



Universidad Siglo 21

Carrera Licenciatura en Educación

Trabajo Final de Grado

Plan de Intervención

Modelo de Aprendizajes Innovadores en el Instituto Educativo Nuestra Señora de las
Mercedes

“Impulso Integral: Integración de TIC y Formación Continua en el Instituto Nuestra
Señora de las Mercedes”

Alumna: Martínez Guadalupe del Mar

D.N.I.: 34.971.383

Legajo: VEDU07483

Tutor: Soria Sandra

Índice

Capítulo 1.....	3
Introducción	3
Presentación de la línea temática.....	6
Síntesis de la organización	8
Datos generales	8
Historia.....	8
Visión.....	11
Misión	11
Valores	12
Delimitación de la necesidad.....	12
Capítulo 2.....	14
Objetivo general.....	14
Objetivos específicos.....	14
Justificación	15
Marco teórico	16
Capítulo 3.....	19
Actividades	19
Especificación de actividades.....	19
Cronograma.....	26
Recursos.....	26
Recursos materiales y técnicos	26
Recursos humanos.....	27
Presupuesto	27
Evaluación.....	28
Capítulo 4.....	28
Resultados esperados.....	28
Conclusión	29
Referencias.....	30
Anexos	33

Resumen

Identificada la problemática de la poca inclusión de TIC y la falta de formación sobre recursos informáticos en el Instituto Nuestra Señora de las Mercedes, en la localidad de Unquillo, provincia de Córdoba, se decide implementar una serie de acciones concretas. Estas acciones se llevarán a cabo en 6 jornadas/talleres presenciales, durante las cuales se desarrollarán y explorarán las funcionalidades y características de plataformas intuitivas y lúdicas, destinadas a la generación de contenidos interactivos y gamificados.

Capítulo 1

Introducción

Este plan de intervención está pensado y se presenta en base a un contexto particular de la localidad de Unquillo, provincia de Córdoba, en donde está inmersa la comunidad educativa del Instituto Nuestra Señora de las Mercedes.

En el marco del seminario final de grado se realiza esta producción académica que persigue el propósito de diseñar y presentar un plan de intervención que aborde la falta de integración de las TIC en las actividades cotidianas de los docentes del Instituto.

Durante la lectura de este escrito académico, se podrá conocer en detalle la institución, sus características, el contexto en el que se encuentra su comunidad educativa, la necesidad mencionada anteriormente, y una posible solución presentada en un plan que incluye 6 jornadas/talleres a lo largo de 5 meses.

Presentación de la línea temática: Se abordará la integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo para mejorar las prácticas pedagógicas y facilitar el aprendizaje interactivo.

Síntesis de la organización: Se presentará una visión general del Instituto Nuestra Señora de las Mercedes, su estructura organizativa, y la comunidad educativa que lo compone.

Datos generales: Se proporcionarán detalles específicos sobre la ubicación, tamaño, y composición del instituto.

Historia, visión, misión y valores de la escuela: Se incluirá una descripción detallada de la historia del instituto, su visión, misión y los valores que guían su quehacer educativo.

Delimitación de la necesidad: Se identificará y delimitará la necesidad de implementar TIC en las actividades educativas diarias, detallando la situación actual y las carencias observadas.

Objetivo general y objetivos específicos: Se definirán claramente el objetivo general del plan de intervención y los objetivos específicos que se pretenden alcanzar.

Justificación: Se justificará la necesidad del plan de intervención, basándose en el contexto actual y la importancia de las TIC en la educación moderna.

Marco teórico: Se desarrollará un marco teórico que sustente la importancia y los beneficios de la implementación de TIC en el ámbito educativo, fundamentada en diversos autores.

Actividades: Se detallarán las actividades que se llevarán a cabo durante los 6 encuentros, incluyendo los métodos y herramientas que se utilizarán.

Calendario de tareas: Se presentará un calendario detallado de las tareas y actividades planificadas, con fechas y responsables asignados.

Recursos humanos y materiales: Se especificarán los recursos humanos y materiales necesarios para la implementación del plan de intervención.

Presupuesto: Se incluirá un presupuesto detallado de los costos asociados a la implementación del plan, desglosando cada partida.

Evaluación: Se describirá el proceso de evaluación del plan de intervención, incluyendo los criterios y métodos que se utilizarán para medir su efectividad.

Resultados esperados y conclusión: Se expondrán los resultados esperados al finalizar el plan de intervención y se ofrecerá una conclusión que sintetice los logros y aprendizajes obtenidos.

Referencias y anexos: Finalmente, se incluirán las referencias bibliográficas utilizadas en la elaboración del plan y cualquier anexo que complemente la información presentada.

Palabras clave: TICs, Nivel Primario, Intervención, Plataformas.

Presentación de la línea temática

El siguiente Plan de intervención se desarrolla bajo la línea temática de “Modelo de Aprendizajes Innovadores”, el cual se aplicará en la Institución Educativa “Nuestra Señora de las Mercedes”, de la localidad Unquillo de la provincia de Córdoba.

En todo proceso educativo, las instituciones proponen modelos que buscan formar ciudadanos conscientes de su entorno y comprometidos con el bienestar de su comunidad. En este sentido, el equipo escolar, compuesto por actores que desempeñan diversos roles, como el administrativo, el pedagógico-didáctico y el socio-comunitario, desempeñan un papel crucial. Ya que el trabajo conjunto de estos, articula y ofrece una visión y misión que buscan ser enriquecedoras para el conjunto de estudiantes que van realizando y construyendo sus trayectorias escolares durante su transcurso en la escuela.

En la actualidad, los docentes se encuentran inmersos en una era digital, donde la mayoría de los recursos utilizados para el proceso de construcción del conocimiento están vinculados con la tecnología. Esto no solo se refiere a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), sino también a las oportunidades que estas tecnologías pueden ofrecer al grupo de estudiantes, siempre y cuando el profesional de la educación las utilice dándoles una intencionalidad pedagógica. Por ejemplo, emplear dichos recursos para fomentar y fortalecer las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), y posteriormente, su aplicación en las Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP).

Teniendo en cuenta todo lo expuesto anteriormente, el Instituto Educativo Nuestra Señora de las Mercedes cuenta con todo el equipamiento necesario para poder potenciar y brindar mayores oportunidades en la gestión de conocimientos por parte del equipo

docente como así también los diferentes grupos que conforma el nivel primario de dicha institución.

La infraestructura cuenta con los siguientes elementos:

- Un total de 20 aulas.
- Dos salas de computación.
- Una sala de usos múltiples o SUM con capacidad para 100 personas. (UES21, 2021.INSM. P.46)

Los recursos materiales para el desarrollo de la actividad educativa son los siguientes:

- 20 PC de escritorio en cada sala de computación.
- Cada aula cuenta con proyector y wifi, se disponen 10 notebooks y
- sonido para la puesta en marcha de cada actividad programada. (UES21, 2021.INSM. P.47)

Por lo tanto, es crucial proporcionar y facilitar al docente el acceso a diversas aplicaciones que le permitan adaptar sus planificaciones de acuerdo con los contenidos a desarrollar. Esto debería comenzar desde las planificaciones anuales e incentivar al docente a impartir clases más dinámicas, aprovechando las diversas herramientas tecnológicas disponibles en las aulas de la institución, que ya están equipadas para este fin.

Síntesis de la organización

Datos generales

El Instituto Nuestra Señora de la Mercedes, se encuentra ubicada en la ciudad de Unquillo, departamento de Colón a veintiochos kilómetros de la provincia de Córdoba, exactamente en la calle Azopardo al 200.

La ciudad se encuentra en los faldeos de Sierra Chica, el clima y vegetación es de múltiples ambientes, debido a la zona de pedemontana que lo rodea.

Presenta diversos espacios culturales los cuales resaltan personajes que se destacan por sus obras desarrolladas, se aprecian lugares turísticos, cabe resaltar la Reserva Hídrica Natural Municipal de Los Quebrachitos en donde se observa la vegetación de la zona.

Según el Censo del 2010 por el organismo institucional INDEC residen 18.483 individuos. (UES21, 2021.INSM. P.2)

Historia

El instituto Nuestra Señora de la Mercedes pertenece a una red de siete escuelas ubicadas entre las provincias de Buenos Aires y Córdoba, es de gestión privada, con orientación espiritual en el catolicismo.

Se fundó en el año 1928 por el párroco Gastón Vergonjeanne, por medio de las dos hermanas que se dirigieron a Unquillo, lo que les impulsó a ellas fue la necesidad de enseñar desde una perspectiva humanista y cristiana. Aprovechando la llegada del Obispo Monseñor Fermín Lafitte. (UES21, 2021.INSM. P.34)

En sus tiempos comienza a funcionar en 1961 el primer año del ciclo básico secundario, en 1965 egresa la primera promoción de maestras normales nacionales. La

educación preescolar se inicia en 1966 gracias a la fundación de jardines de infantes. Luego se inicia la propuesta mixta en el nivel secundario en 1972, después de diez años en el nivel terciario, en el cual se dictaban las carreras del Magisterio Superior y más tarde en Educación Preescolar.

En el año 2015, la zona sufrió una gran inundación debido al desborde del río Ascochinga, en donde la institución tuvo intromisión, involucró y se convirtió en un hospital refugio para todas las personas que habían perdido sus hogares y necesitaban atenciones médicas.

En la actualidad funcionan los tres niveles:

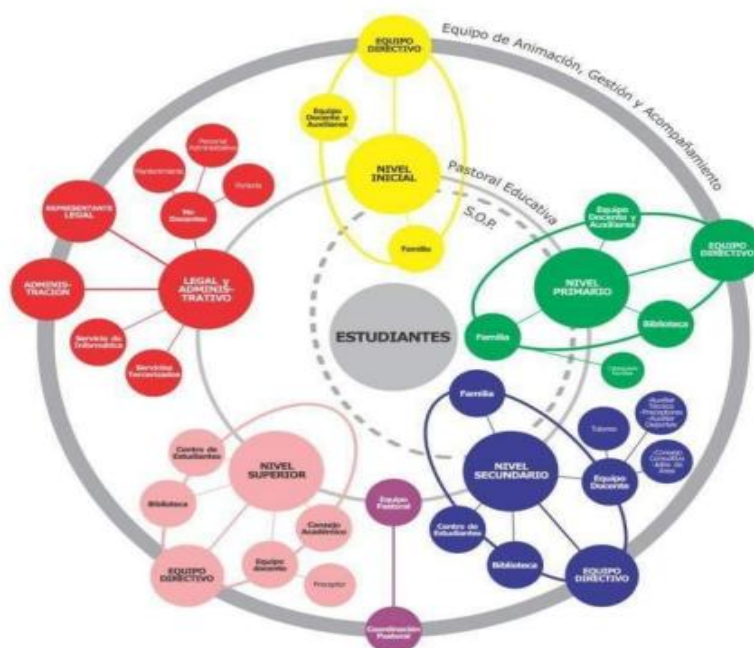
- Nivel Inicial (sala de 4 y 5 años)
- Nivel Primario
- Nivel Secundario (Ciclo Básico y Ciclo Orientado en Comunicación, Economía y Administración e Informática).
- Nivel Terciario Profesorado de Enseñanza Primaria y el Profesorado de Nivel Inicial. (UES21, 2021.INSM. P.35)

El Instituto Nuestra señora de la Mercedes está conformada por nueve terrenos entre el río y las avenidas San Martín y Azopardo, su estructura edilicia está conformada por:

- Veinte aulas (cada una cuenta con proyector y wifi)
- Dos salas de computación
- Un salón de usos múltiples con capacidad para cien personas.
- Un bufé (dispone de una mesa para recreación).
- Un laboratorio.
- Un playón.

- Patio interno con sonido para las formaciones.
- Bibliotecas.
- Seis oficinas de gestión: para la Dirección de Administración, Coordinación de Pastoral y Representación Legal.
- Capilla.
- Dos salas de docentes, (dispenser y microondas).
- Cocina para uso de talleres o producción de alimentos de los/as estudiantes.
- Archivos.
- Ocho cuerpos de baños ubicados en distintos lugares del edificio.
- Edificio aledaño para Nivel Inicial, con sus oficinas, sala de docentes, 4 aulas, 3 cuerpos de baños, cocina, patio al aire libre con juegos construidos en madera debajo de los árboles. (UES21, 2021.INSM. P.47)

Figura 2: Organigrama Institucional



Fuente: Instituto Nuestra Señora de Las Mercedes, s.f.e., <https://bit.ly/3y0HCMb>

De esta manera, se expresan los modos, criterios y opciones de gestión desde el discernimiento comunitario, lo cual refleja el modelo de animación de gestión y acompañamiento, que garantiza “la consistencia cuantitativa y cualitativa de la comunidad, la corresponsabilidad desde la especificidad de su rol y proyectar en red con la sociedad, otras organizaciones e Instituciones, en sinergia con la Iglesia local y Sociedad” (UES21, 2021.INSM. P.45)

Visión

Somos una institución que educa para la formación en la ciudadanía, promocionando los valores democráticos en un ejercicio pleno de libertad, responsabilidad y solidaridad. Centrada en la persona de Jesús, plenamente humano y libre, saliendo al encuentro del prójimo, sin discriminar, ni excluir a nadie; que celebra, acompaña e invita a la trascendencia, viviendo, trabajando y celebrando el Reino. (UES21, 2021.INSM. P.39)

Misión

Educar desde un proyecto político pedagógico pastoral en el marco de una propuesta inclusiva desde una comunidad que asume la síntesis fe, cultura y vida. (UES21, 2021.INSM. P.40)

Población

La institución cuenta con 1419 alumnos, provenientes de familias de trabajadores cuentapropistas, comerciantes y empleados de comercio, municipales y empleados de distintas reparticiones de Córdoba. El nivel socioeconómico de la ciudad de Unquillo es medio bajo, presenta alta tasa de desempleo, la juventud está expuesta a la facilidad del

consumo de sustancias nocivas, sobresalen en la población casos de violencias y bullying dadas a las situaciones mencionadas.

Valores

La institución propone valores que están en línea con su enfoque educativo basado en el carisma antoniano y en la enseñanza del Evangelio. Algunos de los valores que promueve la institución son:

- Cultura de igualdad, inclusión y justicia curricular.
- Desarrollo de capacidades con sentido pedagógico.
- Interpretación crítica sobre los acontecimientos actuales.
- Valores cristianos y carisma antoniano.

En conclusión, el Instituto Nuestra Señora de las Mercedes promueve valores como la igualdad, la inclusión, la justicia, el desarrollo de capacidades con sentido pedagógico, la interpretación crítica y los valores cristianos como parte fundamental de su propuesta educativa.

Delimitación de la necesidad

La necesidad identificada en el Instituto Nuestra Señora de las Mercedes es la falta de integración efectiva de las tecnologías en el proceso educativo correspondiente al nivel primario. Esta situación se evidencia en la poca información que brinda el material propuesta por la cátedra, es decir, no se especifica con detalle la frecuencia o la asiduidad con la que se utilizan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en el nivel primario del INSM. Por lo tanto, no se puede determinar con certeza si el uso de las TICs es asiduo en este nivel educativo en particular.

“En la actualidad, el nivel primario cuenta con 36 profesionales [...] y brinda a los estudiantes todas las áreas o disciplinas curriculares prescriptas en los lineamientos nacionales y jurisdiccionales de la provincia de Córdoba, brindando además jornada extendida respondiendo al Proyecto Educativo Institucional” (UES21, 2021.INSM. P.64)

En ese sentido, la limitada utilización de herramientas tecnológicas en las prácticas pedagógicas diarias y en la falta de capacitación del personal docente en el uso adecuado de estas herramientas puede llevar a debilitar el objetivo que presenta el INSM en su visión y misión; estos presentan las siguientes metas:

- Articular inter e intraniveles a través de procesos que posibiliten, trayectorias individuales y colectivas, prácticas y aprendizajes más justos.
- Resignificar nuestros proyectos sociocomunitarios, institucionales, propiciando acciones, experiencias y prácticas en, con la comunidad y el contexto. (UES21, 2021.INSM. P.44)

Teniendo en cuenta los puntos antes mencionados, y con el objetivo de lograr alcanzar procesos de construcción del conocimiento más justos, es menester aclarar que esta institución, más precisamente el nivel primario es susceptible de intervención, ya que la integración efectiva de las tecnologías en el aula puede mejorar significativamente la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

Dicha intervención se podría concretar presentando:

- Talleres y cursos de formación en el uso efectivo de las tecnologías en el aula.
- Fomentando la creación de materiales educativos interactivos y multimediales que complementen el contenido curricular.
- Promoviendo la colaboración entre los estudiantes a través de proyectos en línea que fomenten el trabajo en equipo, la investigación y la creatividad.

- Utilizando plataformas en línea que permitan la creación, distribución y seguimiento de actividades educativas.
- Incorporando recursos educativos digitales, como simulaciones, videos educativos, juegos interactivos y aplicaciones móviles, en las actividades de enseñanza y aprendizaje.

Capítulo 2

Objetivo general

- Desarrollar e implementar un plan integral de intervención que proporcione a los docentes del Instituto Nuestra Señora de las Mercedes, en Unquillo, Córdoba, no solo las herramientas TIC necesarias, sino también una asesoría continua y personalizada para mejorar y enriquecer sus propuestas pedagógicas, promoviendo un uso efectivo y sostenido de la tecnología en el aula.

Objetivos específicos

- Proveer a los docentes con una variedad de herramientas tecnológicas, tales como Google Workspace, Kahoot, Canva, Padlet, EducaPlay, Mobbyt, y materiales multimedia interactivos, con el fin de enriquecer sus recursos didácticos y aplicar estas tecnologías a los contenidos pedagógicos a lo largo del año escolar 2024-2025, garantizando la creación de productos tangibles que reflejen el aprendizaje y la implementación de estas herramientas al finalizar las jornadas de capacitación.
- Organizar talleres mensuales a lo largo del año escolar 2024-2025, dirigidos a los docentes del instituto, con el propósito de integrar de manera transversal herramientas TIC en sus prácticas pedagógicas, facilitados por expertos en tecnología educativa o mediante proyectos institucionales del área de informática, asegurando que estos talleres

resulten en la producción de resultados tangibles que demuestren la efectiva aplicación de las TIC en el aula.

Justificación

En la actualidad, nos encontramos inmersos en una Era Digital, caracterizada por una sociedad altamente tecnologizada, donde las herramientas digitales y el internet han transformado significativamente nuestra vida cotidiana. Estas tecnologías han revolucionado la forma en que nos comunicamos, trabajamos e informamos, creando una sociedad interconectada en red. Según Torre, Espejo, Tiscar y Enrique (2009), “los medios digitales han propiciado la evolución hacia sistemas de transmisión y procesamiento de la información, sentando las bases de lo que hoy conocemos como cultura digital.

En el ámbito educativo, nos enfrentamos a un gran desafío. La enseñanza tradicional, caracterizada por docentes impartiendo clases en salones de clase con metodologías estáticas, como la utilización de pizarrones y libros, se encuentra ahora frente a un entorno dinámico y cambiante. Esta transformación digital representa un reto significativo para los educadores, quienes deben adaptarse y actualizar sus prácticas pedagógicas para responder a las necesidades de una generación nativa digital.

El presente plan de intervención surge como respuesta a esta necesidad urgente en el ámbito educativo. Su objetivo principal es proporcionar a los docentes las herramientas digitales necesarias para revitalizar y modernizar sus prácticas pedagógicas. Estas herramientas no solo permitirán la incorporación de contenidos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también promoverán la participación activa de los estudiantes y fomentarán un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo.

Al brindar a los docentes las herramientas digitales adecuadas, se busca no solo modernizar el entorno educativo, sino también combatir la dispersión y el desinterés que a menudo se observa en los estudiantes. La implementación de estas herramientas digitales tiene como objetivo principal desestructurar las metodologías tradicionales, creando un espacio de aprendizaje más interactivo, motivador y adaptado a las necesidades y características de la generación digital actual.

Considerando el marco político educativo vigente, que fomenta la integración de tecnologías digitales en el aula, así como el presupuesto disponible para la adquisición de recursos tecnológicos, la implementación de estas herramientas busca no solo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también alinearse con las expectativas y necesidades de una comunidad educativa cada vez más conectada digitalmente.

Marco teórico

El objetivo principal de este marco teórico es explorar la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo, con el fin de mejorar la calidad de la educación mediante la innovación en las prácticas pedagógicas. Este texto se trata de analizar las perspectivas de Jean Piaget, David Ausubel, Mariana Maggio y Tony Bates, quienes ofrecen visiones complementarias y fundamentales para comprender el papel de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Acerca de Jean Piaget, a través de su teoría del constructivismo, sostiene que el aprendizaje es un proceso activo donde los estudiantes construyen su conocimiento mediante la interacción con su entorno. A medida que los estudiantes exploran, experimentan y descubren por sí mismos, las TIC proporcionan herramientas que potencian estas oportunidades de aprendizaje, permitiendo una interacción dinámica con

los contenidos educativos y la construcción de conocimiento significativo. Según Piaget, "El aprendizaje es un proceso activo donde los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno" (Piaget, 1972, p. 21).

Por otra parte, David Ausubel enfatiza la importancia del aprendizaje significativo, donde los nuevos conocimientos se relacionan con la estructura cognitiva existente del estudiante. En este sentido, las TIC facilitan la conexión entre los nuevos conceptos y los conocimientos previos de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más profundo y duradero. Como señala Ausubel, "El aprendizaje significativo ocurre cuando los nuevos conocimientos se relacionan con la estructura cognitiva existente del alumno" (Ausubel, 1968, p. 128.).

En lo que toca a Mariana Maggio, destaca la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas mediante la inclusión reflexiva y crítica de las TIC. Maggio argumenta que las TIC deben integrarse estratégicamente para enriquecer las experiencias de aprendizaje y hacerlas más inclusivas y equitativas. Esta integración requiere una adaptación de las metodologías pedagógicas por parte de los docentes, para aprovechar al máximo el potencial de las TIC y fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo. Según Maggio, "Las TIC deben integrarse de manera estratégica para transformar las experiencias de aprendizaje y hacerlas más inclusivas y equitativas" (Maggio, 2028, p. 34).

Ahora bien, Tony Bates destaca la importancia de diseñar la enseñanza y el aprendizaje en la era digital de manera efectiva. Proporciona directrices claras para la implementación de las TIC en la educación superior, subrayando que estas tecnologías deben integrarse estratégicamente para transformar las prácticas educativas. La integración de las TIC debe alinearse con los objetivos pedagógicos y las necesidades

específicas de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más interactivo y personalizado. Según Bates, "Las TIC no deben ser simplemente herramientas adicionales, sino que deben integrarse estratégicamente para transformar las prácticas educativas" (Bates, 2025, p. 45).

La incorporación de las TIC en el ámbito educativo, persigue el propósito central de optimizar la calidad del proceso de construcción del conocimiento a través de la innovación en las prácticas cotidianas.

En el contexto escolar, las TIC incluyen un amplio maletín de herramientas y recursos digitales, tales como Google Workspace, Kahoot, Canva, Padlet, EducaPlay y Mobbyt. Estas herramientas facilitan la creación de contenido lúdico e interactivo, la colaboración en línea y la evaluación dinámica, enriqueciendo así los recursos didácticos a disposición de docentes y estudiantes.

Para concretar y desarrollar dicho maletín de recursos, es necesario que los docentes participen de las asesorías constantes que incluyan la capacitación en el uso de las TIC con orientaciones e intencionalidades pedagógicas. Esto con el fin de que el mismo equipo docente pueda adquirir confianza y desarrollar las habilidades necesarias para asegurar el uso efectivo y sostenido de la tecnología en el ámbito escolar.

En conclusión, la integración de las TIC en la educación, fundamentada en las teorías de Piaget, Ausubel, Maggio y Bates, ofrece una sólida base para innovar las prácticas pedagógicas y mejorar la calidad educativa. Estas teorías complementarias subrayan la importancia de un enfoque estratégico y reflexivo en el uso de las TIC, asegurando que se utilicen de manera efectiva para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciendo que este sea más significativo, inclusivo y adaptado a las necesidades del siglo XXI.

Capítulo 3

Actividades

La capacitación planificada en este plan de intervención se llevará a cabo de manera presencial entre los meses de julio y noviembre de 2025, bajo la coordinación y dirección de la Lic. Guadalupe del Mar Martínez. Los talleres estarán destinados a los docentes del primer ciclo y cada uno tendrá una duración de 2 horas 30 minutos, con un intervalo de 15 minutos para un descanso/ recreo.

En cuanto a la organización, se planificará una reunión para el martes 1 de julio de 2025, con el Equipo Directivo del Nivel Primario del Instituto Educativo Nuestra Señora de las Mercedes, junto con la asesora Lic. Guadalupe del Mar Martínez. En esta reunión, se anunciará que, en respuesta a las necesidades detectadas, se organizarán talleres presenciales dirigidos a los docentes de todos los ciclos (primer, segundo y tercer ciclo), enfocados en la integración de las TIC mediante un maletín de recursos digitales.

Durante el encuentro, se acordará la asignación de espacios, recursos y el presupuesto necesario para llevar a cabo los talleres, así como la planificación institucional requerida para la gestión de los cursos mientras se desarrollan. Además, se definirán los días y horarios de las sesiones, los cuales serán comunicados al personal docente involucrado en cada ciclo.

Especificación de actividades

Es necesario aclarar que, para una mayor organización en cuanto a la lectura de cada una de las actividades propuestas, se colocará un anexo al final de cada una de ellas con el fin de detallar minuciosamente cada uno de los momentos y pasos a realizarse.

Encuentro 1 “Kahoot”

Objetivo del encuentro

Capacitar a los participantes en el uso de la plataforma Kahoot para crear y utilizar juegos de preguntas y respuestas interactivos, fomentando el aprendizaje colaborativo y el uso de herramientas digitales en entornos educativos y recreativos.

Inicio:

Durante el inicio del encuentro, se dará la bienvenida y se presentará el objetivo del evento. Luego, se ofrecerá una explicación sobre Kahoot, abordando su definición, historia y aplicaciones en diversos contextos. Se discutirán los beneficios de usar Kahoot y se guiará a los participantes para que creen sus cuentas y exploren la plataforma.

Desarrollo:

En la fase de desarrollo, los participantes aprenderán a crear un Kahoot, seleccionando un tema, redactando preguntas claras, incorporando multimedia y ajustando configuraciones. Se simulará un juego para probar el Kahoot creado y se evaluará su funcionamiento, discutiendo posibles mejoras.

Cierre:

Para concluir, se realizará una discusión grupal donde los participantes compartirán sus experiencias y ofrecerán feedback. Se harán ajustes en los Kahoots según el feedback recibido. Cada participante o grupo presentará su Kahoot y se explicará cómo acceder y utilizar los Kahoots de otros participantes en futuras actividades. [Anexo 1](#)

Encuentro 2 “EducaPlay”

Objetivo del encuentro

Capacitar a los participantes en el uso de la plataforma EducaPlay para crear y utilizar actividades interactivas educativas, fomentando el aprendizaje colaborativo y la integración de herramientas digitales en el proceso educativo.

Inicio (20 minutos)

En el inicio, se dará la bienvenida y se presentará el objetivo del evento. Se explicará qué es EducaPlay y se guiará a los participantes para que se registren en la plataforma.

Desarrollo (1 hora 20 minutos)

Durante esta fase, los participantes aprenderán a crear actividades interactivas utilizando EducaPlay. Se les proporcionará orientación paso a paso y se fomentará la colaboración entre ellos.

Cierre (50 minutos)

Para finalizar, se facilitará una discusión grupal y feedback. Se realizarán ajustes en las actividades creadas y cada participante presentará una de ellas. Se discutirá cómo integrar EducaPlay en entornos educativos. [Anexo 2](#)

Encuentro 3 “Mobbyt”

Objetivo del encuentro

Capacitar a los participantes en el uso efectivo de la plataforma Mobbyt para la creación y distribución de contenido educativo interactivo, con el fin de mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje en entornos educativos.

Inicio (20 minutos)

Durante esta primera parte, se dará la bienvenida a los participantes y se comentará el objetivo del encuentro. Se presentará brevemente Mobbyt, explicando sus características principales y su importancia en entornos educativos. Se proporcionará una guía para acceder a la plataforma y explorar sus funciones básicas.

Desarrollo (1 hora y 20 minutos)

En esta fase central, los participantes serán guiados en la creación de contenido educativo interactivo utilizando Mobbyt. Se les proporcionarán instrucciones detalladas para crear presentaciones, cuestionarios, juegos y otros recursos educativos, y se les animará a personalizar el contenido según sus necesidades específicas. Habrá tiempo para práctica guiada y asistencia según sea necesario.

Cierre (50 minutos)

En la etapa final, se facilitará una discusión grupal sobre la experiencia de los participantes con Mobbyt. Se compartirán impresiones, desafíos y se ofrecerán sugerencias para mejorar el contenido creado. Se discutirán estrategias para integrar Mobbyt efectivamente en entornos educativos, maximizando su potencial como herramienta de enseñanza y aprendizaje. [Anexo 3](#)

Encuentro 4 “Padlet”

Objetivo del Encuentro:

Capacitar a los participantes en el uso efectivo de la plataforma Padlet para la creación y colaboración en la construcción de contenido educativo interactivo, promoviendo así la participación y el compromiso en entornos educativos.

Inicio (20 minutos)

Se dará la bienvenida a los participantes y se les comentará al objetivo del evento. Se presentará brevemente Padlet, destacando su relevancia en entornos educativos, y se realizará una demostración básica sobre su funcionamiento.

Desarrollo (1 hora y 20 minutos)

En la fase central del encuentro, los participantes serán guiados en la creación y personalización de muros en Padlet. Se les proporcionarán instrucciones detalladas sobre cómo agregar contenido multimedia y cómo organizar el material para maximizar su efectividad educativa. Se fomentará la colaboración entre los participantes, permitiéndoles experimentar con las diversas opciones de diseño y compartir ideas creativas.

Cierre (50 minutos)

Para concluir, se facilitará una discusión grupal sobre la experiencia de los participantes con Padlet. Se les animará a compartir sus impresiones y desafíos encontrados durante la sesión. Se ofrecerá feedback y recomendaciones para mejorar el uso de Padlet en entornos educativos, y se discutirán estrategias para su integración efectiva en la enseñanza y el aprendizaje. [Anexo 4](#)

Encuentro 5 “Canva”

Objetivo del Encuentro:

Capacitar a los participantes en el uso efectivo de la plataforma Canva para la creación de contenido visual atractivo y efectivo en entornos educativos, mejorando así la presentación de materiales didácticos y fomentando la creatividad.

Inicio (20 minutos)

Se dará la bienvenida a los participantes y se les comentará al objetivo del evento. Se presentará brevemente Canva, resaltando su importancia en la creación de recursos visuales para la enseñanza y el aprendizaje, y se mostrarán ejemplos de su aplicación en diferentes contextos educativos.

Desarrollo (1 hora 20 minutos)

Se extenderá por aproximadamente 1 hora y 20 minutos, los participantes serán guiados en el uso de las herramientas y funciones de diseño de Canva. Se les proporcionarán instrucciones detalladas sobre cómo crear diferentes tipos de contenido visual, como presentaciones, infografías y materiales educativos interactivos. Se alentará a los participantes a experimentar con las opciones de diseño y personalización de Canva, y se les brindará asistencia según sea necesario para resolver dudas y problemas técnicos.

Cierre (50 minutos)

Para concluir, se facilitará una discusión grupal sobre la experiencia de los participantes con Canva. Se les animará a compartir sus creaciones y a reflexionar sobre cómo podrían integrar Canva en su práctica educativa. Se ofrecerá feedback y recomendaciones para mejorar el uso de Canva en entornos educativos, y se discutirán estrategias para su implementación efectiva en actividades de enseñanza y aprendizaje.

[Anexo 5](#)

Encuentro 6 “Google Workspace”

Objetivo del encuentro

Capacitar a los participantes en el uso efectivo de Google Workspace para mejorar la productividad, la colaboración y la gestión de tareas en entornos educativos y profesionales.

Inicio (20 minutos)

Durante los primeros 20 minutos, se dará la bienvenida a los participantes y se presentará el objetivo del encuentro. Se hará una introducción a Google Workspace, explicando sus componentes principales y su integración. También se proporcionará una guía paso a paso sobre cómo acceder a la plataforma y navegar por sus funciones básicas.

Desarrollo (1 hora y 20 minutos)

En esta fase, los participantes aprenderán a utilizar las principales aplicaciones de Google Workspace. Se explorarán funciones avanzadas de Gmail para una gestión eficiente del correo electrónico, se demostrará cómo almacenar y compartir archivos en Google Drive, y se enseñará a crear y colaborar en documentos, hojas de cálculo y presentaciones con Google Docs, Sheets y Slides. También se explicará la creación de formularios y encuestas con Google Forms, la gestión de eventos con Google Calendar, y el uso de Google Meet y Google Chat para videoconferencias y comunicación instantánea. Durante esta etapa, los docentes podrán practicar y colaborar utilizando estas herramientas, con asistencia disponible de la Licenciada.

Cierre (50 minutos)

Se facilitará una discusión grupal donde los docentes compartirán sus experiencias y reflexiones sobre el uso de Google Workspace. Se ofrecerá feedback sobre los materiales creados, y se proporcionarán recomendaciones para mejorar su uso en contextos educativos y profesionales. Finalmente, se discutirán estrategias para integrar Google Workspace en sus actividades diarias y se proporcionarán recursos adicionales para continuar el aprendizaje y uso de la plataforma. [Anexo 6](#)

Cronograma

Tabla 1. Diagrama de Gantt.

CALENDARIO DE TAREAS						
ENCUENTRO	ACTIVIDAD	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE
KAHOOT	Jornada/taller con docentes sobre el uso de la plataforma Kahoot	Fecha: martes 1 de julio				
EDUCAPLAY	Jornada/taller con docentes sobre el uso de la plataforma EducaPlay		Fecha: lunes 4 de agosto			
MOBBYT	Jornada/taller con docentes sobre el uso de la plataforma Mobbyt		Fecha: lunes 18 de agosto			
PADLET	Jornada/taller con docentes sobre el uso de la plataforma Padlet			Fecha: lunes 1 de septiembre		
CANVA	Jornada/taller con docentes sobre el uso de la plataforma CANVA			Fecha: lunes 15 de septiembre		
GOOGLE WORKSPACE	Jornada/taller con docentes sobre el uso del paquete que ofrece Google				Fecha: lunes 13 de octubre	
EVALUACION	Evaluar al equipo docente					Fecha: lunes 3 de noviembre

Fuente: elaboración propia, 2024

Recursos

Para la implementación del Plan de Intervención, se emplearán recursos tanto humanos como materiales. Entre los recursos humanos se cuenta con la asesoría de la Lic. Guadalupe del Mar Martínez, quien será responsable de impartir los talleres y coordinar las actividades.

Para las actividades del taller, se requerirán los siguientes

Recursos materiales y técnicos

- Utilización de la Sala SUM del Instituto Nuestra Señora de las Mercedes.
- Disponibilidad de proyector.
- 10 netbooks.

- Acceso a Internet.
- Suministro eléctrico.

Recursos humanos

- Licenciada Guadalupe del Mar Martínez.
- Docentes.

Presupuesto

El presupuesto necesario para llevar a cabo la integración de las TIC en el aula mediante un maletín digital de recursos en el primer, segundo y tercer ciclo del Nivel Primario en el Instituto Nuestra Señora de las Mercedes se relaciona principalmente con los honorarios del asesor pedagógico encargado de impartir los talleres. La institución cuenta con los recursos materiales necesarios, así como con la infraestructura adecuada.

El trabajo de asesoría/tutoría consta de las siguientes actividades:

- Reunión con los directivos del Nivel Primario: 2 h.
- Organización de las actividades del Plan: 3 h.
- Organización de tiempos y espacios: 1h.
- Primer Taller: 2 horas y 30 minutos.
- Segundo Taller: 2 horas y 30 minutos.
- Tercer Taller: 2 horas y 30 minutos.
- Cuarto Taller: 2 horas y 30 minutos.
- Quinto Taller: 2 horas y 30 minutos.
- Sexto Taller: 2 horas y 30 minutos.
- Evaluación: 1 hora.
- El costo total estimado es de \$489.171,54 (Cuatrocientos ochenta y nueve mil ciento setenta y un pesos con cincuenta y cuatro centavos).

Fuente consultada: *DEDICACIÓN CATEGORÍA FEBRERO MARZO ABRIL MAYO*

Titular. (n.d.). recuperado de

https://www.sidut.org.ar/images/Documentos/Salarios_2024.pdf

Evaluación

La evaluación se centrará en la implementación de tareas cortas y ejercicios concretos para evaluar la comprensión inmediata de los conceptos. Además, se valorará la retroalimentación continua, que ofrece comentarios específicos para mejorar el desempeño tanto docente como así también el estudiantil. En este contexto, se recuerda la definición de la evaluación sumativa como la determinación del logro al finalizar una unidad temática o ciclo educativo, según lo describe Anijovich “la evaluación sumativa, busca determinar el nivel de logro alcanzado por los alumnos al finalizar una unidad temática o un ciclo educativo”. (Anijovich, 2014, p. 101).

Además, es importante mencionar que también se llevará a cabo una evaluación de carácter cuantitativo a través de un formulario de Google individual. Este formulario se mantendrá como un recurso para el equipo directivo, brindándoles una herramienta adicional para completar el cuaderno de actuaciones del docente del INSM. [Anexo 7](#)

Capítulo 4

Resultados esperados

Teniendo en cuenta cada una de las actividades propuestas en el Instituto Nuestra Señora de las Mercedes, se pretende que los docentes participantes de cada una de las jornadas puedan afrontar desafíos digitales innovadores. Estos desafíos incluyen ampliar su bagaje digital y poder realizar clases donde se note una buena inclusión de recursos

tecnológicos, facilitando así los procesos de adquisición, transmisión e intercambio de información y saberes entre pares y estudiantes.

Además, estas jornadas buscan despertar e incentivar al docente en su propia formación continua. Es fundamental que entiendan lo valioso e importante que es aprender nuevas herramientas digitales y que aprendan a integrarlas en su día a día profesional. Este ímpetu por aprender continuamente es esencial, ya que, sin él, la docencia dejaría de ser efectiva y adaptativa a las necesidades educativas modernas.

Conclusión

En respuesta a los desafíos identificados en el Instituto Nuestra Señora de las Mercedes en cuanto a la integración efectiva de las TIC en la enseñanza diaria, se llevó a cabo un plan de intervención mediante una serie de jornadas talleres. Durante estos encuentros, se incentivó activamente el uso y la familiarización con diversas plataformas educativas como Mobbyt, Kahoot, Padlet, Educaplay, entre otras, así como la creación de contenido propio mediante herramientas como las Apps de Google y Canva. Esto permitirá a los docentes mejorar sus métodos de enseñanza mediante el aprovechamiento de recursos innovadores y motivadores tanto para ellos como para sus alumnos.

Es fundamental tener en cuenta que la efectividad de este plan puede verse afectada por la calidad de los equipos disponibles en la institución. La discontinuación de sistemas operativos como Windows 7 y Windows 8 o bien la falta de mantenimiento de las mismas, podría complicar la experiencia de uso de aplicaciones como las de Google o Canva. Es crucial considerar la actualización y el mantenimiento adecuado de los recursos tecnológicos para asegurar un entorno educativo funcional y óptimo.

Referencias

- Anijovich, R. (2014). *Gestionar una escuela con aulas heterogéneas: Enseñar y aprender en la diversidad*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.
- Ausubel, DP (1968). *Psicología de la educación: una visión cognitiva*. Nueva York: Holt, Rinehart y Winston.
- Bates, AW (2015). *La enseñanza en la era digital: directrices para diseñar la enseñanza y el aprendizaje*. Recuperado de <https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagev2/>
- DEDICACIÓN CATEGORÍA FEBRERO MARZO ABRIL MAYO Titular. (n.d.). recuperado de https://www.sidut.org.ar/images/Documentos/Salarios_2024.pdf
- Maggio, M. (2018). *Enriquecer la enseñanza: Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós. Recuperado de <https://www.planetadelibros.com/libro-enriquecer-la-ensenanza/90860>
- Piaget, J. (1972). *Evolución intelectual desde la adolescencia hasta la adultez. Desarrollo Humano, 15(1), 1-12*. Recuperado de <https://doi.org/10.1159/000271574>
- UES21 (2019a). S.F. Mód. 0. P.I. Caso: Instituto Educativo Nuestra Señora de las Mercedes. Ubicación de la institución en contexto. Lección 1. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/32794/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org4>
- UES21 (2019a). S.F. Mód. 0. P.I. Caso: Instituto Educativo Nuestra Señora de las Mercedes. Historia. Lección 2. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/32794/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org4>

UES21 (2019b). S.F. Mód. 0. P.I. Caso: Instituto Educativo Nuestra Señora de las Mercedes. Historia. Lección 2. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/32794/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org4>

UES21 (2019c). S.F. Mód. 0. P.I. Caso: Instituto Educativo Nuestra Señora de las Mercedes. Historia. Lección 2. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/32794/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org4>

UES21 (2019d). S.F. Mód. 0. P.I. Caso: Instituto Educativo Nuestra Señora de las Mercedes. Historia. Lección 2. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/32794/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org4>

UES21 (2019a). S.F. Mód. 0. P.I. Caso: Instituto Educativo Nuestra Señora de las Mercedes. La organización: su estructura y dinámica. Lección 3. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/32794/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org4>

UES21 (2019b). S.F. Mód. 0. P.I. Caso: Instituto Educativo Nuestra Señora de las Mercedes. La organización: su estructura y dinámica. Lección 3. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/32794/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org4>

UES21 (2019c). S.F. Mód. 0. P.I. Caso: Instituto Educativo Nuestra Señora de las Mercedes. La organización: su estructura y dinámica. Lección 3. Recuperado de <https://siglo21.instructure.com/courses/32794/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org4>

UES21 (2019d). S.F. Mód. 0. P.I. Caso: Instituto Educativo Nuestra Señora de las Mercedes. La organización: su estructura y dinámica. Lección 3. Recuperado de

<https://siglo21.instructure.com/courses/32794/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org4>

UES21 (2019e). S.F. Mód. 0. P.I. Caso: Instituto Educativo Nuestra Señora de las Mercedes. La organización: su estructura y dinámica. Lección 3. Recuperado de

<https://siglo21.instructure.com/courses/32794/pages/plan-de-intervencion-modulo-0#org4>

UES21 (2024) Diseño de materiales virtuales. Mód. 1. *La transición del material gráfico al material digital*. Lección 1. Recuperado de

<https://siglo21.instructure.com/courses/17528/pages/modulos#lectura2m1>

Anexos

Anexo 1

Objetivo del encuentro

- Capacitar a los participantes en el uso de la plataforma Kahoot para crear y utilizar juegos de preguntas y respuestas interactivos, fomentando el aprendizaje colaborativo y el uso de herramientas digitales en entornos educativos y recreativos.

Inicio (20 minutos)

Se realizará la bienvenida y la presentación de la licenciada como así también el objetivo del encuentro. Paso siguiente, se desarrollarán los puntos plasmados a continuación, ayudados por la siguiente presentación: <https://gamma.app/docs/Presentacion-de-Kahoot-u2yew8pqeff33u1>

- **Presentación de Kahoot:** Explicación sobre qué es Kahoot, su historia y cómo se utiliza en distintos contextos (educativo, corporativo, recreativo).
- **Beneficios del Uso de Kahoot:** Discusión sobre las ventajas de usar Kahoot, como la gamificación del aprendizaje, la motivación de los estudiantes y la evaluación interactiva.
- **Creación de una Cuenta:** Guía paso a paso para que los participantes se registren en Kahoot.
- **Exploración de la Plataforma:** Recorrido por la interfaz de Kahoot, explicando cada sección (crear, descubrir, biblioteca, informes).

Desarrollo (1 hora 20 minutos)

Creación de un Kahoot

- **Seleccionar el Tema:** Ayuda para elegir un tema relevante para el juego de preguntas.
- **Redacción de Preguntas y Respuestas:** Consejos sobre cómo redactar preguntas claras y opciones de respuesta efectivas.
- **Incorporación de Multimedia:** Instrucciones para agregar imágenes y videos a las preguntas para hacer el Kahoot más atractivo.

- **Configuración del Kahoot:** Explicación sobre cómo ajustar configuraciones como el tiempo por pregunta, el puntaje y otras opciones avanzadas.

- **Guardado y Publicación:** Pasos finales para guardar y publicar el Kahoot, y cómo compartirlo con otros.

- **Opciones de Personalización:** Detalle de las opciones para personalizar el aspecto y la funcionalidad del Kahoot.

- **Configuraciones Avanzadas:** Ajustes avanzados para mejorar la experiencia del usuario, como la activación del modo fantasma y la opción de jugar en equipo.

- **Simulación de Juego:** Los participantes juegan el Kahoot creado para probar su funcionalidad.

- **Evaluación del Juego:** Revisión de cómo funcionaron las preguntas y las respuestas, y discusión sobre posibles mejoras.

Cierre (50 minutos)

- **Discusión en Grupo:** Los participantes comparten su experiencia de creación y juego, y ofrecen feedback constructivo.

- **Ajustes y Mejoras:** Modificación de los Kahoots basados en el feedback recibido.

- **Presentación de los Kahoots:** Cada participante o grupo presenta su Kahoot al resto del grupo.

- **Acceso y Uso Futuro:** Explicación sobre cómo acceder a los Kahoots de otros participantes y sugerencias sobre cómo integrarlos en actividades futuras.



Presentación de Kahoot

Kahoot es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que se utiliza en diversos contextos, desde el educativo hasta el corporativo y recreativo. Descubre la historia y el funcionamiento de esta herramienta que transforma la forma de aprender y enseñar.

by **GUADALUPE MARTINEZ**
1 last edited 21 days ago



Creación de un Kahoot

- Selección del Tema**
Elige un tema relevante y atractivo para los participantes, que capte su atención e inspire su aprendizaje.
- Redacción de Preguntas**
Crea preguntas claras y concisas, con opciones de respuesta desafiantes pero justas.
- Incorporación de Multimedia**
Agrega imágenes y videos a tus preguntas para hacerlas más visuales y estimulantes.
- Configuración Avanzada**
Ajusta las opciones de tiempo, puntaje y otras configuraciones para personalizar la experiencia de juego.



Beneficios del Uso de Kahoot

<p>Gamificación</p> <p>Kahoot convierte el aprendizaje en una experiencia lúdica y emocionante, motivando a los estudiantes a participar activamente.</p>	<p>Evaluación Interactiva</p> <p>La plataforma permite evaluar el conocimiento de los participantes de manera dinámica y divertida.</p>	<p>Registro de Resultados</p> <p>Kahoot proporciona informes detallados sobre el desempeño de los jugadores, lo que facilita el seguimiento del progreso.</p>
--	--	--



Editando el Kahoot

<p>Selección de Tema</p> <p>Elige un tema que sea relevante y atractivo para tu público objetivo.</p>	<p>Redacción de Preguntas</p> <p>Crea preguntas claras y concisas, con opciones de respuesta desafiantes pero justas.</p>
<p>Uso de Multimedia</p> <p>Agrega imágenes y videos a tus preguntas para hacerlas más visuales y estimulantes.</p>	<p>Ajuste de Configuraciones</p> <p>Personaliza el tiempo, el puntaje y otras opciones para adaptarlas a tus necesidades.</p>



Personalización y Simulación

<p>Configuraciones Avanzadas</p> <p>Ajusta opciones como el modo fantasma y el juego en equipo para mejorar la experiencia.</p>	<p>Simulación de Juego</p> <p>Prueba tu Kahoot con una simulación para comprobar su funcionamiento y hacer ajustes.</p>	<p>Evaluación y Mejoras</p> <p>Analiza los resultados y el feedback para identificar oportunidades de mejora.</p>
--	--	--

Presentación de Kahoots

1	2	3
Discusión en Grupo Los participantes comparten sus experiencias y ofrecen retroalimentación constructiva.	Ajustes y Mejoras Los Kahoots se actualizan en base al feedback recibido.	Presentación Final Cada participante o grupo presenta su Kahoot al resto del grupo.

Uso y Acceso Futuro

Acceso a Kahoots Podrás acceder a los Kahoots creados por otros participantes para utilizarlos en tus propias actividades.	Integración Futura Te brindare sugerencias sobre cómo integrar los Kahoots en tus planes de estudio o programas corporativos.
--	---

Anexo 2

Objetivo del Encuentro

Capacitar a los participantes en el uso de la plataforma EducaPlay para crear y utilizar actividades interactivas educativas, fomentando el aprendizaje colaborativo y la integración de herramientas digitales en el proceso educativo.

Descripción del Encuentro

Es importante mencionar que se desarrollarán los puntos plasmados a continuación, ayudados por la siguiente presentación: <https://gamma.app/docs/Taller-de-EducaPlay-Creacion-de-Recursos-Educativos-Interactivos-ly9zsm2e318bf>

Inicio (20 minutos)

- **Bienvenida y Presentación:** Introducción a cargo de la Lic. Guadalupe del Mar Martínez, presentando el objetivo del encuentro.
- **Presentación de EducaPlay:** Explicación sobre qué es EducaPlay, sus características principales y cómo se utiliza en entornos educativos.
- **Exploración de la Plataforma:** Guía para que los participantes se registren en EducaPlay y exploren las diferentes herramientas y recursos disponibles.

Desarrollo (1 hora y 20 minutos)

- **Creación de Actividades Interactivas:** Pasos detallados para crear actividades como crucigramas, sopas de letras, cuestionarios, etc.
- **Personalización de Actividades:** Instrucciones para personalizar las actividades según las necesidades del grupo, incluyendo la adición de imágenes y la adaptación de las preguntas.
- **Colaboración y Compartición:** Uso de las funciones de colaboración para trabajar en equipo en la creación de actividades y compartir recursos con otros usuarios.

- **Prueba y Evaluación:** Los participantes probarán las actividades creadas para evaluar su funcionalidad y calidad, discutiendo posibles mejoras.

Cierre (50 minutos)

- **Discusión y Feedback:** Intercambio de opiniones sobre la experiencia de creación y uso de las actividades, ofreciendo feedback constructivo.
- **Ajustes y Mejoras:** Modificación de las actividades basada en el feedback recibido, realizando ajustes para mejorar su eficacia.
- **Presentación y Compartición:** Cada participante o grupo presentará una de las actividades creadas, compartiendo su enfoque y diseño con el resto del grupo.
- **Integración en el Aprendizaje:** Discusión sobre cómo integrar las actividades de EducaPlay en entornos educativos y cómo acceder y utilizar las actividades de otros usuarios.



Taller de EducaPlay: Creación de Recursos Educativos Interactivos

Este taller interactivo presenta EducaPlay, una plataforma que permite a educadores crear fácilmente actividades educativas digitales atractivas y enriquecedoras para sus estudiantes. Exploraremos las funciones clave de EducaPlay y aprenderemos a diseñar actividades personalizadas que se adapten a las necesidades de nuestras aulas.

by **GUADALUPE MARTINEZ**
Last edited 21 days ago



Integración en el Aprendizaje

- Planificación**
Analizaremos cómo integrar de manera efectiva las actividades de EducaPlay en nuestros planes de estudio y estrategias de enseñanza.
- Implementación**
Exploraremos formas de implementar las actividades interactivas en nuestras clases, maximizando la participación y el compromiso de los estudiantes.
- Evaluación**
Discutiremos cómo evaluar el impacto de las actividades de EducaPlay en el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes.

Compartiendo Nuestras Creaciones

- Presentaciones**
Cada participante o grupo presentará una de las actividades creadas, compartiendo su enfoque y diseño con el resto del grupo.
- Comunidad de Aprendizaje**
Discutiremos cómo la comunidad de EducaPlay puede apoyarnos en la integración de estas actividades interactivas en nuestras aulas.
- Perspectivas Futuras**
Exploraremos las posibilidades que ofrece EducaPlay para seguir desarrollando nuestras habilidades y recursos educativos interactivos.

Creación de Actividades Interactivas



Crucigramas y Sopas de Letras

Aprenderemos a crear actividades de palabras cruzadas y sopas de letras utilizando las herramientas de EducaPlay, personalizando el contenido y la dificultad según las necesidades de nuestros estudiantes.



Cuestionarios y Juegos de Preguntas

Exploraremos las opciones de EducaPlay para diseñar cuestionarios y actividades de preguntas y respuestas, incluyendo la opción de agregar imágenes y otros elementos multimedia.

Colaboración y Compartición

Trabajo en Equipo

Utilizaremos las funciones de colaboración de EducaPlay para que los participantes puedan trabajar juntos en la creación de actividades, fomentando la creatividad y el aprendizaje entre pares.

Compartir Recursos

Descubriremos cómo compartir nuestras actividades creadas con otros usuarios de EducaPlay, así como cómo acceder y utilizar los recursos interactivos desarrollados por la comunidad.

Evaluación y Mejora

Probaremos y evaluaremos las actividades creadas, discutiendo formas de mejorarlas y adaptarlas para que sean más efectivas en nuestras aulas.

Anexo 3

Objetivo del encuentro

Capacitar a los participantes en el uso efectivo de la plataforma Mobbyt para la creación y distribución de contenido educativo interactivo, con el fin de mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje en entornos educativos.

Descripción del encuentro

Es importante mencionar que se desarrollarán los puntos plasmados a continuación, ayudados por la siguiente presentación: <https://gamma.app/docs/Descubre-el-poder-de-Mobbyt-en-la-educacion-pzgbq63haxmkzoi>

Inicio (20 minutos)

- **Bienvenida y presentación del objetivo:** Inicio del encuentro con una cálida bienvenida y una breve presentación sobre el propósito del evento.
- **Importancia de Mobbyt en la educación:** Explicación sobre el rol de las tecnologías educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la relevancia de Mobbyt en este contexto.
- **Demostración inicial:** Breve demostración sobre cómo acceder a Mobbyt y una visión general de sus características principales.

Desarrollo (1 hora 20 minutos)

- **Creación de cuenta y navegación:** Guía paso a paso sobre cómo crear una cuenta en Mobbyt y cómo navegar por su interfaz.
- **Funcionalidades básicas:** Descripción detallada de las funcionalidades básicas de Mobbyt, como la creación de presentaciones interactivas, cuestionarios y juegos educativos.

- **Ejemplos de aplicaciones educativas:** Ejemplos concretos de cómo Mobbyt puede ser utilizado para mejorar la participación y la comprensión de los estudiantes en diferentes temas y áreas educativas.
- **Paso a paso en la creación de contenido:** Instrucciones detalladas sobre cómo crear diferentes tipos de contenido interactivo en Mobbyt, incluyendo presentaciones, cuestionarios y juegos.
- **Personalización y diseño:** Consejos prácticos sobre cómo personalizar el contenido creado para que se adapte mejor a las necesidades y preferencias del público objetivo.
- **Colaboración y trabajo en equipo:** Exploración de las opciones de colaboración en Mobbyt, permitiendo a los participantes trabajar juntos en la creación de contenido educativo.
- **Integración con entornos educativos:** Estrategias para integrar el contenido creado en Mobbyt en entornos educativos existentes, como aulas virtuales o plataformas de aprendizaje en línea.
- **Distribución y acceso al contenido:** Métodos para compartir y distribuir el contenido creado en Mobbyt con estudiantes y colegas, asegurando un acceso fácil y conveniente para todos los usuarios.
- **Seguimiento y evaluación:** Herramientas disponibles en Mobbyt para realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes y evaluar la eficacia del contenido creado.

Cierre (50 minutos):

- **Reflexión y preguntas finales:** Momento para que los participantes compartan sus experiencias, reflexiones y preguntas sobre el uso de Mobbyt.
- **Feedback y recomendaciones:** Recopilación de feedback de los participantes sobre el encuentro y posibles recomendaciones para futuras sesiones similares.
- **Próximos pasos:** Sugerencias sobre cómo los participantes pueden continuar explorando y utilizando Mobbyt en su práctica educativa, así como información sobre recursos adicionales y soporte disponible.



Descubre el poder de Mobbyt en la educación

Bienvenidos a este emocionante encuentro donde exploraremos las increíbles posibilidades que Mobbyt ofrece para transformar la educación. Juntos, descubriremos cómo esta innovadora plataforma puede potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, llevando la participación y la comprensión de los estudiantes a nuevos niveles.

by **GUADALUPE MARTINEZ**
Last edited 21 days ago



El rol de las tecnologías educativas

- 1 Interacción Dinámica**
Las tecnologías educativas, como Mobbyt, permiten una interacción más dinámica y participativa entre docentes y estudiantes, fomentando la colaboración y el aprendizaje activo.
- 2 Contenido Multimodal**
Estas herramientas facilitan la creación de contenido educativo multimodal, combinando texto, gráficos, audio y video para enriquecer la experiencia de aprendizaje.
- 3 Retroalimentación Instantánea**
Las tecnologías educativas ofrecen la posibilidad de obtener una retroalimentación instantánea sobre el progreso o la comprensión de los estudiantes, permitiendo ajustes y mejoras oportunas.

Mobbyt: Una plataforma integral

<p>Presentaciones Interactivas</p> <p>Mobbyt permite la creación de presentaciones dinámicas y atractivas, que van más allá de las dispositivas estáticas, fomentando la participación y la comprensión de los estudiantes.</p>	<p>Cuestionarios y Evaluaciones</p> <p>La plataforma ofrece herramientas para diseñar cuestionarios y evaluaciones interactivas que proporcionan retroalimentación instantánea, ayudando a los docentes a monitorear el progreso de los estudiantes.</p>	<p>Juegos Educativos</p> <p>Mobbyt pone a disposición una variedad de juegos educativos que permiten a los estudiantes aprender de una manera divertida y motivadora, fomentando el compromiso y la retención de conocimientos.</p>
--	---	--

Mecánicas disponibles para tus juegos



Creación de contenido en Mobbyt

Interfaz Intuitiva

La interfaz de Mobbyt está diseñada de manera intuitiva y amigable, lo que facilita que los docentes puedan crear fácilmente contenido educativo interactivo sin necesidad de tener amplios conocimientos técnicos.

Colaboración en Equipo

La plataforma permite la colaboración entre docentes, lo que fomenta el intercambio de ideas, la creación de contenido conjunto y el enriquecimiento mutuo de las prácticas educativas.



Opciones de Personalización

Mobbyt ofrece múltiples opciones de personalización, permitiendo a los docentes adaptar el contenido a las necesidades y preferencias de sus estudiantes, mejorando así la relevancia y el impacto del aprendizaje.

Aplicaciones Educativas de Mobbyt

Ciencias Naturales

Los docentes pueden utilizar Mobbyt para crear simulaciones interactivas de fenómenos naturales, experimentos virtuales y juegos educativos que permitan a los estudiantes explorar y comprender conceptos científicos de manera dinámica.

Matemáticas

Mobbyt ofrece herramientas para diseñar actividades interactivas que ayuden a los estudiantes a visualizar y comprender mejor conceptos matemáticos, como gráficos, ecuaciones y resolución de problemas.

Idiomas

La plataforma puede utilizarse para crear juegos, cuestionarios y ejercicios de práctica que fomenten el aprendizaje de idiomas de manera lúdica y atractiva, mejorando la adquisición y retención del vocabulario y las estructuras gramaticales.

Historia y Geografía

Mobbyt permite la creación de presentaciones interactivas que transporten a los estudiantes a diferentes épocas y lugares, enriqueciendo su comprensión de los acontecimientos históricos y de las características geográficas del mundo.

Distribución y Acceso al Contenido



Compartir

Mobbyt facilita la distribución y el acceso al contenido educativo creado, permitiendo a los docentes compartirlo fácilmente con sus estudiantes a través de diversas plataformas y dispositivos.



Almacenamiento en la Nube

La plataforma ofrece opciones de almacenamiento en la nube que garantizan la seguridad y la disponibilidad del contenido, permitiendo a los estudiantes acceder a los recursos cuando y donde lo necesiten.



Múltiples Dispositivos

Mobbyt está diseñado para ser compatible con una amplia variedad de dispositivos, como computadoras, tabletas y smartphones, lo que facilita su integración en los entornos educativos existentes.



Seguimiento y Análisis

La plataforma ofrece herramientas de seguimiento y análisis que permiten a los docentes monitorear el progreso de los estudiantes, identificar áreas de mejora y evaluar la eficacia del contenido creado.

Colaboración y Trabajo en Equipo

1

Intercambio de Ideas

Mobbyt facilita la colaboración entre docentes, permitiéndoles compartir ideas, discutir enfoques y enriquecer mutuamente sus prácticas educativas.

2

Creación Conjunta

Los docentes pueden trabajar en equipo para crear contenido educativo, combinando sus fortalezas, conocimientos y perspectivas para ofrecer experiencias de aprendizaje más completas y efectivas.

3

Retroalimentación y Mejora

La plataforma permite que los docentes se brinden retroalimentación entre sí, lo que facilita la identificación de áreas de mejora y la continua optimización del contenido creado.

Próximos Pasos

Explorar Recursos	Descubre una amplia variedad de recursos y materiales de apoyo que Mobbyt ofrece para ayudarte a sacar el máximo partido a la plataforma.
Participar en Capacitaciones	Mantente actualizado participando en sesiones de capacitación y webinars que te enseñarán a utilizar Mobbyt de manera más efectiva.
Conectar con la Comunidad	Forma parte de la creciente comunidad de educadores que intercambian ideas y mejores prácticas en torno al uso de Mobbyt.
Implementar en el Aula	Comienza a integrar Mobbyt en tus prácticas educativas, aprovechando todas las funcionalidades que ofrece para mejorar la experiencia de aprendizaje de tus estudiantes.

Anexo 4

Objetivo del Encuentro:

Capacitar a los participantes en el uso efectivo de la plataforma Padlet para la creación y colaboración en la construcción de contenido educativo interactivo, promoviendo así la participación y el compromiso en entornos educativos.

Descripción del Encuentro

Es importante mencionar que se desarrollarán los puntos plasmados a continuación, ayudados por la siguiente presentación: <https://gamma.app/docs/Taller-de-Padlet-Construye-tu-espacio-digital-colaborativo-uwa4iqtfqo6pixs>

Inicio (20 minutos):

- Bienvenida y presentación del objetivo: Inicio del encuentro con una cálida bienvenida y una breve presentación sobre el propósito del evento.
- Importancia de Padlet en la educación: Explicación sobre el papel de las tecnologías educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la relevancia de Padlet en este contexto.
- Demostración inicial: Breve demostración sobre cómo acceder a Padlet y una visión general de sus características principales.

Desarrollo (1 hora 20 minutos)

- Creación de cuenta y navegación: Guía paso a paso sobre cómo crear una cuenta en Padlet y cómo navegar por su interfaz.
- Funcionalidades básicas: Descripción detallada de las funcionalidades básicas de Padlet, como la creación de muros, la adición de contenido y la configuración de permisos de colaboración.

- Ejemplos de aplicaciones educativas: Ejemplos concretos de cómo Padlet puede ser utilizado para fomentar la participación, la colaboración y la creatividad en diferentes temas y áreas educativas.
- Paso a paso en la creación de contenido: Instrucciones detalladas sobre cómo crear y personalizar muros en Padlet, incluyendo la adición de texto, imágenes, videos, enlaces y otros recursos multimedia.
- Colaboración y trabajo en equipo: Exploración de las opciones de colaboración en Padlet, permitiendo a los participantes trabajar juntos en la creación y edición de contenido educativo.
- Personalización y diseño: Consejos prácticos sobre cómo organizar y diseñar el contenido en Padlet para maximizar su impacto y efectividad en el aprendizaje.
- Integración con entornos educativos: Estrategias para integrar el contenido creado en Padlet en entornos educativos existentes, como aulas virtuales o plataformas de aprendizaje en línea.
- Distribución y acceso al contenido: Métodos para compartir y distribuir el contenido creado en Padlet con estudiantes y colegas, asegurando un acceso fácil y conveniente para todos los usuarios.
- Seguimiento y evaluación: Herramientas disponibles en Padlet para realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes y evaluar la eficacia del contenido creado.

Cierre (20 minutos):

- Reflexión y preguntas finales: Momento para que los participantes compartan sus experiencias, reflexiones y preguntas sobre el uso de Padlet.
- Feedback y recomendaciones: Recopilación de feedback de los participantes sobre el encuentro y posibles recomendaciones para futuras sesiones similares.
- Próximos pasos: Sugerencias sobre cómo los participantes pueden continuar explorando y utilizando Padlet en su práctica educativa, así como información sobre recursos adicionales y soporte disponible.

Taller de Padlet: Construye tu espacio digital colaborativo

¡Bienvenido a este taller sobre Padlet, una herramienta digital que revolucionará tu forma de enseñar y aprender! Hoy exploraremos cómo esta plataforma puede enriquecer tus prácticas educativas y fomentar la colaboración en el aula.

by **GUADALUPE MARTINEZ**
Lect. UWA y UPEL

Importancia de Padlet en la educación

- 1. Aprendizaje Interactivo**
Padlet permite a los estudiantes participar activamente en el proceso de aprendizaje, compartiendo ideas, recursos y reflexiones en un entorno digital.
- 2. Fomento de la Colaboración**
La plataforma facilita el trabajo en equipo, la discusión de temas y la construcción de conocimiento de manera colaborativa.
- 3. Versatilidad y Motivación**
Padlet se adapta a múltiples asignaturas y actividades, ofreciendo una experiencia de aprendizaje dinámica y motivadora.

Descubriendo Padlet

- 1. Acceso**
Ingresa a Padlet.com o descarga la aplicación móvil para comenzar a explorar esta plataforma.
- 2. Interfaz**
Descubre la intuitiva interfaz de Padlet, con opciones de diseño, edición y publicación.
- 3. Funcionalidades**
Explora las diversas herramientas que Padlet ofrece, como la creación de muros, el uso de plantillas y la integración de contenido multimedia.

Creando tu Cuenta en Padlet


Registro
Ingresa a Padlet.com y haz clic en "Crear una cuenta" para registrarte con tu correo electrónico o cuenta de Google.

Configuración
Personaliza tu perfil con una imagen y una breve descripción, y adapta las opciones de privacidad según tus preferencias.

Verificación
Revisa tu correo electrónico y confirma tu registro para activar tu cuenta de Padlet.

Explorando las Funcionalidades de Padlet

Diseño de Muros Utiliza plantillas y herramientas de diseño para crear muros atractivos y personalizados.	Añadición de Contenido Integra textos, imágenes, videos, enlaces y más para enriquecer los muros.
Organización Flexible Ordena y estructura tus contenidos de manera sencilla ya sea en cuadrícula, columnas o línea de tiempo.	Colaboración en Tiempo Real Invita a otros usuarios a participar, editar y comentar en los muros de manera simultánea.



Diseñando un Muro Colaborativo

- Seleccionar Plantilla**
Elige una plantilla que se adapte a tus necesidades y objetivos de aprendizaje.
- Agregar Contenido**
Integra textos, imágenes, videos y otros recursos que enriquezcan el muro.
- Organizar Elementos**
Disipa los elementos de manera intuitiva y visualmente atractiva.

Integrando Contenido Multimedia

Imágenes Añade fotografías, ilustraciones y gráficos para complementar tus ideas.	Videos Incorpora videos explicativos, tutoriales o contenido audiovisual relevante.	Documentos Comparte archivos, presentaciones y otros recursos de apoyo.	Enlaces Incluye enlaces a páginas web, artículos y recursos en línea.
---	---	---	---

Compartir y Colaborar en el Muro

Compartir Muro	Envía el enlace del muro a tus estudiantes o colegas para que puedan acceder y participar.
Editar en Conjunto	Permite que otros usuarios editen, comenten y agreguen contenido al muro de manera colaborativa.
Monitorear Actividad	Revisa las contribuciones y mantén un seguimiento del progreso y la participación.
Feedback y Discusión	Fomenta la retroalimentación y el diálogo entre los participantes a través de los comentarios.

Anexo 5

Objetivo del Encuentro:

Capacitar a los participantes en el uso efectivo de la plataforma Canva para la creación de contenido visual atractivo y efectivo en entornos educativos, mejorando así la presentación de materiales didácticos y fomentando la creatividad.

Descripción del Encuentro

Es importante mencionar que se desarrollarán los puntos plasmados a continuación, ayudados por la siguiente presentación:

<https://gamma.app/docs/Disenando-Materiales-Educativos-con-Canva-ey919ukmqi926le>

Inicio (20 minutos)

Bienvenida y Presentación del Objetivo:

- Se dará una cálida bienvenida a los participantes, presentando el objetivo del encuentro
- El facilitador explicará la importancia de los recursos visuales en la educación, destacando cómo Canva puede mejorar la calidad de los materiales educativos.
- Se realizará una breve presentación sobre Canva, mencionando su historia, principales características y casos de uso en contextos educativos.
- Se mostrará cómo acceder a Canva y se proporcionará una guía paso a paso sobre la creación de una cuenta y la navegación básica por la plataforma.

Desarrollo (1 hora y 20 minutos)

Exploración de Herramientas y Funciones:

- Se explicarán las principales herramientas y funciones de Canva, incluyendo plantillas, elementos gráficos, textos, y fondos.

- Se proporcionarán ejemplos prácticos de cómo utilizar estas herramientas para crear diferentes tipos de contenido, como presentaciones, infografías, y pósters educativos.
- Los participantes serán guiados en la creación de su propio contenido visual. Se les ofrecerán instrucciones detalladas sobre cómo seleccionar y personalizar plantillas, añadir y editar textos, incorporar imágenes y otros elementos gráficos.
- Se les animará a explorar las opciones de diseño de Canva, permitiéndoles adaptar los recursos a las necesidades específicas de su contexto educativo.
- Se reservará tiempo para que los participantes practiquen utilizando Canva, creando sus propios materiales educativos.
- Durante esta práctica, se fomentará la colaboración y el intercambio de ideas entre los participantes. El facilitador estará disponible para ofrecer asistencia y feedback según sea necesario.

Cierre (50 minutos)

Discusión y Feedback:

- Se facilitará una discusión grupal donde los participantes podrán compartir sus experiencias y reflexiones sobre el uso de Canva durante la sesión.
- Se les animará a mostrar las creaciones que han realizado y a discutir los desafíos y descubrimientos encontrados.
- Se ofrecerá feedback sobre los materiales creados por los participantes, proporcionando sugerencias y recomendaciones para mejorar su calidad y efectividad.
- Se discutirán estrategias para integrar Canva en el entorno educativo, maximizando su potencial como herramienta de enseñanza y aprendizaje.



Diseñando Materiales Educativos con Canva

Bienvenidos a este taller donde exploraremos cómo Canva puede mejorar la calidad de los recursos visuales utilizados en la educación. Juntos, descubriremos el poder de las herramientas de diseño para crear materiales educativos cautivadores y efectivos.

by **GUADALUPE MARTINEZ**
Luzes editadas 21 mayo ago



Canva: Tu Aliado en el Diseño Educativo

- 1 Historia y Características**
Canva es una plataforma de diseño gráfico en línea que ha revolucionado la forma en que creamos contenido visual. Conoce su trayectoria y descubre sus principales funcionalidades.
- 2 Acceso y Cuenta**
Aprende a navegar por Canva y a crear una cuenta de usuario para empezar a diseñar tus propios materiales educativos.
- 3 Casos de Uso en Educación**
Descubre cómo Canva se ha convertido en una herramienta indispensable para docentes y profesionales de la educación en todo el mundo.

Práctica Guiada con Canva



Creación Colaborativa
Trabaja con tus compañeros para diseñar y compartir tus propios recursos educativos en Canva.

Asistencia del Facilitador
Cuenta con el apoyo del facilitador para resolver dudas y recibir retroalimentación sobre tus creaciones.

Exploración Libre
Aprovecha este tiempo para experimentar con las diferentes herramientas y funciones de Canva.

Compartiendo Experiencias y Reflexiones

Discusión Grupal
Comparte tus impresiones y aprendizajes sobre el uso de Canva en la educación.

Showcase de Creaciones
Presenta los materiales que has diseñado y recibe retroalimentación de tus compañeros.

Estrategias de Integración
Explora formas de integrar Canva en tu práctica educativa de manera efectiva.

Explora las Herramientas de Canva

Plantillas Personalizables
Encuentra una amplia variedad de plantillas de diseño listas para usar, que puedes adaptar a tus necesidades específicas.

Elementos Gráficos
Agrega imágenes, iconos, formas y otros elementos visuales para crear diseños impactantes.

Herramientas de Edición
Utiliza las funciones de edición de texto, color y formato para personalizar tus creaciones.

Crea tu Propio Contenido Visual

1 Selección y Personaliza
Elige una plantilla de Canva que se ajuste a tus necesidades y personalízala con tus propios elementos.

2 Ajusta y Refina
Explora las opciones de diseño y realiza los ajustes necesarios para que tus creaciones sean visualmente atractivas y efectivas.

3 Incorpora Contenido
Agrega texto, imágenes y otros recursos gráficos para dar vida a tus materiales educativos.

Feedback y Recomendaciones



- 1 Retroalimentación Constructiva**
Recibe sugerencias y recomendaciones para mejorar la calidad y efectividad de tus materiales educativos.
- 2 Oportunidades de Mejora**
Identifica áreas de crecimiento y descubre cómo puedes seguir explorando el potencial de Canva.
- 3 Próximos Pasos**
Planifica cómo integrarás Canva en tu práctica docente y cómo continuarás desarrollando tus habilidades de diseño.

Anexo 6

Objetivo del encuentro

Capacitar a los participantes en el uso efectivo de Google Workspace para mejorar la productividad, la colaboración y la gestión de tareas en entornos educativos y profesionales.

Es importante mencionar que se desarrollarán los puntos plasmados a continuación, ayudados por la siguiente presentación: <https://gamma.app/docs/Bienvenida-y-Presentacion-del-Encuentro-7ykp3e4808hu3p>

Inicio (20 minutos)

- Se dará una cálida bienvenida a los participantes, presentando el objetivo del encuentro. Se destacará la importancia de las herramientas de Google Workspace en la gestión de tareas y la colaboración en equipo.
- Se realizará una breve presentación sobre Google Workspace, mencionando sus componentes principales y cómo estas herramientas se integran para ofrecer una solución completa.
- Se mostrará cómo acceder a Google Workspace y se proporcionará una guía paso a paso sobre la creación de una cuenta y la navegación básica por la plataforma.

Desarrollo (1 hora y 20 minutos)

Exploración de Herramientas y Funciones:

- Gmail: Explicación de las funciones avanzadas de Gmail, incluyendo etiquetas, filtros y respuestas automáticas.
- Consejos para gestionar el correo electrónico de manera eficiente.
- Google Drive: Descripción de cómo almacenar, organizar y compartir archivos en Google Drive.

- Ejemplos prácticos de colaboración en tiempo real en documentos y carpetas.
- Google Docs, Sheets y Slides: Demostración de la creación y edición de documentos, hojas de cálculo y presentaciones. Funciones de colaboración en tiempo real y comentarios.
- Google Forms: Instrucciones sobre cómo crear formularios, encuestas y cuestionarios.
Análisis de respuestas y generación de informes.
- Google Calendar: Gestión de eventos, citas y tareas con Google Calendar. Uso de recordatorios y programación de reuniones.
- Google Meet y Google Chat: Configuración y uso de videoconferencias en Google Meet. Comunicación instantánea y creación de salas de chat en Google Chat.
- Práctica Guiada y Colaboración: Se reservará tiempo para que los participantes practiquen utilizando las diferentes aplicaciones de Google Workspace, creando y colaborando en documentos y eventos. Durante esta práctica, se fomentará la colaboración y el intercambio de ideas entre los participantes. El facilitador estará disponible para ofrecer asistencia y feedback según sea necesario.

Cierre (50 minutos)

Discusión y Feedback:

- Se facilitará una discusión grupal donde los participantes podrán compartir sus experiencias y reflexiones sobre el uso de Google Workspace durante la sesión.
- Se les animará a mostrar las creaciones que han realizado y a discutir los desafíos y descubrimientos encontrados.
- Se ofrecerá feedback sobre los materiales creados por los participantes, proporcionando sugerencias y recomendaciones para mejorar su uso de las herramientas.
- Se discutirán estrategias para integrar Google Workspace en sus actividades diarias, maximizando su potencial como herramienta de productividad y colaboración.

Bienvenida y Presentación del Encuentro



En este encuentro, les damos una cálida bienvenida a todos los participantes. Nuestro objetivo es destacar la importancia de las herramientas de Google Workspace en la gestión eficiente de tareas y la colaboración efectiva en equipo. Estas soluciones tecnológicas facilitan la comunicación, la coordinación y la productividad de nuestros proyectos.

by **GUADALUPE MARTINEZ**
Last edited 21 days ago

Introducción a Google Workspace

- 1 **Acceso a Google Workspace**
Google Workspace es una suite de aplicaciones de productividad y colaboración en línea. Para acceder, los usuarios simplemente necesitan una cuenta de Google y pueden iniciar sesión en workspace.google.com.
- 2 **Creación de una Cuenta**
La creación de una cuenta de Google Workspace es sencilla. Los usuarios pueden registrarse con su correo electrónico existente o crear una nueva dirección de Gmail. Una vez que hayan iniciado sesión, podrán acceder a todas las aplicaciones de Google Workspace.
- 3 **Navegación en la Plataforma**
La interfaz de Google Workspace es intuitiva y fácil de usar. Los usuarios pueden navegar a través de las diferentes aplicaciones, como Gmail, Drive, Docs, Sheets y Slides, a través del menú principal. Además, pueden personalizar sus preferencias y configuraciones para adaptarlas a sus necesidades.

Uso de Google Drive

Almacenamiento y Organización

Google Drive es una plataforma de almacenamiento en la nube que permite a los usuarios guardar, organizar y acceder a sus archivos desde cualquier dispositivo. Puede crear carpetas personalizadas, aplicar etiquetas y filtros para mantener todo ordenado y fácilmente localizable.

Colaboración en Tiempo Real

Una de las principales ventajas de Google Drive es la capacidad de colaborar en documentos, hojas de cálculo y presentaciones en tiempo real. Varios usuarios pueden acceder, editar y comentar los mismos archivos simultáneamente, lo que facilita el trabajo en equipo y aumenta la productividad.

Funciones avanzadas de Gmail

- 1 **Etiquetas y filtros eficientes**
Organiza tu bandeja de entrada con etiquetas personalizadas que te permitan clasificar y encontrar sus correos de manera rápida y sencilla. Configura filtros inteligentes que apliquen automáticamente estas etiquetas según tus preferencias.
- 2 **Respuestas automáticas**
Ahorra tiempo y esfuerzo con la función de respuestas automáticas. Crea plantillas de respuestas predefinidas para situaciones comunes, como agradecimientos, confirmaciones o incluso respuestas fuera del horario laboral.
- 3 **Gestión del correo**
Aprende a manejar tu bandeja de entrada de manera eficiente. Utiliza funciones como la postergación de correos, la programación de envíos y la optimización de notificaciones para mantener tu productividad en niveles altos.



Google Docs, Sheets y Slides

Creación y Edición

Con Google Docs, Sheets y Slides, puedes crear y editar documentos, hojas de cálculo y presentaciones de manera sencilla y efectiva. Cuenta con una amplia variedad de herramientas y funcionalidades para dar formato, insertar elementos multimedia y personalizar el contenido según tus necesidades.

Colaboración en Tiempo Real

La colaboración en tiempo real es una de las principales ventajas de estas aplicaciones de Google Workspace. Varios usuarios pueden trabajar simultáneamente en un mismo documento, haciendo comentarios, sugerencias y ediciones de manera sincronizada.

Comentarios y Revisión

Gracias a la función de comentarios, puedes recibir y brindar retroalimentación de manera eficiente. Tus compañeros pueden dejar notas y sugerencias directamente en el documento, facilitando la revisión y mejora del contenido de manera colaborativa.

Creación de Formularios con Google Forms



Construye Formularios Intuitivos

Google Forms te permite crear formularios, encuestas y cuestionarios de manera rápida y sencilla. Con una interfaz de diseño intuitiva y opciones de personalización, podrás construir formularios altamente efectivos y adaptados a tus necesidades.



Analiza las Respuestas

Una vez que tus formularios están recogiendo información, podrás analizar fácilmente los resultados utilizando las potentes herramientas de análisis de Google Forms. Genera informes, visualiza tendencias y descubre insights valiosos a partir de las respuestas de tus usuarios.



Colabora con tu Equipo

Google Forms te permite compartir tus formularios con colegas, clientes o cualquier persona que necesite acceso. Trabaja de manera colaborativa, recibe retroalimentación y mejora tus formularios en tiempo real para garantizar que captures la información correcta.

Gestión con Google Calendar



Programación de eventos

Utiliza Google Calendar para programar y mantener un registro de todas tus reuniones, citas y eventos importantes. Podrás ver tu agenda en un solo lugar y compartirla con otros miembros del equipo para facilitar la coordinación.



Recordatorios y notificaciones

Configura recordatorios y alertas para que nunca te pierdas una cita o tarea. Google Calendar te enviará notificaciones por correo electrónico, push o SMS para que estés al tanto de tus compromisos.



Programación de reuniones

Programa reuniones fácilmente invitando a los participantes y buscando huecos libres en sus calendarios. Google Calendar te ayudará a encontrar el mejor horario para que todos puedan asistir.

Google Meet y Google Chat

Videollamadas Optimizadas

Google Meet ofrece una experiencia de videoconferencia fluida y confiable, con funciones avanzadas como subtítulos en tiempo real, compartición de pantalla y fondos virtuales. Configura tus preferencias y aprovecha al máximo las capacidades de esta poderosa herramienta de colaboración.

Comunicación Instantánea

Google Chat te permite estar en contacto constante con tus colegas. Crea salas de chat para discusiones grupales, comparte archivos y coordina tareas de manera ágil. La integración con otras aplicaciones de Google Workspace facilita el flujo de trabajo.

Práctica y Colaboración

Reserva tiempo para que los participantes puedan explorar y practicar el uso de Google Meet y Google Chat. Fomenta la colaboración y el intercambio de ideas, brindando asistencia y feedback cuando sea necesario. Juntos, descubran el potencial de estas herramientas para mejorar la comunicación y la productividad.



Discusión y Feedback

Se facilitará una discusión grupal donde los participantes podrán compartir sus experiencias y reflexiones sobre el uso de Google Workspace durante la sesión. Se les animará a mostrar las creaciones que han realizado y a discutir los desafíos y descubrimientos encontrados.

Los participantes tendrán la oportunidad de hacer preguntas, compartir sus mejores prácticas y proponer ideas para mejorar aún más la experiencia de trabajo con las herramientas de Google Workspace. Esta interacción enriquecerá el aprendizaje y fomentará una mejor comprensión de cómo aprovechar al máximo estas aplicaciones en el entorno laboral.

Al final de la sesión, se recogerá el feedback de los asistentes para identificar áreas de mejora y ajustar futuras capacitaciones según sus necesidades. Esto garantizará que el contenido siga siendo relevante y que los participantes se sientan empoderados para utilizar Google Workspace de manera efectiva en su día a día.



Sugerencias y Recomendaciones

Una vez revisados los materiales creados por los participantes, se ofrecerán **sugerencias y recomendaciones prácticas** para mejorar el uso de las herramientas de Google Workspace. Se discutirán **estrategias específicas** para integrar estas aplicaciones de manera eficiente en sus actividades diarias, con el objetivo de **maximizar su potencial como** herramientas de productividad y colaboración. Se brindará asesoramiento sobre cómo sacar el máximo provecho a funciones avanzadas como la sincronización en tiempo real, la creación de contenido compartido y las posibilidades de automatización.

Asimismo, se hará énfasis en la **importancia de la seguridad y la privacidad** al utilizar estas herramientas, compartiendo consejos prácticos para proteger la información sensible y mantener un entorno de trabajo seguro. El objetivo final es que los participantes se sientan **capacitados y empoderados** para integrar Google Workspace de manera efectiva en sus flujos de trabajo habituales.

Anexo 7

Instituto Nuestra Señora de las Mercedes

¡Bienvenido! Este formulario te ayudará a evaluar tu conocimiento sobre diversas herramientas y plataformas, incluyendo Google Workspace, Padlet, Canva, Moby, Educaplay y Kahoot. Responde las preguntas correctamente para demostrar tu comprensión sobre cómo estas herramientas pueden ser utilizadas en diferentes contextos educativos, ya sea para mejorar la productividad, la comunicación o el aprendizaje. ¡Buena suerte!

* Indica que la pregunta es obligatoria

Correo electrónico *

Registrar gabrielescumbarti34@gmail.com como el correo electrónico que se incluirá en mi respuesta

¿Qué se incluye en la sección "Exploración de la Plataforma" durante la presentación de Kahoot? 10 puntos

A) Creación de un Kahoot

B) Selección del tema

C) Configuración del Kahoot

¿Qué sección del plan aborda la personalización de las actividades en EducaPlay? 10 puntos

A) Creación de actividades interactivas

B) Prueba y evaluación

C) Personalización de actividades

¿Cuál es uno de los beneficios discutidos del uso de Kahoot según el plan presentado? 10 puntos

A) Mayor carga de trabajo para los docentes

B) Desmotivación de los estudiantes

C) Motivación de los estudiantes

¿Por qué es importante la sección "Personalización y diseño" en el plan de Moby? 10 puntos

A) Para explorar las opciones de colaboración

B) Para aprender sobre el seguimiento y la evaluación

C) Para adaptar el contenido a las necesidades del público objetivo

¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe mejor la función de Google Meet? 10 puntos

a) Una aplicación para realizar compras en línea.

b) Una plataforma de videoconferencia.

c) Un servicio de entrega de alimentos

¿Cuál es una característica destacada de Padlet que permite a los participantes trabajar juntos en la creación y edición de contenido educativo? 10 puntos

A) Funcionalidades básicas

B) Personalización y diseño

C) Colaboración y trabajo en equipo

¿Qué función de Gmail permite a los usuarios organizar sus correos electrónicos mediante etiquetas? 10 puntos

a) Filtros.

b) Respuestas automáticas.

c) Etiquetas.

d) Archivado.

¿Qué característica de Google Meet permite a los usuarios crear salas de chat para comunicación instantánea? 10 puntos

A) Formularios de Google.

B) Google Drive.

C) Calendario de Google.

¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe mejor el propósito de Canva? 10 puntos

a) Una red social para compartir fotos.

b) Una plataforma de diseño gráfico.

c) Un servicio de entrega de alimentos.

d) Un motor de búsqueda en línea.

¿Qué tipo de actividades se pueden crear utilizando Kahoot? 10 puntos

a) Encuestas y cuestionarios.

b) Streaming de video en vivo.

c) Edición de documentos en línea.

d) Llamadas de conferencia.

Se enviará una copia de tus respuestas por correo electrónico a gabrielescumbarti34@gmail.com.

Enviar
Borrar formulario