividades Intercambio de ideas. Evaluación sumativa (concretan las diapositivas)S e socializaran

				en la próxima clase. Autoevaluación
--	--	--	--	--

**Evaluación de la 4ª actividad:** En el primer momento la Evaluación formativa junto a la técnica de **Observación** se pone en práctica mediante el **instrumento de la exposición** oral del material visual elaborado y experiencias con la aplicación. Durante esta instancia la **evaluación procesual** ayudara al docente y estudiante a conocer resultados que son evidencias de aprendizaje y mejora en la apropiación de las herramientas tecnológicas y habilidades sobre la misma. Se continúa con los instrumentos de evaluación. Otro instrumento que se pondrá en práctica como medio para evaluar es la **Guía de observaciones** tomando como criterio *Aspectos generales* (uso del tiempo, originalidad del trabajo, presentación de lo elaborado), *aspectos de contenido* (vocabulario, dominio del contenido, argumentación) y *aspectos de la lamina* (tamaño de la grafía, tipo de grafía, ortografía calidad del contenido, diseño y creatividad). Teniendo en cuenta el objetivo de dicha actividad, se los insta a hacer uso del **Instrumento de autoevaluación** (obra en el anexo), para determinar por ellos mismos el nivel de logro que vienen logrando y aspectos a mejorar.

## QUINTA ACTIVIDAD MES DE JUNIO



### **Imaginación para Representar gráficamente la información con la utilización de la Aplicación Canva.**

La duración de este encuentro será de una hora reloj, en la primera quincena de junio como lo acordado. Se compartirán los trabajos de la clase anterior (representación de diapositiva sobre Recursos Naturales de la República Argentina) Este encuentro será uno de los mas enriquecedores ya que los alumnos pondrán en juego, toda su capacidad de inventiva para lograr representar gráficamente la información para que cualquier usuario pueda apropiarse de la misma. Deberán traer el material solicitado para trabajar en clase (variedad de infografías impresas que puedan recolectar) y además imágenes de infografía cargadas al celular.

#### **La clase se divide en tres momentos:**

**Objetivos:** Comunicar una información a través de una representación grafica para visualizar y comprender la misma.

**1º momento:** Este primer encuentro se centra con la exposición de los trabajos elaborados, compartiendo los mismos en el aula a través de las dos Notbook y cada alumno realiza el comentario pertinente en forma sintética de su trabajo.

**2º momento:** se comparte el material impreso para adentrarnos al tema de la Infografía. El docente realiza la exposición del tema, con ejemplos destacando detalles específicos del material. Luego continua respondiendo, preguntas, dudas

que puedan surgir en la clase. Se comparten y observan las infografías recolectadas.

**3º momento:** Se dan las consignas para realizar

**Actividad nº 5:** Imaginación para Representar gráficamente la información con la utilización de la Aplicación Canva

En esta primera instancia se comparten los trabajos realizados por los alumnos, a través de dos Notbook y divididos en dos grupos, donde cada uno tiene su representante, la profesora a cargo o la coordinadora cada alumno realiza la lectura de su tarea en forma breve, poniendo en práctica la escucha y el respeto por el trabajo del otro.

Posteriormente la coordinadora les reparte las copias a los alumnos, sobre información del formato infografía. La profesora comienza a profundizar el tema con la exposición del material, dando y mostrando ejemplos específicos de infografías, mostrando material impreso para guiarlos a la comprensión del tema; respondiendo también a preguntas, e inquietudes que puedan surgir. Posteriormente se comparten las infografías recolectadas por el grupo en general y en las mismas observan detalles específicos del material impreso; para que tengan en cuenta a la hora de crear una información representando gráficamente la misma.

En este último momento los alumnos pondrán en juego, su imaginación y su creatividad, para sintetizar la información que desean brindar representando gráficamente la información, para crear un formato fácil de comprender y procesar con un vocabulario sencillo.

Se procede a brindarles las consignas a realizar:

1. Armar un bosquejo sobre cómo proteger nuestro Recursos y Parques nacionales.
2. Sintetizar la información para representar gráficamente
3. Tener en cuenta que se desea informar
4. Seleccionar adecuadamente la plantilla prediseñada en la App Canva.
5. Enviar lo elaborado al mail de la profesora.
6. Imprimir lo elaborado hasta la fecha, (collage de fotografía, logotipo, informe turístico, folleto turístico y infografía).
7. Prepararse para exponer todo el material.

<b>Quinta actividad mes de Junio</b>				
<b>Actividad desarrollada</b>	<b>Recursos y tiempo</b>	<b>Responsables</b>	<b>Presupuesto</b>	<b>Evaluación</b>
1° momento  Exposición de trabajos experiencia y sobre la actividad requeridas	Material digitalizado de los alumnos celular y dos Notbook Tiempo 80"	Docente a cargo y coordinadora	Dos Notbook, celulares. Consumo eléctrico Trabajaran en el aula	La escucha y exposición. El respeto por el otro. Lectura de los trabajos elaborados. Desarrollo con las tecnologías. Evaluación procesual

2° momento Detalles específico relacionado a la App Canva, con la presentación de un Power Point y exposición de información.	Fotocopias, folletos diversos ,celulares dos Notbook Tiempo 80”	Docente a cargo y coordinadora	Elementos de librería fotocopias, Dos Notbook, celulares. Consumo eléctrico Trabajaran en el aula	Evaluación formativa, puesta en común. Coevaluacion
3° momento Se dan las consignas a realizar.		Docente a cargo y coordinadora	Elementos de librería fotocopias, Dos Notbook, celulares. Consumo eléctrico Trabajaran en el aula	Autoevaluación Resolución de actividades, creatividad, diseño

**Evaluación de la 5° actividad:** Durante esta instancia se inicia con el instrumento de **Observación** de los trabajos expuestos en clase, acotando algunas sugerencias que deben tener en cuenta para el cierre del proyecto .La **evaluación procesual Registro fotográfico.** Durante el desarrollo se realiza una puesta en común de lo desarrollado y se lleva a cabo una **Coevaluacion** en forma grupal, el mismo (obra en el nexa), con la idea de que cada educando pueda dar fe del cómo se desempeño durante este trayecto. En la actividad final deben testimoniar a través de una **Autoevaluación** cuan preparados se sienten para crear, imaginar, transmitir información y representar gráficamente, antes de llevar a cabo su inventiva para elaborar el diseño (se encuentra en el anexo).

## SEXTA Y ULTIMA ACTIVIDAD MES DE JUNIO

### **Exposición de lo diseñado haciendo uso del aparato móvil.**

Esta última actividad se lleva a cabo con la presencia del equipo directivo, el jefe de departamento, el preceptor de curso, la profesora a cargo, coordinadora y alumnos del establecimiento. Este espacio se convertirá en un momento donde los alumnos serán los anfitriones de este sencillo evento para exponer todo lo diseñado y creado por ellos , dando lectura de sus tareas, exponiendo y socializando su experiencia con la Aplicación Canva, haciendo uso del dispositivo móvil .Se pide la colaboración de PAICOR para ese momento que colabore con un refrigerio.

Previo a esta etapa los alumnos recibirán la corrección de todos los trabajos realizados para proceder a la impresión de cada uno de ellos y así tener alistado todos los trabajos para ese cálido momento de cierre y presentación .También se les sugerirá que traigan cargados sus celulares para socializar material digitalizado.

**Objetivo: Lograr exponer con confianza y alegría lo diseñado con el dispositivo móvil.**

**La clase se divide en tres momentos:**

En un primer momento se prepara un rincón de la galería para realizar la exposición de los trabajos realizados durante todo el proyecto (collage de fotografía, logotipo, informe turístico, folleto turístico y infografía), también se

preparan las cinco NOTBOOK para exhibir las diapositivas realizadas; de esta manera se ambienta el espacio para llevar a cabo la exposición y tener preparado y exhibidos los trabajos y las Notbook –Netbook en funcionamiento.

. Posteriormente, la Profesora a cargo, junto a la Licenciada de Educación y alumnos de 5° año de la Orientación Turismo, proceden a recibir; al equipo directivo, jefe de departamento, preceptores y alumnos del establecimiento. Durante esta ocasión cada alumno se responsabiliza de, hacer la lectura de cada uno de los trabajos diseñados, manifestar y socializar a todos los presentes, lo experimentado durante todo el periodo del proyecto en el que puso en práctica el manejo de la **Aplicación Canva** para llevar a cabo diversas actividades desde la asignatura “Patrimonio Turístico”. También durante este emotivo momento se comparte un refrigerio por parte de PAICOR que la directora gestiona para este representativo momento.

Sexta actividad mes de Junio				
Actividad desarrollada	Recursos y tiempo	Responsables	Presupuesto	Evaluación
1° momento se prepara un rincón de la galería para realizar la exposición de los trabajos	Material digitalizado y material impreso de los alumnos, celular y cinco Notbook Tiempo 80”	Docente .coordinador y alumnos.	Cinco Notbook, celulares. Alargues, material impreso y material digitalizado Consumo eléctrico Trabajaran en la galería	La participación, colaboración y predisposición
2° momento Detalles específico del trabajo con la App Canva, Exhibición de los trabajos realizados durante el proyecto Exposición de trabajos	Material digitalizado y material impreso de los alumnos, celular y cinco Notbook Tiempo 80”	Docente .coordinador y alumnos.	Cinco Notbook, celulares. Alargues, material impreso Consumo eléctrico Trabajaran en la galería	Valoración y escucha de lo expuesto Exposición de los pasos a crear y sus posibles usos. Publicación de trabajos.



Actividad N°3												
Actividad N°4												
Actividad N°5												
Actividad N°6												

## RECURSOS

Dentro del ámbito educativo el recurso máspreciado es, el equipo docente y los alumnos, razón por la cual sin ellos no habría intervención alguna ni proyecto para llevar a cabo. La institución es el lugar del encuentro del saber la socialización y el conocimiento.

Los recursos se fueron detallando en cada una de las actividades desarrolladas, estos elementos que fueron una pieza importante para llevar a cabo dicho proyecto, se presenta en este cuadro elaborado, con la descripción y clasificación que los mismos ameritan.

Recursos	Descripción
<b>Recursos humanos</b>	Profesor, coordinador (Licenciada en educación), alumnos de 5° año Orientación Turismo. Equipo directivo,



	preceptor, jefe de departamento y alumnos del establecimiento.
<b>Recursos de contenido</b>	Material digitalizado, videos citados en el anexo
<b>Recursos económicos</b>	Fotocopias, marcadores, afiche material impreso.
<b>Recursos tecnológicos</b>	2 Notbook durante el proyecto y dispositivo móvil y para el último encuentro 5 Notbook.
<b>Recursos edilicios</b>	El aula, la galería
<b>Recursos técnicos</b>	Alargues y consumo eléctrico
<b>Recursos materiales</b>	Folletos diversos

## PRESUPUESTO

En cada una de las actividades se fue detallando los diferentes recursos a usar, en el siguiente cuadro se presenta de manera global lo que se requiere para llevar a cabo cada encuentro.; por lo tanto la tabla elaborada es de fácil interpretación, donde permite tener un claro panorama y noción de los elementos de este Plan de Intervención.

PRESUPUESTO DEL PLAN DE INTERVENCIÓN							
ítem	1° encuentro	2° encuentro	3° encuentro	4° encuentro	5° encuentro	6° encuentro	Costo
Hs reloj por encuentro	1 hora reloj por encuentro. Total 6 horas reloj = 9 horas cátedras						A cargo del estado

Hs trabajadas coordinadora	A-don ores						Sin valor
Espacio	El aula	El aula	El aula	El aula	El aula	La galería	Sin valor
Notbook	2 Notbook	2 Notbook	2 Notbook	2 Notbook	2 Notbook	5 Notbook	A cargo de docentes
Fotocopias	Las copias serán impresas solo 5 juegos para trabajar en grupo en cada encuentro						A cargo de alumnos
Afiches, marcadores, Cinta.	Serán usados en algunos encuentros						Docentes y alumnos
Material concreto		Se recolectan folletos diversos			Se recolectan folletos diversos		A cargo de alumnos y docentes
Celulares	En todos los encuentros						Docentes y alumnos
Uso de electricidad	En todos los encuentros						A cargo de la institución
Impresión de material diseñado						Presentación de la impresión de cada trabajo	A cargo de cada alumno
Refrigerio						Gaseosa y facturas	A cargo de PAICOR

### RESULTADOS ESPERADOS.

Durante el recorrido del plan de intervención, se fueron acordando pautas, formas de trabajo y adecuando recursos básicos para concretar este abanico de actividades; de esta manera desarrollar dicho plan con armonía en un término de 3 meses consecutivos. Tanto alumnos como docente y coordinador

(Licenciado en educación) brindaron su aporte para que este proyecto se viabilice con, compromiso y responsabilidad.

Los beneficios esperados:

- Se concretaron espacios de interés e intercambio en el manejo del dispositivo móvil como complemento en el desarrollo de las actividades pedagógicas.
- Incorporación progresiva en la rutina pedagógica, llevando a cabo diversas actividades que trascendían el aula.
- Reciprocidad de aprendizaje entre las partes dejando de lado el rol de quien enseña y quien debe aprender.
- Una mejora en la comunicación entre profesores y alumnos.
- Incremento del optimismo y conclusión en el desarrollo de las diversas actividades.
- Notable habilidad y destreza en el manejo de esta aplicación.
- Favoreció mejora en el aprendizaje y confianza en su potencial.

Al principio estas propuestas dentro de la institución pueden generar cierto recelo por las diferentes miradas del individuo a cerca de las TIC de (tecnofobia y tecnofilia), pero estas experiencias llevada al aula en esta era digital dejarían de lado momentos de soledad del adolescente con sus tecnologías y impulsarían a hacer un uso critico de estas tecnologías, aliviando la tarea del docente. Se sugiere el uso o implementación progresiva de estas tecnologías y acordar pautas de trabajo (uso de herramientas sincrónicas y asincrónicas, plazos de

presentación, responsabilidad) profesor – alumno para generar significativos y placenteros resultados.

## CONCLUSION

Como consecuencia del uso de estas herramientas propuestas tanto docentes como alumnos y comunidad educativa toda, se irán connaturalizando, por lo tanto el capital que se logre con la implementación progresiva en otros espacios curriculares, será un dispositivo divulgador a intensificar y abogar por la equidad.

Si bien sabemos que la frecuencia de estos recursos (internet) están distribuidas de manera desigual, dejando a los más pobres y vulnerables con servicios inadecuados o con la falta de ellos, que es una de las causas que esta comunidad educativa se ve en desventaja, estas limitaciones deben transformarse en un punta pie, para iniciar proyectos a favor de los más desfavorecidos mejorando la calidad educativa. Promover y orientar el uso crítico de esta herramienta (dispositivo móvil) será uno de los compromisos como educadores en este mundo digitalizado donde la tecnología facilita el acceso y donde el rol del docente es preponderante.

A pesar de las limitaciones; las fortalezas se evidenciaron desde el momento en que se genero el espacio, para desarrollar habilidades y destrezas en el uso de estas herramientas; multiplicando la motivación de participación en las diferentes actividades y llevando a involucrarse con más entusiasmo en las mismas; dando también resultados de mejora de la comunicación entre los pares y docentes. Sin

duda fue un espacio significativo y trascendental, es por eso que se sugiere continuar abordando espacios con las TIC en otras áreas curriculares con proyectos cortos dejando huellas y momentos donde el alumno se involucre con responsabilidad aportando su cuota de manejo diario y familiarizado que posee con estas tecnologías.

Actualmente los alumnos median a diario con estas tecnologías y su manera de aprender y comunicarse es tan heterogénea que al ingresar a la institución, son extraños para esta comunidad. Estamos convencidos que la inclusión de estas TIC traerá cambios favorables para esta comunidad que se ve en desventaja, en este mundo digitalizado. Pensar en hacer cambios en el ingreso de nuevas estrategias y metodologías relacionadas con las TIC dentro del aula será, pensar en beneficiar a esta comunidad toda formando alumnos competentes en el empleo y manejo de estas tecnologías.

## **REFERENCIAS**

Anonimo. (06 de Febrero de 2018). *Auxiliar de biblioteca centro de formacion*. Recuperado el 22 de septiembre de 2020, de <https://www.auxiliardebiblioteca.com/los-folletos-concepto-y-caracteristicas-generales/>

Burbules. (08 de Agosto de 2007). Aulablog21. (Castrillo, Entrevistador)

Burbules, N. C. (02 de Agosto de 2014). *Revista Entramados-educacion y sociedad*. Recuperado el 10 de Abril de 2020, de <file:///C:/Users/cristina/Desktop/apje%20obicio.pdf>

Chen, C. (21 de Mayo de 2019). *Significados.com*. Recuperado el 15 de Mayo de 2020, de <https://www.significados.com/tic/>

Freire, P. (2012). *pedagogia del oprimido* (tercera edicion cuarta reimp ed.). Buenos Aires, Argentina: siglo veintiuno.

González, M. &. (01 de 2018). USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES COMO HERRAMIENTAS PARA APRENDER USE OF MOBILE DEVICES AS TOOLS FOR LEARNING. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación. Nº 52 Enero 2018. ISSN: 1133-8482.* , (p.217 - 227)<https://aula21.net/aulablog21/archives/2007/08/10/nicholas-burbules-habla-de-la-tecnologia-en-el-aula/>.

Hinostroza, E. (07 de Mayo de 2018). *TIC, educación y desarrollo social en América Latina y el Caribe*. Recuperado el 13 de Mayo de 2020, de <http://disde.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5802>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, I. C. ([UNESCO],2011). *UNESDOC Biblioteca digital*. Recuperado el 15 de mayo de 2020, de [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000212715\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000212715_spa)

Ricoy et al. (27 de Abril de 2010). *eBook21 biblioteca virtual*. Recuperado el 08 de Mayo de 2020, de eBook21 biblioteca virtual: file:///C:/Users/cristina/Desktop/competencias%20para%20el%20uso%20de%20Herr.%20virtuales.pdf

RICOY, T. &. (27 de Abril de 2010). *eBook21 biblioteca virtual*. Recuperado el 08 de Mayo de 2020, de file:///C:/Users/cristina/Desktop/competencias%20para%20el%20uso%20de%20Herr.%20virtuales.pdf

Torres, A. (02 de Julio de 2015). *iberoaméricadivulga*. Recuperado el 14 de Mayo de 2020, de <https://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?Abriendo-camino-aprendizaje-ubicuo>

Vivanco, G. &. (Jul-Sep de 2017). *Scielo Cadernos de Pesquisa*. Recuperado el 14 de Mayo de 2020, de Scielo Cadernos de Pesquisa: <https://doi.org/10.1590/198053144261>

## **ANEXO**

### **ANEXO DE 1º ACTIVIDAD:**

La siguiente información se le compartirá a los alumnos para dar introducción al tema.

## Origen del modelo Canvas

A los lienzos en inglés se le llama Canvas. Alexander Osterwalder, un experto en estrategia empresarial, se le ocurrió que la mejor forma de plasmar una idea de negocio era a través de un lienzo y es así que desarrolló su famoso “**modelo Canvas**” que tiene el objetivo de hacer más fácil plasmar una idea de negocios en el papel.

En su libro “Generación de modelos de negocios”, Alexander Osterwalder explica que la mejor manera de describir una idea de negocio es mostrar de una manera sencilla la forma como la empresa va conseguir ganancias y qué es lo que necesita para desarrollarse. Para lo cual, el modelo Canvas hace un análisis de los clientes, la oferta, infraestructura que se necesita y la **viabilidad económica** de la futura empresa.

Alexander Osterwalder es un teórico de los negocios, nacido en suiza. El origen del modelo canvas se encuentra en su tesis doctoral de gestión de sistemas de información que llevaba el título “Modelo ontológico de negocios”, que luego bajo el formato de libro se convertiría en el best seller mundial conocido como “**Generación de modelos de negocio**”. Actualmente Osterwalder es un famoso conferencista.

Extraído de Sitio web

<https://destinonegocio.com/pe/emprendimiento-pe/modelo-canvas-para-poder-plasmar-una-idea-de-negocios/#:~:text=El%20origen%20del%20modelo%20canvas,Generaci%C3%B3n%20de%20modelos%20de%20negocio%E2%80%9D>.



Se continúa con la exposición de un mapa conceptual que ha sido elaborado para compartir a los alumnos, realizando una explicación general para ingresar al tema (App Canva).

### Red conceptual

El siguiente enlace se compartirá por mail a los alumnos para que se informen sobre cómo se origino esta aplicación y en que se basa este modelo de plasmar una idea. <https://destinonegocio.com/pe/emprendimiento-pe/modelo-canvas-para-poder-plasmar-una-idea-de-negocios/#:~:text=El%20origen%20del%20modelo%20canvas,Generaci%C3%B3n%20de%20modelos%20de%20negocio%E2%80%9D>.

### EMPRENDIMIENTO

Se continúa con un Power Point (Canvas y los principios del diseño)  
Archivo adjunto. **Haga doble clic** dentro de la figura para ver.



**Fuente:** Elaboración propia.

Con este material informativo los alumnos, profundizaran sobre los principios del diseño.

Material extraído de [https://www.canva.com/es\\_mx/aprende/teoria-gestalt-principios-diseno/](https://www.canva.com/es_mx/aprende/teoria-gestalt-principios-diseno/) Simplicidad, simetría y más: La teoría de Gestalt y los principios del diseño que originó.

*Los grandes diseñadores entienden lo importante que es la psicología en la percepción visual.*

¿Qué sucede cuando la mirada de una persona observa uno de tus diseños?  
¿Cómo su mente reacciona al mensaje reflejado por tu obra? Independientemente de si eres un diseñador que va empezando o si ya tienes años de experiencia, es importante que puedas responder estas preguntas, pues entender cómo se percibe e interpreta un diseño es un recurso imprescindible que todo comunicador visual debe poseer. No hay forma alguna en que podamos tener alguna clase de

influencia con nuestros diseños en la percepción humana si no entendemos exactamente qué los impulsa.

Como mencionamos anteriormente, estos principios intentan explicar *cuándo* y *cómo* nuestras mentes perciben los diferentes componentes visuales como parte de un todo.

### 1. Simplicidad

La ley de la simplicidad indica que nuestra mente percibe todo en su forma más simple. Por ejemplo, cuando la siguiente imagen se analiza en detalle está hecha de componentes individuales que vistos por separado, no tienen significado en lo absoluto y sin embargo, juntos, nuestra mente automáticamente los percibe para



deletrear la palabra 'logo'.

Lo importante de la ley de la simpleza para los diseñadores es que cuando se combina ingeniosamente con la creatividad, los dos elementos se pueden aprovechar para crear diseños completamente impactantes. En este sentido, dominar la simpleza te obliga a que encuentres un equilibrio en dos planteamientos que con frecuencia son opuestos: el uso de figuras y objetos sencillos y la necesidad de producir efectos de diseño impresionantes. Observa

como este ejemplo ilustra el punto a la perfección: el uso de elementos y objetos simples en conjunto para crear una representación cautivante y única de una guitarra.

Básicamente, la simpleza se trata de ayudar al ojo encontrar figuras con las que se pueda provocar una interpretación de lo que queremos mostrar.

## 2. Figura y fondo

El principio de figura y fondo trata de explicar que elemento en un diseño se percibirá de inmediato como la figura y que elemento se percibirá como el fondo. Para poner las cosas en contexto, la “figura” es elemento en el que se centra la mirada, mientras que el “fondo” es lo que está detrás de la figura.

Hay otros dos principios que tendrás que entender de poder responder esta interrogante:

- **Área:** La mente a menudo percibe el objeto más pequeño de la composición como la figura y el más grande como el fondo.
- **Convexidad:** Los elementos convexos se asocian con mayor frecuencia a las figuras que los cóncavos.

Cuando ves la imagen a continuación, tu percepción de cuál es la figura y cuál es el fondo varía dependiendo de cómo tu mente las perciba. Hay veces que

pareciera que la mano negra es la figura y lo blanco es el fondo, mientras que en otras pareciera como si la cabeza blanca es la figura y lo negro es el fondo



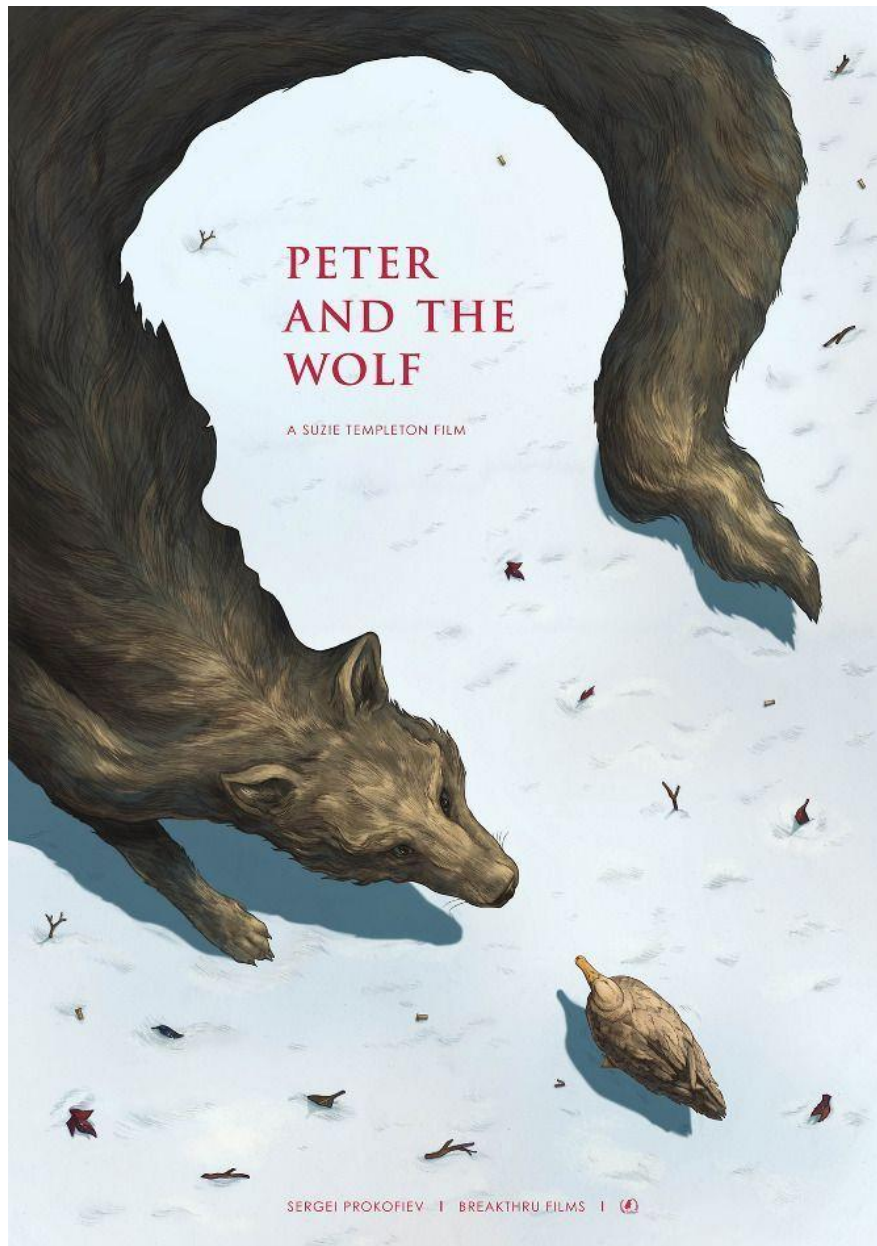
Cuando se emplea en el diseño, este principio puede marcar una gran diferencia en la forma que tu creación expresa un mensaje. Toma como ejemplo este anuncio para el Festival gastronómico y de vino de Melbourne (2007), en el que las botellas están colocadas estratégicamente para crear la ilusión de un tenedor.

En este caso, al combinar objetos que tengan relación con la comida y el vino, este diseño transmitió el mensaje del evento de una forma mucho más irresistible.



Otro ejemplo que se basa en la figura y fondo es el póster para la película “Pedro y el lobo”, en el cual se ve el potencial que puede aprovechar de este principio.

Por un lado, ves la imagen del cuerpo de un gran lobo, pero cuando cambias el foco y observas lo blanco (anteriormente el fondo) como la figura, inmediatamente ves que es la silueta de un hombre, el cual podemos asumir que es Pedro.



### **3. Proximidad**

Si los elementos están muy cerca el uno al otro, los percibimos como que pertenecen al mismo grupo, eso es lo que nos indica este principio. Como ejemplo, piensa como un interletraje adecuado guía al ojo a entender que letras forman ciertas palabras. Hay situaciones en las que crear mucho espacio entre las letras confunde pues no se sabe cuándo termina una palabra y cuando comienza la siguiente. En el ejemplo debajo, nuestra mente percibe cada una de las barras verticales adyacentes se combinan y forman una imagen de un venado.





Este principio también se emplea efectivamente en el logo de Unilever, puesto que con lo cerca que se encuentran las figuras entre sí, fácilmente puedes ver que forman una U (de Unilever). Según el [sitio de la marca](#), el diseño del logo se hizo para que incluyera “25 íconos, cada uno representando algo importante de Unilever”.



Igualmente puedes checarte el siguiente póster, en el que una de las marcas de gaseosas más reconocidas, Coca-Cola, quería expresar un sentimiento de felicidad (uno de los valores principales de la marca), creando la figura de una sonrisa. Para ello, usaron sus famosas y las colocaron tan cerca que le facilitaron

a la audiencia percibir esa sonrisa.



#### 4. Semejanza

Al igual que con el principio anterior, el principio de semejanza nos indica que si los elementos se parecen el uno al otro, los percibimos como si pertenecieran

al mismo grupo. La semejanza se puede causar a través de los colores, tamaño, orientación, textura e inclusive, con las fuentes. Por ejemplo, cuando estás definiendo el layout de un documento de doble página, crear un sólido esquema tipográfico les facilitará a los observadores entender las partes del texto que son encabezados, aquellas que son e cuerpo del texto y aquellas que forman parte de la leyenda.

En la siguiente imagen, nuestra mente no percibe los círculos de colores como círculos individuales, sino como un conjunto que forma rectángulos, cuadrados y líneas, distintos acorde al color.

### **5. Dirección común**

La base de este principio es sencilla, pues establece que nosotros vemos aquellos elementos visuales que se mueven en la misma dirección como parte de un solo grupo. Este principio es especialmente importante para animaciones en 2D y 3D, dado que las figuras que se mueven juntas atraen nuestra mirada.

Observa cómo en la siguiente imagen, al ver que cada una de las aves viaja como una unidad en la misma dirección, nuestra mente las percibe como si fueran parte de un solo grupo que lleva un pez.



Asimismo, también tienes este póster de la ópera estadounidense de Kurt Weill, *Street Scene*, como las letras grises se percibe que son parte del mismo bloque de contenido (el título), no solo porque sean similares (ver principio de Semejanza arriba), o porque estén cerca (ver Proximidad arriba), sino porque pareciera que



se movieran en la misma dirección.

## Un opéra américain de Kurt Weill

Livret

**Elmer Rice**

Lyrics

**Langston Hughes  
& Elmer Rice**

En anglais, surtitré

Direction musicale

**Tim Murray**

Mise en scène

**John Fulljames**

Orchestre

**Pasdeloup**

Chœur

**du Châtelet**

**25 – 31 janvier  
2013**

[chatelet-theatre.com](http://chatelet-theatre.com)

**01 40 28 28 40**

Co-Production The Opera Group / Young Vic Theatre, coproduit originellement avec le Watford Palace Theatre. Présenté en accord avec The European American Music Corporation, agent pour The Kurt Weill Foundation for Music, Inc., The Rice Estate and The Hughes Estate

**châ**  
THÉÂTRE  
**-te-**  
MUSICAL  
**let**  
DE PARIS



## 6. Simetría

Este principio prácticamente se describe con el título, los elementos simétricos se perciben como parte del mismo grupo. ¿Alguna vez has visto figuras que parecen como el espejo de sí mismas? Bueno, esta relación es la que nos ayuda a percibir estos elementos como una sola figura.

Por ejemplo, en este póster para la Bike Expo en Nueva York, el centro de atención del concepto era un círculo unificado. Para crearlo, el diseño empleó mitad de la rueda de una bicicleta y mitad de la tapa de una alcantarilla, y si bien la textura y el color son distintos, el solo hecho que fueran simétricas las unió en los ojos de la audiencia.



## **Paralelismo**

Cuando diseñamos, a menudo cambiamos la inclinación de nuestros textos para que correspondan con curvas o flechas y crear un diseño más compacto visualmente. De eso exactamente se trata el principio del paralelismo, que aquellos elementos con una inclinación igual o similar se asocian como parte de un solo grupo, así como lo refleja este póster creado para promocionar la fuente Futura, en el que a través del paralelismo, las diferentes áreas de texto se agrupan unas con otras.

## **7. Continuidad**

Pasando de la inclinación a la alineación, la asociación visual se crea cuando los elementos se alinean unos con otros, es decir, que las líneas se perciban como una sola figura en tanto que sean continuas y mientras más fluidos sean los segmentos, más las vemos como una figura unificada.

Llevando este principio a la práctica, tenemos esta tarjeta de navidad de Publicis, en la cual la línea delgada verde del lápiz que se afila guía el ojo por la composición de arriba a abajo, creando, de forma muy inesperada, la figura de un árbol de navidad.





## 8. Cierre

Cuando los elementos son parte de una figura cerrada, percibimos que pertenecen al mismo grupo. Un gran diseño con el que podemos observar cómo funciona el principio de cierre es con el logotipo de FedEx que, mediante el espacio negativo entre la E y la X, más la ilusión de cierre al colocar ambas letras muy juntas, el diseño “esconde” una flecha hacia la derecha que no muchas personas han sido capaces de notar a través de los años. Te aseguro que ahora no puedes dejar de ver otra cosa.

## 9. Región común

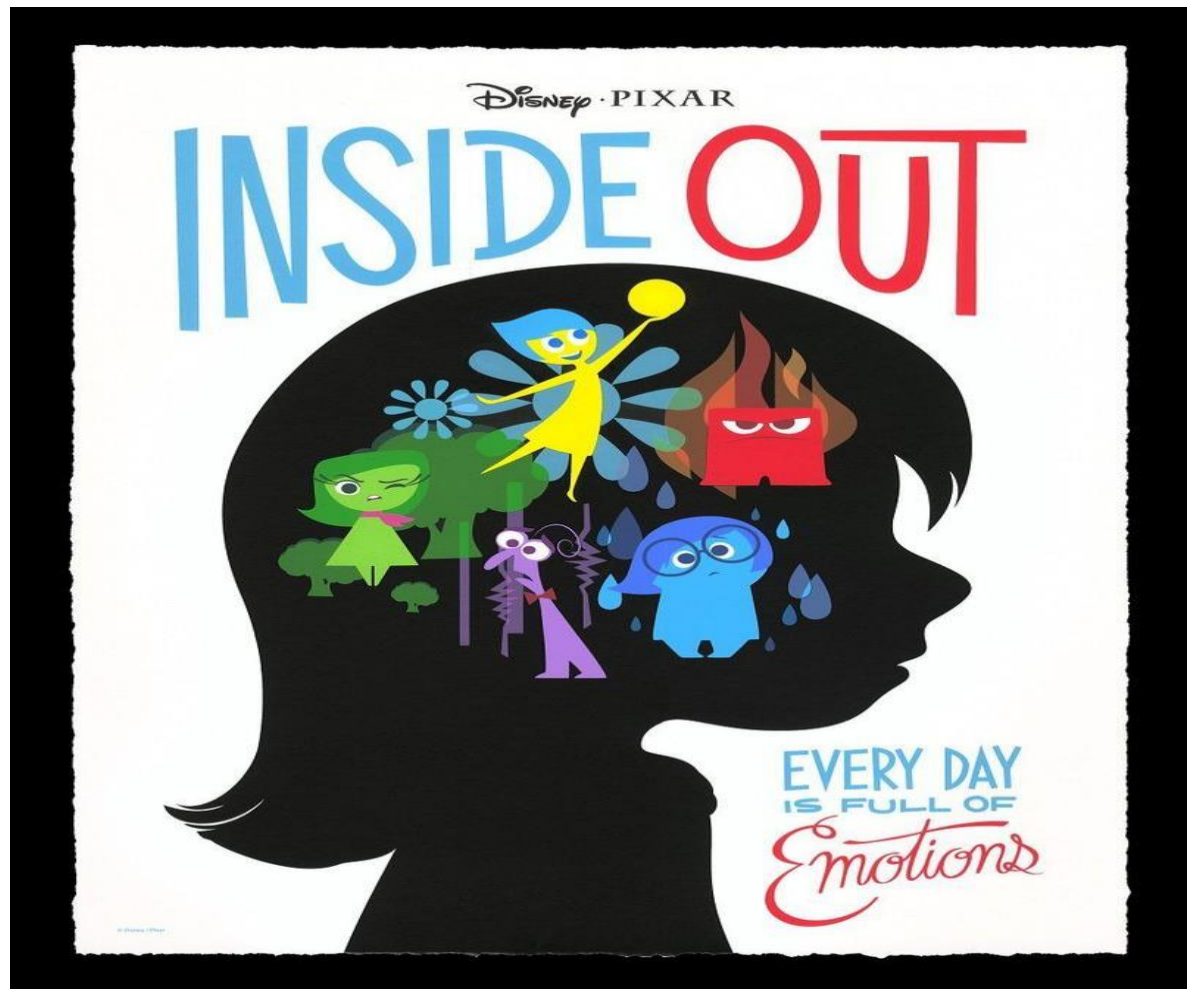
Piensa en una insignia donde normalmente hay una combinación de texto, objetos y un estandarte. El principio de la región común nos indica que cuando encontramos varios elementos que forman parte de una sola región, los asociamos como un solo grupo. En el caso de la insignia, todos esos elementos mencionados pertenecen a un grupo.

Igualmente tienes como ejemplo este póster para la película de Pixar *Intensamente*, en el que los artistas Stacey Aoyama y Eric Tan utilizan este principio para unificar los personajes de la película en la silueta de una persona y como los vemos dentro de la misma región, percibimos que coexisten en ese espacio. De hecho, si viste la película, sabes que está en sí, es la idea principal: mostrar que las emociones positivas y negativas coexisten en nuestras mentes,

determinando

nuestro

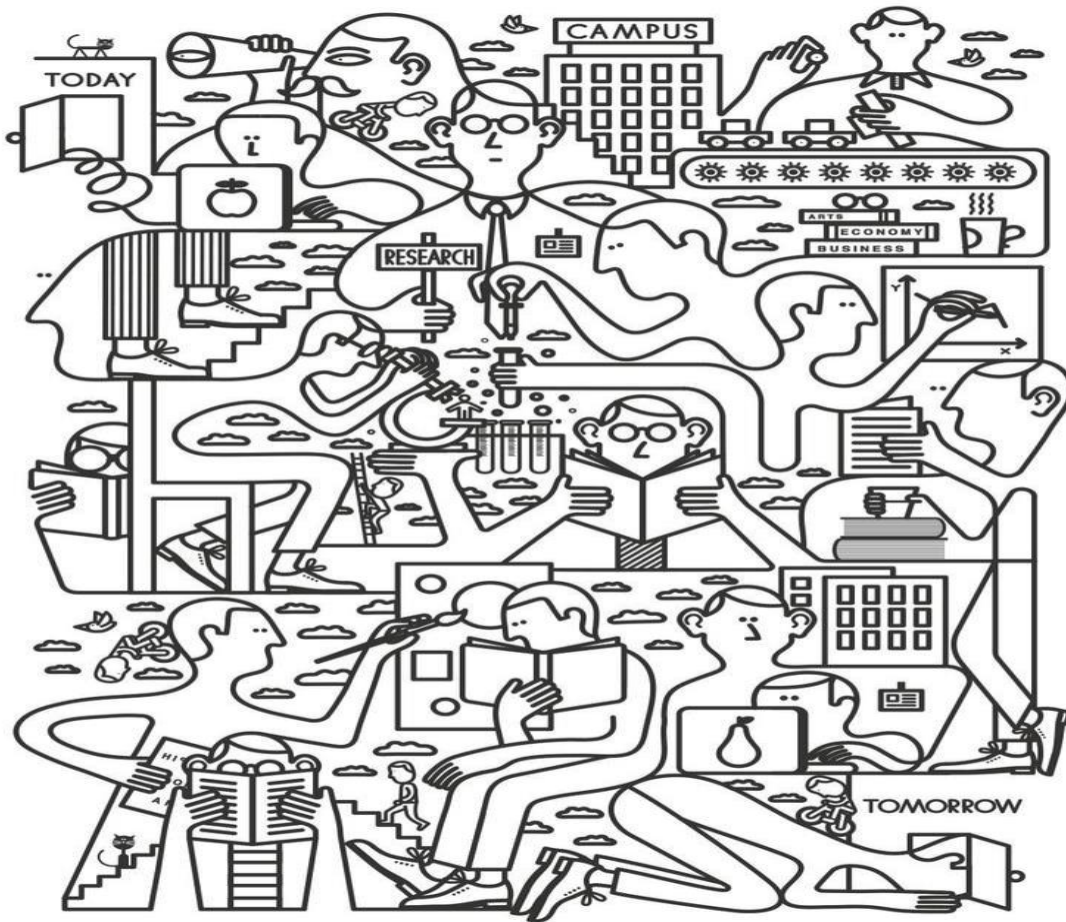
comportamiento.



## 10. Conectividad de los elementos

La última forma en la que trabaja nuestra percepción según los principios de la Gestalt, es cuando los elementos están conectados por otros elementos. Una forma rápida de ver este principio en acción es con una infografía o diagrama de flujo, en el que las flechas conectan una figura (o bloque de texto) con la siguiente.

En esta creación de Jonathan Calugi para la Harvard Magazine, los objetos están unificados por una línea que va por toda la composición y que a pesar de toda la actividad que tiene el diseño, le da una unidad y cohesión visual.



**¡Aplica los principios de la Gestalt en tu próximo proyecto!**

Se comparte el siguiente video, con los pasos de cómo diseñar desde una plantilla predefinida. Extraído de Google.

. [https://youtu.be/eHZ\\_VIR\\_2v8](https://youtu.be/eHZ_VIR_2v8)CANVA APP TUTORIAL - ♥ APRENDE A DISEÑAR desde tu CELULAR

Posteriormente también se le compartirá los pasos sobre cómo realizar un logo, material que lo tendrán como referencia para la elaboración del logo.

<https://www.logogenio.es/blog/pasos-para-crear-el-logo-perfecto>

### **Pimpón de preguntas y respuestas**

#### **PIMPÓN DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS**

1- La aplicación Canva se inicia con:

Google	Yahoo	Facebook
--------	-------	----------

2- La App Canva se baja en androide con:

Play Storey	Storey escribe
-------------	----------------

3 – ¿En qué formato se recomienda compartir Canva? ¿Por qué?

JPG	PNG	PDF
-----	-----	-----

4 – ¿Canva te permite trabajar en equipo?

5 – ¿Es una aplicación para el diseño?

6 - Es una aplicación que ayuda a:

Guiar el diseño recomendado	Guiar el diseño creativo	Guiar el diseño realizado
-----------------------------	--------------------------	---------------------------

7- ¿Cuáles eran las pretensiones de Alexander Osterwalder su creador?

8- ¿Cuáles son los principios del diseño?

9- ¿Cuáles son los pasos para realizar un logo?

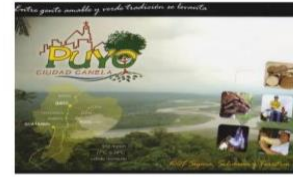
**Fuente; Elaboración propia.**

## **ANEXO DE LA 2º ACTIVIDAD**

Imágenes extraídas del sitio web



# INFORME DE LA PRÁCTICA



## CORREDOR TURÍSTICO PUYO



Conocido también como **Paseo Turístico Puyo**, fue el primer recurso turístico que se creó en la provincia de Pastaza con **visión ecológica y natural** construido por el Municipio de la ciudad, el sector es de propiedad pública.

Este sitio fue construido hace una década con el objetivo de facilitar el acceso al río Puyo, el Paseo Turístico fue el destino de las familias de la ciudad, quienes acudían a preparar unos ricos asados y refrescarse en las aguas del río Puyo. En la actualidad es un destino de turistas nacionales y extranjeros, quienes acuden maravillados por la naturaleza que inunda el paseo de árboles y verdor y la gran belleza de los remansos que forma el río Puyo.



Fuente: [https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fes.slideshare.net%2F0926393851%2Flugares-turisticos-del-orientecuatoriano&psig=AOvVaw19HCafJ\\_90mV4ua1uyAKY&ust=1592161287321000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCOD1tKC9\\_kCFQAAAAAdAAAAABAW](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fes.slideshare.net%2F0926393851%2Flugares-turisticos-del-orientecuatoriano&psig=AOvVaw19HCafJ_90mV4ua1uyAKY&ust=1592161287321000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCOD1tKC9_kCFQAAAAAdAAAAABAW)

## LUGARES TURÍSTICOS DEL ORIENTE

Pastaza y Puyo poseen extraordinarios atractivos turísticos, muchos privados y otros manejados por la administración municipal. Mientras visite estos proyectos, usted irá adquiriendo una visión más profunda y global de lo que la Amazonía ecuatoriana posee y ofrece en cuanto a recursos naturales y turísticos. Los 10 recursos turísticos más importantes de la provincia involucran paseos ecológicos en senderos bien cuidados, observación de animales silvestres propios de la Amazonía, ríos y cascadas enclavados en el bosque tropical húmedo, así como modernas instalaciones de olas artificiales, piscinas y toboganes, ríos represados en forma de diques, etc. Si usted viene a Puyo le recomendamos visitar los siguientes recursos turísticos:



### [El Parque Acuático Morete Puyo](#)

Este parque de diversión familiar basa en las actividades acuáticas toda su infraestructura. se encuentra ubicado en el Barrio Libertad de la ciudad de Puyo. El parque acuático posee los toboganes mas altos del Ecuador, así como una piscina olímpica, piscina de Olas, con última tecnología, juegos acuáticos para niños así como piscina para infantiles.

### [Parque Etno-Botánico Omaere](#)

El parque etno botánico Omaere es el primer parque etno botánico de Sudamérica. Un parque etno botánico es un lugar donde se describe la forma de vida de una etnia o nacionalidad con visitas in situ, sin dejar de lado el aspecto ecológico o botánico de la cultura en cuestión.



### [Cascada Hola Vida](#)

Esta reserva privada de bosque tropical húmedo, se encuentra en la vía a Puyupungo a 30 minutos de la ciudad de Puyo. Al llegar a la reserva, usted podrá realizar un recorrido de 30 minutos aproximadamente hacia la cascada principal de la reserva.

### [Zoocriadero de Fátima](#)

A nueve kilómetros de la vía Puyo – Tena se ubica este centro de rescate animal. El Centro ha ganado varios premios a nivel nacional e internacional por su dedicada e innovadora labor conservacionista. El zoocriadero de este proyecto puede ser visitado por turistas y estudiosos en los campos de la zoología y ecología durante toda la semana.





#### « Centro: Selva Valdiviana »



El bosque Valdiviano en su forma natural contiene especies nativas de gran altura, características propias de la Patagonia. Presenta un clima templado de tipo valdiviano, húmedo pluvial. Dentro de sus atracciones encontramos más de 20 parques nacionales y santuarios de la naturaleza con flora y fauna única. Dentro de estas, se destaca en la fauna: pudú, loro choroy, monito del monte y en su flora: avellano, copihue, coigüe. Los mapuches fueron grandes guardianes de estos bosques, que se extienden de la 8ª región hasta Chiloé, utilizaban las machis hierbas para medicinas.

#### « Sur: Torres del Paine »

Este parque nacional, fue muy visitado por los aborígenes Selkman, quienes navegaron por los glaciares en busca de animales marinos fuertes en grasa para su cuerpo. Se vive un clima templado frío lluvioso, presenta un verano fresco y un invierno con temperaturas bajas con nieve y lluvia. Dentro de su biodiversidad, la flora da cuenta de matorrales andinos y xerófitos, su fauna está representada por: cóndor, águila, cisne de cuello negro, diuca, chincul. Lugares cercanos para visitar están la ciudades de Punta Arenas y Puerto Natales.



## GUÍA TURÍSTICA DE CHILE



2011

En la presente guía te invitamos a conocer Chile y toda su diversidad de climas, pasajes, flora y fauna, para que pronto te atrevas a visitar nuestros monumentos naturales.

POR:  
Ariadna Cáceres  
Javiera Guzmán

#### Fuente

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fes.slideshare.net%2F>

[FAriadna\\_Caceres%2Fgua-turstica-](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fes.slideshare.net%2F)

[10770776&psig=A0vVaw0Jy7YvSyBqvcJ870E-](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fes.slideshare.net%2F)

jM4N&ust=1592195940438000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwo

TCNio7aG-gOoCFQAAAAAdAAAAABAI

## París... De día y de noche

---

### MONTMARTRE

Montmartre es una colina de 130 metros de altura situada en la orilla derecha del río Sena, en el XVIII Distrito de París, principalmente conocida por la cúpula blanca de la Basílica del Sacré Coeur (en español "sagrado corazón"), ubicada en su cumbre. Cerca, otra iglesia, la más antigua de la colina es Saint Pierre de Montmartre, fundada por la reina de Francia en el siglo XII.



### PASEO POR EL CENA

Descubra la Torre Eiffel y disfrute de una vista excepcional de los tejados de París desde el segundo piso. Este servicio incluye también un circuito en autocar panorámico y un crucero por el Sena, pasando delante de los monumentos más bellos de la ciudad: El Museo del Louvre, Notre Dame de París y también el Museo de Orsay.

### CENTRO POMPIDOU

El Centro Pompidou es el nombre más comúnmente empleado (otros son Beaubourg o Centro Georges Pompidou) para designar al Centro Nacional de Arte y Cultura Georges Pompidou de París (Francia), diseñado por los arquitectos Renzo Piano y Richard Rogers. El edificio, concluido en 1977, fue inaugurado el 31 de enero del mismo año.

FUENTE: <http://www.voydeviaje.com.ar/listas/nueve-lugares-argentinos-que-son-patrimonio-de-la-humanidad?item=5> Nueve lugares argentinos que son Patrimonio de la Humanidad

**MATERIAL FOTO COPIABLE QUE SE COMPARTE A LOS ALUMNOS  
PARA PROFUNDIZAR CONCEPTOS**

**¿Qué es turismo?**

El turismo es el **desplazamiento de las personas de manera temporal y voluntaria**. Dentro de este concepto deben ser incluidos las relaciones humanas que conllevan y la prestación de servicios. Si bien los motivos del turismo son variados, suelen ser relacionados con el ocio.

Fuente: <https://concepto.de/turismo/#ixzz6PMQPhmhP>

El turismo resulta **muy importante desde el punto de vista social, cultural y económico**. Gracias al turismo aumenta notablemente la inversión en construcciones de infraestructura, y edificaciones, genera un mayor nivel de desarrollo en las áreas involucradas, los medios de transporte suelen ser mejorados en cuanto a la calidad y la frecuencia, así como también aumentan las divisas, las tasas de desempleo disminuyen notablemente, generando un mayor bienestar en las comunidades afectadas.

Desde el punto de vista cultural resulta muy útil ya que no solo **permite la apreciación de cultura, tradiciones, geografía, artesanías** y otros aspectos de miembros ajenos a la comunidad, sino que también permite la valorización y la concientización dentro de la misma comunidad. Además en un medio de intercambio cultural, donde personas de diversos orígenes conviven y comparten ideas y costumbres.

### **Tipos de turismo**

Cabe destacar que no todos los turistas tienen las mismas características u objetivos. A grandes rasgos pueden ser definidos cuatro grandes grupos:

- **Sectores populares.** El primero está compuesto por los sectores populares. Está constituido por trabajadores asalariados. Se considera que en nuestro país el fomento para el turismo de estos sectores comenzó en la década de los cuarenta. Muchas veces obtiene beneficios por parte del Estado u otras instituciones en las que trabajan. Suelen ser viajes más bien cortos, con fines exclusivamente vacacionales. No suele haber agencias de viajes de por medio, son realizados por cuenta propia. Muchas veces son utilizados alojamientos creados por el estado y no suelen variar el lugar de su estadía.
- **Clase media.** El segundo grupo está compuesto por personas pertenecientes a la clase media, es decir trabajadores estatales, profesionales y empleados de altas categorías. Generalmente suelen movilizarse por medios propios, en tiempos de vacaciones. Utilizan gran parte de sus ahorros en servicios de buena calidad. Los

lugares visitados suelen ser turísticos y las estancias se caracterizan por ser breves.

- **Clase alta.** El tercer grupo está compuesto por los miembros de las clases más altas. Como son sectores con medios necesarios muchas veces no se limitan a sus países de origen. Además sus estancias suelen ser prolongadas y diariamente realizan muchos gastos. Suelen utilizar diversos servicios como tours que incluyan guías o traductores en caso de no conocer el idioma. Este tipo de viajes suele estar organizados por agencias de turismo. Los medios de transportes que utilizan los miembros de este grupo suelen ser veloces.
- **Jóvenes.** El cuarto grupo está compuesto por jóvenes, en su gran mayoría estudiantes. Es para estos turistas que muchas veces son diseñados otros lugares para la estancia tales como, hostels, albergues, etc. Incluso muchos jóvenes optan por utilizar los campings. Además en ciertos países disfrutan de privilegios en cuanto al precio de los medios de transporte o en la comida. Estos viajes suelen ser muy económicos y muchos optan por la espontaneidad. Es decir que no tienen un destino fijo sino que cambian rápidamente su lugar de estancia. Es por ello que no son utilizadas ni agencias ni guías turísticas.

Fuente: <https://concepto.de/turismo/#ixzz6PMQzv44G>

### ¿Que permite el turismo?

**Turismo.** ... La palabra **turismo** —según la OMT Organización Mundial del **Turismo**— comprende «las actividades que realizan las personas durante sus viajes y estancias en lugares distintos a su entorno habitual durante un período de tiempo inferior a un año, con fines de ocio, negocios u otros»

FUENTE: <https://es.wikipedia.org/wiki/Turismo>

## ANEXO DE LA 3ª ACTIVIDAD

### POWER POINT sobre folleto turístico



Fuente: Elaboración propia.

Fuente: <http://palabreriasocultas.blogspot.com/2010/04/folleto-turistico-y-guia-turistica-o.html#:~:text=El%20Folleto%20tur%C3%ADstico%20es%20una,manera%20muy%20concisa%20y%20breve.>

### Preguntas orales

1-¿Cuántos habitantes tiene Saldan?

**2-¿Qué tipo de población cobija?**

**3-¿Cuántos barrios tiene?**

**4-¿Qué transportes ofrece?**

**5-¿Qué centros turísticos ofrece al turista?**

**6-¿Es viable el turismo?**

**7-¿Qué actividades se desarrollan en épocas de turismo?**

**8-¿Por qué creen que Saldan sería una ciudad dormitorio?**

**9-¿Cómo creen revertir el turismo en Saldan para una ciudad de crecimiento?**

**10-¿Posee camping, hoteles, hospedajes suficientes para hospedar a cierto número de turistas?**

**Fuente:** Elaboración propia.

**Lluvia de ideas:** “Lluvia de ideas” Descripción: La lluvia de ideas es una técnica en la que un grupo de personas, en conjunto, crean ideas, tal cual, las exponen, las anotan aunque después las vayas sistematizando, priorizando y ordenando. Esto es casi siempre más productivo que cada persona pensando por sí sola. Principales usos: Cuando deseamos o necesitamos obtener una conclusión grupal en relación a un problema que involucra a todo un grupo. Cuando es

importante motivar al grupo, tomando en cuenta las participaciones de todos, bajo reglas determinadas. Desarrollo: Seleccione un problema o tema, definiéndolo de tal forma que todos lo entiendan. Pida ideas por turno, sugiriendo una idea por persona, dando como norma de que no existen ideas buenas ni malas, sino que es importante la aportación de las mismas. Déle confianza al grupo, aunque en algunos momentos puede creerse que son ideas disparatadas. Las aportaciones deben anotarse en el rotafolio o pizarrón. Si existiera alguna dificultad para que el grupo proporcione ideas, el conductor debe de propiciar con preguntas claves como: ¿Qué?, ¿Quién?, ¿Dónde?, ¿Cómo?, ¿Cuándo? ¿Por qué? Identificar las ideas pertinentes. Una vez que se ha generado un buen número de ideas, éstas deben de ser evaluadas una por una. Luego se marcan para hacer fácil su identificación. Priorizar las mejores ideas. Los participantes evalúan la importancia de cada aportación de acuerdo a los comentarios del grupo, pero tomando en cuenta el problema definido al inicio de la sesión. Hacer un plan de acción. Una vez que se han definido las soluciones, es necesario diseñar un plan de acción y así proceder a la implementación de las soluciones. Recomendaciones: Es recomendable usarla al inicio del planteamiento de alguna sesión de trabajo. Se puede integrar a otras técnicas como la expositiva, discusión en pequeños grupos. La persona que coordine la actividad, debe de tener un amplio control del grupo y de alguna manera familiarizado con el problema, aunque no necesariamente.

<http://cursos.aiu.edu/Estrategias%20de%20Ensenanza%20y%20Aprendizaje/PDF/Tema%203.pdf>



## ANEXO DE 4° ACTIVIDAD

### Ventajas y Desventajas de Presentaciones de diapositivas

#### Power Point:

Ventajas	Desventajas
Presenta textos, imágenes y vídeos de manera coordinada.	Se puede guardar y enviar fácilmente, pero se corre el riesgo que esta se dañe a causa de un virus.
Se puede insertar un sonido en la presentación, según el tema a tratar.	Presentación de ideas jerárquicamente, lo cual puede ser un distractor para el auditorio.
Presenta la exposición en secuencia de una manera organizada y dinámica.	Es una presentación tradicional y lineal, que puede aburrir a una audiencia según el tema que se vaya a tratar.
Se pueden crear enlaces por medio de hipervínculos en diferentes diapositivas.	Presentación simplista de ideas

**Fuente:**<https://sites.google.com/site/4esoinformaticadavidyjose/presentaciones-de-diapositivas>

Se comparte un video <https://youtu.be/lan1qJzJxEc> **tutorial de cómo hacer diapositivas en canva.**

FUENTE: <https://youtu.be/P2gSJ61v4MA>

**Lectura de la tarea** Lectura de la tarea es un ejercicio planteado por el docente que consiste en revisar un trabajo o investigación realizado por los alumnos fuera del aula, como trabajo extra aula. Toda la clase se reúne para que los alumnos compartan su trabajo al grupo, de forma oral ("platicando"), por petición del docente o de manera voluntaria. Algunas veces el docente interviene haciendo preguntas que los alumnos van respondiendo. Las técnicas didácticas podrían ser consideradas únicamente como simples pasos a seguir dentro de la clase en términos cronológicos o aislados de la lógica de la ecología del aula, pero no es así; los usos de las técnicas didácticas plantean una serie de relaciones entre maestro-alumno-contenido como resultado de ciertos supuestos pedagógicos, sobre todo de su sentido de la enseñanza y de su sentido del aprendizaje, ejes entre los cuales se mueve el docente y planea su curso. Cada una de las técnicas maneja lógicas distintas en cuanto a la presentación y trabajo con el contenido, así como en la relación que el alumno tiene con los contenidos y con el docente. Consecuentemente plantea distintas salidas y exigencias al docente. En otras palabras, le permite construir un espacio de significación que

puede partir del docente o del alumno para la transmisión o construcción del conocimiento, según sus intenciones. Es interesante cómo las observaciones arrojan una notable tendencia de cada uno de los grupos hacia una técnica didáctica en particular. La exposición es por mucho la técnica didáctica característica del grupo sin inducción, como lo es la experiencia estructurada del grupo con inducción. Ambos grupos emplean la resolución de problemas, mientras que la lectura de tarea y la técnica vivencial usadas como fundamento de la clase, sólo se encuentran en el grupo sin inducción. Quizá por el hecho de haber estado dentro de un proceso de formación docente centrado en el aprendizaje de los alumnos, es que aparece esta técnica conformada por diversas actividades que involucran al alumno de diversas maneras en la clase, ejecutando tareas que van desde las vivenciales hasta las lecturas de reflexión. Mientras que la exposición se encuentra enfocada en el contenido, la experiencia estructurada se centra en la persona en tanto que el docente se preocupa por planear actividades donde sea el alumno —con su historia, sus capacidades, intereses, habilidades y afectividades— el que se involucre de una manera activa y diversa en el proceso. Este tipo de técnica didáctica plantea al alumno un papel activo, así como varias fuentes de acceso al conocimiento; sin embargo, en la práctica se puede apreciar que en aras de diversificar y poner a "hacer" al alumno, se llega a caer en procesos vivenciales variados pero carentes de conexión y coherencia, en los cuales las actividades van en detrimento del contenido y por tanto del aprendizaje. La resolución de ejercicios, se maneja como una técnica didáctica que equilibra el aporte y participación tanto del alumno como del docente, porque ambos se involucran en la ejecución de los ejercicios a través de actividades tanto

individuales como grupales. Es decir, hay tres momentos dentro de esta técnica: uno en el que el docente ejecuta el ejercicio modelo o presenta el tema, otro para resolver el ejercicio de trabajo individual y un tercer momento de trabajo grupal para la verificación de las respuestas con ayuda del docente. Ambos grupos participan de esta técnica mostrando los mismos parámetros de realización. Es interesante notar la ausencia de técnicas como seminarios, foros y mesas redondas que implican también un énfasis en la participación de los alumnos. Pensamos que el hecho de presentar a los alumnos varias opciones para acercarse a la información y manipularla, favorece al aprendizaje y la construcción del conocimiento por lo menos de un mayor número de alumnos, cuyos canales de aprendizaje son diversos también. En el caso de las técnicas que promueven una mayor participación de los alumnos, si la técnica no tiene una relación coherente con su estrategia y supuestos educativos, la técnica por la técnica es pérdida de tiempo. Debe darle su papel al contenido, a las habilidades, a las capacidades y a las competencias para lograr la coherencia.

**FUENTE:** <http://cursos.aiu.edu/Estrategias%20de%20Ensenanza%20y%20Aprendizaje/PDF/Tema%203.pdf>

**Técnica Expositiva.** La exposición como aquella técnica que consiste principalmente en la presentación oral de un tema. Su propósito es "transmitir información de un tema, propiciando la comprensión del mismo" Para ello el docente se auxilia en algunas ocasiones de encuadres fonéticos, ejemplos, analogías, dictado, preguntas o algún tipo de apoyo visual; todo esto establece los diversos tipos de exposición que se encuentran presentes y que se abordan a

continuación: exposición con preguntas, en donde se favorecen principalmente aquellas preguntas de comprensión y que tienen un papel más enfocado a promover la participación grupal. Descripción: Es la técnica básica en la comunicación verbal de un tema ante un grupo de personas. Principales usos: Para exponer temas de contenido teórico o informativo. Proporcionar información amplia en poco tiempo. Aplicable a grupos grandes y pequeños. Desarrollo: el desarrollo de esta técnica se efectúa en tres fases: Inducción: en donde el instructor presenta la información básica que será motivo de su exposición. Cuerpo: en donde el instructor presenta la información detallada. Esta fase es en si misma el motivo de su intervención. Síntesis: en donde el instructor realiza el cierre de su exposición haciendo especial énfasis en los aspectos sobresalientes de su mensaje e intervención. Recomendaciones: No abusar de esta técnica. Enfatizar y resumir periódicamente, lo que facilitará la comprensión de su exposición por parte de los participantes. Mantenerse en un lugar visible, dirigir la vista y la voz hacia todo el grupo. Utilizar un lenguaje claro y con un volumen adecuado. Utilizar ejemplos conocidos y significativos para los participantes.

FUENTE:<http://cursos.aiu.edu/Estrategias%20de%20Ensenanza%20y%20Aprendizaje/PDF/Tema%203.pdf>

## **AUTOEVALUACION**

**Objetivo:** lograr manejar con fluidez la aplicación Canva para confeccionar diapositivas sobre Parques y Reservas naturales de la República Argentina.

-Marque con una **X** la escala de logro y luego complete en observación aspectos a mejorar si es necesario.

Alumno			Fecha	
Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	En proceso
<b>Observación:</b>				

Fuente: **Elaboración propia.**

## ANEXO DE 5° ACTIVIDAD

Se comparte a los alumnos la siguiente información

Una **infografía** es una representación gráfica que respalda una **información** y permite traducirla en algo que todo el mundo puede entender a simple vista. Es una herramienta **de** comunicación increíblemente útil, ya que al tener un formato visual, es procesada por el ojo humano mucho más rápido.

**Fuente:**

<https://www.google.com/search?q=informacion+sobre+infografia&oq=informacion+sobre+infografia&aqs=chrome..69i57j0l2.17906j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

¿Para qué sirven las infografías?

Según [estadísticas para 2019 del Content Marketing Institute](#), el uso de contenido en imágenes digitales como las infografías se ha incrementado en un 56 % respecto del año anterior. Ocupa el tercer puesto de recursos de marketing más empleados y el que refleja mejores resultados de respuesta en los internautas.

Si esos datos aún no te convencen, te damos un par de beneficios extra:

1. **Emiten un mensaje más claro y fácil de entender:** las infografías sintetizan los temas de forma amena y didáctica. Ten en cuenta que **el cerebro humano retiene el 80 % de lo que ve**, mientras que solo un 20 % de lo que lee y 10 % de lo que escucha.
2. **Generan tráfico:** aumentan las vistas y las interacciones porque **un tweet con un enlace de imagen tiene una respuesta del 200%** en comparación con los que tienen únicamente texto.
3. **Mejoran el posicionamiento de tu marca:** cuando generas contenidos de valor, potencias tu calidad de experto frente al público.

Los 10 tipos de infografías

1. Infografía de producto
2. Infografía de producto
3. Infografía secuencial
4. Infografía científica

5. Infografía biográfica
6. Infografía geográfica
7. Infografía cronológica
8. Infografía estadística
9. Infografía comparativa

### 3. Infografía secuencial

En esta clase de gráfico, mostrarás una secuencia de forma organizada. Utiliza una estructura en forma de lista, apoyada por iconos o imágenes consecutivas.

Utilízala si deseas desarrollar guías o instructivos rápidos y el objetivo sea resumir esa información en pasos; será ideal cuando quieras exponer el funcionamiento de tus productos o un método de compra, por ejemplo.

En esta infografía puedes observar cómo utilizaron imágenes como apoyo del texto para explicar algunos ejercicios secuenciales.

FUENTE: <https://blog.hubspot.es/marketing/tipos-de-infografias>

**FUENTE:** <https://www.bancomundial.org/es/news/feature/2017/06/14/tres-razones-por-las-que-los-parques-nacionales-valen-su-peso-en-oro> Tres razones por las que los parques nacionales valen su peso en oro



## AUTOEVALUACIÓN

Marque con una **X** el nivel de capacidad que cree tener para concretar la actividad solicitada.

CAPACIDADES	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
Capacidad de imaginación				
Capacidad para crear diseños				
Capacidad para transmitir información				
Capacidad para representar gráficamente la información				

Fuente: **Elaboración propia.**

## COEVALUACION

COEVALUACION	
Los alumnos se juntaran en equipo, resaltando los criterios que cada uno fue logrando durante los diferentes encuentros, para lograr calificar a cada uno.	
Nombre de los miembros: Escriban los nombres debajo del puntaje que le corresponde.	
Puntaje	Criterios

MUY BUENO	El alumno pone en práctica principios del diseño para crear como ( <b>Simplicidad, Figura y fondo, Proximidad, Semejanza, Continuidad etc.</b> ). Demuestra gran motivación en participar con aportes y logros significativos. Cumple con todas las actividades solicitadas en cada encuentro con un trabajo sobresaliente
BUENO	El alumno pone en práctica algunos principios del diseño para crear como ( <b>Simplicidad, Figura y fondo, Proximidad, Semejanza, Continuidad etc.</b> ). Demuestra motivación en participar con aportes y logros buenos. Cumple con las actividades solicitadas en cada encuentro con un trabajo bueno
REGULAR	El alumno ponen práctica escasamente principios del diseño para crear como ( <b>Simplicidad, Figura y fondo, Proximidad, Semejanza, Continuidad etc.</b> ). Demuestra regularmente motivación en participar con algunos aportes y logros regulares. Cumple escasamente con las actividades solicitadas en cada encuentro con un trabajo regular.

Fuente: **Elaboración propia.**