

Angie Gisselle Pérez Soto

**Guía de Herramientas
Virtuales Enfocada para El Nuevo Modelo Educativo, dirigido a
Docentes de Escuela Oficial Urbana para Varones, Municipio de La
Democracia Escuintla.**

Asesora: María del Rosario Sacan Roche



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

**Facultad de Humanidades
Departamento de Pedagogía**

Guatemala, noviembre de 2021

Este informe fue presentado por la autora como trabajo del Ejercicio Profesional Supervisado -EPS-previo a obtener el grado de Licenciada en Pedagogía y Administración Educativa.

INDICE

Resumen	i
Introducción	ii
Capítulo I: Diagnóstico	1
1.1 Contexto	1
1.1.1 Ubicación geográfica	1
1.1.2 Composición social	1
1.1.3 Desarrollo histórico	4
1.1.4 Situación económica	4
1.1.5 Vida política	5
1.1.6 Concepción filosófica	6
1.1.7 Competitividad	6
1.2 Institucional	6
1.2.1 Identidad institucional	6
1.2.2 Desarrollo histórico	8
1.2.3 Los usuarios	8
1.2.4 Infraestructura	8
1.2.5 Proyección social	9
1.2.6 Finanzas	9
1.2.7 Política laboral	9
1.2.8 Administración	9
1.2.9 Ambiente institucional	10
1.2.10 Otros aspectos	10
1.3 Lista de deficiencias, carencias identificadas	10
1.4 Nexo/razón/ conexión con la institución/comunidad avalada	10
1.5 Institución/comunidad avalada	10
1.6 Lista de deficiencias, carencias identificadas	11
1.7 Problematización de las carencias y enunciado de hipótesis-acción	11
1.8 Priorización del problema y su respectiva hipótesis- acción	13
1.9 Análisis de viabilidad y factibilidad de la propuesta	14
Capítulo II: Fundamentación teórica	15
2.1 Elementos teóricos	15
2.2 Fundamentos legales	31
Capítulo III: Plan de acción o de la intervención (proyecto)	33
3.1 Tema/título del proyecto	33
3.2 Problema seleccionado	33
3.3 Hipótesis acción	33
3.4 Ubicación geográfica de la intervención	33
3.5 Unidad Ejecutora	33
3.6 Justificación de la intervención	33
3.7 Descripción de la intervención (del proyecto)	34
3.8 Objetivos de la intervención: general y específicos	34
3.9 Metas	34
3.10 Beneficiarios (directos e indirectos)	34

3.11	Actividades para el logro de los objetivos	35
3.12	Cronograma	35
3.13	Técnicas metodológicas	36
3.14	Recursos	36
3.15	Presupuesto	36
3.16	Responsables	37
3.17	Formato de instrumentos de control o evaluación de la intervención	37
	Capítulo IV: Ejecución y sistematización de la intervención	38
4.1	Descripción de las actividades realizadas	38
4.2	Productos, logros y evidencias	39
4.3	Sistematización de la experiencia	128
4.3.1	Actores	130
4.3.2	Acciones	130
4.3.3	Resultados	130
4.3.4	Implicaciones	130
4.3.5	Lecciones aprendidas	130
	Capítulo V: El voluntariado	132
5.1	Plan de la acción realizada	132
5.2	Sistematización (descripción de la acción realizada)	139
5.3	Evidencias y comprobantes	174
	Capítulo VI: Evaluación del proceso	178
6.1	Del diagnóstico	178
6.2	De la fundamentación teórica	180
6.3	Del diseño del plan de la intervención	181
6.4	De la ejecución y sistematización de la intervención	183
6.5	Del voluntariado	184
6.6	Del informe final	185
	Conclusiones	186
	Recomendaciones o plan de sostenibilidad Bibliografía	187
	E-grafía	188
	Apéndices	189
	Anexos	209

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Problematización de las Carencias	12
Cuadro 2: Priorización del problema y su respectiva Hipótesis acción	13
Cuadro 3: Viabilidad	14
Cuadro 4: Indicadores de Estudio	14
Cuadro 5: Actividades para el logro de los objetivos	35
Cuadro 6: Cronograma del Plan de Acción	35
Cuadro 7: Recursos de Plan de Acción	36
Cuadro 8: Presupuesto de Plan de Acción	36
Cuadro 9 Actividades de Ejecución y Sistematización	127
Cuadro 10: Productos, Logros y Evidencias	128
Cuadro 11: Lista de Cotejo de Evaluación del Diagnóstico	178
Cuadro 12: Lista de Cotejo de Evaluación de la Fundamentación Teórica	180
Cuadro 13: Lista de Cotejo de Evaluación de la Planificación	181
Cuadro 14: Evaluación de la Ejecución y Sistematización	183
Cuadro 15: Lista de Cotejo de Evaluación de Voluntariado	184
Cuadro 16: Lista de cotejo del Informe Final Del EPS	185

Resumen

El Ejercicio Profesional Supervisado EPS forma parte del proceso de cierre para obtener el Título en Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa teniendo como objetivo principal dar solución a diferentes problemáticas en la institución educativa donde se encuentre realizando EPS poniendo en práctica los conocimientos adquiridos durante el proceso de formación como profesional y de esa manera contribuir con la educación en Guatemala.

El Ejercicio Profesional Supervisado dio inicio en la Escuela Oficial Urbana para Varones del Municipio de la Democracia Escuintla donde se procedió a realizar el estudio Diagnostico Institucional, aplicando el Método de Observación y Análisis Documental para identificar las carencias y así utilizar la metodología investigación acción y darles solución a las problemáticas encontradas. Por lo que el estudiante epesista se ve en la ardua tarea de aplicar los conocimientos, estrategias y habilidades para dar soluciones a dichas problemáticas.

Se identificó la carencia de la institución avalada a la cual se le dio solución y fue la elaboración de Guía De Herramientas Virtuales Enfocada Para El Nuevo Modelo Educativo. Dicho proyecto se realizó con el apoyo de la Directora y personal docente, trabajando en equipo con el propósito de fortalecer el compañerismo, la unión y la cooperación, haciéndolos participes en este proceso.

Posteriormente al realizar el proyecto pedagógico se obtienen experiencias administrativas que servirán para enriquecer el conocimiento del personal de la Institución Educativa.

Introducción

A continuación, el presente Informe es el resultado del Ejercicio Profesional Supervisado de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa de la Facultad de Humanidades de la Tricentennial Universidad de San Carlos de Guatemala de la sede Patulul Suchitepéquez. Cuenta con sus respectivos procesos en la ejecución del proyecto en el cual se incluye la elaboración de una Guía De Herramientas Virtuales Enfocada Para El Nuevo Modelo Educativo dirigida a los docentes, la cual permite desarrollar destrezas y habilidades que serán aplicadas a la nueva modalidad.

Debido a la pandemia el docente desconocía las herramientas tecnológicas para impartir sus clases, es por eso que dicho proyecto tiene como finalidad concientizar y capacitar al docente para mejorar el proceso educativo.

El proyecto fue desarrollado para dar solución a un problema detectado en la Escuela Oficial Urbana para Varones ubicada en La Democracia Escuintla. El cual se evidencio por la falta de conocimiento en el área tecnológica de los docentes, para aplicarla en la nueva modalidad educativa. Seguidamente se describen los capítulos que consta el actual documento.

Capítulo I: Se adjunta el Diagnostico Institucional con datos importantes sobre la institución Escuela Oficial Urbana para Varones de la Democracia Escuintla identificando la necesidad de implementar una Guía de Herramientas Virtuales Enfocada para el nuevo Modelo Educativo para el personal administrativo y docente de dicha institución. El resultado del proyecto se obtuvo de la hipótesis-acción. Se utilizaron métodos y técnicas para adquirir información, por medio de la observación, e investigaciones documentales con el propósito de identificar el problema que más estaba afectando directa e indirectamente durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Capitulo II: Por medio de la fundamentación teórica se especifican los temas que representan el proyecto seleccionado, para el presente problema se les dio prioridad a las plataformas más accesibles tanto para el docente como para el alumno debido al contexto en el que vivimos.

Capitulo III: El plan de acción de la intervención se refiere al proyecto pedagógico el cual se ejecutará según el listado de carencias que se obtuvo por medio del diagnóstico de la

institución avalada. Se citaron diferentes fuentes bibliográficas y e-gráficas para obtener información que será de respaldo para el estudiante epesista. Posteriormente se describe cada uno de los incisos que este capítulo contiene.

Capítulo IV: Por medio de la ejecución y sistematización de la Intervención se redactaron las actividades que se llevaron a cabo durante la ejecución del proyecto, y se evidencia con imágenes el trabajo realizado para contar con el respaldo pertinente que el estudiante cumplió con este proceso.

Capítulo V: Durante el proceso de evaluación se realizó una evaluación constante por cada una de las etapas para determinar el avance que se obtuvo en cada una de las actividades planificadas y ejecutadas.

Capítulo VI: El voluntariado incluye el plan de acción realizado, el cual se enfocó en reforestar un área comunal con dos mil árboles se sistematizo lo que se hizo respaldándolo con evidencias fotográficas y documentos para no tener inconvenientes durante del desarrollo del Ejercicio Profesional Supervisado.

Para finalizar se realizan las conclusiones y recomendaciones así mismo se incluyen bibliografía, apéndice y anexos los cuales contienen documentos significativos.

Palabras Claves

Guía, Investigación documental, Herramientas, Modelo Educativo, Plataforma

Capítulo I

Diagnostico

1.1 Contexto

1.1.1 Ubicación Geográfica

Nombre del Municipio

La Democracia Departamento de Escuintla

Localización Geográfica

Ubicada al norte con Siquinala, al este con Escuintla, Masagua y San José, al sur con la Gomera, al oeste con Santa Lucía, Cotzumalguapa (todos del departamento de Escuintla) su Extensión territorial de 320km cuadrados se encuentra a una distancia de 35km de la cabecera departamental y a 92km de la Ciudad Capital.

1.1.2 Composición Social

Población Absoluta y Relativa:

Según datos obtenidos del Instituto Nacional de Estadística (INE) para el año 2018 el municipio de la Democracia tiene una población de 21,945 habitantes siendo la mayoría de la población mestiza.

Población Indígena y no Indígena:

Se considera que la población indígena ocupa un 11.5% y se distribuye en varios grupos étnicos los cuales son kaqchikel, k'iche, Itzil, Q'eqchi, Achí, Mam, posteriormente la población no indígena representa el 88.5%.

Población en Condiciones Especiales:

Se han reportado 50 personas con diversas discapacidades entre ellos 30 niños con capacidades especiales y 15 adultos con problemas de discapacidad no pueden caminar,

no pueden escuchar y hablar no pueden valerse por sí mismas, sin embargo, reciben apoyo de su familia.

Fenómenos Poblacionales:

Emigraciones:

Aproximadamente un 15% de la población ha emigrado a otros países principalmente a Estados Unidos de Norte América, debido a la situación económica y los niveles de desempleo y desocupación, por lo que son motivados a emigrar por razones educativas y laborales.

Asentamientos: Debido a las invasiones que ocurrieron hace 8 años aproximadamente se conoce como “Asentamiento La Linea” al asentamiento que conduce de la democracia a siquinala hecho que ocurrió luego que un grupo de personas invadiera el terreno que antes funciono como vía de tren.

Taza de la Comunidad: Sin Evidencia.

Instituciones Religiosas:

El municipio cuenta con una iglesia católica y 14 iglesias evangélicas las cuales están a disposición de la población, hay diferentes congregaciones para las diferentes religiones que se practican, algunas de ellas son Iglesia Católica, Iglesia Evangélica, Congregación de los Testigos de Jehová, Iglesia de Jesucristo de los Santos de los últimos días.

Tradiciones y Costumbres:

- ❖ Durante las fiestas patronales se llevan a cabo eventos religiosos, culturales y deportivos (Campeonatos de Fútbol, Vólibol, Basquetbol, Jornada Hípica, Jaripeo, Pelea de Gallos) además se realiza la quema de castillo y juegos artificiales, así como la danza folklórica de la Conquista.

- ❖ La fiesta patronal se celebra el 29 de diciembre al 3 de enero, fecha que la iglesia conmemora a San Benito de Palermo y la Virgen de Concepción.

- ❖ En el mes de abril de cada año se llevan a cabo las tradicionales procesiones estas reúnen a las familias que por motivos laborales residen en la ciudad capital, no importando la distancia viajan al municipio para ser parte de esta amena tradición.
- ❖ El 1 de noviembre de cada año se acostumbra a visitar el cementerio general con la idea de adornar las tumbas de los familiares que han pasado al descanso eterno, además el ambiente que se vive afuera es agradable ya que se acostumbra a poner música y ventas de comida esta tradición reúne a las familias de dicho municipio.

Idiomas que se hablan:

El 95% de la población habla el idioma español, pero en esta zona también se habla el idioma kaqchikel y el idioma Poqomam.

Educación:

El municipio de la Democracia cuenta con la cobertura de la educación en los cuatro niveles: pre-primaria, primaria, básico y diversificado.

Centros Recreativos:

El municipio cuenta con 1 campo de Fútbol 3 Canchas de Basquetbol además con 3 centros recreativos (piscinas) a disposición de los habitantes tanto del municipio como de afuera.

Rastros:

Hace unos años atrás el municipio contaba con 2 rastros municipales los cuales fueron cerrados ya que no se les daba el mantenimiento adecuado.

Mano Factura Local:

Luego de recibir talleres de Costura, Bisutería, Bordados, Corte Confección, Piñatería, Manualidades, Repostería, que son impartidos por medio de la municipalidad los habitantes realizan piñatas, arreglos florales, pasteles, bolsas entre otros, con el objetivo de venderlos a bajo precio para el sustento diario, mientras que otros compran y venden productos agrícolas.

Sitios Ecológicos:

En el municipio se encuentra una finca que lleva por nombre “La montañita” la cual pertenece al Ingenio Magdalena esta se encuentra rodeada de árboles los cuales forman

un bosque muy bonito.

Sitios Arqueológicos:

El municipio de la Democracia cuenta con un parque arqueológico único a nivel mundial que se encuentra al aire libre, en este se encuentran las famosas piedras pre olmeca con forma de rostro de personas, estas fueron encontradas en la finca llamada “Monte Alto”.

Medicinas Naturales:

Las abuelas del municipio son esa fuente de sabiduría y experiencia por ello realizan medicamentos a base de hierbas muy eficaces no para comercializar sino con la idea de apoyar a los habitantes del municipio que se encuentren con deficiencias físicas.

Servicios Rápidos:

A disponibilidad de la población se encuentran 2 gasolineras que se ubican una en la entrada del pueblo y la otra en la salida del mismo, además cuenta con restaurantes de comida rápida dentro y a los alrededores del municipio asimismo 2 hoteles.

1.1.3 Desarrollo Histórico

En el año 1708 un grupo de ladinos se sentó en la propiedad del funcionario Don García de Aguilar y de la Fuente, lo que dio origen al pueblo y luego al municipio de Don García al que mantuvo dicho nombre hasta que por un acuerdo que se firmó en Agosto de 1903 se cambió por el actual “La Democracia”. De la misma manera se ha indicado que el nombre de Don García puede venir del Presidente Licenciado García de Valverde (1578-1588), pero para cobrarlos es menester tener a la vista los documentos originales de la época que trate sobre esta materia, nombre geográfico oficial del municipio y de la cabecera: La Democracia.

1.1.4 Situación Económica

Medios de Subsistencia:

Las empresas que funcionan dentro del municipio son de apoyo para la población, asimismo las que se encuentran a los alrededores del mismo, ya que generan empleo por este medio las personas subsisten además algunos habitantes trabajan por medio de siembras con la idea de cosechar sus propios alimentos esenciales.

Consumo Interno y Externo:

Las personas que habitan el municipio cosechan Maíz, Plátano, Limones, Aguacate y hierbas comestibles para su consumo.

Comercio Interno y Externo:

La democracia es tierra fértil es por ello que los habitantes aprovechan ese recurso para sembrar y cosechar frutas y verduras como: Papaya, Plátano, Banano, Piña, Aguacate, Limones, Maíz, Guanábanas, Chipilín, Mangos, Cocos con la idea no solo de subsistir sino, de comercializarlos.

Problemas Económicos:

- ❖ **Pobreza:** Muchos de los habitantes del municipio cuentan con trabajo para su sustento diario pero no todos, ya que las oportunidades de empleo dentro del municipio son muy pocas.
- ❖ **Pobreza Extrema:** En el municipio no se han reportado casos de pobreza extrema porque las familias conservan el trabajo que realizan en sus propios medios para subsistir.
- ❖ **Tasa de Desempleo:** El 50% está desempleado solo trabajan por meses.
- ❖ **Vagancia:** El 20% de la población no estudia ni trabaja debido al mar de desempleo que afrontan se han visto en la obligación de dejar el estudio.

1.1.5 Vida Política

Alcaldía Civil:

El municipio cuenta con una alcaldía la cual se hace por medio del ejercicio democrático cada cuatro años.

Alcaldía Indígena:

No existe alcaldía indígena ya que únicamente el 11.5% de población es indígena.

Guardia Civil:

La población cuenta únicamente con los COCODES, para atender las necesidades de las comunidades y prestar servicios muy elementales como una emergencia.

Bomberos:

Existe una estación de Bomberos Municipales a disponibilidad de la población, ya que prestan sus servicios las 24 horas los 365 días del año.

Ornato:

La municipalidad cuenta con personal que se encarga de limpiar las calles y avenidas del Casco Urbano además funciona un camión que recorre las colonias y las calles principales de la comunidad para recoger la basura que los habitantes sacan a las orillas de su casa.

1.1.6 Concepción Filosófica

La mayoría de la población profetizan diferentes religiones ya que existen 14 iglesias evangélicas las cuales se encuentran ubicadas en las diferentes comunidades aledañas y una iglesia católica que se encuentra ubicada en el centro del municipio llamada Parroquia San Benito de Palermo, cabe mencionar que los habitantes tienen temor de Dios ya que en su mayoría asisten a diferentes iglesias.

1.1.7 Competitividad

La Policía Nacional Civil se encarga de velar por la seguridad del municipio, también se cuenta con policía municipal encargados de velar a su vez por la vigilancia del centro del municipio y sus alrededores, asimismo el RENAP se encarga de las inscripciones de niños recién nacidos, matrimonios, extienden certificados, y otros documentos a los cuales les compete.

Fuente: Plan de Desarrollo Municipal (2016) Pág. 10

1.2 Institucional**1.2.1 Identidad Institucional:**

Nombre: Escuela Oficial Urbana para Varones

Localización Geográfica: Se encuentra ubicado en 1ra. Ave. 1ra. Calle, zona 1, La Democracia Escuintla.

Visión: Ser opción principal de servicio educativo para toda posición sociocultural e individual proporcionando cobertura, calidad y condiciones óptimas para su permanencia.

Misión: Garantizar una educación de calidad mediante la formación de hombres libres, éticos, críticos y creativos; capaces de construir una sociedad libre, democrática, justa y

solidaria y de esta forma contribuir al desarrollo nacional y al suyo propio.

Objetivos:

En el aspecto formativo

- ❖ Formar profesionales técnicos de calidad con un amplio sentido humanista y consientes de vincular los saberes con las necesidades de su entorno mediante una adecuada aplicación de un modelo académico de vanguardia, basado en normas de competencias, con la finalidad de asegurar la certificación laboral de los alumnos, así como su incorporación.
- ❖ Proporcionar servicios tecnológicos de capacitación laboral, de evaluación de competencias y de asistencia técnica de alta calidad con programas diseñados.
- ❖ Participar activamente en la operación de la gestión a través de un esquema de operación académica y administrativa, eficiente eficaz y transparente.

En el aspecto académico

Hacerlos verdaderos participantes en el proceso educativo que está renovando la educación, haciendo flexible a la comunidad, orientarles para que puedan forjarse metas y objetivos para un futuro en beneficio de su comunidad sirviendo de ejemplo para otras comunidades.

Principios:

- ❖ Integrar el trinomio, Padres, Alumnos y Maestros en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, con el propósito fundamental de mejorar la Calidad Educativa.
- ❖ Fomentar en el educando la importancia del trabajo educativo.
- ❖ Inculcar en el educando valores morales cívicos, espirituales y éticos.
- ❖ Generar espacios que permitan tener buenas relaciones humanas entre escuela y comunidad.

Valores:

Justicia y Equidad; Procedemos en igualdad de condiciones y oportunidades en un ambiente institucional que garantiza a todos los medios para incrementar el talento y la

capacidad inventiva necesarios para ser autosuficiente y responsables de sí mismos, sin discriminación de raza, credo, estado físico, intelectual o social. Calidad y búsqueda de excelencia. Mantenemos altos niveles de eficiencia y eficacia, normalizando servicios educativos de optima efectividad para sustentar nuestra misión y visión.

Servicios que Presta:

1.2.2 Desarrollo Histórico:

Como una referencia histórica, damos a conocer que este establecimiento educativo fue creado en el año 1954 y terminado en 1960 por las autoridades del gobierno central Carlos Castillo Armas.

El fin primordial de la constitución, fue que la comunidad, niños, jóvenes y adultos puedan integrarse en su momento, al proceso educativo dentro de un ambiente disciplinado que les permita a todos alcanzar los objetivos académicos, formativos y culturales que persiguen la educación en Guatemala, para beneficio de todos aspirando con ello a un mejoramiento en calidad de vida.

1.2.3 Los Usuarios:

Son niños del área rural y urbana que no cuentan con recursos para poder pagar un colegio por ello se abocan a la escuela para continuar su preparación educativa.

1.2.4 Infraestructura:

La escuela se encuentra en la entrada del municipio cuenta con amplias instalaciones está construida con paredes de block, techado con lámina, con bastante iluminación y un ambiente agradable. También cuenta con una oficina donde funciona la dirección del establecimiento es bastante grande siendo el único espacio del instituto que cuenta con terraza. Asimismo en el corredor se encuentra un espacio especialmente para la venta de refacciones, de igual manera se ubican las aulas frente a la dirección estas bastante amplias con iluminación adecuada, de igual manera se encuentra un laboratorio de computación que cuenta con 27 computadoras para el uso de los estudiantes en el funciona aire acondicionado además es un espacio relativamente iluminado asimismo cuenta con una cancha de basquetbol construida con piso de cemento y con estructura de metal posteriormente se encuentra ubicada una bonita construcción de sanitarios que incluye piso

cerámico y están a disposición 4 al servicio de mujeres y 5 al servicio de hombres, también hay un espacio que funciona como bodega se encuentra a la par de la Dirección.

1.2.5 Proyecto Social:

- ❖ Formar profesionales técnicos de calidad con un amplio sentido humanista y consientes de vincular los saberes con las necesidades de su entorno mediante una adecuada aplicación de un Modelo Académico de vanguardia, basado en normas de competencias, con la finalidad de asegurar la certificación laboral de los alumnos, así como su incorporación al sector productivo.
- ❖ Proporcionar servicios tecnológicos, de capacitación laboral de evaluación de competencias y de asistencia técnica de alta calidad con programas diseñados.
- ❖ Participar activamente en la operación de la gestión a través de un esquema de operación académica y administrativa, eficiente, eficaz y transparente.
- ❖ Mejorar el proceso administrativo mediante la implantación de un modelo institucional de calidad acreditada y certificada, con el propósito de eficiente los servicios que ofrecemos.

1.2.6 Finanzas:

No se cuenta con información verídica.

1.2.7 Política Laboral:

No se cuenta con información verídica.

1.2.8 Administración:

Las comisiones que actualmente se desarrollan dentro del establecimiento; Finanzas

- ❖ Cultura
- ❖ Deportes
- ❖ Disciplina
- ❖ Pro- mejoramiento
- ❖ Banda escolar
- ❖ Limpieza y ornato
- ❖ Refacción

La organización administrativa tiene en este caso, la atribución de distribuir de manera ecuánime las responsabilidades de todo el personal docente en las diferentes comisiones considerando las

cualidades, destrezas y habilidades de cada uno. Cada una de las comisiones debe registrarse por el reglamento interno del establecimiento.

1.2.9 Ambiente Institucional:

Dentro de la institución se vive un ambiente laboral bastante cálido ofrece plena confianza buena vibra hay un clima de positivismo dentro de la institución y una relación muy amena.

1.2.10 Otros Aspectos:

❖ Tecnología:

El instituto tiene en función un laboratorio de computación para la disposición de los estudiantes cuentan con 27 computadoras asimismo funciona el aire acondicionado para un mejor ambiente.

Fuente: P.E.I. Escuela Oficial para Varones La Democracia, Escuintla.

1.2 Lista de deficiencias, carencias identificadas.

- ❖ Explotación infantil y pocas oportunidades para los niños y jóvenes del municipio.
- ❖ Pocas oportunidades educativas para los habitantes.
- ❖ Poca seguridad dentro y fuera del municipio.
- ❖ Poca actualización docente en el área tecnológica.
- ❖ Problemas viales y carreteras en mal estado.
- ❖ Falta de insumos en el área de salud.
- ❖ Falta de oportunidad laboral en el municipio.
- ❖ Poco desarrollo en la economía.
- ❖ Falta de educación vial.
- ❖ Poca demanda estudiantil

1.4 Nexo/razón/conexión con la institución/comunidad avalada

Escuela Oficial Urbana para Varones pertenece a la Súper Visión Educativa 05-023 de La Democracia Escuintla.

1.5 Institución:

Escuela Oficial Urbana para Varones

1.6 Lista de deficiencias, carencias identificadas

- ❖ Cambios de personal muy a menudo perjudican la institución como a los estudiantes en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- ❖ Personal docente poco capacitado en el uso de la tecnología.
- ❖ Falta de material para concluir proyecto de remosamiento en un salón de clases.
- ❖ No se cuenta con equipo para impartir clases virtuales.
- ❖ Falta de mobiliario para recibir visitas en el área administrativa.
- ❖ Falta de interés en aplicar metodologías, y herramientas pedagógicas adecuadas para impartir clases virtuales.
- ❖ No existe igualdad dentro del personal.
- ❖ No existe un ambiente laboral agradable.
- ❖ Falta de iluminación y ventilación en los salones de la institución.
- ❖ Falta de personal para el área de jardinería.
- ❖ No existe espacio para la recreación del personal docente.
- ❖ No existe un espacio adecuado para archivar documentos.
- ❖ Muchos problemas familiares afectan emocionalmente el desarrollo de aprendizaje en niños y jóvenes.
- ❖ No se cuenta con suficientes pupitres.
- ❖ Poca seguridad dentro y fuera del municipio.

1.7 Problemática de las carencias y enunciado de hipótesis acción

Cuadro 1

Pregunta	Hipótesis - acción
¿Cómo evitar cambios de personal muy a menudo que perjudican la institución como a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje?	<i>Si se mejora la elección de personal docente <u>entonces</u> se evitarán problemas en el desarrollo de la población estudiantil.</i>

¿Cómo mejorar la capacitación del personal docente en el uso de la tecnología?	<i>Si se elabora un manual de herramientas, técnicas y estrategias enfocadas en el uso de la tecnología y se imparten talleres para capacitar al personal docente <u>entonces</u> se beneficia la institución y se logra una mejora en la calidad educativa.</i>
¿Falta de material para concluir proyecto de remosamiento en un salón de clases?	<i>Si se gestiona el material para realizar el proyecto <u>entonces</u> se podrá construir un salón de clases.</i>
¿Cómo adquirir equipo para impartir clases virtuales?	<i>Si se gestiona equipo para uso del personal docente <u>entonces</u> se logra brindar educación a distancia ante cualquier situación que se presente.</i>
¿Cómo adquirir mobiliario para crear una sala de espera en el área administrativa?	<i>Si se gestiona la donación de mobiliario <u>entonces</u> se podrá crear una sala de espera en el área administrativa la cual beneficiaria la institución.</i>
¿Cómo aplicar las metodologías y herramientas pedagógicas adecuadas para impartir clases virtuales?	<i>Si se motiva al personal docente para aplicar metodologías innovadoras se dejan atrás las metodologías antiguas <u>entonces</u> se beneficiará la población estudiantil adquiriendo nuevos conocimientos.</i>
¿De qué manera fomentar la igualdad dentro del personal de la institución?	<i>Si se practica la igualdad y valores morales <u>entonces</u> se obtendrá un ambiente agradable donde puedan laborar.</i>
¿Cómo cambiar el ambiente laboral para que sea agradable?	<i>Si se fomenta el respeto y se practica buena interacción <u>entonces</u> se creará un clima laboral positivo que mejorará el bienestar y rendimiento dentro de la institución.</i>
¿Cómo contar con iluminación y ventilación en los salones de la institución?	<i>Si se gestionan ventiladores y alumbrado para los salones de clase <u>entonces</u> se logra un mejor ambiente en la institución.</i>

¿Falta de personal para el área de jardinería?	<i>Si se gestiona el apoyo de personal operativo para el área de jardinería <u>entonces</u> mejorara el aspecto de la escuela.</i>
¿Cómo habilitar espacio para la recreación del personal docente?	<i>Si se organiza un espacio para la recreación del personal por lo menos bimestralmente <u>entonces</u> el personal docente se desenvolverá con un mejor ritmo en beneficio de la institución.</i>
¿Cómo crear un espacio para archivar documentos?	<i>Si se gestiona la donación de un archivero <u>entonces</u> se logra ordenar la documentación del establecimiento.</i>
¿Cómo afrontar los problemas familiares que afectan emocionalmente el desarrollo de los niños y jóvenes?	<i>Si se tiene una formación, capacitación o talleres familiares <u>entonces</u> se disminuirían los problemas emocionales de la comunidad estudiantil.</i>
¿Cómo gestionar para que existan pupitres en la institución para uso de los estudiantes?	<i>Si se gestiona el apoyo de pupitres <u>entonces</u> se logra una mejora en la institución y se beneficia la población estudiantil.</i>
¿Qué hacer para mejorar la seguridad dentro y fuera del municipio?	<i>Si se aplica vigilancia policial constante en los diferentes puntos de <u>entonces</u> mejorara la calidad de seguridad dentro del municipio.</i>

1.8 Priorización del problema y su respectiva Hipotesis acción

Cuadro 2

Carencia	Problema
Personal docente poco capacitado en el uso de la tecnología.	<i>Si se elabora un manual de herramientas, técnicas y estrategias enfocadas en el uso de la tecnología y se imparten talleres para capacitar al personal docente <u>entonces</u> se beneficia la institución y se logra una mejora en la calidad educativa.</i>

1.9 Viabilidad y Factibilidad de la Propuesta

Viabilidad

Cuadro 3

Indicador	Si	No	Evidencia
¿Se tiene, por parte de la Institución, el Permiso para hacer el proyecto?	X		
¿Se cumplen los requisitos necesarios para la autorización del proyecto?	X		
¿Existe alguna oposición para la realización del proyecto?		X	

Factibilidad

Indicadores De Estudio Técnico

Cuadro 4

Indicador	Si	No	Evidencia
¿Está bien definida la ubicación de la realización del proyecto?	x		
¿Se tiene exacta idea de la magnitud del proyecto?	x		
¿El tiempo calculado para la ejecución del proyecto es el adecuado?	x		
¿Se tiene claridad de las actividades a realizar?	x		
¿Existe disponibilidad de los talentos humanos requeridos?	x		
¿Se cuenta con los recursos físicos y técnicos necesarios?	x		
¿Está claramente definido el proceso a seguir con el proyecto?	x		
¿Se ha previsto la organización de los participantes en la ejecución del proyecto?	x		
¿Se tiene la certeza jurídica del proyecto realizar?	x		

Capítulo II

Fundamentación Teórica

2.1 Elementos Teóricos

Enseñanza:

La enseñanza es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de elementos: uno o varios profesores, docentes o facilitadores, uno o varios alumnos o estudiantes, el objeto de conocimiento, y el entorno educativo o mundo educativo donde se ponen en contacto a profesores y alumnos (Wikipedia Contributors 2018, par.1)

Aprendizaje:

El aprendizaje es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Esto como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje (Wikipedia Contributors 2018, Par.1)

Capacidad:

Por tanto, se refiere a Capacidad se refiere a la cualidad de ser capaz para algo determinado, dicha cualidad puede recaer en una persona, entidad o institución, e incluso, en una cosa. Es decir, la capacidad hace referencia a la posibilidad de una entidad para cumplir con una determinada función en atención a sus características, recursos, aptitudes y habilidades. (Significados 2018, Par.1,2)

Modalidad:

Existen diferentes criterios para ser seleccionado o incluidos, pero se refiere a Modalidad es la manera de ser o incluso de expresarse. El término procede de modo, que es la apariencia visible, un procedimiento o una forma. Aquello desarrollado bajo una determinada modalidad respeta ciertas reglas y mecanismos; por lo tanto, no resulta libre o espontáneo. (portal Web de <https://definicion.de/modalidad/>, par.1)

Educación a Distancia:

La educación a distancia es una forma de enseñanza en la cual los estudiantes no requieren

asistir físicamente al lugar de estudios. En este sistema de enseñanza, el alumno recibe el material de estudio (personalmente, por correo postal, correo electrónico u otras posibilidades que ofrece Internet), permitiendo que en el acto educativo se empleen nuevas técnicas y estrategias de aprendizaje centradas en el propio estudiante, fomentando así el autodidactismo y la autogestión, es decir, se trata de una educación flexible y auto dirigida, cuyas principales herramientas son las tecnologías de la comunicación y la información. Un docente tiene varias funciones a ejercer, entre ellas se encuentran la posibilidad de facilitar de toda forma posible el aprendizaje al alumno, para que éste pueda llegar a alcanzar la comprensión plena de la materia o área que se está enseñando. (Portal web <https://es.wikipedia.org/>, Par.1,3)

Docentes:

A través de diferentes aspectos señalan lo siguiente

El docente es aquella persona que se dedica de forma profesional a la enseñanza. La docencia es una profesión cuyo objetivo principal es transmitir la enseñanza a otras personas, se puede hablar en un marco general de enseñanza o sobre un área en específico (Concepto.de 2015, Par.2)

Guía:

Guía puede ser una

Una persona guía, por ejemplo, un guía de turismo, ejerce la función de orientar a personas por los caminos y lugares de interés de la ciudad o lugar que no conocen e introducir las informaciones relevantes. Una guía es considerada un modelo o algo que se debe seguir. Esta definición se refiere tanto como una persona, un acto, un documento, un procedimiento o una estrella como, por ejemplo, la estrella de Belén o “una guía práctica que contiene los modelos de los documentos necesarios para postular a un concurso.” Guía se usa para referirse a un documento o catálogo que contiene una lista sobre un tema, por ejemplo, “La guía Michelin enlista los restaurantes y platos más prestigiosos del mundo”. (Portal Web <https://www.significados.com/guia/2017> , Par.1,3-4)

Tipos de Guía:

Algunas de estas guías las clasifican como:

Guías de Motivación:

Se acostumbran al iniciar una unidad o contenido nuevo o de difícil asimilación. Tienen como objetivo que el alumno vaya interesándose por algún tema nuevo que no conoce. Al profesor le sirve para indagar los intereses de los alumnos. (Tirúa 2001, p.10)

Guías de Anticipación:

Su objetivo es despabilar la imaginación del alumno, crear expectativas de lo que aprenderá y activar conocimientos previos. Por ejemplo, en una lectura mediante el título preguntar qué temática cree que tiene el libro. O si va a ver un contenido nuevo en Matemática, indagar qué sabe el alumno de esto. (Tirúa 2001, p.10)

Guías de Aprendizaje:

Se realizan en el momento en que se están trabajando contenidos o competencias. El alumno mediante la guía va adquiriendo nuevos conocimientos y habilidades y el profesor la utiliza como un buen complemento de la clase. (Tirúa 2001, p.10)

Guías de Comprobación:

Tienen como principal función verificar el logro de ciertos contenidos o habilidades. Al profesor le sirve para ratificar y reorientar su plan de trabajo y al alumno para demostrarse a sí mismo que ha aprendido. Generalmente son mixtas, es decir contienen ítemes de desarrollo, de aplicación y de dominio de contenidos. (Tirúa 2001, p.11)

Guías de Aplicación:

La utilidad más cercana es matizar un contenido difícil que requiere ser contextualizado. Cumple una función de activar potencialidades del alumno, trabajar empíricamente y también, para asimilar a su realidad lo trabajado en la clase. Al profesor le presta ayuda en cuanto a motivación, conocimiento de sus alumnos y aprendizajes efectivos. (Tirúa 2001, p.11)

Guías de Síntesis:

El objetivo es asimilar la totalidad y discriminar lo más importante. Son muy útiles para el alumno al finalizar un contenido complejo y también al terminar una unidad, ya que logra comprenderlo en su totalidad.

Como esquema mental ordena al alumno, ya que cualquier contenido tiene inicio, desarrollo y conclusión. Al profesor le sirve para globalizar, cerrar capítulos y enfatizar lo más importante. (Tirúa 2001, p.11)

Implementación:

Según Autores: Julián Pérez Porto y María Merino hacen referencia que “El verbo implementar hace referencia a la aplicación de una medida o a la puesta en marcha de una iniciativa. Lo implementado, por lo tanto, está en funcionamiento o en vigencia” Entre los sinónimos de implementar podemos destacar algunos tales como llevar a cabo, poner en práctica, activar, ejecutar o poner en marcha, por ejemplo. Por el contrario, si pensamos en lo que son sus antónimos nos topamos con términos tales como eliminar, abolir o desactivar. (Julián Pérez Porto y María Merino 2018, Par.2,4)

Uso:

La palabra uso tiene un significado muy importante y lo sitúan

Del latín usus, el término uso hace referencia a la acción y efecto de usar (hacer servir una cosa para algo, ejecutar o practicar algo habitualmente). Por ejemplo: “Tengo que usar más seguido la bicicleta: me estoy acostumbrando demasiado a la comodidad del coche”, “Queda terminantemente prohibido el uso del diccionario durante el examen”, “El uso de la calculadora para estudiar matemáticas, muy común en los colegios secundarios, atenta contra la agilidad mental de los estudiantes”.(Portal Web <https://definicion.de/uso/> Par.1)

Elaboración:

Se argumenta sobre el término que: “Para comprender el significado del término 'elaboración' podemos decir que tal es el proceso de trabajo, construcción y preparación de materiales, objetos u cosas para transformarlas en elementos de mayor complejidad” (Portal Web <https://www.definicionabc.com/> Par.1)

Beneficio:

La palabra beneficio se refiere a un bien que es dado o que es recibido. El beneficio siempre implica una acción o resultado positivo y que por consiguiente es buena y puede favorecer a una o más personas, así como satisfacer alguna necesidad. Beneficio es una palabra que se origina del latín beneficium, que significa bendición o una acción positiva (Significados 2017, par.1-3)

Proceso:

Proceso es un conjunto o encadenamiento de fenómenos, asociados al ser humano o a la naturaleza, que se desarrollan en un periodo de tiempo finito o infinito y cuyas fases

sucesivas suelen conducir hacia un fin específico. La palabra proceso es un sustantivo masculino que se refiere de un modo general a la acción de ir hacia adelante. Proviene del latín processus, que significa avance, marcha, progreso, desarrollo (Significados.com 2014, Par.1,2)

Investigación:

Hay distintas formas de obtener una investigación o de comprenderla, sin embargo, La investigación es un proceso intelectual y experimental que comprende un conjunto de métodos aplicados de modo sistemático, con la finalidad de indagar sobre un asunto o tema, así como de ampliar o desarrollar su conocimiento, sea este de interés científico, humanístico, social o tecnológico (Significados.com 2014, par.1)

“La investigación puede tener varios objetivos como buscar soluciones a problemas puntuales, desentrañar las causas de una problemática social, desarrollar un nuevo componente de uso industrial, obtener datos, entre otros” (Significados.com 2014, Par.3)

Lineamientos:

Un lineamiento es una tendencia, una dirección o un rasgo característico de algo. Por ejemplo, un presidente puede tomar una decisión y afirmar que respeta su “lineamiento político”, es decir, que se encuentra en sintonía con su ideología o con su partido político (Portal Web <https://significadoconcepto.com/lineamiento/2018>, par.1)

El término también puede ser utilizado como un conjunto de órdenes o directivas que un líder realiza a sus seguidores o subordinados. Siguiendo con el ejemplo político, un mandatario puede pedir la renuncia a un ministro que actúa en forma contraria a su lineamiento (Portal Web <https://significadoconcepto.com/lineamiento/2018> , par.2)

Por lo tanto, un lineamiento es también una explicación o una declaración de principios. Cuando un grupo político presenta sus lineamientos, está dando a conocer su postura sobre ciertos temas. Sus afiliados estarán en condiciones entonces de decidir si están de acuerdo con dichas ideas o, de lo contrario, si prefieren quedar fuera de los lineamientos (Portal Web <https://significadoconcepto.com/lineamiento/2018> par.3)

Modelo Educativo

Qué es un modelo educativo:

Se entiende por modelo educativo, modelo de enseñanza o modelo pedagógico a los

distintos tipos de planes estructurados en función de transmitir un conocimiento a las generaciones más jóvenes, siempre apuntando a la obtención de mejores resultados, es decir, de la formación más completa e integral del individuo.

Como cualquier otro proceso, la educación requiere de insumos, recursos y una planificación, no sólo en lo referido a la gestión educativa, sino también a la gestión de los saberes y los procesos de aprendizaje, ya que se ha comprobado que los individuos y las generaciones aprenden de formas diferentes y responder diferente a distintos tipos de enseñanza.

De hecho, los cambios en la realidad objetiva del mundo, como la realidad tecnológica, moral o política, suelen demandar nuevos modelos educacionales, o sea, una actualización en los modos de enseñar.

Para ello, los especialistas en educación debaten y diseñan modelos educativos, estructurados en base a tres premisas fundamentales:

El enfoque.

¿Qué es enseñar? ¿Qué es lo que esperamos obtener al término de un proceso educativo y qué tan cerca o lejos estamos de ello?

La metodología.

¿Cómo enseñar? ¿Qué nos hace falta para que logremos el objetivo previo? ¿Cuál es la mejor ruta hacia ello?

La evaluación.

¿Cómo puede medirse el progreso de la enseñanza? ¿Cómo podemos comprobar que lo enseñado, efectivamente, se aprendió?

Así, los modelos de enseñanza han variado enormemente con el paso del tiempo, desde las épocas en que se impartía el castigo físico, por ejemplo. El cometido de este proceso evolutivo es construir modelos más eficaces de enseñar, que respondan además a los valores morales, filosóficos y ciudadanos que deseamos ver implantados en nuestra sociedad

❖ Tipos de modelo educativo

Los nuevos modelos educativos buscan un aprendizaje más interactivo.

Existen muchas formas de clasificar los modelos educativos, pero a continuación expondremos los cinco más fundamentales:

❖ **El modelo tradicional de enseñanza:**

El más empleado a lo largo de la historia, parte del principio de que enseñar es transmitir conocimientos, que son poseídos por el educador. En este modelo, el alumno ocupa un rol pasivo, es un mero receptor del conocimiento que el educador debe verter sobre él. En ese sentido, el educador ocupa el rol protagónico, pues debe hallar la manera de que los alumnos aprendan, como si todo dependiera de él.

❖ **El modelo conductista de enseñanza:**

Considerando todo proceso educativo como un mecanismo técnico, científico, en el cual el docente es básicamente un operario, este modelo se basa en los métodos y principios de la escuela psicológica del conductismo, desarrollada por B. F. Skinner. La repetición es clave en este modelo, así como el acondicionamiento mediante castigos y recompensas, administrados por el docente.

❖ **El modelo constructivista de enseñanza:**

Parte de considerar la interacción docente-alumno en términos distintos a lo anterior, en la medida en que el primero reflexiona continuamente sobre su desempeño e interpreta los errores del alumno como indicadores y síntomas que sirven para redireccionar el proceso. Para este modelo el error es necesario, y aprender no es más que arriesgarse a equivocarse, a medida que el conocimiento se construye de manera muy gradual, de la mano del propio alumno, y no transmitida desde el docente.

❖ **El modelo Sunbury de enseñanza:**

Este modelo educativo parte de la idea de que existen múltiples métodos de enseñar y de aprender, dado que el aprendizaje es algo que el alumno hace, no es algo que se le hace al alumno. Así, se le otorga a este último un rol protagónico, que define al educador como un consejero, un acompañante en el proceso, que nunca debe decirle al alumno qué hacer, sino guiarlo para que él mismo lo descubra.

❖ **El modelo proyectivo de enseñanza:**

Como su nombre lo indica, este modelo parte de la idea de que el aprendizaje puede darse bajo la forma de “proyectos”, o sea, de búsquedas e investigaciones disparadas por una excusa o pretexto propuesta por el docente, quien es apenas un facilitador, un propiciador para que el grupo mismo genere sus normas, persiga sus intereses, plantee sus métodos

y construya el conocimiento a través de la experiencia.

Raffino, M. (11 de septiembre de 2020). "Modelo Educativo". Concepto.de. <https://concepto.de/modelo-educativo/>

Plataformas Digitales

Las plataformas digitales o plataformas virtuales, son espacios en Internet que permiten la ejecución de diversas aplicaciones o programas en un mismo lugar para satisfacer distintas necesidades. Cada una cuenta con funciones diferentes que ayudan a los usuarios a resolver distintos tipos de problemas de manera automatizada, usando menos recursos. (Girado V. 2019, par.3,4)

❖ Objetivos de las Plataformas Digitales

Se considera lo siguiente como objetivo de las plataformas

El principal objetivo que cumplen las plataformas digitales es facilitar la ejecución de tareas a través de programas o aplicación en un mismo lugar en la web. Como existe una gran variedad de plataformas digitales, los objetivos específicos de cada una de ellas varían de acuerdo con la necesidad de los usuarios. (Giraldo V. 2019, Par.5,6)

❖ Que tipos de plataformas existen

Dentro del ámbito educativo existen diversas plataformas en las cuales “Existe una infinidad de tipos de plataformas digitales. Con cada problemática se puede generar un tipo de plataforma digital diferente” (Giraldo, V. 2019, Par.7)

❖ Plataformas Educativas

“Estas plataformas se enfocan en la educación a distancia e intentan simular las mismas experiencias de aprendizaje que encontramos en un salón de clase. Sirven para complementar o sustituir el proceso de educación tradicional” (Giraldo, V. 2019, Par.8)

❖ Edmodo

Edmodo es una plataforma social que facilita la comunicación e interacción virtual como complemento de la presencial, aunque también puede usar como una plataforma de educación en línea. Permite organizar estudiantes, asignar tareas, calificaciones y mantener una comunicación que involucre a profesores, estudiantes y padres de familia. Contiene aplicaciones que refuerzan las posibilidades de ejercitar destrezas intelectuales, además de

convertirse en una opción sana para el ocio. La plataforma Edmodo también tiene la opción monitorear la interacción de la red por medio de las estadísticas que de ésta se pueden extraer (Cengage 2020, par.5-7)

❖ **Eduteka**

El autor de Cengage (2020) argumenta que Eduteka es un portal educativo que contiene una gran cantidad de contenido formativo enfocado a estudiantes de educación básica y media. Con estos recursos es posible diseñar clases y actividades más interactivas y dinámicas. Los contenidos están agrupados por disciplinas y formatos como videos, juegos, entre otros (Par.32)

❖ **Twiducate**

Esta también forma parte de las plataformas digitales

Twiducate propone un modelo que combina un aula virtual con una red social privada. Los profesores podrán crear una sala privada para que los alumnos discutan las ideas planteadas, además de compartir calendarios, contribuir con otros salones de clases e incluso insertar videos, enlaces y documentos (Cengage 2002, par.13)

❖ **Zoom**

La misma página oficial de Zoom se define de la siguiente manera: "Zoom es el líder en comunicaciones de video empresariales modernas, con una plataforma en la nube fácil y confiable para videoconferencia y audioconferencia, colaboración, chat y seminarios web en dispositivos móviles, computadoras de escritorio, teléfonos y sistemas de sala (par.5) Zoom Rooms es la solución de sala de conferencias original basada en software utilizada en todo el mundo en salas de juntas, conferencias, reuniones y capacitación, así como en oficinas ejecutivas y aulas. Fundada en 2011, Zoom ayuda a las empresas y organizaciones a reunir a sus equipos en un entorno sin fricciones para hacer más." (par.6)

En resumen, Zoom utiliza los servicios de la nube en Internet para realizar videoconferencias por video, audio o ambos, uniendo a personas de todo el mundo a través de una cámara web o un teléfono. Esta aplicación utiliza dos servicios llamados Zoom Meeting y Zoom Room, en donde la primera es la reunión de videoconferencia alojada en la plataforma y la segunda la configuración del hardware físico para programar y realizar conferencias (par.7) videoconferencias de hasta 40 minutos con más de 100 participantes (500 si se compra el

plan completo). Por último, la opción de compartir pantalla es muy útil para aquellos que deseen mostrar algo a todo el grupo (gestión.pe 2020,par.8)

❖ **Google Meet**

Clasifica a Google meet de la siguiente forma

Google Meet es un servicio de videoconferencia de Google. Originalmente solo estaba disponible para clientes empresariales, pero ahora todos pueden usar Google Meet de forma gratuita. Google Meet está disponible en la web y en teléfonos y tabletas para Android e iOS. Google Meet está diseñado principalmente como una forma de organizar reuniones de video. Sin embargo, puede habilitar la cámara y el micrófono de forma independiente, por lo que puede usarlo para llamadas de audio si lo desea. Puede crear llamadas ad hoc e invitar a sus amigos y familiares. Pueden unirse escribiendo su código de reunión o puede enviarles un enlace en el que hagan clic. Una de las mejores cosas de Google Meet es que no necesita instalar ningún software en el escritorio. Todos en la llamada (el organizador y los asistentes) simplemente deben estar usando un navegador web moderno (Tecnoloco, 2020, par.1-4)

❖ **Google Classroom**

Una plataforma muy usada actualmente es

Google Classroom es una herramienta creada por Google en 2014, y destinada exclusivamente al mundo educativo. Su misión es la de permitir gestionar un aula de forma colaborativa a través de Internet, siendo una plataforma para la gestión del aprendizaje o Learning Management System. (par.3)

Todas las opciones de esta herramienta están asociadas a una cuenta de Google, de manera que tanto el profesor como los estudiantes deberán tener su Gmail, y su cuenta de Google actuará como su identificador. Esto quiere decir que no tendrás que crear una cuenta específica para esta herramienta, ya que se utilizarán tus identidades de Google.(Fernandez, Y. 2020, par.4)

❖ **Kahoot**

Una plataforma muy interactiva se relaciona como

Kahoot! es el nombre que recibe este servicio web de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking. (Ramirez, I. 2018, par.2)

¡Cualquier persona puede crear un tablero de juego, aquí llamado "un Kahoot!" de modo que, si quieres, puedes crear un test sobre los tipos de triángulos, los distintos cuerpos celestes o sobre las normas de circulación. No hay limitaciones siempre y cuando se encuadre en uno de los cuatro tipos de aplicaciones disponibles hoy en día. (Ramírez, I. 2018, par.3)

❖ **Skype**

Ha tenido una revolución importante la plataforma y se ha posicionado como Skype es una aplicación que permite principalmente la telefonía por Internet a través de VoIP (Voz sobre IP). La aplicación también permite el envío de mensajes, imágenes y archivos en diferentes formatos. El programa está disponible de forma gratuita para varios dispositivos como ordenadores, smartphones o tablets. Skype es una subsidiaria de Microsoft desde 2011 (Skype, 2005, par.1)

❖ **Google Teams**

"Microsoft Teams se basa en Grupos de Office 365 y permite la colaboración entre personas de un mismo equipo o el desarrollo de un proyecto concreto, compartiendo recursos y cuya función principal es la comunicación constante entre los miembros del equipo" (Huarte, O. 2017, par.1)

Chat de Microsoft Teams: En el chat que se habilita por defecto al crear un nuevo equipo se pueden tener conversaciones con el resto del equipo, nombrarlos, programar reuniones y habilitar nuevos documentos de trabajo. El chat puede ser, tanto en grupo como individual, y permite la misma flexibilidad que el propio Skype (pero sin salir de la aplicación de Microsoft Teams). Dentro del propio chat existe la opción de incluir bots para facilitar el trabajo y la solución de problemas. (Huarte, O. 2017, par.3,4)

❖ **Google Duo**

Google Duo es una aplicación de llamadas de video y audio creada por Google, similar a FaceTime de Apple, WhatsApp o Messenger de Facebook y Skype de Microsoft. Duo es de uso gratuito y funciona en dispositivos iOS y Android , a diferencia de FaceTime de Apple. La aplicación ha aumentado recientemente su límite de llamadas grupales a 32, para que pueda chatear con toda su familia y amigos.

Duo se basa en su número de teléfono, le permite comunicarse con personas en la lista de contactos de su teléfono, ofrece encriptación de extremo a extremo y tiene funciones ingeniosas como Knock Knock, que le permite ver videos en vivo de la persona que llama antes de contestar. (Tilman, M. 2016, Par.1-3)

❖ **Google Chat**

Google Chat es un software de comunicación desarrollado por Google creado para equipos que proporciona mensajes directos y salas de chat de equipo, es similar a sus competidores (Microsoft Teams y Slack), junto con una función de mensajería de grupo que permite compartir contenido de Google Drive. Es una de las dos aplicaciones que constituyen la nueva versión de Hangouts, la otra es Google Meet. (portal Web https://es.wikipedia.org/wiki/Google_Chat 2020, par.1). Seguirá siendo un producto de nivel de consumidor para las personas que utilizan cuentas estándar de Google. Mientras que Google Meet introdujo las características anteriores para actualizar la aplicación original de Hangouts, algunas características estándar de Hangouts estaban en desuso, incluyendo la visualización de asistentes y el chat simultáneamente. (par. 2)

Herramientas Digitales

Las herramientas digitales son paquetes informáticos que están en las computadoras, o en dispositivos electrónicos como celulares y tabletas, entre otros. Tienen el fin de facilitar las tareas de la vida cotidiana y se pueden clasificar según la necesidad que tenga el usuario. Algunas de las más utilizadas son las que conforman las redes sociales; estas permiten compartir datos, además de fomentar la comunicación, por ejemplo: Facebook, Instagram, Twitter y muchas más (Avantel, 2020, par.1)

Estas herramientas digitales se basan en la creatividad e innovación, por lo que dan vida a

cosas novedosas. La gran mayoría de estas herramientas provienen de individuos nacidos en la era digital, los conocidos como nativos digitales (par.2)

❖ **Canva**

Canva es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación fundada en 2012, y que ofrece herramientas online para crear tus propios diseños, tanto si son para ocio como si son profesionales. Su método es el de ofrecer un servicio freemium, que puedes utilizar de forma gratuita, pero con la alternativa de pagar para obtener opciones avanzadas. (par3). Canva ofrece una colección de 8000 plantillas gratuitas para 100 tipos de diseño con múltiples finalidades. También te permite hacer tus propios diseños desde cero, añadiéndoles imágenes, otros elementos y textos. Para ello utiliza una interfaz en la que sólo tienes que mover con el ratón los elementos del menú a la composición (Fernández, Y. 2020, par.5)

❖ **Google Drive**

Google Drive es el servicio de almacenamiento de datos en internet que provee Google en su versión gratuita e incluye una capacidad de almacenamiento 15 GB. (par.1). Este servicio funciona como un paquete de Windows Office u Open Office pero on line, permite crear carpetas para almacenar y subir archivos de cualquier tipo. Producir y modificar documentos en línea en diferentes formatos de procesador de textos, planillas de cálculo, pdf, editor de diapositivas. También se pueden elaborar formularios para encuestas, exámenes etc. Editar e insertar dibujos e imágenes (par.2). Drive está disponible además para Android e iOS (sistemas operativos móviles). De modo que todo lo que se crea con el smartphones (fotos, videos, grabaciones, documentos) puede ser subido a la nube. Esta aplicación se puede configurar para la sincronización automática o manual, para que se decida qué archivos se quiere en la nube (Amartinez, 2017, par.3)

❖ **Geneally**

Geneally es una herramienta web que permite diseñar contenidos interactivos para compartir en la red. En ella se pueden crear recursos digitales como infografías, posters, curriculum, unidades didácticas, tarjetas, presentaciones, entre otros, de forma sencilla creativa y dinámica. Esta herramienta cuenta con una versión libre y otra de paga. Puede usarse en computadores y dispositivos móviles (Pizarro, J. 2018, par.1)

❖ **Padlet**

Según Gómez, MM. (2019) considera que

Padlet es una plataforma digital que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos o documentos. Estos recursos se agregan como notas adhesivas, como si fuesen “post-its”. (par.1)

Con este mural o póster interactivo podrás publicar, almacenar o compartir recursos tanto de manera individual o en colaboración. En el terreno del aprendizaje es muy valioso ya que docentes y alumnos pueden trabajar al mismo tiempo, dentro de un mismo entorno. Además, es posible trabajar con otras personas que usen la plataforma ¡en todo el mundo! (par.2)

Esta herramienta es fácil de utilizar ya que cuenta con una interfaz intuitiva y cuenta con 29 idiomas disponibles. Es de uso gratuito, lo único que necesitarás es crear una cuenta. Para obtener beneficios extra existe Padlet Backpack, con un costo de alrededor 5 US\$ por mes. (par.3)

❖ **Prezzi**

Prezi es una aplicación multimedia para la creación de presentaciones similar a Microsoft Office PowerPoint o a Impress de libre Office pero de manera dinámica y original. Prezi se utiliza como plataforma puente entre la información lineal y la no lineal, y como una herramienta de presentación de intercambio de ideas, ya sea de manera libre o bien estructurada. El texto, las imágenes, los videos y otros medios de presentación se ponen encima del lienzo y se pueden agrupar en marcos (Anivelastegui, 2014, par.1,2)

❖ **Google Sites**

Las plataformas han evolucionado con frecuencia y una de ellas se ha consolidado a la actualidad.

Seamos totalmente sinceros, Google tiene una Suite de servicios muy amplia que proporciona varios productos, pero no siempre conocemos a fondo todos para usarlos en el momento que más lo necesitamos (Administrator, G. 2019, Par.1)

A muchos usuarios en el mundo les resulta muy fácil utilizar, el motor de búsquedas Google que es sin dudas el principal producto, también su portal de videos YouTube, la suite ofimática Google Drive, el cliente de correo Gmail, la tienda de aplicaciones Google Play, o

el servicio geográfico Google Maps, por solo poner algunos ejemplos. (Administrator, G. 2019, par.2)

Sin embargo, el gigante tecnológico tiene más de un servicio de valor no solo orientado a satisfacer necesidades de usuarios comunes, sino también algunos que ayudarán a impulsar el desarrollo de tu empresa (Administrator, G. 2019, par.3)

❖ **Gmail**

Gmail es un servicio de correo electrónico, el cual integrado con las demás herramientas de Google se convierte en un sistema de productividad muy completo. (par.2) En su funcionalidad más básica Gmail es una bandeja de correo electrónico, donde llegan todos los mensajes a mi dirección de correo, y desde donde puedo escribir a cualquier otro correo. Con Gmail puedo crear una cuenta gratuita, la cual terminará en «@gmail.com». (lomasproductivo.com, 2020, par.3)

Pero así mismo, puedo contratar el servicio de Gmail para «conectarlo» al dominio que yo quiera. Es decir que pagando cinco dólares al mes (o algo similar) puedo usar Gmail para manejar mi cuenta

«info@losmasproductivos.com» o cualquier otra. (par.4)

❖ **Google Forms**

Google ha revolucionado con diferentes plataformas digitales y una de ellas es Google Forms o Formularios de Google es una de las herramientas de Gsuite (Ahora conocido como Google Workspace), la cual nos ayuda a crear formularios simples y rápidos. (Guzman, J. 2021, par.2) En principio pensaríamos que es simplemente una herramienta para hacer encuestas, pero la verdad es que puede llegar a ser extremadamente útil para otras cosas como registros de asistencia, exámenes que se califiquen solos y muchísimo más. (Guzman, J. 2021, par.3) Google Forms nos puede servir en muchos casos que necesitemos ingreso de información

❖ **Presentaciones de Google**

Google es una de las compañías que más servicios dispone. En este caso hablaremos de qué es y cómo funcionan las Presentaciones Google, una herramienta muy útil para realizar presentaciones sin necesidad de descargarnos ningún tipo de software. (Fernández, A. 2020, par.1)

Probablemente en alguna que otra ocasión hayamos que tenido que realizar alguna presentación. Aunque existen multitud de herramientas para realizar presentaciones, muchos usuarios optan por hacer uso de PowerPoint entre otras.(Fernández, A. 2020, par.2) Google dispone de múltiples herramientas que nos permiten redactar textos, realizar anotaciones e incluso realizar presentaciones en la nube. Las presentaciones de Google es una herramienta que resulta de lo más útil para poder realizar presentaciones con diapositivas. (Fernández, A. 2020, par.3)

❖ Duolingo

Duolingo es un sitio web destinado al aprendizaje gratuito de idiomas a la vez que una plataforma crowdsourcing de traducción de textos. El servicio está diseñado de tal forma que a medida que el usuario avanza en su aprendizaje ayuda a traducir páginas web y otros documentos. (par.1). Actualmente el sitio ofrece cursos, desde español, de inglés, francés, alemán y portugués, italiano o neerlandés (desde inglés), aunque nuevos cursos de idiomas están en proceso de creación gracias a "La incubadora de idiomas". (Portal Web <https://forum.duolingo.com/comment/6758701/Que-es-Duolingo>, 2015 par.2)

❖ Fligrd

FlipGrid es una aplicación online gratis (aún no está en español, solo inglés) que permite proponer actividades en las que las respuestas son en vídeos cortos fáciles de hacer de hasta 5 minutos que pueden ser vistos por otros. Es el social learning. (portal web, <http://www.christiandve.com/> 2018, Par.1)

Se puede utilizar en clase o en otros entornos (grupos de amigos para organizar algo, entornos profesionales, etc.) siendo la clave que los resultados son vídeos cortos y fáciles de hacer por parte de los propios usuarios, tanto desde la web como desde la app para Andorid y iOS (iPhone, iPad, iPod touch). portal web, <http://www.christiandve.com/> 2018, Par.2)

A pesar de estar solo en inglés, FlipGrid, explicada paso a paso en este artículo (pantalla por pantalla) es sencilla de utilizar para profesores, estudiantes/alumnos y participantes en general ya que es muy intuitiva. (par.3)

2.2 Fundamentos Legales

Establecimiento Educativo:

Adquieren esta denominación en el Sistema de Cuentas de la Educación los establecimientos cuya actividad principal es la educativa o formativa. De acuerdo con su titularidad los establecimientos educativos se dividen en públicos y privados. Se incluye en esta categoría el gasto financiado por cualesquiera unidades institucionales en las actividades complementarias que son gestionadas por dichos centros (Eustat.eus 2004, Par.1)

Establecimiento Educativo Público:

La ley de educación nacional decreta que:

ARTICULO 21.

Definición. Los centros educativos públicos, son establecimientos que administra y financia el Estado para ofrecer sin discriminación, el servicio educacional a los habitantes del país, de acuerdo a las edades correspondientes a cada nivel y tipo de escuela, normados por el reglamento específico (Congreso de la República 1991, p.6)

Constitución política de la República de Guatemala (Artículo71-81)

La constitución política de la República de Guatemala es el más alto órgano legal que norma el comportamiento de los ciudadanos del país, en ella también se encuentran establecidos los derechos y obligaciones de todos los habitantes. En su sección Cuarta, Artículo 71 al 81, trata sobre los relativo a Educación, en su **ARTICULO 71:** se establece el Derecho a la Educación quien debe proporcionar y facilitar educación a sus habitantes sin ninguna clase de discriminación, atendiendo a su fin primordial el cual es lograr el desarrollo integral de la persona humana, el conocimiento de la realidad y cultura nacional universal. (Constitución Política de Guatemala 1985, Artículos 71-81)

Ley de Educación Nacional Decreto 12-91

En el decreto se constituye los fines, principios y estructuras de cada ámbito administrativo que compone el sistema educativo y su principal objetivo es garantizar el proceso democrático de la educación y siendo el maestro un protagonista.

ARTICULO 1º.

Principios. La educación en Guatemala se fundamenta en los siguientes principios: 1. Es un derecho inherente a la persona humana y una obligación del estado. 2. En el respeto o

la dignidad de la persona humana y el cumplimiento efectivo de los Derechos Humanos. 3. Tiene al educando como centro y sujeto del proceso educativo. 4. Está orientada al desarrollo y perfeccionamiento integral del ser humano a través de un proceso permanente, gradual y progresivo. 5. En ser un instrumento que coadyuve a la conformación de una sociedad justa y democrática. 6. Se define y se realiza en un entorno multilingüe, multiétnico y pluricultural en función de las comunidades que la conforman. 7. Es un proceso científico, humanístico, crítico, dinámico, participativo y transformador (Decreto Legislativo No.12-91, 1991)

ARTICULO 2.

Fines. Los fines de la Educación en Guatemala son los siguientes: a) Proporcionar una educación basada en principios humanos, científicos, técnicos, culturales y espirituales, que formen integralmente al educando, lo preparen para el trabajo, la convivencia social y le permitan el acceso a otros niveles de vida. (Decreto Legislativo No.12-91, 1991)

Acuerdo Ministerial 3214-2020 Modalidad de Entrega Educativa a Distancia Artículo 2. Modalidad de entrega educativa virtual a distancia. La modalidad de entrega educativa virtual a distancia, es un proceso que facilita nuevas formas de aprendizaje, a través de las tecnologías digitales que favorezcan la comunicación para el desarrollo del conocimiento, con la utilización de una metodología didáctica que emplee estrategias y recursos específicos. (Acuerdo, M. 3214-2020, p.4)

“Este Acuerdo ampara a todos los centros educativos del país, para hacer la entrega educativa a distancia y semipresencial durante el ciclo escolar 2021, como medida establecida ante la pandemia, sin que se realice algún trámite.”

Capítulo III

Plan de Acción de Proyecto

3.1 Título:

Guía de Herramientas Virtuales Enfocada para el Nuevo Modelo Educativo.

3.2 Problema:

¿Cómo promover la utilización de las herramientas virtuales en el proceso de enseñanza según el nuevo modelo educativo?

3.3 Hipótesis - acción:

Si se elabora una guía para la utilización de las herramientas virtuales en el proceso educativo entonces los docentes las aplicaran para impartir sus clases según el nuevo modelo.

3.4 Ubicación:

1ra. Ave. 1ra. Calle, zona 1, La Democracia Escuintla.

3.5 Unidad ejecutora:

Facultad de Humanidades.

3.6 Justificación:

Enfocándose en el resultado obtenido del diagnóstico realizado en la institución se logró detectar el desconocimiento de la utilización de las nuevas herramientas virtuales para impartir sus clases en el nuevo modelo educativo ya que continúan aplicando metodologías tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje, por ello se logra determinar la importancia de metodologías innovadoras que puedan ser aplicadas en la nueva modalidad educativa a distancia para que el alumno pueda adquirir diversos conocimientos de manera creativa y tecnológica, asimismo que el docente pueda adaptarse a los nuevos cambios y lograr una mejora en la calidad educativa.

3.7 Descripción de la intervención:

La intervención del proyecto consistirá en elaborar una Guía de herramientas virtuales dirigido a los profesores de la Escuela Oficial Urbana para Varones de La Democracia Escuintla, este documento tiene como finalidad contribuir al mejoramiento de la labor docente.

Durante la realización de este documento se irá dando a conocer el avance del contenido de los docentes para conocer sus propuestas y así ir mejorando para obtener lo previsto al momento de haber elaborado la guía y así tomar en cuenta la participación de los docentes para lograr un trabajo en equipo que beneficie a ambas partes.

3.8 Objetivos

3.8.1 General: Proporcionar conocimiento de diferentes tipos de herramientas virtuales para lograr un proceso de enseñanza aprendizaje innovador.

3.8.2 Específicos:

- ❖ Investigar los diferentes tipos de herramientas virtuales para facilitar el proceso de enseñanza.
- ❖ Elaborar una Guía de herramientas virtuales que facilite el proceso de enseñanza.
- ❖ Facilitar al personal docente la guía de herramientas virtuales en la aplicación del proceso de enseñanza aprendizaje.

3.9 Metas:

- ❖ Investigar 15 plataformas digitales para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- ❖ Elaborar una guía.
- ❖ Facilitar 10 guías al personal docente y administrativo.

3.10 Beneficiarios:

- ❖ **Directos:** Personal docente y Administrativo.
- ❖ **Indirectos:** Población estudiantil y padres de familia.

3.11 Actividades para el logro de los objetivos:

Cuadro 5

No.	ACTIVIDADES	RESPONSABLE
1.	Redacción de la Ejecución de la Evaluación del Proceso.	Estudiante Epesista

3.12 Cronograma:

CRONOGRAMA DE PLAN DE ACCIÓN (PROYECTO)

Estudiante: Angie Gisselle Pérez Soto **Registro Académico No.** 201710909 **Período de duración del Ejercicio Profesional Supervisado:** 8 Semanas de 200 horas **Fecha de entrega:** 28 de mayo de 2021.

Cuadro 6

No.	Actividad	Mes	Febrero				Marzo				Abril					Mayo				
		Semana	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Investigar temática a desarrollar en la Guía de Herramientas Virtuales Enfocada para el Nuevo Modelo Educativo.	P				X														
		E				X	X													
2	Elaboración de guía con métodos, técnicas y estrategias de aprendizaje.	P								X										
		E								X	X									
3	Correcciones de la guía	P									X	X	X	X						
		E									X	X	X	X						
4	Donar una guía para cada uno de los docentes de la institución.	P																		X
		E																		X

3.13 Técnicas Metodológicas:

Análisis documental, FODA, Entrevista.

3.14 Recursos:

Directora y Docentes.

Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Epesista.

Cuadro 7

HUMANOS	FÍSICOS	FINANCIERO	MATERIALES	TECNOLÓGICOS
❖ Asesor ❖ Estudiante ❖ Epesista	❖ Escuela	Q 590.00	❖ Guías ❖ Quintales de cemento ❖ Refas	❖ Computadora ❖ Impresora ❖ USB ❖ Teléfono

3.15 Presupuesto:

Cuadro 8

No.	CANTIDAD	MATERIALES	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
1	10	Guías	Q 42	Q 420.00
2	2	Quintales de cemento	Q 65	Q 130.00
3	5	Refas	Q 8	Q 40.00
		SUB- TOTAL		Q 590.00
		TOTAL		Q 590.00

3.16 Responsables:

Asesor

Epesista

Directora

Revisor

3.17 Formato de Instrumentos de control o evaluación de la intervención:

Con el propósito de asegurarse que las actividades planificadas se hayan realizado en su orden, se hizo uso de un cronograma doble, planificado/ejecutado. En el cual se verificará la coherencia o incoherencia entre lo que se planifico y ejecuto o si hay alguna diferencia.

Capítulo IV

Ejecución y Sistematización de la Intervención

Se ejecutó el proyecto visualizado desde el inicio que tiene como propósito dar a conocer las herramientas virtuales que serán de utilidad para el docente, Guía de Herramientas Virtuales Enfocada para El Nuevo Modelo Educativo, dirigido a Docentes de Escuela Oficial Urbana para Varones, Municipio de La Democracia, Escuintla.

4.1 Descripción de las actividades realizadas

Cuadro 9

No.	Actividad	Descripción
1	Investigar temática a desarrollar en la Guía de Herramientas Virtuales Enfocada para el Nuevo Modelo Educativo.	Investigar las temáticas que forman parte de la guía de herramientas virtuales los cuales se enfocó en recopilar la información Actualizada y verificada para que formen parte del proyecto
2	Elaboración de guía con métodos, técnicas y estrategias de aprendizaje.	Se elaboró la guía utilizando diferentes metodologías técnicas para la recopilación de información y así de forma organizada sistemática se presenta el proyecto
3	Correcciones de la guía	Luego de investigar fue necesario que se revisara y se corrigieran algunos aspectos en cuanto a ortografía y redacción de la guía de herramientas virtuales.
4	Donar una guía para cada uno de los docentes de la institución.	Como parte del EPS en dar solución a problemática detectada en el diagnostico se procedió a donar a cada uno de los docentes de la guía de herramientas virtuales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el nuevo modelo educativo.

4.2 Productos, logros y evidencias

Cuadro 10

Producto(s)	Logros
Elaboración de Guía de Herramientas Virtuales Enfocada para el Nuevo Modelo Educativo de la Democracia, Escuintla.	Se obtuvo toda la información actualizada para la elaboración de una guía de herramientas virtuales la cual servirá de apoyo dentro del proceso de enseñanza.
	Contribuir en la actualización docente que genere un proceso de enseñanza aprendizaje de acuerdo a los nuevos retos que se presentan en la nueva modalidad educativa
	Proporcionar a cada uno de los docentes la guía de herramientas virtuales para generar un aprendizaje significativo.

Como producto principal de este proyecto realizado en la actualización de la Guía de Herramientas Virtuales Enfocada Para El Nuevo Modelo Educativo de la Escuela Oficial Urbana para Varones, dirigido especialmente al personal docente y administrativo, de dicha institución del municipio de La Democracia, Escuintla la cual se presenta a continuación.

Guía de herramientas virtuales enfocada para el nuevo modelo educativo

GUIA DE HERRAMIENTAS VIRTUALES ENFOCADA PARA
EL NUEVO MODELO EDUCATIVO, DIRIGIDO A DOCENTES
DE ESCUELA OFICIAL URBANA PARA VARONES.

MUNICIPIO DE LA DEMOCRACIA, ESCUINTLA.



Presentación



El propósito de la presente guía de herramientas virtuales enfocada para el nuevo modelo educativo, es facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje que realiza el docente en la actualidad. Su finalidad es que a través de su uso como un recurso didáctico en la cátedra los estudiantes refuercen sus conocimientos tecnológicos y disminuir la brecha de analfabetismo tecnológico actual en Guatemala.

El sistema de enseñanza tradicional basado en la palabra no motiva el aprendizaje del alumno. Es por ello que debemos innovar y hacer uso de recursos tecnológicos como instrumentos de apoyo para el proceso de enseñanza, fomentando el interés y favoreciendo el aprendizaje adquirido por los estudiantes. Los centros educativos guatemaltecos deben aprovechar el interés y la facilidad que tienen los estudiantes para el uso y la utilización de las herramientas tecnológicas para obtener mejores resultados en el rendimiento escolar facilitando el aprendizaje de conceptos que resultan complicados con métodos tradicionales basados en la palabra.

La guía contiene las definiciones y conceptos propios del tema tratado. Para una mejor aplicación, la presente guía, se ha dividido en bloques, ordenados de una forma lógica y con la dinámica elemental, para una mejor aplicación, acompañada de imágenes, procedimientos, ventajas, desventajas, y las explicaciones básicas.

La guía presenta una serie de imágenes y procedimientos para facilitar el uso y aplicación de aspectos relevantes de la herramienta virtual, de tal manera que facilite los procesos de aprendizaje en el campo tecnológico.

La división mediante bloques permite realizar avances significativos en la ejecución de acciones relacionadas a la aplicación tecnológica, de tal manera que permite el avance en aspectos relativos a la enseñanza y el aprendizaje de la tecnología.

Introducción



Basándose en los fines de la educación en Guatemala, los cuales consisten en la motivación por un estudio serio, responsable, creativo e innovador, como medio eficaz en la construcción del conocimiento y en la búsqueda del saber, así como la capacitación para asimilar y humanizar los avances de la ciencia, de la tecnología y la profusión de diferentes medios de comunicación tal y como lo establece el Decreto Legislativo 12-91 que dentro de sus fines esta “Impulsar en el educando el conocimiento de la ciencia y la tecnología moderna como medio para preservar su entorno”.

Con este enfoque se elaboró la presente “Guía de Herramientas Virtuales Enfocada para el Nuevo Modelo Educativo” la cual será utilizada por la Directora y Docentes de la Escuela Oficial Urbana de Varones donde pueden adquirir diversos conocimientos evolutivos sobre el uso correcto de los programas y herramientas que brindan un aprendizaje significativo ya que la tecnología educativa es el estudio y práctica ética de facilitar el aprendizaje y mejorar el desempeño al crear, usar y administrar procesos y recursos tecnológicos. Así favorecer la investigación, el desarrollo de la innovación, las técnicas y procedimientos.

Índice

Contenido

Presentación	i
Introducción	ii
Bloque I	1
Bloque II	11
Bloque III	36
Bloque IV	61
Bloque V	65
Conclusiones	81
Recomendaciones	82



Bloque I
DIAGNÓSTICO

Herramientas para Planificar y Administrar



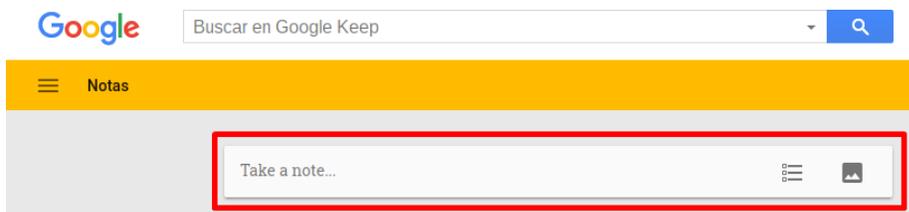
Foto recuperada de: <https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/1044907-concepto-escritura-creativa-con-hombre-y-mujer-en-laptops>



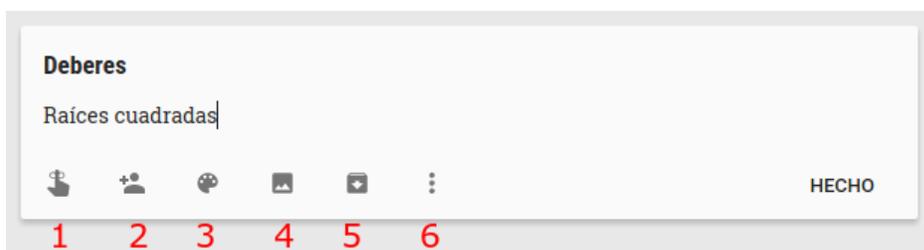
<https://www.appsmart.com/blog/a-modernized-google-keep-plus-my-favorite-features>

Que es: La planificación de actividades, reuniones, entrega de informes, etc forma parte del día a día del profesorado. Google Keep te facilita esta tarea, disponiendo de una agenda digital que te permite gestionar tareas y proyectos en el día a día, compartir tus notas (escritas y/o vocales), poner recordatorios recurrentes, añadir listas, fotos y dibujos, etc. Puedes añadir colores y etiquetas a las notas. Todo lo que añades se sincroniza en todos tus dispositivos.

Como Usarlo: Entra en keep.google.com e inicia sesión con una cuenta de Google o del Departamento de Educación, del tipo @educacion.navarra.es. Haz clic en el recuadro donde aparece el texto en inglés "Take a note..." para empezar a guardar notas.



En la redacción de la nota podrás:



1. Añadir recordatorios (fecha, hora y lugar)
2. Elegir con quién compartir la nota
3. Cambiar el color de la nota
4. Añadir una imagen a la nota



5. Archivar o guardar la nota en la carpeta “Archivados” para un uso o consulta posterior

6. Otras opciones: añadir etiqueta, mostrar casillas de verificación (muy útil para listados)

Ventajas

- ✓ Google Keep tiene una versión para dispositivos móviles Android, otra para dispositivos con sistema operativo iOS de Apple, versión web e incluso se puede utilizar con relojes Android Wear.

Desventajas

- ✗ Google Keep no tiene todas las funcionalidades de otras aplicaciones de organización del tiempo como Evernote.
- ✗ Es una herramienta más sencilla que cumple con su cometido de crear y compartir notas y listas.

Logo de Google Keep



Esta herramienta de Google permite:

Al profesorado:

Tomar notas de texto o anotaciones.

Crear listas de tareas.

Guardar URL de contenidos digitales, etiquetarlos por el criterio deseado y consultarlos posteriormente.

Crear una agenda de eventos próximos: guardias, reuniones, exámenes.

Al alumnado:



Tomar apuntes sin conexión a internet y compartirlos con tus compañeros cuando dispongas de conexión a internet.

Transcribir a texto notas de audio o fotografías de documentos cuando estés realizando un trabajo escrito.

Gestión de tareas y proyectos.

Recordatorios de actividades.

Gómez, A. (22 de junio de 2016). Aplicaciones didácticas y funcionamiento de Google Keep. Blog del PNTE sobre noticias, experiencias y recursos TIC. <https://parapnte.educacion.navarra.es/2016/06/22/aplicaciones-didacticas-y-funcionamiento-de-google-keep/>

CAMSCANNER



https://play.google.com/store/apps/details?id=com.intsig.camscanner&hl=es_CL

Qué es

CamScanner es una aplicación que hay actualmente en el mercado para escanear un documento desde un smartphone. CamScanner es una herramienta para estudiantes y personal administrativo, se trata de una aplicación escanear logrado con nuestra cámara de nuestro Smartphone, de tal manera que solo necesitamos una captura de un cuaderno, papel impreso o proyecciones para lograr una imagen con un estilo muy similar al escaneo.

Como Usarlo

Para iniciar con la creación de un documento escaneado debemos,

Pinchar en el icono de cámara que se encuentra en la esquina inferior derecha.

Posteriormente se abrirá la cámara para realizar la captura del documento.

Enseguida nos solicitará cortar la imagen, para que este se adecue al documento.



A continuación, la aplicación autoajustará en torno al brillo y contraste dando el aparente a un escaneo.

Por último, puedes manipular varios efectos dando un realce a tus propios gustos.

Si deseas agregar más, deberás realizar los mismos pasos cuantas veces necesites.

Puedes agregar una imagen desde tu galería para escanearlo.

Escanear sin la aplicación instalada

Se saca fotos normales con la aplicación de la cámara del móvil, y después se importan dichas fotografías a CamScanner, convirtiendo fotos desequilibradas en la presentación de respaldo que queríamos.

Que se puede escanear

Las diapositivas de tus clases.

Escanear diapositivas Power Point.

Escanear un documento con tu teléfono directo a PDF.

Documentos o fotos impresas.

Esta aplicación podrá convertir la foto del documento o la imagen en una perfectamente escaneada. Lo impactante de la aplicación es la gran cantidad de opciones que tiene en el apartado de edición, permite hacer un recorte libre de la imagen, trabajar con el balance de blancos, la saturación y el contraste y otros elementos a fin de que lo escaneado sea lo más legible posible, además, podremos escanear por lotes, facilitando la tarea de escanear gran cantidad de páginas.

Ventajas

- ✓ Permite exportar el trabajo tanto en JPG o PDF, es una aplicación fácil de usar, liviana y muy efectiva.
- ✓ Reproducción rápida con preservación del original.
- ✓ Digitalización.



Desventajas

- ✗ Escaneos limitados.
- ✗ Disminución en calidad.
- ✗ Cuestiones de portabilidad.
- ✗ Cuestiones técnicas.
- ✗ Cuestiones de mantenimiento.
- ✗ Los escáneres son relativamente lentos.

Torriente, E. (14 de agosto de 2019). CamScanner. EcuRed.
<https://www.ecured.cu/CamScanner#Fuentes>.

PADLET  <https://teacheverywhere.org/tool/padlet/>

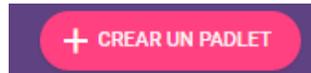
Qué es: Padlet es una herramienta para crear muros digitales colaborativos. En la última convocatoria de cursos a distancia organizados por el PNTE hemos introducido como actividad inicial de presentación la creación de manera colaborativa de un “Selfie grupal” y la verdad es que el resultado es muy atractivo y lo más importante es que esta actividad está al alcance de cualquiera, no es necesaria una competencia digital elevada para crear un muro y empezar a trabajar con nuestros alumnos/as.





Como Usarlo

Para crear nuestro primer muro necesitamos registrarnos en la plataforma o entrar directamente con nuestra cuenta de Google de educación (...@educacion.navarra.es). Lo primero que vamos a hacer es:



Y listo, ya tenemos nuestro muro. Ahora es el momento de editarlo a nuestro gusto y compartirlo con quien queramos trabajar. En el lado derecho de la pantalla aparecen todas las herramientas para modificar y personalizar nuestro Padlet, o si no aparece de manera automática lo desplegamos haciendo clic en el símbolo de la tuerca. Añadimos un título, una **descripción** de la

actividad que queremos llevar a cabo, podemos cambiar el estilo en el que se van a organizar las entradas que hagamos en el muro (libre, secuencia, rejilla), el papel del tapiz, el icono que queremos que aparezca y las posibilidades de compartir el muro, pero de esto hablaré más en detalle.

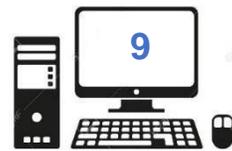


Para trabajar de manera colaborativa tenemos que compartir nuestro muro, podemos hacerlo de varias maneras según el nivel de privacidad que le queramos dar y si queremos que el resto de colaboradores se registren o no en Padlet. El profesor/a crea el muro y la actividad a realizar sobre el mismo, los alumnos/as colaboran

añadiendo texto, imágenes, vídeos... para entre todos completar la actividad. Si esta es la opción que nos interesa es importante que en la pestaña superior derecha: Compartir, elegimos que nuestro muro sea Público y que todos los que tengan el enlace puedan escribir.



De esta manera podemos copiar la URL, el código para insertar el muro o el código QR, y ponerlo a disposición de nuestros/as alumnos/as a través de nuestro blog de aula, wiki o página web. Cuando un alumno tenga acceso al muro puede añadir su entrada pinchando en el icono con el símbolo + en la esquina inferior derecha y añadir lo que desee o se le pida.



CERRAR Compartir

PERSONAS Y PRIVACIDAD COMPARTIR/EXPORTAR/INCRUSTAR

Ver en el móvil AYUDA

Para acceder a este padlet desde tu tablet o teléfono, escanea este código desde nuestra app móvil.



  **IMPRIMIR**
CÓDIGO

Compartir

 Copia el enlace a este padlet

 Insertado en tu blog o página web

Otra manera es colaborar invitando a través de correo electrónico. Mandamos un correo a nuestro futuro colaborador y decidimos los permisos que le adjudicamos, puede leer (en caso de que nuestro Padlet no sea público), puede escribir, puede moderar o puede administrar. De esta manera la colaboración no es anónima y podemos mantener nuestro muro secreto, con contraseña o privado.

Añadir colaboradores

Una vez tenemos estos requisitos previos establecidos, hemos compartido el muro como creemos más conveniente y la actividad está lista, los colaboradores tienen que empezar a añadir contenido al muro. Para ello hay que hacer doble clic sobre el muro directamente o pinchar sobre el icono con el símbolo + Aparece una ventana como la siguiente y podemos añadir un título, texto, una imagen, un vídeo, una url... de manera fácil e intuitiva.



Para terminar y publicar nuestra entrada pinchamos en cualquier lugar del muro y hecho.

Ventajas

- ✓ Trabajar sin necesidad de registrarse.

Desventajas

- ✗ El único problema que podemos tener cuando trabajamos de esta manera es que las entradas que creen los alumnos/as son anónimas a no ser que les pidamos que escriban su nombre en las mismas, quizás como título y que si hay alguna equivocación y quieren borrar una entrada el profesor es el único que puede borrar entradas.

Osés, E. (02 de febrero de 2017). Padlet Trabajo Colaborativo. Blog del PNTE sobre noticias, experiencias y recursos TIC.
<https://parapnte.educacion.navarra.es/2017/02/02/padlet-trabajo-colaborativo/>

Bloque II

DIAGRAMA II



Herramientas para Presentar un Tema o Concepto de Manera Creativa



Foto recuperada de: https://www.freepik.es/vector-premium/blogging-blogger-lanza-libre-escritura-creativa-copia-escritor-gestion-contenido-ilustracion-plana-dibujos-animados-miniatura_4952312.htm



Qué es

Voki es una herramienta interesante que podemos tomar para el aula de idiomas (excelente, para inglés). Se trata de un widget (como un "extra") gratuito que produce un "voki" o personaje (avatar) que se mueve y habla el texto que le introducimos.

Como usarlo

Descubrir un personaje. Al generar un avatar se graba una serie de características del personaje que se quieren que se descubran. Se coloca en el blog de clase o si son mayores en el blog de los estudiantes y sus compañeros u otros compañeros del mismo centro o de otros centros entran al blog e intentan descubrir qué personaje se esconde en la mascota. A continuación, escribe un comentario descubriendo la identidad del personaje. El autor volverá a escribir otro comentario confirmando o negando dicha identidad.

También se usa como un apoyo para el docente que está detrás de esa identidad y que puede o no usar su voz, allí se emite un mensaje para aclarar y dar apoyo en la temática y que el o los estudiantes se sientan acompañados por así decirlo.

La generación de personajes que emiten mensajes relativos a un tema determinado que se ha trabajado en clase (valores, convivencia, paz, concienciación sobre discapacidad) entre otras temáticas.

Ventajas

- ✓ Potencia la creatividad y la imaginación al crear un personaje y su rol.
- ✓ Favorece la incorporación de las TIC en el aula y el desarrollo de la competencia digital.
- ✓ Permite trabajar las competencias lingüísticas del alumnado.
- ✓ Aporta una manera diferente y divertida de exponer un contenido.
- ✓ Permite asumir distintos roles y tomar decisiones teniendo en cuenta diferentes perspectivas.



- ✓ Presenta el contenido a través de varios canales, como el visual o el auditivo, llegando más fácilmente al alumnado.
- ✓ Una de las cosas que hace interesante esta herramienta es que permite personalizar el producto final:

Al elegir un personaje y un fondo, puedes elegir una persona, político, famoso, animal, personaje de cómics, cambiar la ropa, los accesorios... y el fondo (proporcionado por la herramienta, o subiendo tu propia imagen). Se puede cambiar el color de la piel, de los ojos, la forma del pelo. Es creación propia con las herramientas que te son dadas, sólo hay que dedicarse y con ello se aprende y se entretiene.

Desventajas

- ✗ Las desventajas de voki es que solamente puedes usar el personaje animado en forma de presentación, o haciendo un personaje, de cualquier persona, solamente se puede usar el personaje como animación.
- ✗ En la voz si es para que grabe la voz del usuario te da 60 segundos, y para escribir lo que diga el voki.
- ✗ En el teclado es menos de 100 palabras, esto quiere decir que menos de 1 minuto.



Pablo, J. (06 de septiembre de 2018). Voki. El Monologo.
<http://jpmcac.blogspot.com/2018/09/voki.html>



<https://www.ecured.cu/Canva>



Qué es

Canva, es una herramienta de diseño web gratuita con la que podrás crear y publicar diversidad de diseños gratis bonitos y elegantes sin necesidad de utilizar herramientas como Photoshop o Illustrator. Para diseños concretos y sencillos puedes resolver una gran cantidad de problemas del día a día por los que pasa un diseñador.

¿Cómo creo una cuenta en Canva?

Para comenzar a crear nuestros propios diseños primero tenemos que crearnos una cuenta para poder acceder a la aplicación y beneficiarnos de todas las posibilidades que nos brinda esta sencilla herramienta.

Si queremos acceder a la herramienta Canva, podemos hacerlo a través de dos vías. Por un lado, accediendo nosotros mismos desde su página o por el contrario, a través de una invitación de algún conocido que ya este poniendo en uso su ingenio en los diseños o si estamos dentro de un grupo que utilice la herramienta.

Una vez que hemos accedido a Canva, en la parte superior izquierda nos encontraremos con un botón "crear diseño" con el que podremos comenzar nuestra pequeña aventura como diseñadores, ya sea personalizando las medidas de nuestras creaciones o eligiendo entre las sugerencias que nos propone Canva.

Tipos de diseños que podemos hacer en canva

Si o que necesitamos son diferentes opciones entre las que poder elegir, en el apartado "Inicio", nos aparecerán todas las opciones y prototipos de diseño que podemos utilizar con la herramienta Canva. Navegando por este apartado, veremos una gran cantidad de opciones diferentes entre las que podremos elegir, pero no te olvides del buscador situado en la parte superior. Éste buscador nos simplificará mucho la tarea de elegir las dimensiones de nuestra creación, aún así, ya que estamos aquí, voy a mencionarte algunos diseños que podrás encontrar:

Formatos básicos



Diseños populares en Canva

Según vayamos navegando por el apartado "Inicio" de Canva, iremos encontrando formatos para logotipos, currículums, tarjetas, infografías, pósters, o publicaciones para redes sociales entre otros. También podremos elegir entre crear elegantes presentaciones para posibles reuniones con los clientes, portadas de una revista o diferentes tipos de documento con los que podremos crear un diseño innovador en ellos, o podrás crear diseños llamativos e impactantes y creativos para conseguir atraer tráfico a vuestra tienda online, blog o página web.

Debido a la gran importancia que han adquirido las redes sociales en los últimos tiempos, a continuación os mencionaré diferentes formatos que tenéis a vuestra disposición si decidís utilizar esta herramienta.

Publicaciones para redes sociales



Cómo mencionábamos, las redes sociales tienen una posición muy importante hoy en día, por lo que Canva nos ofrece diferentes formatos para diferentes aplicaciones. En esta opción podremos crear diferentes contenidos para publicarlo en los diferentes perfiles que tengamos en los medios sociales. Pinterest, Facebook (anuncio, historia, portada, post, etc), Instagram (historia, post, anuncios, etc), Youtube (icono, miniatura, encabezado, etc) o Tumblr (Banner, gráfico).



Es muy probable que algunas de las opciones que os hemos ido comentando en los puntos anteriores también podríamos encontrarlos en esta sección, pero y si os decimos que Canva también os da la posibilidad de crear menús de restaurante personalizados, trípticos, flyers, tarjetas de visita, newsletters, portadas para libros y hasta ¡Etiquetas!.

Más creatividades

Con todo lo que hemos visto en Canva, no cabe duda que podríamos crear hasta diseños para eventos, ceremonias y ocasiones especiales como futuras bodas, comuniones, bautizos o cumpleaños, pero también mucho más. Podremos encontrar muchas creatividades más como por ejemplo tarjetas para recetas, portadas de revista, certificados, organigramas, horarios de trabajo y escolares, calendarios, etc ¡Hay muchas opciones disponibles!



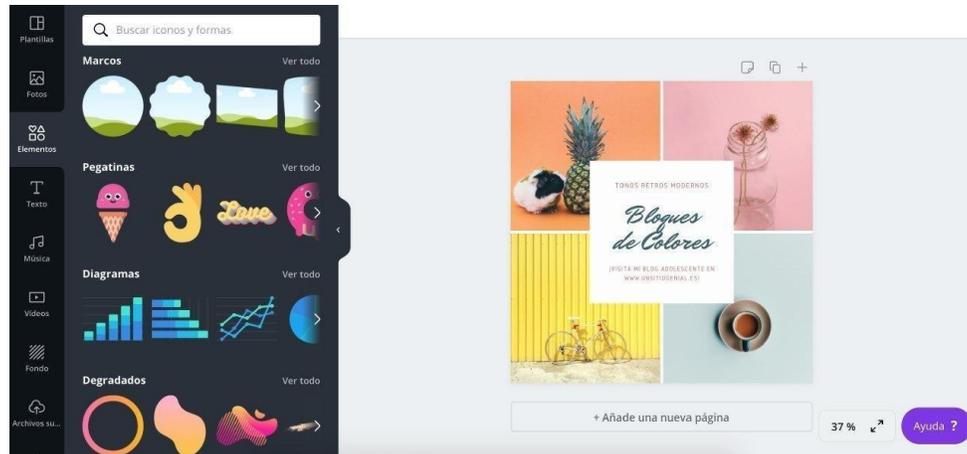
Hasta aquí, os hemos ido citando y explicando los diseños predeterminados que vienen con la propia aplicación pero, para los curiosos y atrevidos que saben las medidas exactas para sus diseños también Canva nos permite la posibilidad de usar las dimensiones personalizadas que queramos que tenga, por ejemplo, el diseño de



nuestras promociones, entradas de blog o cabeceras de una campaña de email marketing.

Como usarlo

Una vez que elegimos la plantilla que queremos crear o hemos incorporado las dimensiones de nuestro proyecto llegaremos a una pestaña como esta:



Como podéis observar en la fotografía, en la parte superior izquierda de la pantalla aparecerán todas las opciones que podremos utilizar en nuestros diseños como, elementos gráficos donde podremos encontrarnos con líneas, formas, iconos o ilustraciones originales que nos servirán de gran ayuda para crear diseños creativos. Además, también tendremos la opción de incorporar y subir las imágenes que tenemos en nuestro ordenador, así como cambiar el texto o el fondo que llevará nuestro diseño.

En la parte inferior de la imagen, aparece una pestaña en horizontal con la que podremos crear infinidad de diseños bajo las medidas del diseño principal.

Para sacar el máximo provecho a todos vuestros diseños, no os olvidéis de una de las opciones que probablemente menos se esté utilizando pero por la que seguro añadirá a vuestro diseño un toque de estilo y diferenciación. Os hablamos de los filtros de Canva, que nos permiten editar las imágenes, como si estuviésemos utilizando el formato de edición de imágenes de Instagram.

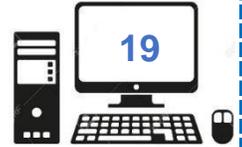


Ventajas

- ✓ Una de las ventajas de esta aplicación es que pone a disposición de todo el mundo imágenes y diferentes formatos para poder crear el diseño que quieres en cada momento.
- ✓ Es gratis. Otro punto fuerte de esta herramienta online es que es gratuita y no por ello se queda corta en prestaciones. Bien es cierto que podemos pagar de forma mensual por ella y que podremos elegir entre otras muchas opciones como poder elegir más imágenes para nuestros proyectos o formas a incorporar en los diseños.
- ✓ Herramienta didáctica y sencilla de utilizar. No se necesitan conocimientos en diseño para poder crear bonitos y elegantes diseños web o de impresión.
- ✓ Otra gran ventaja que encontramos con el uso de Canva son las dimensiones personalizadas de todos sus diseños. No necesitamos conocer al detalle la dimensión exacta que necesitaremos en caso de crear cabeceras de facebook para eventos, banners para anuncios publicitarios o infografías. La propia aplicación nos muestra cada formato con sus medidas y somos nosotros quienes añadiremos nuestro estilo sobre el diseño a no ser que creamos diseños personalizados desde el principio.
- ✓ 5 opciones a elegir para descargar nuestro archivo. Podremos escoger entre descargar nuestros diseños en formato PNG, JPG, PDF y PDF para impresión. Y también la opción de crear los famosos GIFS de animación o MP4 aunque estas opciones todavía se encuentran en formato de prueba.
- ✓ Los colores es otra de sus ventajas. En función de los colores que vas utilizando en tu diseño, éstos se van guardando automáticamente sin necesidad de tener que acordarte del código hexadecimal exacto sobre la paleta de colores.

Desventajas

- ✗ Una vez creado el diseño en Canva las dimensiones generadas para nuestros documentos pueden verse ligeramente modificadas.



- ✘ No existen líneas ni guías que nos permitan saber con certeza que nuestro diseño está centrado y ajustado con el resto del proyecto. No por ello debemos llevarnos las manos a la cabeza, para ellos existe el ingenio y podremos añadir líneas que hagan de guías y borrarlas al finalizar el diseño.

Cerezal, I. (24 de abril de 2020). CANVA, una herramienta de diseño web

gratuita. Palbin. https://www.palbin.com/es/blog/p858-canva-una-herramienta-de-diseno-webgratuita.html?cf_chl_jschl_tk=ba56824929bfe5e6c04e682e30ae23294f5765f6-1614295679-0-AbTdLuAhxBilAzhx1y2vw_Tp2XXYijzR9obw_w05OZVUcXb4KIsF_6GHaZ-dHY94Cj_xAQDGMfElEmbJ3hDRaACyQ32aMPRzbLt112sBRx4uhqr-6RKqYoJVPYWI923OFyv_ktrSN_DvmjgkI0Yr1D_FPGJNhUPH363nysD6zQa4wOpmAAyUsgFIDTsawlsP15L9ihjd2D6mVRV4_Cywc9A7F5KBz6i5KNxIUyGy2zbHkrprq_gj_8Blnr-4CsNWPCxHZtGXixQgNNm7Qleneo2_XIReESeZhNQYywgYr-8UAsYrfbiE7LC5xtz4MYCI_zlffaGSgP2Q_mA-sAsTRN9bOJNPHbtDdptPu9Wjov_akN57ew1dIUdSRZcQOL44Kt50FjmhQLHAc92pNPa-Yt5yot9nEnUCIm9kDo-H0RzucCgrDDAEpgT7rBQAxJfLvFmbTV46AcCecEDUPX_Y

POWTOON



<http://eltutorialpowtoon.blogspot.com/2017/11/conclusiones.html>

Qué es: Es una herramienta que te ayuda a crear animaciones de una forma sencilla y rápida, que se encuentra en la nube lo cual hace que desde cualquier lugar puedas acceder a tus presentaciones. Cuenta con una gran cantidad de plantillas, diseños, audios y videos que hace que tu presentación resulte más enriquecida. Como todo recurso online y/o en la nube dependiendo de la licencia con la que cuentes son los elementos que podrás usar. Estos son los tipos de licencia que maneja y las características y limitaciones que ofrece.

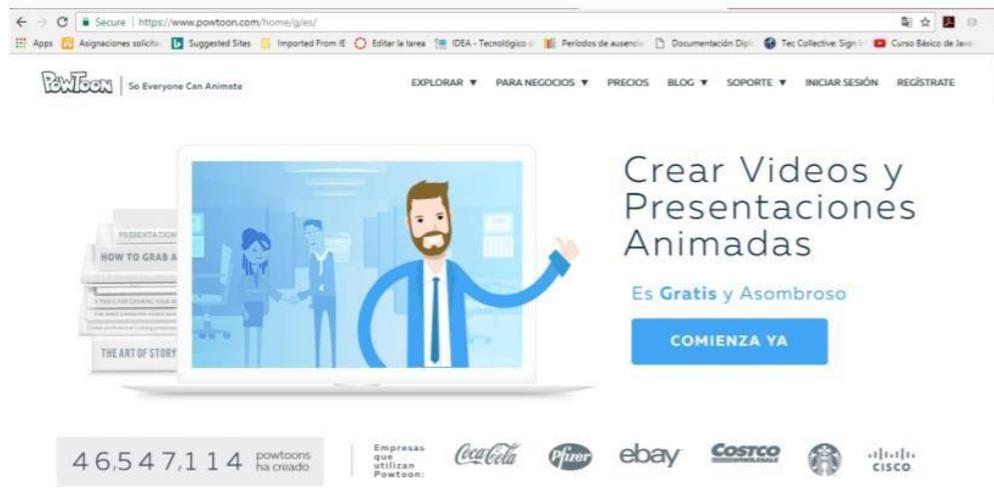
Siempre antes de iniciar una presentación y/o animación se recomienda tener ya una idea general de lo que se quiere expresar, el desarrollo y conclusión del tema o manejar un storyboard.



Como Usarlo

A continuación, se enlistan una serie de pasos a seguir para poder usar esta herramienta y crear tu animación y/o presentación:

Paso 1. Generar una cuenta en Powtoon: www.powtoon.com



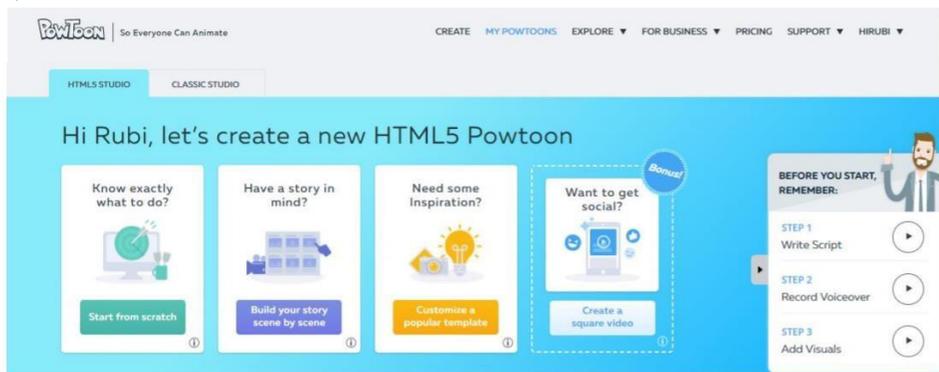
Ya sea con una cuenta de correo o con alguna red social



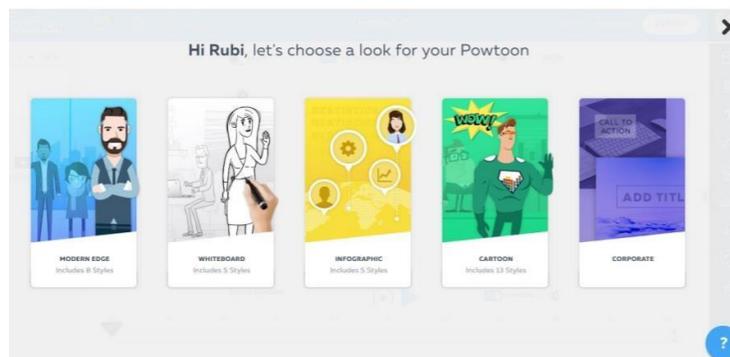
Paso 2. Seleccionar el tipo de proyecto a desarrollar:



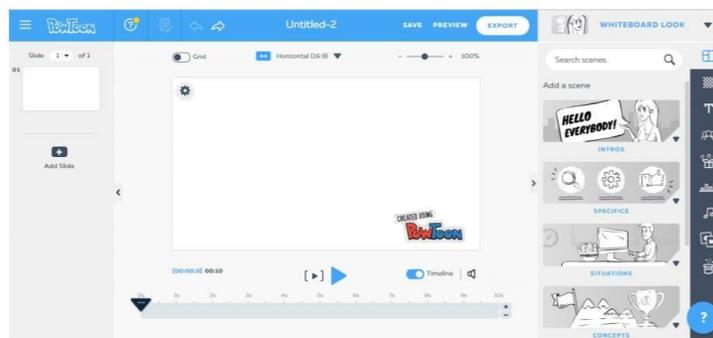
- a) Empezar desde cero con un escenario en blanco
- b) Crear escena por escena
- c) Modificar plantillas ya desarrolladas



Paso 3. Seleccionamos el estilo

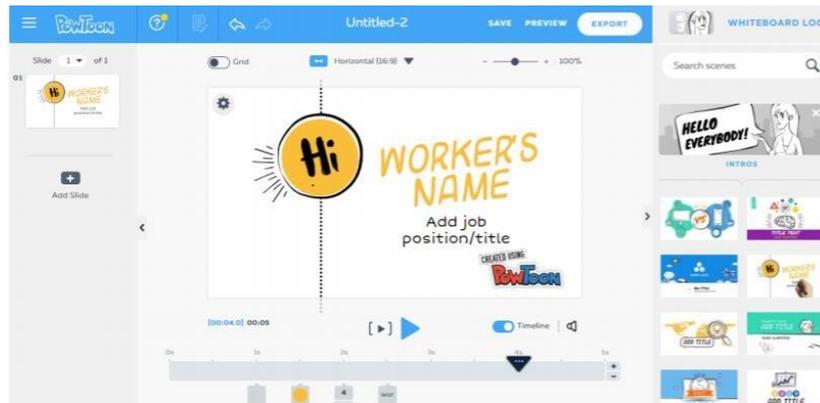


Paso 4. Comenzamos a plasmar nuestras ideas.





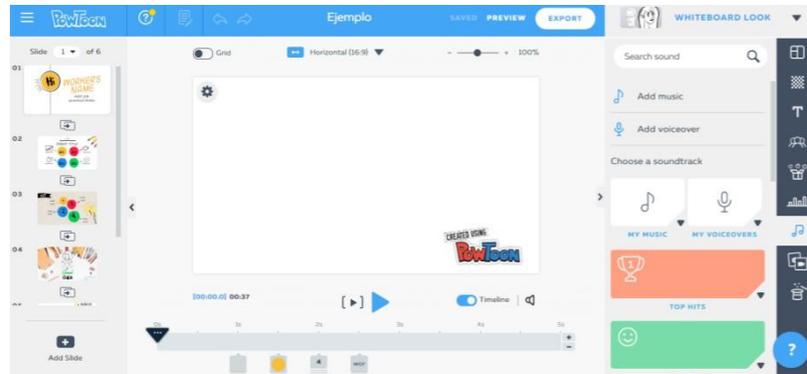
Tenemos nuestro menú de elementos y herramientas del lado derecho, nuestros escenarios del lado izquierdo. La Línea del tiempo en la parte inferior. Los temas vienen divididos por momentos: introducción, específicos, situaciones, conceptos, call to actions y cierre o final.



Se selecciona solo con dar clic al estilo deseado y este se agregará a nuestro escenario.



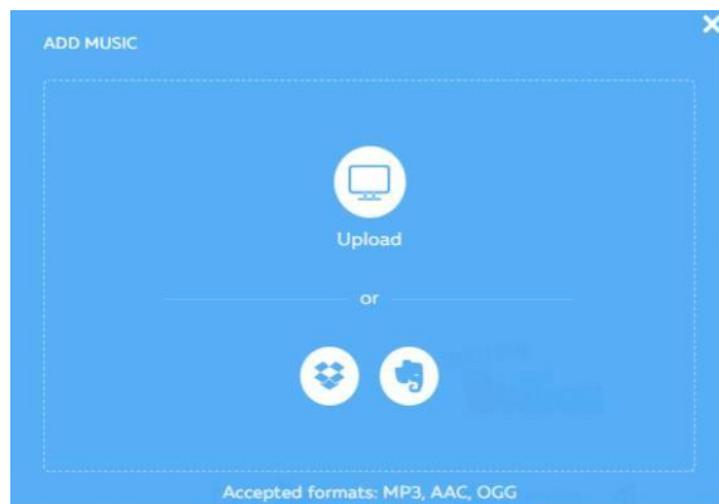
Al seleccionar nuestro estilo se agregan a la línea de tiempo los elementos en el orden que irán apareciendo. Del lado izquierdo aparece un botón para ir agregando más escenarios según la cantidad de información que requeriremos para nuestra animación.



Puedes ir agregando todos los escenarios necesarios para posteriormente irlos modificando de acuerdo a tu información. En este tipo de plantillas ya se incluyen los elementos animados lo que te ayudara que tu video/presentación cause más impacto. Esta herramienta también te da la oportunidad de subir tus propias imágenes, así como audios. En el menú de herramientas que se encuentra del lado derecho es donde tenemos estas opciones.

Para insertar audio ya sea que lo tengas en tu librería o lo grabes en ese momento.

Formatos permitidos:





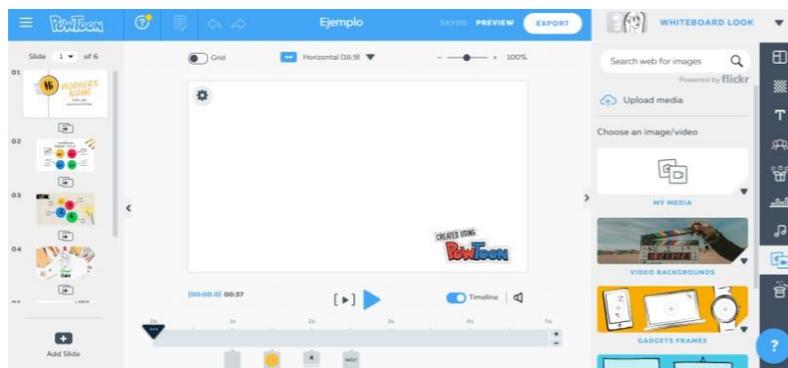
Para subir imagen /video



Formatos permitidos:



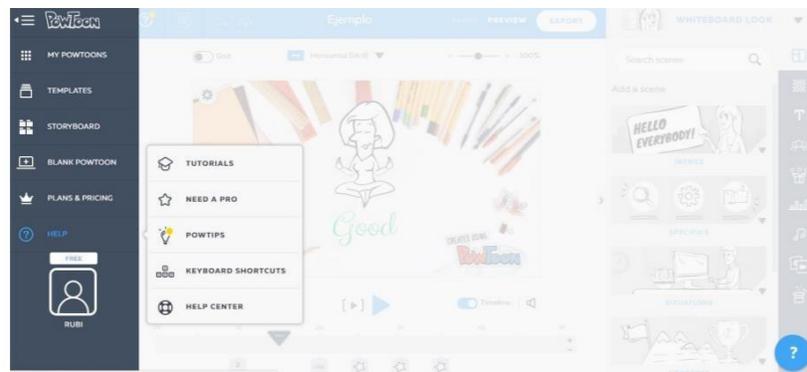
Paso 5. Para exportar tu proyecto tienes las siguientes opciones dependiendo de la licencia que se tenga:





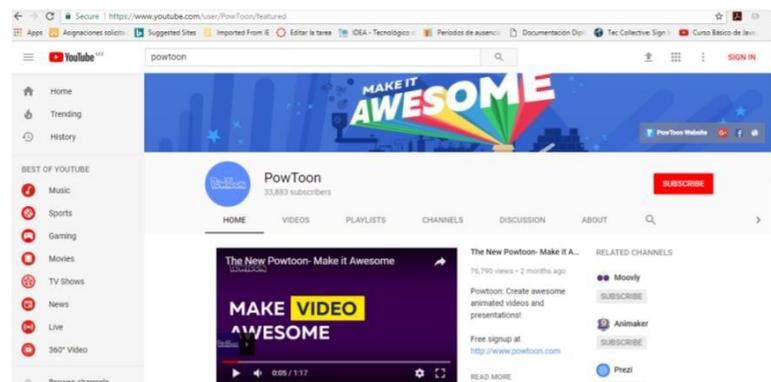
Esta herramienta cuenta con la opción de ayuda con la cual puedes consultar cualquier duda al momento de estar realizando tu proyecto, así como una serie de tutoriales que enriquecerán tu aprendizaje para el desarrollo de proyectos impactantes.

Dentro de tu sesión se encuentra en el menú desplegable ubicado del lado izquierdo.



En la página de YouTube cuentan con un canal en donde hay una gran variedad de videos que también te ayudaran al desarrollo de proyectos.

<https://www.youtube.com/user/PowToon/featured>



Monsiváis, R. (14 de noviembre de 2017). Creación de Animaciones con la herramienta Powtoon. Innovación y Diseño de Experiencias de Aprendizaje.

https://idea.itesm.mx/wp-content/uploads/2017/11/Tutorial_Powtoon.pdf



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/30/Adobe_Spark_icon_%282017%29.svg

Qué es

Adobe Spark es fácil de usar y está orientada a la masa, para un diseño gráfico y una creación de contenidos sencillos, tiene un editor de imágenes, un constructor de sitios web y una herramienta para hacer videos, todos capaces de crear contenido simple, pero precioso e impactante que no requiere de habilidades previas de diseño o invertir tiempo en aprender sus formas. Hoy examinamos Adobe Spark reseña de arriba a abajo para darte una visión completa de todo lo que puede hacer por ti.



Con una versión gratuita y otra de pago disponible, tanto en línea como en aplicaciones para móviles, Adobe Spark es el complemento perfecto para empresas pequeñas, nuevos proyectos comerciales, profesionales independientes, bloggers y apasionados del diseño. En Adobe Spark reseña te detallamos lo que necesitas saber.

Ver el vídeo de presentación: <https://youtu.be/ZWEVOghjkaw>

Adobe Spark reseña

No tienes tiempo para leer? Aquí tienes un «TL;DR» con los puntos más destacados de la oferta de Adobe Spark:

- Es un conjunto de aplicaciones.
- Fácil de usar – No necesita habilidades de diseño!
- Integra imágenes de Adobe Stock y fotos gratuitas de Unsplash.



- Gratis para todos (con el sello de Adobe Spark)
- La versión de pago disponible (sin el sello ni las características premium) ideal para marcas y negocios.
- Basado en la web + iOS y las aplicaciones de Android apps .
- Fácil de usar con el móvil.
- Ideal para diseños simples pero de aspecto profesional.

Si te gusto cómo suena esto y quieres probar esta herramienta de creación de inmediato, sé nuestro invitado, y entra en Adobe Spark ahora mismo.



¡Para una mirada en profundidad en Adobe Spark y sus posibilidades!

 <p>Magnífica tipografía Elige entre una amplia variedad de fuentes gratuitas de diseño profesional para cada ocasión.</p>	 <p>Imágenes icónicas Selecciona entre miles de fotos de la Web o elige en tus colecciones personales de Adobe Creative Cloud, Lightroom, Dropbox o Google Fotos.</p>	 <p>Temas profesionales Explora nuestra amplia variedad de diseños, colores y fuentes de gran calidad. Modifícalos fácilmente con el texto, las fotos y los iconos que mejor se adapten a tus necesidades.</p>
 <p>Crear algo impactante Mira cómo tus creaciones publicadas impresionan, conforme vayan recibiendo visitas y valoraciones de las audiencias.</p>	 <p>Compartir en todas partes Haz que tus ideas cobren vida, luego comparte tu historia a través de las redes sociales o el correo electrónico. Impresiona a tus amigos o a todo el mundo.</p>	 <p>Móvil y Web Los proyectos se sincronizan automáticamente a través de la web o de la aplicación iOS, con lo que puedes trabajar cuando te llegue la inspiración.</p>



Ventajas

- ✓ Basado en la web y en el móvil.
- ✓ Ayuda con el diseño del sitio web de una sola página.
- ✓ Te permite crear videos.
- ✓ Es increíblemente fácil de usar.

Incluye imágenes gratuitas de alta resolución de Unsplash, así como fotos de stock de alta calidad propagadas de Adobe Stock

Desventajas

- ✗ El acceso a Android está limitado a la herramienta de creación de gráficos
- ✗ En la versión gratuita, todas las páginas y videos tienen la marca de Adobe Spark
- ✗ Las páginas no tienen ninguna funcionalidad
- ✗ Los videos solo duran 30 segundos

Como Usarlo

En resumen, Adobe Spark es un conjunto de aplicaciones para diseño online y móvil que permite crear páginas web sencillas, gráficos sociales, vídeos y presentaciones.

En la web, todo está disponible en un solo lugar. Sin embargo, en iOS y Android. Adobe Spark se despliega en tres, cada una aplicación independiente, cada una dedicada a una tarea de diseño: Adobe Spark Page, Adobe Spark Post y Adobe Spark Video – cada tarea tiene su propia aplicación iOS en la tienda de aplicaciones, pero solo Post está disponible para Android por el momento.

Lo que distingue las aplicaciones de Spark es que son mucho más fáciles de usar que la mayoría de las herramientas de Adobe. A diferencia de sus homólogos más populares y especializados como Photoshop, Premiere Pro o Dreamweaver, el proceso de aprendizaje de Adobe Spark es tan fácil que apenas te das cuenta de que estás aprendiendo, puedes coger tu iPhone o iPad y empezar a crear contenido visual atractivo y relevante casi tan pronto como lo descargues, incluso si no tienes conocimiento.



Otro aspecto destacado es que integra bibliotecas de imágenes de stock para simplificar tu vida. Puedes buscar, encontrar y añadir imágenes a tus proyectos directamente en la aplicación, eligiendo las fotos de stock de pago de Adobe Stock o las imágenes gratuitas de Unsplash. Aun así, soporta la carga de tus propias imágenes, gráficos y fuentes, lo cual puedes hacer gracias a su integración con recursos útiles como Creative Cloud, Adobe Lightroom, Dropbox, y más fácilmente.

Por último, es una herramienta para móviles que puedes utilizar en línea o instalar las aplicaciones dedicadas en sus dispositivos móviles de Apple o en su smartphone o tablet Android (Android tiene acceso limitado). Igualmente, importante, los proyectos creados con Spark también están optimizados para la vista móvil.



Por este motivo, es muy popular entre los propietarios de pequeñas empresas, empresarios, blogueros y editores, influencers y otros diseñadores no gráficos, personas creativas que necesitan imágenes sorprendentes, pero relativamente sencillas para sus proyectos y no tienen tiempo para aprender una especialidad. ¡Echemos un vistazo a lo que cada parte de Adobe Spark puede hacer!

Adobe Spark Post

Puedes elegir entre una serie de plantillas y dimensiones preestablecidas que hacen que el proceso sea mucho más cómodo, ya que solo tienes que seleccionar un diseño, el medio en el que se publicará, las imágenes, introducir tu texto, y listo. Tienen plantillas para varios propósitos (negocios, viajes, comida, etc.) y todos los usos populares (Facebook e historias de Instagram o post, por ejemplo). Ir con temay medio es ideal porque no tienes que preocuparte por el redimensionamiento de la



imagen y las dimensiones ideales para cada plataforma. Todo se ajusta automáticamente para que se vea bien en la ubicación seleccionada.

Si quieres construir tu gráfico desde cero, también puedes hacerlo. Comienzas con un diseño limpio que personalizas paso a paso con el tamaño, las imágenes, la fuente, la copia y los elementos de marca para crear tu propia visión única.

Lo que queda es descargar el diseño final, o usar el hipervínculo proporcionado por Adobe Spark, y estarás listo para publicarlo. También puedes imprimir tu diseño si quieres.

Adobe Spark Page

Inspirado en Adobe Slate, un producto anterior de Adobe, tiene como objetivo diseñar una página web sencilla, de una sola página, con estilo de desplazamiento (o como lo llama Spark, una historia web). Se trata de imitar las páginas de las revistas, con ese diseño visualmente impactante por el que son conocidas.



Necesitas saber de inmediato que este no es un constructor tradicional de sitios web y no te servirá si estás buscando crear sitios complejos de varias páginas. No incluye ninguna función de comercio electrónico, así que no podrás crear tu tienda electrónica con esta herramienta.

Perfecta para crear diseños funcionales de una sola página como páginas de lanzamiento, páginas de productos, portafolios, informes, sitios web de bodas (o sitios web de eventos similares) y más.

Lo mejor de la página Adobe Spark es que no se requieren habilidades de diseño web, y la herramienta es muy intuitiva, prácticamente te guía en cada paso del camino.



Sin repetirnos mucho, aquí encontrarás temas prediseñados que puedes personalizar fácilmente y tener una página web lista en minutos. Pero si no encuentras un tema que te guste, también puedes crear tu sitio desde cero. Comienzas con lo básico, introduciendo un título, un subtítulo y una imagen de encabezado. Luego puedes ser creativo, agregando una cuadrícula de fotos o una dispositiva/diapositiva de fotos, copiar botones, videos, transiciones de imágenes animadas y dividir una imagen en subsecciones. Puedes usar la función de vista previa para ver cómo será tu sitio en todas las etapas de la creación. Una cosa importante que hay que tener en cuenta es que Adobe alberga estos sitios sencillos en sus servidores, y hasta ahora no es posible utilizar un alojamiento personalizado ni dominios personalizados. Cuando el proyecto está terminado, se le da la URL de la página, que tiene un dominio spark.adobe.com/page.

Adobe Spark Video

Spark Video tiene su origen en la aplicación Adobe Voice y está destinada a producir videos cortos animados y presentaciones. La duración máxima de los videoclips es de 30 segundos. Ahora, esto limita bastante para algunos propósitos de imágenes en movimiento. Aun así, estos videos cortos son más que suficientes para el uso que se pretende: clips para promocionar su negocio o presentar su idea en una plataforma de ritmo rápido como Facebook, Twitter, o Instagram.

Al igual que Post y Page, esto pretende ayudarte a crear una historia visual, y el proceso se inicia cuando introduces un título para tu vídeo. A partir de aquí, puedes optar por utilizar una plantilla de historia y simplemente personalizar el contenido, o empezar desde cero. Si eliges esta última opción, el diseño te permite trabajar segmento por segmento, y dispones de botones claros para añadir vídeos, imágenes texto, transiciones, voz en off, música, iconos y mucho más. También puedes





seleccionar que la pantalla de vídeo sea panorámica o cuadrada (ideal para Instagram).

Una vez que hayas terminado, puede descargar el vídeo terminado para cargarlo donde quieras o compartirlo a través de un hipervínculo de Adobe Spark.

Es Adobe Spark gratis – en serio?

Sí, es cierto! Adobe Spark es gratis para todos, y para siempre, todo lo que tienes que hacer es crear una cuenta (no se requieren datos de tarjeta de crédito), y estarás lista para empezar a diseñar de inmediato.

La versión gratuita te da acceso a los tres segmentos de la herramienta y a una selección de plantillas, y la posibilidad de subir también tus propias imágenes. Pero hay una condición importante: todos los proyectos finales de Page y Video incluyen el logo de Adobe Spark, y no se puede eliminar.

Si quieres que tu diseño final sea totalmente personalizado para tu negocio y no mostrar la marca Adobe Spark, tendrás que pagar. No hay manera de evitarlo.

GRATIS DURANTE 14 DÍAS

EQUIPO	INDIVIDUAL	PLAN DE INICIO
 Organízate y administra varios usuarios en una cuenta.	 Destaca. Personaliza tus diseños con ingredientes personalizados y premium.	 Pruébalo. Crea desde cero o usa las plantillas gratuitas.
24,19 €/mes	Normal 12,09 €/mes Durante los primeros 14 días 0,00 €/mes*	Gratis
Plan anual de pag... ▼	Plan mensual ▼	No se requiere tarjeta de crédito
Comprar ahora	Comprar ahora	Comenzar

Plantillas de primera calidad.

El acceso de los miembros del equipo para la colaboración.

Personalización con un solo toque para añadir su logotipo, colores de marca y más detalles personalizados a tus diseños en un solo movimiento.



Fuentes de primera calidad + la posibilidad de subir tus propias fuentes personalizadas.

Crear plantillas de marca que estén listas para usar.

Tener más de una configuración de diseño de marca y cambiar entre ellas según sea necesario.

Todo esto puede ser tuyo por 9,99 dólares al año. Si estás en EE.UU., puedes conseguirlo con un 20% de descuento por tiempo limitado, por 7,99 dólares al mes o 79,99 dólares al año.

¡Además, un acuerdo actual te permite obtener los primeros 2 meses como miembro de forma gratuita! Aun así tienes que introducir los datos de tu tarjeta de crédito, y se te facturará una vez que los dos primeros meses hayan pasado.

Si tienes las necesidades creativas que lo justifican, es ciertamente una inversión de bajo costo por el poder visual adicional y la facilidad de flujo de trabajo que obtienes.



Una nota importante es que puedes obtener Adobe Sparks sin tener suscripción a Adobe Creative Cloud, aunque también puedes obtenerlo como parte de la plataforma basada en la Cloud.

La suscripción Adobe Spark es adecuada para cualquiera que desee un impulso extra, pero definitivamente tiene más sentido para las empresas que valoran los materiales de marca y la colaboración creativa

Resumamos.



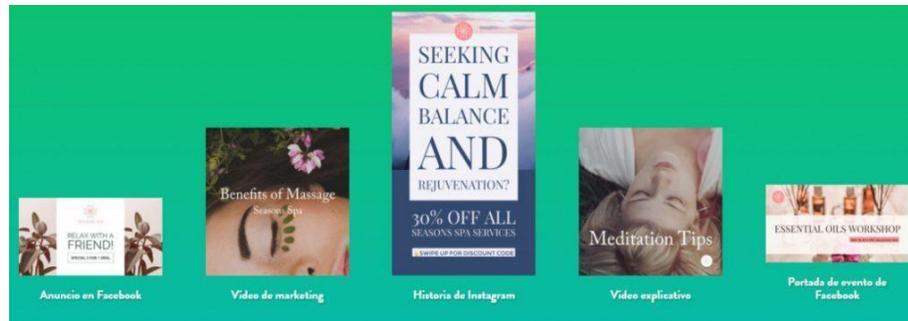
Plantillas – Sus diseños preestablecidos son muy sencillos de usar. Una vez que selecciones un diseño que te guste, todo lo que debes hacer es elegir imágenes e introducir texto en el diseño preparado. Esto no solo es un gran ahorro de tiempo, sino también elimina el esfuerzo de tener que pensar en una buena composición del diseño, ya que puedes estar seguro de que estos diseños profesionales son perfectos.

Diseño intuitivo – En el caso de que no quieras o no encuentres una plantilla que te guste, puedes diseñar libremente en Spark. En lugar de complejas (aunque ciertamente eficientes) características que llevarían algún tiempo en ser descubiertas y en obtener un buen resultado– como Photoshop, por ejemplo– Adobe Spark se enfoca en una funcionalidad muy directa, en tu persona, con campos personalizados y alineaciones de botones con etiquetas muy claras. Todo el diseño es bastante intuitivo, y guía a los usuarios de un paso a otro sin necesidad de muchas instrucciones.

Autoguardado – Puede parecer poco importante, pero el hecho de que Adobe Spark guarde todos los cambios que hagas de forma automática y constante te libera de tener que recordar que debes guardar tu progreso y te protege en caso de accidentes.

Soporte – Adobe Spark incluye toda una sección de soporte con preguntas frecuentes que resuelve la mayoría de los problemas que pueden surgir al usar las herramientas. Para los miembros de pago, también incluyen chat en vivo y asistenciotelefónica.

Este conjunto de características combinadas hace que sea muy improbable que necesites un tutorial o una guía para usar el Spark; sin embargo, puedes encontrar muchos de los dos recursos en línea en caso de que los necesites.



Ventajas

- ✓ Basado en la web y en el móvil.
- ✓ Ayuda con el diseño del sitio web de una sola página.
- ✓ Te permite crear videos.
- ✓ Es increíblemente fácil de usar.

Incluye imágenes gratuitas de alta resolución de Unsplash, así como fotos de stock de alta calidad propagadas de Adobe Stock

Desventajas

- ✗ El acceso a Android está limitado a la herramienta de creación de gráficos
- ✗ En la versión gratuita, todas las páginas y videos tienen la marca de Adobe Spark
- ✗ Las páginas no tienen ninguna funcionalidad
- ✗ Los videos solo duran 30 segundos

Esto es solo un rápido resumen de lo mejor y lo peor de la oferta de Adobe Spark. Para ver en detalle todo lo que puedes (y no puedes) hacer con esta aplicación.

Attie, I. (10 de febrero de 2021). Adobe Spark reseña 2021 – precios, características, & preguntas frecuentes. Bancos de Imágenes.

<https://bancosdeimagenes.com/adobe-spark/>



Bloque III

BLOQUE III

Herramientas para que los Estudiantes Produzcan



Foto recuperada de: https://www.freepik.es/vector-premium/educacion-cursos-capacitacion-linea_2184575.htm



Qué es

Piktochart, es una herramienta web que puede facilitar la elaboración de infografías online. Y es por ello que hoy queremos hablarte un poco más de esta herramienta.



Para iniciar a usar Piktochart, debes crear una cuenta y elegir el tipo de suscripción. Puedes optar a una

suscripción gratuita sin límite de tiempo y bien puede elegir una suscripción de pago, también ofrece planes especiales para educadores o instituciones educativas.

Antes de iniciar a crear una infografía, te recomendamos que ya tengas todo el contenido y una idea de cómo presentar tu información. Esta herramienta te apoyará con plantillas creativas, dinámicas y atractivas.

Además, el acceso al menú lateral te ofrece otras herramientas como: iconos, fotografías, marcos de fotos, elementos gráficos, fondos de pantalla, variedad de tipografías y plantillas de textos.

Si tú ya cuentas con imágenes o fotografías que deseas utilizarlas en tus infografías online, las puedes subir a tu librería en línea.





También te permite trabajar con gráficas, con la novedosa opción de importar tus datos de CSV, XLS o XLSX. Incluye 13 diferentes opciones de gráficas desde barras, áreas, líneas, etc.

Como lo habíamos dicho al principio, los videos siempre son una buena opción. Y a tus infografías online puedes insertar videos de Youtube o Vimeo. Ojo los vídeos solo funcionarán cuando sean abiertos con la URL o cuando la infografía esté insertada en un sitio web.

Las infografías online creadas las puedes exportar como JPEG, PNG o PDF. También puedes compartir tus proyectos en redes sociales como Facebook, Twitter, Google plus, Pinterest, etc.

Ventajas

- ✓ Es recomendada utilizarla desde navegadores de Chrome o Firefox
- ✓ Puedes incluir un background personalizado
- ✓ Utiliza bancos de imágenes para mejores resultados visuales
- ✓ Puedes incluir GIFs a tus infografías
- ✓ Evita la congestión de contenido para no saturar el diseño

Archila, K. (23 de febrero de 2017). Piktochart herramienta web para crear infografías online. *e-learning Masters*.

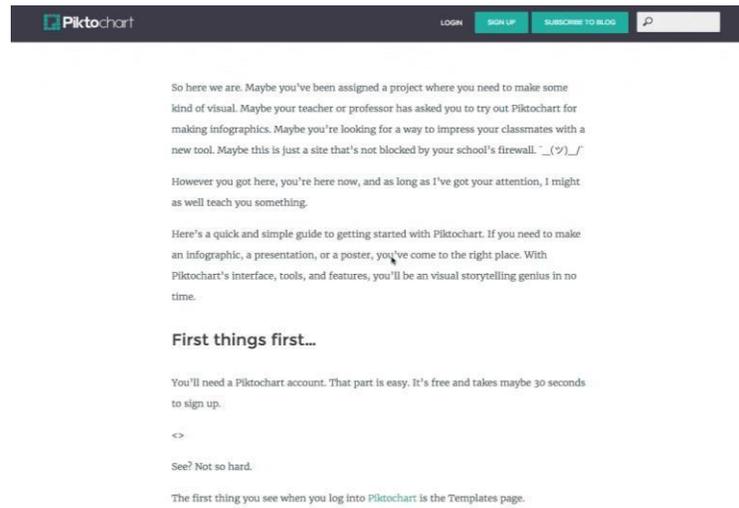
<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:5JkcWudz7LsJ:elearningmasters.galileo.edu/2017/02/23/infografias-online/+&cd=18&hl=es&ct=clnk&gl=gt>

Como Usarlo

A continuación, encontrarás una guía simple y rápida para comenzar a usar Piktochart. Si necesitas hacer una infografía, una presentación, o un afiche, estás en el lugar correcto. Con nuestra interfaz, nuestras herramientas y opciones, serás un genio de la narración visual en poco tiempo.



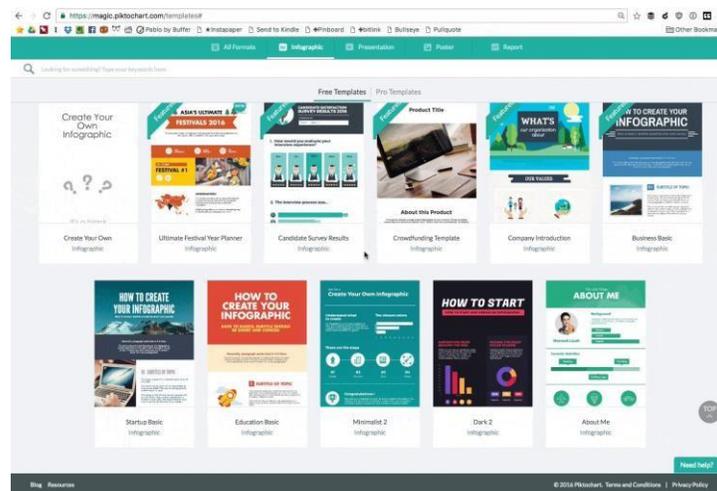
Primero lo Primero...



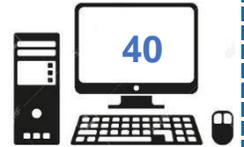
Necesitas una cuenta de Piktochart. Esa parte es fácil. Es gratis y registrarte solo tomará unos segundos.

Luego de iniciar sesión en Piktochart debes ir a la página de Plantillas.

Escoge una Plantilla



Allí están todas las plantillas que te ayudarán a comenzar. Hemos hecho que el proceso de selección sea más fácil para ti:



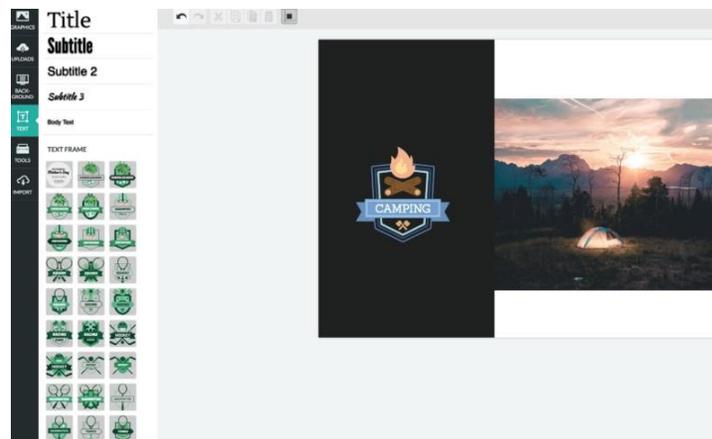
Mira los cientos de plantillas. Las hemos dividido en categorías – Infografías, Reportes, Afiches, y Presentaciones – solo busca una que te inspire (o que sea adecuada para tu trabajo). Si buscas una idea o tema en particular (como “deportes” o “historia”), puedes usar el buscador. Una vez que encuentres una que te guste, haz click en “Preview” para verla en detalle.

Comienza a Crear y Diseñar



Una vez que hayas escogido una plantilla, haz click en “create” para comenzar a crear. Cuando llegues al editor, podrás modificar el contenido escrito haciendo doble click en el cuadro de texto. Usa las herramientas de color y fuente para lograr que el texto transmita tu estilo.

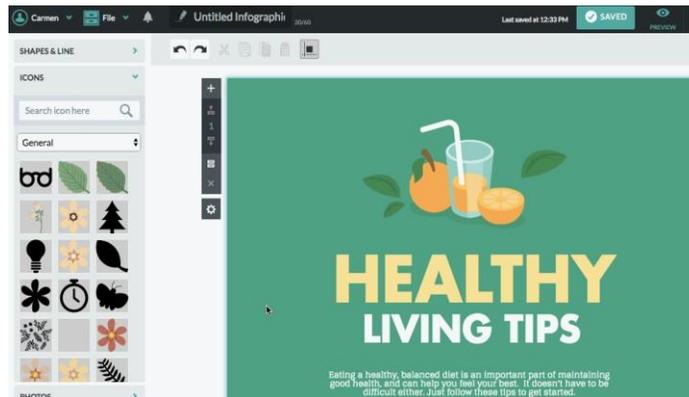
Hablando de estilo, puedes usar nuestra herramienta Text Frame para crear texto y títulos con visuales diseñadas por nuestro equipo. Es súper fácil, y los resultados son increíbles.



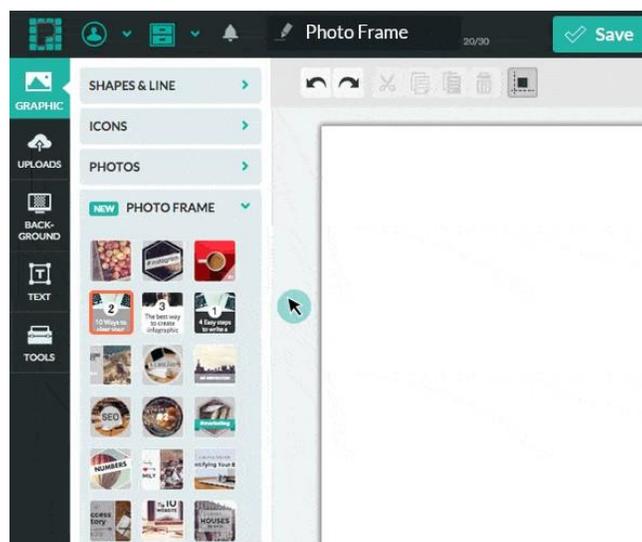


Agrega Visuales

Solo selecciona la visual que necesitas del menú y arrástrala hasta tu diseño. Hay cientos de íconos e imágenes para escoger. Usa la herramienta de búsqueda o échales un vistazo a las categorías para facilitar el trabajo.

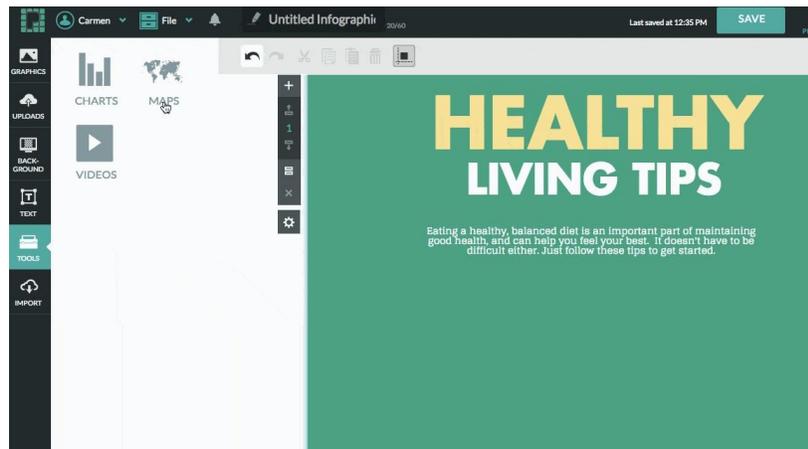


También puedes personalizar las visuales cambiando los colores, tamaños y rotándolas. Nuestra función Photo Frame te permite arrastrar fotos hasta diseños ya hechos que combinarán las fotos con el texto.



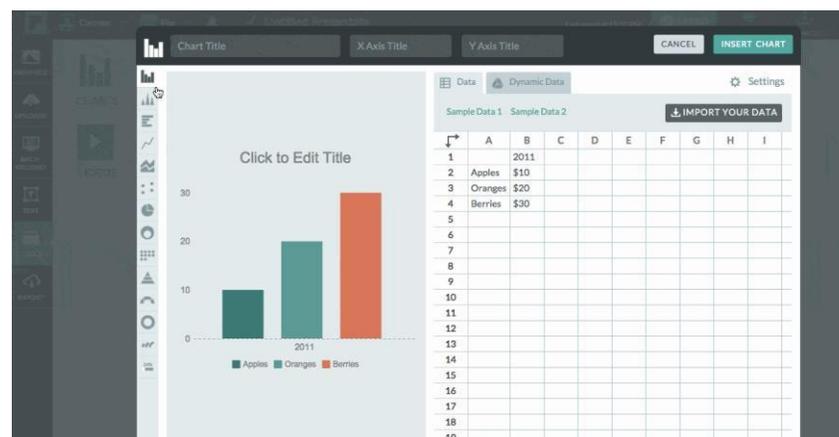


Visualiza la Información



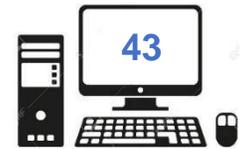
Usa las herramientas disponibles en la barra izquierda. Allí hay montones de opciones para crear tablas, gráficos, y mapas que pueden personalizarse para que la información sea más atractiva.

Un menú emergente te ayudará a escoger el estilo de tabla adecuado para tu información, junto a una hoja de cálculo para introducir datos. Si quieres, puedes conectar la tabla a una Hoja de Cálculo de Google. Cuando actualices la información allí, el gráfico también se actualizará.



Comparte la Infografía

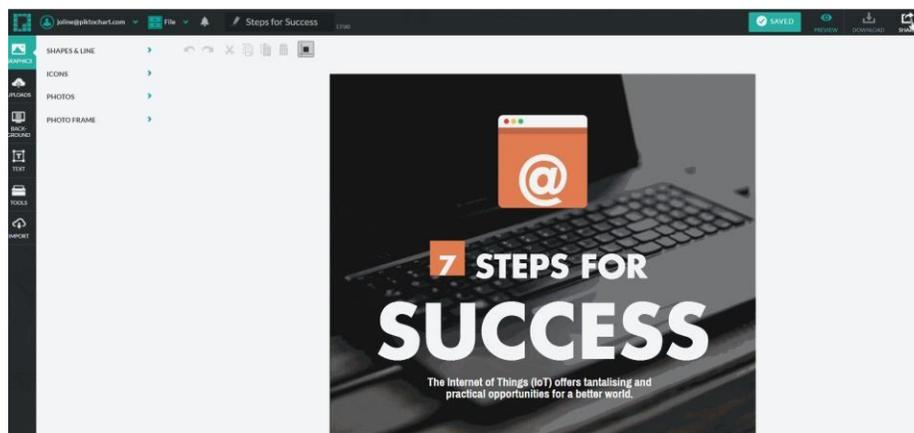
Cuando estés satisfecho con tu creación, puedes descargar el trabajo como una imagen y publicarla en línea, compartirla por email, o compartirlo en redes sociales.



Mira el resultado final en la página de salida al copiar y pegar la dirección URL cuando ubiques en la web. Una vez que la hayas compartido, tú y tu audiencia podrán disfrutar de tu Piktochart en Modo de Presentación.



Y... ¡Lo has hecho! ¿Viste qué simple que fue? Si quieres seguir avanzando y te interesa el mundo de las creaciones visuales, puedes ver este post para aprender más sobre Diseño Gráfico.



Viola, R. (24 de octubre de 2016). Guía de Piktochart Para Estudiantes. *Piktochart*
<https://piktochart.com/blog/guia-de-piktochart-para-estudiantes/>

GENIALLY



<https://www.mentesliberadas.com/2018/07/17/presentaciones-con-genially/>

Qué es

Genial.ly es una herramienta web creada por una empresa española que ofrece un servicio de presentaciones virtuales. Vendría a ser un tipo de herramienta muy parecida a Prezi, pero con un diseño y unas prestaciones mucho más avanzadas. Además, el diseño de la herramienta es muy sencillo e intuitivo, lo que permite dominar la herramienta en muy poco tiempo.



Qué diferencia existe entre la versión gratuita y la de pago

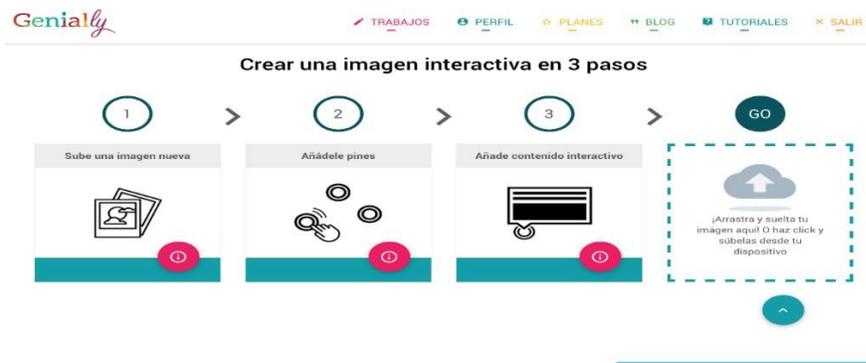
Algunas diferencias entre la versión gratuita y la de pago es que con la versión de pago puedes descargarte las presentaciones en PDF o HTML5 y decidir que tus presentaciones sean públicas o privadas.

Qué puedes crear con Genial.ly

La herramienta web Genial.ly te permite crear 5 tipos de presentaciones:



1. Imagen interactiva (800 px x 800px).



Subir una imagen es muy sencillo. Tan sólo tienes que seguir arrastrar la imagen que quieres y personalizarla como quieras.

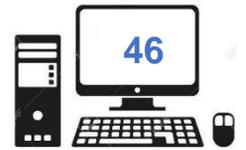
2. Infografía interactiva (800px x 2000px).

Lo bueno que tiene esta herramienta es que tiene muchas plantillas gratuitas para empezar cualquier presentación. Por ejemplo, en el caso de las infografías hay plantillas sobre:

- Líneas del tiempo
- Caminos de aprendizaje
- Paneles para ver diferencias entre dos contenidos

Timelines

3. Presentación interactiva (1200px x 675px).



- Al igual que las infografías, también encontrarás muchas plantillas que puedes personalizar sin ninguna dificultad. Puedes encontrar:
- Presentaciones circulares
- Presentaciones específicas sobre educación
- Presentaciones con un formato para cursos...

4. Póster interactivo (1000px x 1414px).

- Esta es una de mis preferidas. Te permite hacer pósters de todo tipo. Por ejemplo:
- Diplomas
- Certificados
- Plantillas para trabajos colaborativos
- Programaciones didácticas
- Mapas del mundo
- Pósters de cumpleaños

5. Otros (guías, cuestionarios, postales, currículums...).

- Por últimos, Genial.ly te permite otro tipo de presentaciones muy interesantes como, por ejemplo:
- Currículum vitae
- Calendarios de curso

Como Usarlo

Para entrar en Genial.ly tan sólo tienes que registrarte con tu email. También puedes validarte mediante tu cuenta de Facebook o de Google+. El registro es totalmente gratuito.



Como funciona

Una de las ventajas que tienes Genial.ly para trabajar en el aula es lo fácil que resulta dominar el panel de control con el que personalizar las presentaciones interactivas.

Vamos, a continuación, a ver un ejemplo concreto de una infografía de una línea del tiempo.

Para ello iríamos haríamos click en la imagen de INFOGRAFÍA, seleccionaríamos la presentación de LÍNEA DEL TIEMPO y la usaríamos como plantilla, pulsando el recuadro rojo de la parte superior derecha que pone USAR ESTA PLANTILLA.



Una vez hemos pulsado el cuadro rojo, nos aparecerá el panel de control en la parte derecha y las funciones en la barra superior. Aquí tienes la imagen:



La barra negra de la izquierda se abre como un desplegable. En ella tienes las siguientes funciones:

- Insertar texto: título, subtítulo...
- Recursos: formas, líneas, ilustraciones, GIFS animados (esta función le encanta a mis alumnos)
- Fondo: puedes elegir el color del fondo que quieras
- Animación: (arriba, abajo, derecha...)
- Embeder: puedes insertar unos vídeos, audio, archivos, código HTML...
- Imágenes: puedes subir tus imágenes desde tu ordenador
- La barra de la parte superior te permite:
 - Poner un título a tu presentación
 - Pre visualizar la presentación
 - Compartir la presentación

Aquí tienes un ejemplo de presentación de una línea del tiempo que realicé sobre la vida de Miguel de Cervantes:



Como ves en esta captura he cambiado los siguiente:

- Título
- Fechas
- Texto relacionado con las fechas
- He insertado iconos (barco)
- He insertado un GIF animado (libro)
- He insertado una foto de Cervantes
- He insertado iconos interactivos

Pues bien, ¡ahora viene lo mejor! En cada uno de estos íconos, está la parte interactiva de la presentación:

- Icono barco verde: cuando pulsas sobre el icono, aparece una foto de labatalla de Lepanyo y un enlace que te lleva a la Wikipedia.
- Icono GIF libro: cuando pulsas sobre él, te lleva a un archivo de audio donde escuchas un fragmento de El Quijote
- Icono azul: cuando pulsas sobre él, aparece una foto de la casa de Cervantes
- Icono amarillo y negro: cuando pulsas sobre él, aparece una foto de Cervantes encarcelado.
- Icono de Cervantes: cuando pulsas sobre él, te aparece un texto de El Quijote.

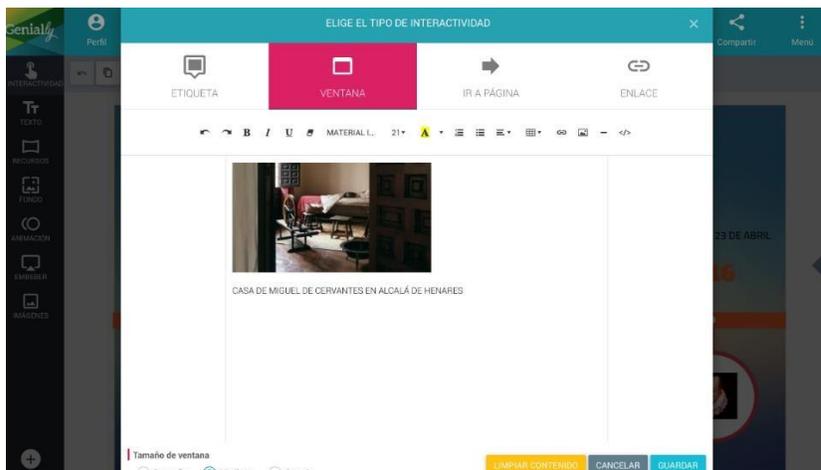


Aquí te lo demuestro (pon el cursor en los iconos de esta presentación y haz click en ellos):



Cómo insertar en las presentaciones de Genial.ly fotos, texto, audio, enlaces...

Genial.ly te permite en cualquier icono, imagen, texto o GIF insertar cualquier tipo de enlace. Lo único que hay que hacer es pulsar sobre el icono y te aparecerá la siguiente pantalla:



En esta captura ves cómo puedes elegir la interactividad que desees:

- Etiqueta
- Ventana
- Ira a página



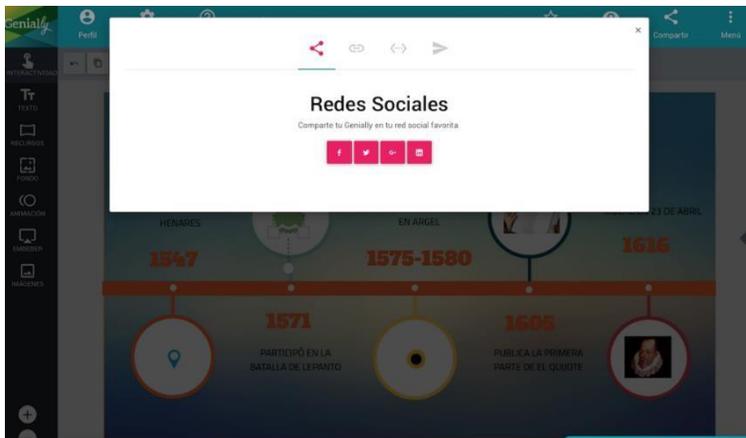
- Enlace
- Dentro de cada interactividad puedes escribir texto, poner imágenes...

Genial.ly y el trabajo colaborativo.

Otra de las características destacables de esta herramienta es que permite el trabajo colaborativo. ¿Qué significa esto? Pues que varios alumnos pueden trabajar al mismo tiempo con la misma presentación interactiva además de compartir su trabajo con otros compañeros.

Cómo compartir las presentaciones interactivas de Genial.ly

Aunque la versión gratuita no te permite descargar en PDF, sí puedes compartir tus presentaciones de muy diversas maneras. Aquí tienes una captura donde te lo demuestro:



En la imagen puedes ver que puedes compartir tus presentaciones de la siguiente manera:

- Mediante un enlace a tus redes sociales: Facebook, Twitter, G+ y LinkedIn
- Compartiendo tu link
- Insertándolo en un blog o página web
- Por correo electrónico (la opción que uso en mis clases)
- Genial.ly, la herramienta para trabajar presentaciones interactivas. A modo de conclusión.



Ahora ya sabes un poco más sobre esta genial herramienta para presentaciones interactivas. Soy consciente de que explicar algo interactivo en un artículo no es fácil. Es por ello que la mejor manera de aprender es practicando.

Estoy seguro de que en poco tiempo te harás con esta herramienta estarás en condiciones de enseñarla a tus alumnos. Si has leído esta entrada, habrás comprobado la multitud de maneras de trabajar contenidos: desde líneas del tiempo, pasando por presentaciones, currículums...

Ventajas

- ✓ Genial.ly es una herramienta que tiene una versión gratuita y otra de pago.
- ✓ La versión gratuita te permite crear presentaciones ilimitadas y realizar trabajos colaborativos.

Desventajas

- ✗ La versión gratuita no permite descargar PDF

Moll, S. (18 de septiembre de 2016). Genial.ly, la herramienta perfecta para presentaciones interactivas. *Justifica tu respuesta, aprende, enseña, emociona.*
<https://justificaturespuesta.com/genial-ly-presentaciones-interactivas/>

TINKERCARD



<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/ate/2017/04/24/tinkercad-gallery/>

Qué es

Tinkercad es un producto innovador de esta empresa que permite crear modelos en 3D utilizando una interfaz sumamente clara y apta para usuarios principiantes interesados en dar sus primeros pasos en el mundo del diseño en tres dimensiones. Y todo es desde la nube; no necesitas descargar e instalar ningún programa ni pagar ninguna licencia ya que es un servicio gratuito. En este artículo, expondré las principales características y ventajas de esta aplicación.

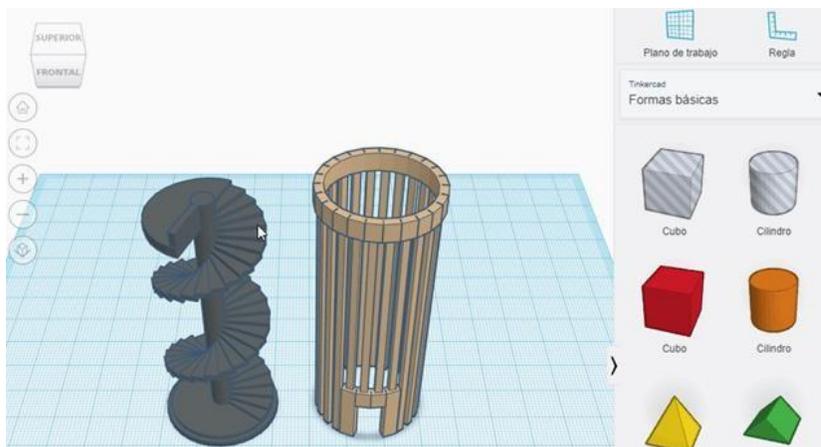
Crear cuenta gratuita

El primer paso para utilizar Tinkercad es crear una cuenta gratuita en el sitio oficial. Para comenzar debes hacer clic en el botón Comenzar a usar Tinkercad



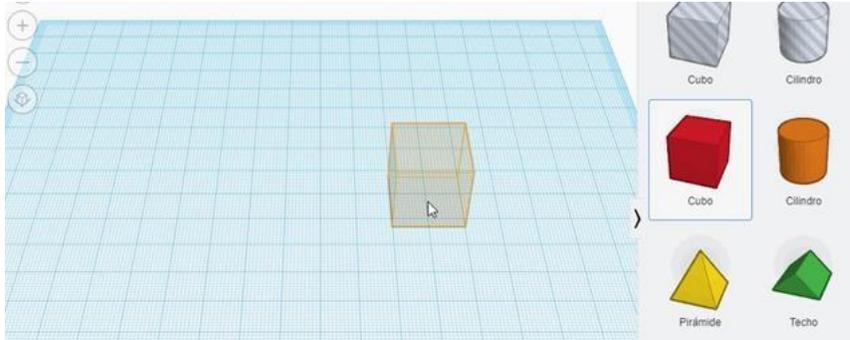
Ahí comienza un proceso de dos pasos más donde deberás ingresar tu correo, nombre y otros datos para generar la cuenta.

Una vez creada la cuenta, deberás verificar el correo y de esta forma ingresarás automáticamente a la interfaz de diseño principal.



Primeros pasos

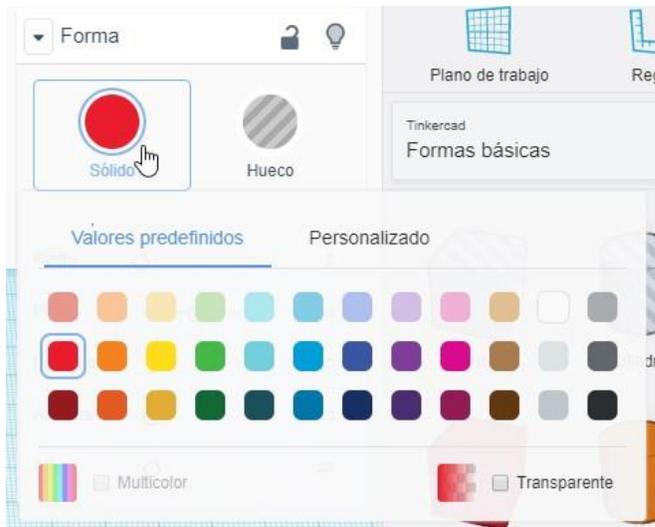
El primer paso es crear un nuevo diseño. Al lado derecho de la pantalla aparecen los modelos básicos disponibles. Para utilizar uno solo hay que arrastrarlo a la cuadrícula.



Cada uno de los objetos tiene una serie de opciones de personalización distintas. Evidentemente, no todas las figuras tienen los mismos tipos de dimensiones.

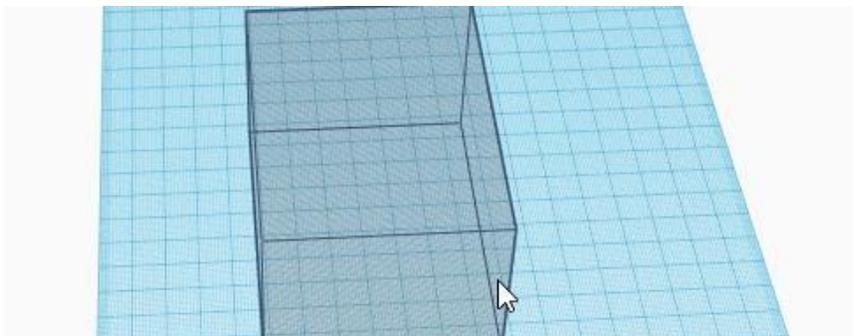


Además, es posible seleccionar los colores (en el caso de que se quiera asignar uno a la figura) utilizando una paleta en el mismo cuadro de configuración.



El propósito de este artículo no es ser una guía paso a paso del proceso. Para eso, ya Tinkercad cuenta con excelentes tutoriales para usuarios principiantes explicando los detalles de la interfaz.

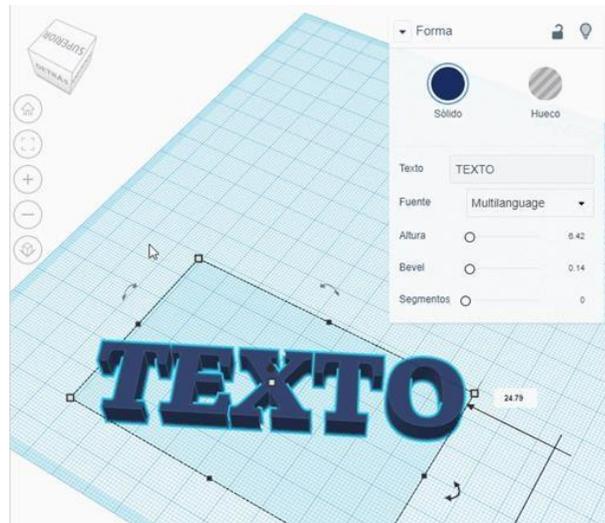
Cómo información importante adicional: con el botón derecho del ratón se puede cambiar el ángulo de la vista sin movimiento transversal.



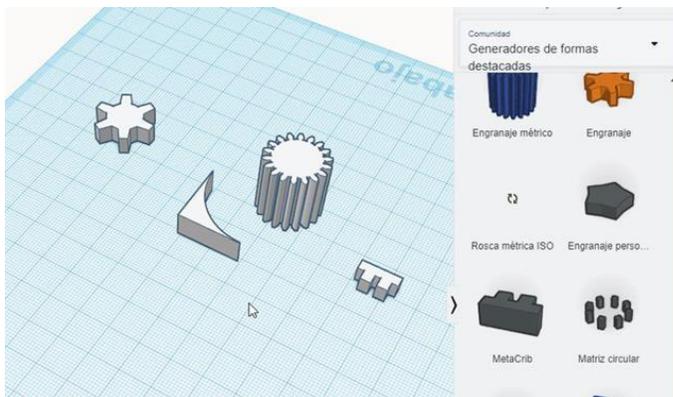
Con el botón del centro es posible realizar un movimiento transversal sin cambiar el ángulo de la vista.

Más que modelos básicos

Tinkercad no solo permite crear modelos básicos y figuras a partir de estos. También es posible crear textos y editarlos al igual que las demás figuras.

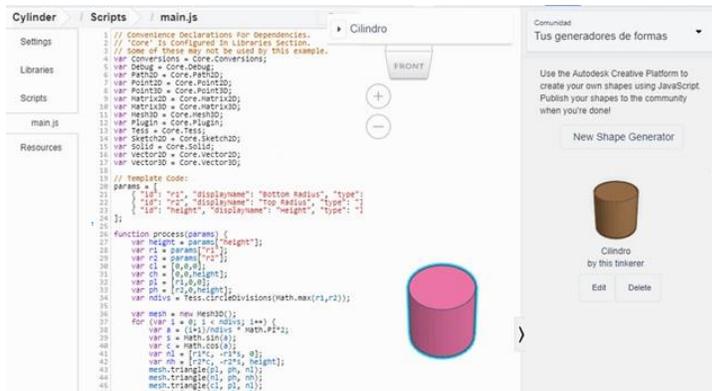


Además, existe una gran colección (especialmente de modelos diseñados por la comunidad de usuarios) de formas avanzadas útiles como tuercas, bloques, engranajes, resortes, matrices, rejillas y mucho mas. Todas están disponibles para ser utilizadas y modificadas por cualquier usuario.



Diseño avanzado de modelos

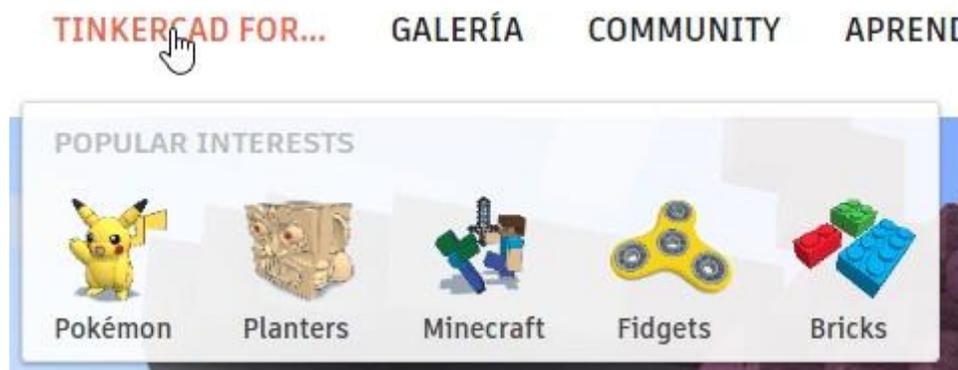
Tinkercad, si bien no está dirigido para usuarios avanzados, permite personalizar figuras a aquellos usuarios con conocimientos en JavaScript. Para esto, es necesario ingresar al generador de figuras y agregar el o los modelos que quieres editar de forma avanzada y al lado izquierdo aparecerá el código correspondiente a la figura para que trabajes directamente sobre él.



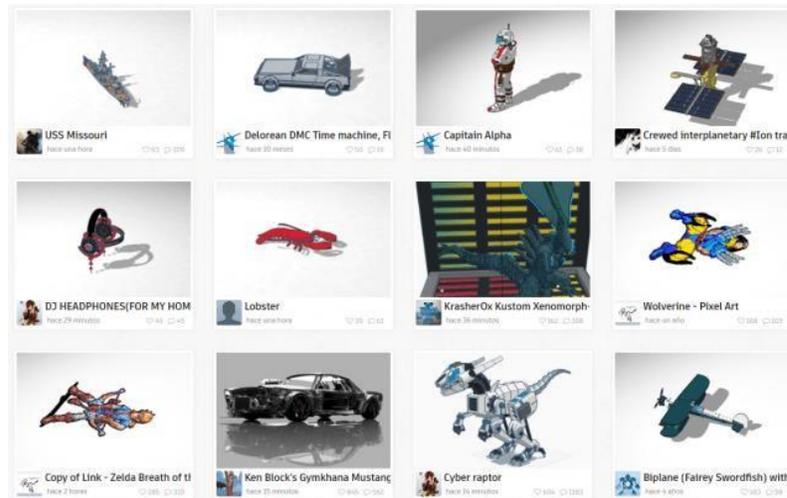
Recuerda guardar los cambios antes de volver a la sección anterior para poder acceder a las figuras desde la interfaz principal.

Otros usos específicos

Tinkercad es especialmente útil para diseñar objetos de comunidades como Minecraft o Pokémon. También se puede utilizar para el diseño de legos y fidgets.



Realmente las posibilidades de diseño con Tinkercad. Su uso no está limitado a simples figuras básicas. Si bien puede ser utilizado por usuarios con conocimientos limitados en diseño de modelos 3D, estos pueden llegar a desarrollar modelos muy complejos de gran calidad. Otro punto a favor de Tinkercad, es que se pueden exportar los modelos diseñados en la aplicación a formatos en 3D como obj y stl y formatos 2D como svg. Esto es muy útil para aquellos que quieren crear modelos para posteriormente imprimirlos en tres dimensiones ya que STL es un formato compatible con la generalidad de impresoras 3D actuales.



Si estás interesado en dar los primeros pasos en el mundo del diseño en tres dimensiones, no está demás que des un vistazo a esta herramienta gratuita. Cuando tengas más experiencia podrías migrar a otros programas gratuitos más avanzados como Blender. Recuerda que para aprender a usarlo con más detalle, existe una gran variedad de tutoriales, muchos disponibles en español, para que aprendas paso a paso sobre el uso de cada herramienta y función de Tinkercad.

Rodríguez, E. (01 de febrero de 2018). Tinkercad: la aplicación gratuita en línea para crear modelos 3D. *Robustiana* <https://robustiana.com/373-tinkercad-aplicacion-gratuita-en-linea-modelos-3d>



Ventajas

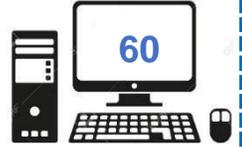
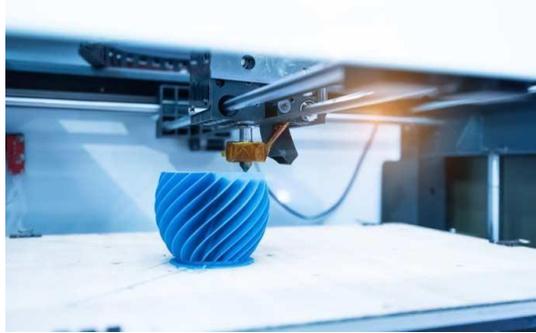
- ✓ Es una sencilla aplicación en línea de diseño e impresión 3D que todos pueden usar. Diseñadores, aficionados, educadores y niños utilizan.
- ✓ Para crear juguetes, prototipos, decoración del hogar, modelos de minecraft o joyas: las posibilidades son verdaderamente infinitas.
- ✓ No es necesario descargar TinkerCAD. Solo tienes que acceder a la web, registrarte y este se ejecuta directamente en el navegador de una forma muy sencilla. Es por ello que casi todo el mundo puede utilizarlo.



Producto de Autodesk

El hecho de que TinkerCAD esté desarrollado por Autodesk es sinónimo de una herramienta de calidad. Además, es totalmente gratuito y puedes acceder a él registrándote en la web www.tinkercad.com

Para principiantes Se trata de una herramienta muy popular debido a sus características. Además, es intuitiva, sencilla y muy fácil de usar, por lo que es genial para principiantes. Tanto que se trata de un programa muy utilizado en la enseñanza para tratar temas como el diseño en 3D, la electrónica o los bloques de código.



Completo

No debes confundir la su sencillez a la hora de utilizarlo con sencillez de herramienta, puesto que TinkerCAD es una herramienta muy completa. Con ella puedes crear, diseñar, programar, simular, montar, diseñar mediante código...

Versión en español

Aunque en este mundillo resulta muy, pero que muy, recomendable saber inglés, con este programa de 3D no será necesario. TinkerCAD tiene una versión completamente en español para que puedas aprender y crear con el programa sin ningún problema.

Soporte y tutoriales

Puedes contactar con el soporte de la herramienta siempre y cuando lo necesites. Además, existen en Internet muchos tutoriales de TinkerCAD, algunos incluso ofrecidos por ellos mismos, como puede ser el "Curso de impresión 3D para principiantes: Manos a la obra" de Udemy.

Cervera, I. (20 de noviembre de 2018). Porque deberías usar TinkerCAD para imprimir en 3D. *Geekno*. <https://www.geekno.com/por-que-deberias-usar-tinkercad-para-imprimir-en-3d.html>



Bloque IV

DIDACTICA

Herramientas para Diferenciar el Aprendizaje



Foto recuperada de: https://www.freepik.es/vector-premium/trabajo-equipo-planificacion-empresarial-reunion-personas-pequenas-dibujos-animados-intercambio-ideas-estrategia-agenda-blanco_7647018.htm



Qué es

Prezi es un programa de presentaciones para explorar y compartir ideas sobre un documento virtual basado en la informática en nube (software como servicio).¹ La aplicación se distingue por su interfaz gráfica con zoom, que permite a los usuarios disponer de una visión más acercada o alejada de la zona de presentación, en un espacio 2.5D.¹

El programa se utiliza como plataforma puente entre la información lineal y la no lineal, y como una herramienta de presentación para el intercambio de ideas, ya sea de forma libre o estructurada. El texto, las imágenes, los vídeos y otros medios se colocan sobre el lienzo, y se pueden agrupar en marcos.¹ Después, los usuarios designan el tamaño relativo, la posición entre todos los objetos de la presentación y cómo se desplazarán, creando un mapa mental. Para las presentaciones lineales, los usuarios pueden construir una ruta de navegación prescrita.¹

Las presentaciones finales se pueden mostrar en una ventana del navegador web o ser descargadas. Prezi utiliza un modelo freemium; cualquier usuario puede utilizarlo gratis si se registra, pero quienes pagan tienen derecho a funciones como trabajar sin conexión o usar herramientas de edición de imagen dentro de la aplicación. Existen licencias especiales para estudiantes y educadores.¹ Hay más de 50 millones de usuarios registrados, según datos de la compañía.

Como Usarlo

Los usuarios de Prezi deben registrarse en el sitio web antes de trabajar con la plataforma. El editor sigue un modelo freemium que permite trabajar gratis si se está conectado a internet, pero existen modalidades de pago con ventajas como ocultar los trabajos, editarlos sin conexión y una mayor capacidad de almacenamiento en nube.⁴
5 Prezi está desarrollado con Adobe Flash, Adobe Air y construido con framework Django.



Todas las cuentas gratuitas son públicas y cualquiera puede ver los contenidos que hay en ellas, algo evitable con la opción de pago.⁴

Entre sus características principales, permite organizar la información de forma esquemática y exponerla con libertad, sin seguir la secuencia de diapositivas. Se puede navegar por la presentación (un frame en 2.5D) desde la vista general, ampliándola o reduciéndola gracias a su interfaz gráfica con zoom.⁴ ⁵ En función de la narrativa pueden implementarse efectos visuales, videos o cualquier otro contenido.⁵ Cualquiera de las versiones de Prezi dispone de plantillas que permiten al usuario ahorrar tiempo a la hora de desarrollar la presentación, incluyendo un tutorial de uso.

Algunos usuarios han criticado que la interfaz de zoom de Prezi puede producir una estimulación visual excesiva.⁵ Para solucionar ese inconveniente, la empresa ofrece manuales con recomendaciones de uso.

Como instalar Prezi

Aquí los pasos para descargar e instalar Prezi en tu ordenador.

1) Lo primero es descargar la versión de Prezi desktop para tu ordenador. Existen 2 versiones, para Windows y para MAC.

Versión Windows: Es necesario identificarse para ver los enlaces

Versión MAC: Es necesario identificarse para ver los enlaces

2) El siguiente paso es instalar el archivo que hemos descargado. Es una instalación típica, así que no tendrás ningún problema.

3) Luego tendrás que registrarte en Prezi, para ello, puedes empezar con unalicencia Public (gratis) para iniciar con el demo. Luego de los 30 días, tendrás que adquirir una licencia PRO para seguir utilizando Prezi, o de lo contrario, podrás utilizar siempre gratis Prezi Online sin necesidad de instalar el Crack.

Clic aquí para registrarte: Es necesario identificarse para ver los enlaces



Y bueno, eso fue todo, espero que les haya servido, de lo contrario, sólo déjame un comentario que con gusto te ayudo.

Ventajas

- ✓ Es una forma más dinámica y más didáctica de crear presentaciones ya sea en
- ✓ línea o cuando no se cuenta con una conexión a Internet.
- ✓ No es necesario tener instalado el programa en la computadora ya que se pueden crear presentaciones en la red.
- ✓ ES Gratuito.

Desventajas.

- ✗ Es un programa un poco complicado de entender al principio por las múltiples funciones que este nos brinda.
- ✗ Es un programa que para crear las presentaciones es necesario el uso de Internet.

Chávez, L. (21 de octubre de 2016) Prezi, características, instalación, ventajas y desventajas. *Lupita Chávez*. <https://lupitachave.wordpress.com/2016/10/21/prezi-caracteristicas-instalacion-ventajas-y-desventajas/>



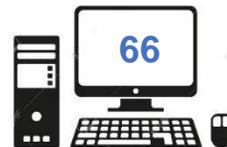
Bloque V

DIAGNÓSTICO A

Herramientas para Evaluar



Foto recuperada de: https://www.freepik.com/premium-vector/list-girl-holds-red-pencil-notes-completed-tasks-time-time-management-concept-illustration_9173969.htm



<https://www.cyberseguridad.net/cybertruco-descargar-excel-con-resultados-de-microsoft-forms-cuando-el-metodo-normal-no-funciona>

Qué es

Google Forms o Formularios de Google es una de las herramientas de Gsuite (Ahora conocido como Google Workspace), la cual nos ayuda a crear formularios.

En principio pensaríamos que es simplemente una herramienta para hacer encuestas, pero la verdad es que puede llegar a ser extremadamente útil

Para que sirve Google Forms

Google Forms nos puede servir en muchos casos que necesitemos ingreso de información

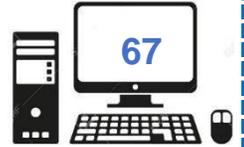
Aquí algunos ejemplos donde nos puede ser útil esta herramienta

- Hacer encuestas
- Crear registros para un evento
- Hacer reservas para un evento o para algún servicio
- Hacer exámenes o cuestionarios
- Hacer exámenes que se califiquen automáticamente
- Crear formularios de ingreso de ventas o de costos
- Crear formularios para ingresar cualquier tipo de información a una base de datos de Google Sheets.

Opciones adicionales o valor agregado

Además del ingreso de datos, Forms nos da muchas opciones que nos pueden generar eficiencia y efectividad en nuestros procesos. Entre otras opciones que tenemos con Forms

- Incluir imágenes o video en nuestros formularios
- Dar un estilo personalizado al formulario
- Insertar el formulario en nuestra página web



- poder compartir el formulario al correo y hasta permitir que el usuario diligencie desde su correo
- Estadísticas de respuesta
- Correos de notificación al usuario y al administrador una vez se diligencia el formulario
- Enviar formularios prellenados
- Crear formularios con secciones donde pueda ir viendo el progreso
- Tener validaciones de datos
- Compartir el formulario de manera colaborativa con varios administradores
- Puedo hacer formularios que se puedan llenar una sola vez, o varias veces

Como Usarlo

Como la mayoría de herramientas de Google, Google Forms es gratis. Lo único que necesitamos es tener una cuenta de Google, es decir haber abierto un correo de Gmail.

Así mismo, necesitamos un navegador, ya que es un aplicativo en la nube

A Google Forms accedemos desde la siguiente URL

forms.google.com

Como crear un formulario

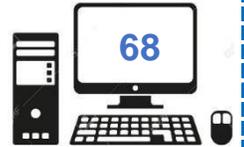
Podemos crear nuevos formularios de varias maneras

- Crearlo desde forms.google.com
- Crearlo desde nuestro Google Drive
- Crearlo con la url [form.new](https://forms.new) o forms.new

Tipos de Pregunta

Una vez dentro de Google Forms podemos popular nuestro formulario con diferente tipo de preguntas. Entre otras podemos incluir:

- Respuesta breve



- Respuesta larga
- Selección múltiple
- Opciones
- Desplegable
- Escala
- Fecha

Publicar un formulario

Una vez hemos terminado nuestro formulario, Forms nos da una URL con la cual podemos compartir el formulario a través de nuestra página, de correo electrónico, de redes sociales o como queramos

Almacenar Respuestas

Todas las respuestas que van ingresando los usuarios van quedando almacenadas y puedo acceder o a las respuestas individuales o ver un estadístico total o porpregunta

Adicionalmente puedo conectar mi formulario con una hoja de cálculo de Google Sheets para después usar esa información de otras maneras

Ventajas

A continuación, algunas de las ventajas de usar Google Forms.

- ✓ Múltiples usuarios pueden crear respuestas al mismo tiempo
- ✓ Fácil acceder desde el celular
- ✓ No se necesita ninguna aplicación para ingresar los datos

Guzman, J. (26 de noviembre de 2020). Qué es Google Forms y para qué sirve. *JuanS Guzman*. <https://juansguzman.com/que-es-google-forms-y-para-que-sirve/>



Qué es

Kahoot! es el nombre que recibe este servicio web de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking.



Cualquier persona puede crear un tablero de juego, aquí llamado "un Kahoot!" de modo que, si quieres, puedes crear un test sobre los tipos de triángulos, los distintos cuerpos celestes o sobre las normas de circulación. No hay limitaciones siempre y cuando se encuadre en uno de los cuatro tipos de aplicaciones disponibles hoy en día.

Kahoot

Una vez creado un Kahoot, otras personas, los jugadores deben unirse a él introduciendo un código PIN en la aplicación para móvil. De este modo, el móvil se convierte en un control remoto con el cual pueden responder a las preguntas fácilmente, mientras que en la pantalla se muestra la pregunta y quién va



ganando.



Kahoot

Para saber a qué respuesta corresponde cada botón debes mirar la pantalla principal

Al acabar la partida, es decir, cuando se han completado todas las preguntas, un podio premia a aquellos que han conseguido la mayor puntuación. El profesor puede a su vez exportar los datos de los concursantes como archivo Excel.

Podio



Para qué sirve

Kahoot! ha sido diseñado con fines educativos en mente, aunque podría perfectamente ser usado simplemente por entretenimiento. La idea es la misma que hemos oído hablar tantas veces: aprender divirtiéndote.

Es sin embargo más una herramienta de refuerzo, pues la naturaleza de las preguntas son demasiado cortas como para entrar en demasiado detalle. Aquí lo bueno es que el profesor -o aquel que está controlando la partida- puede controlar con precisión cuándo se pasa a la siguiente pregunta, de modo que puede hacer pausas para añadir las explicaciones necesarias.

Cómo funciona



Usar Kahoot! requiere de dos partes muy diferenciadas. Por una parte está la de preparación del test, que generalmente recaerá en el profesor. Para hacerlo necesita crear una cuenta en Kahoot! en este enlace, un proceso rápido que apenas lleva un minuto.

Jan 2 1999

Pick a username (required)

Ivan12345679

Have you played Kahoot! before? (optional)

Yes No

Join Kahoot!

By signing up you agree to our [terms](#), [privacy policy](#) & [children's privacy policy](#).

Cuenta

Después ya puedes crear tu primer Kahoot! que, como veíamos antes, puede ser de cuatro tipos. Crear un Kahoot! es un proceso sencillo en el que simplemente debes seguir las instrucciones. Por ejemplo, para crear un nuevo test simplemente debes indicar el título del mismo, su idioma y, si quieres, añadir una imagen adicional sobre el mismo.

Title (required): Tests de redes sociales

Description (required): Un test para saber quién sabe más de redes sociales

Cover image (optional): Add image Upload image or drag & drop image

Visible to (optional): Everyone Language: Español Audience (required): Training

Credit resources (optional):

Intro video (optional): <https://www.youtube.com/watch?v=xvNR45R3u08>



Redes

Añadir las preguntas en sí es también fácil. Pulsa en Add question, escribe un título para la pregunta y las cuatro opciones disponibles. No te olvides de marcar la casilla al lado de las respuestas que son correctas, que pueden ser varias. Cuando lo tengas, pulsa Next.

Question (required)
Cuál era el límite de caracteres de Twitter en 2014

Time limit: 20 sec
Award points: YES

Media
Add Image Upload Image Add Video
or drag & drop image

Answer 1 (required): 240
Answer 2 (required): 280
Answer 3: 140
Answer 4: 180

Twitter2

Repite el proceso para añadir más preguntas y cuando estés satisfecho pulsa Save para guardar tu Kahoot! Siempre lo podrás editar más adelante, si cambias de opinión y quieres incluir más preguntas o cambiar las que ya has añadido.

K! Finished

Saved and published!

'Tests de redes sociales'

2 questions



Edit it



Preview it



Play it



Share it

Saved



Cómo jugar a un Kahoot!

Antes de nada, el profesor o moderador debe abrir el Kahoot! en un ordenador. Es simplemente una página web a la que se accede mediante un enlace. Si has creado el Kahoot! tu mismo, simplemente puedes ir a tu lista de Kahoot! creados y tocar en Play it.

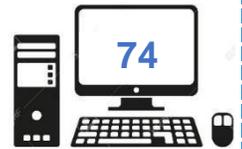


Kahoot Inicio De Juego

El profesor o moderador, aquel que ha abierto la página web del Kahoot! es el encargado de configurar las reglas y el tipo de juego. Lo primordial es elegir si será una competición clásica de todos contra todos o por equipos. Tocando en Game options puedes ajustar otras opciones como si las preguntas se barajarán automáticamente o si habrá podio.

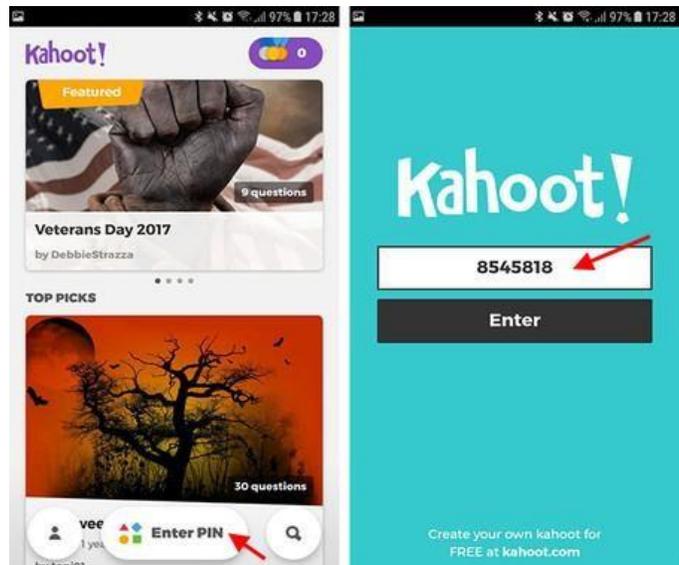
Cuando hayas elegido el modo de juego se generará el código PIN del juego, que se muestra en grande en la parte superior de la pantalla. Ahora es cuando los jugadores pueden unirse al juego desde otro ordenador, visitando Kahoot.it, con la aplicación móvil para Android o para iPhone y iPad.





Código Pin

En la aplicación, pulsa Enter PIN y escribe las cifras del código PIN del Kahoot! en curso. Pulsa Enter y lo único que te queda para unirse a la partida es elegir qué apodo deseas usar, que será como te vean el resto de jugadores.



Enterpin

El moderador puede elegir cuándo empieza la partida, que necesitará por lo menos a un participante. Cuando lo vea oportuno, con tocar Start empezará la primera pregunta. En la pantalla se muestran las cuatro respuestas y a qué color y símbolo se corresponden, de modo que cada participante puede responder de forma privada.



Fundador

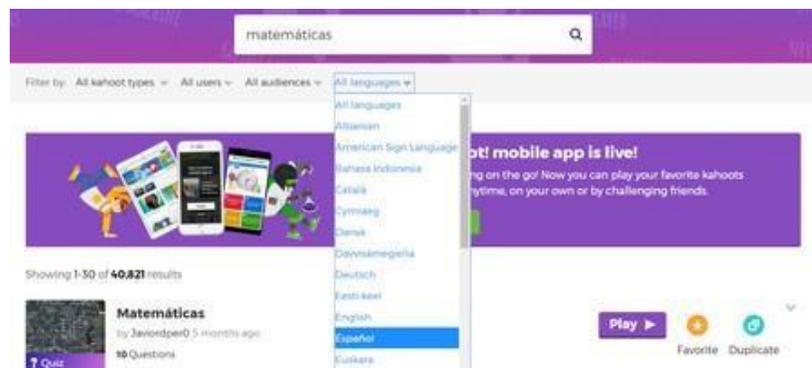
Nada más responder ya sabes si lo has hecho correctamente, en cuyo caso ganas puntos, que se incrementan si estás en racha. Al acabar la partida se muestra el podio -si estaba activado- de modo que se recompensa a quienes han respondido correctamente el mayor número de veces.

Cómo encontrar Kahoots en español ya hechos



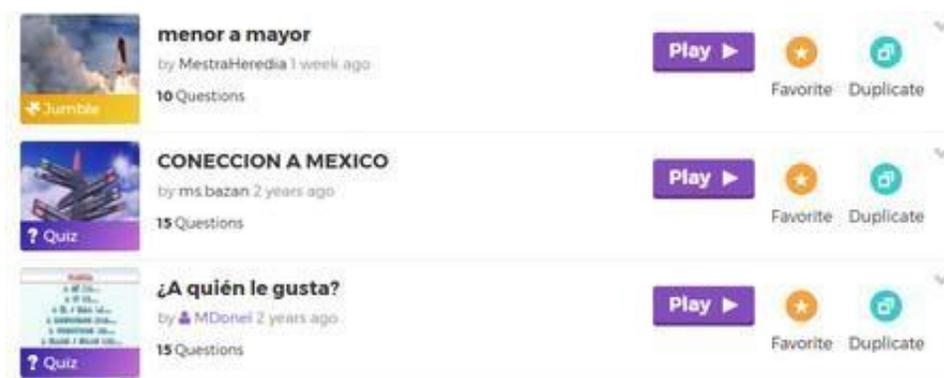
Como comentábamos antes, una de las ventajas de Kahoot! es que cualquier persona puede crear contenido y compartirlo con una comunidad de usuarios que crece cada día. En la página web encontrarás un apartado para buscar Kahoot! ya hechos y listos para usar en la sección Find Kahoot!, en este enlace.

Muchos de los Kahoots están disponibles en inglés pero no faltan aquellos en español. Al hacer una búsqueda puedes filtrar el idioma para que solo te aparezcan aquellos en español. Por ejemplo, puedes escribir "matemáticas" en el recuadro de búsqueda y después filtrar para que solo sean resultados en español, usando el menú desplegable All languages hasta encontrar español.



Mates

Los Kahoots ya hechos los puedes jugar tal cual, pulsando el botón Play, o clonarlos para poder modificarlos a tu gusto. Para esto último, pulsa Duplicate, que creará una copia de este Kahoot en tu cuenta, que puedes editar libremente.



Play



En este momento, Kahoot! cuenta con más de 500.000 Kahoots en español, que se dice pronto. No todos son de calidad -hay muchas pruebas y experimentos de usuarios- pero sin duda que con un poco de paciencia y la búsqueda correcta encontrarás buen contenido listo para usar.

Ramirez, I. (07 de septiembre de 2018). Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona. *Xakata Basics*. <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

SOCRATIVE



<http://nilufar.net/wp/en/socrative-o%CA%BBquvchilar-bilimini-baholash-xizmati/>

Qué es

Socrative es un sistema de respuesta inteligente con el que el profesor puede lanzar preguntas, quizzes, juegos, a los que los alumnos pueden responder en tiempo real desde sus dispositivos, ya que funciona desde un móvil, desde una tableta, desde un PC, un portátil... Los profesores fomentan la participación en sus aulas, con una serie de ejercicios y juegos educativos.

Socrative, evaluar tareas a través de cuestionarios en tiempo real

Algunas de las características de Socrative son:

- Permite editar cuestionarios ya preparados y adaptarlos. Hay un amplio banco de recursos ya recogidos, como éste
- Los resultados se visualizan en el momento
- Se pueden visualizar las respuestas generándose un informe con las calificaciones en formato Excel, que se te envía por correo o se puede usar como hoja de cálculo que puede descargarse desde el correo o puede consultarse online como hoja de cálculo de Google: puedes utilizarla para obtener una calificación rápida.



- Se puede utilizar para sondear ideas previas, posteriores, hacer juegos o gimkanas...
- El alumnado también puede evaluar la actividad, en la llamada Exit Ticket.
- Disponible para IOS y Android, para móviles, tablets..

Aplicaciones didácticas de Socrative

Prácticamente las mismas que las de

Kahoot ***Para el profesorado:***

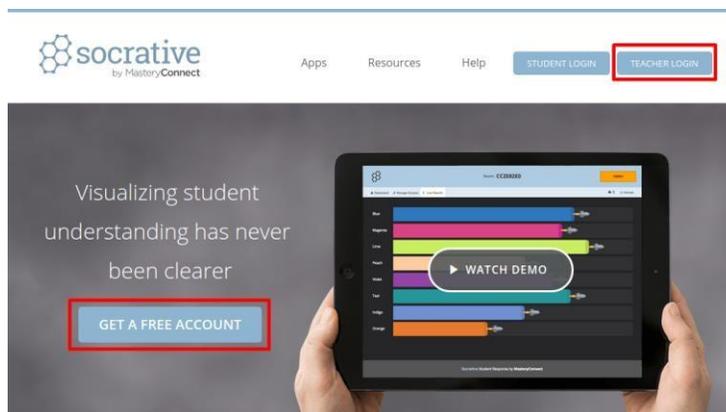
- Obtener una retroalimentación o feedback de los alumnos
- Recurso para trabajar en un entorno 1x1 con dispositivos móviles
- Creación de preguntas, quizzes, juegos
- Compartir contenido educativo
- Pedagogía activa
- Creación de un espacio de aprendizaje de confianza
- Fomento de la participación en clase
- Herramienta de evaluación instantánea: tipo test con opciones múltiples, preguntas de respuesta verdadero / falso, y respuestas cortas
- Informes de resultados como una hoja de cálculo de Google

Para el alumnado:

- Aprendizaje basado en el juego: gamificación
- Participar activamente en su aprendizaje
- Fomenta la creatividad
- Todos los participantes actúan a la vez
- Es realmente divertido y motivador
- Permite aprender nuevos conceptos, reforzar o evaluar lo ya estudiado

Como Usarlo

La aplicación por el momento sólo está en inglés, pero es muy sencilla e intuitiva. En <http://www.socrative.com/> se puede iniciar sesión como docente (teacher login), para crear actividades, o como estudiante (student login).



Si queremos entrar como docentes podemos o bien registrarnos desde el botón “Get a free account” o bien iniciar sesión directamente con una cuenta de Gmail o con la del Departamento (@educacion.navarra.es) en el botón “Teacher Login”.



PROFESOR

Dirección de e-mail

Password

REGISTRARSE

o

Sign in with Google

¿Olvidaste la contraseña? • Obtener una cuenta GRATIS

Al acceder por primera vez a Socrative es posible que nos informen de que debemos completar nuestro perfil para que no nos limiten el acceso a la aplicación.



Time to complete your profile.

Your access to Socrative will be limited until you complete your profile. Thanks!

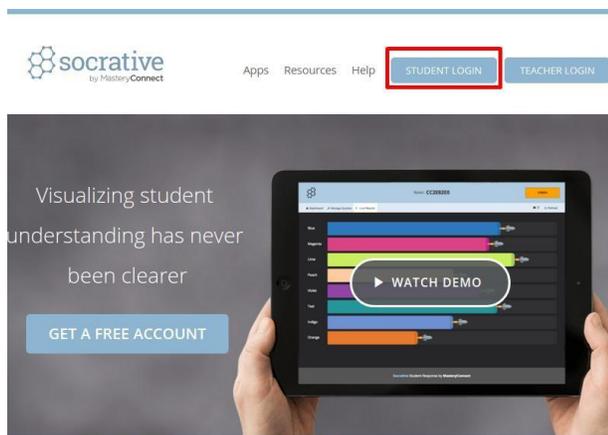
OK

Ya podemos generar nuestras actividades de respuesta inteligente. El código de la clase que debemos facilitar a nuestros estudiantes se muestra en la parte superior de la página.



En lugar de crear nuestras propias actividades tenemos opción de descargarnos alguna del Socrative Garden y utilizarla o adaptarla a nuestros intereses.

Por su parte, nuestros estudiantes accederán a la clase de Socrative a través del botón "Student login" de la página principal e introducirán el código de la clase en la pantalla que aparecerá para acceder a la misma.



ESTUDIANTE

Room Name

UNIRSE A LA CLASE

Videotutorial

Enlace al vídeo de Martín García Valle:
https://www.youtube.com/watch?v=jzm_LaIQoIU

Gomez, A. (13 de junio de 2016). Socrative, evaluar tareas a través de cuestionarios en tiempo real y una rápida agregación y visualización de resultados. *Blog del PNTE sobre noticias, experiencias y recursos TIC.*

<https://parapnte.educacion.navarra.es/2016/06/13/socrative-evaluar-tareas-a-traves-de-cuestionarios-en-tiempo-real-y-una-rapida-agregacion-y-visualizacion-de-resultados/>



Conclusiones

- ✓ La guía aportara beneficio a la enseñanza de la tecnología, información y comunicación con eficiencia en el manejo de las herramientas virtuales.
- ✓ La utilización de la Guía contribuye a que los estudiantes sean protagonistas y constructores de su aprendizaje, adquiriendo diversos conocimientos innovadores.
- ✓ La enseñanza tecnológica educativa está conformada por un conjunto de conocimientos científicos y pedagógicos asociados a todo.
- ✓ Se puede desarrollar diversas actividades donde los estudiantes pueden jugar aprendiendo, además el arte mediante un programa de dibujo, también pueden realizar infografías, cuadros comparativos, mapas conceptuales, graficas, historias cómicas etc.
- ✓ La guía presenta una seria de imágenes y procedimientos para facilitar el uso y aplicación de aspectos relevantes de la herramienta virtual, de tal manera que facilite los procesos de aprendizaje en el campo tecnológico.

Recomendaciones



- ✓ Los Docentes deben clasificar las herramientas digitales para el uso adecuado de las mismas en las diferentes actividades a utilizar en la enseñanza.
- ✓ Solicitar apoyo a instituciones y técnicos especialistas en temas de informática para tener una enseñanza Tecnológica adecuada.
- ✓ Antes de usar los recursos digitales y presentárselos a los estudiantes los docentes deben tener dominio de ellos.
- ✓ Concientizar a los niños y niñas a ser innovadores y aprovechar los recursos tecnológicos a su alcance.
- ✓ Reproducir la guía para los docentes de nuevo ingreso, para que puedan conocer las herramientas virtuales.

E-grafías



<https://parapnte.educacion.navarra.es/2016/06/22/aplicaciones-didacticas-y- funcionamiento-de-google-keep/>

<https://www.ecured.cu/CamScanner#Fuentes.>

<https://parapnte.educacion.navarra.es/2017/02/02/padlet-trabajo-colaborativo/>

<http://jpmcac.blogspot.com/2018/09/voki.html>

https://www.palbin.com/es/blog/p858-canva-una-herramienta-de-diseno-webgratuita.html? cf_chl_jschl_tk =ba56824929bfe5e6c04e682e30ae23294f5765f6-1614295679-0-AbTdLuAhxBilAzhx1y2vw_Tp2XXYijzR9obw_w05OZVUCXb4KlIsF_6GHaZ-dHY94Cj_xAQDGMfelEmbJ3hDRaACyQ32aMPRzbLt12sBRx4uhqr-6RKqYoJVPYWJ923OFyv_ktrSN_DvmjgkI0Yr1D_FPGJNhUPH363nysD6zQa4wOpmAAyUsgFIDTsawlsP15L9ihild2D6mVRV4_Cywc9A7F5KBz6i5KNxIUyGyq2zbHkrprq_gj_8BlNr-4CsNWPCxHZtGXixQgNNm7Qlneo2XIReESeZhNQYywgYr- 8UAsYrfbie7LC5xtz4MYCI_zlffaGSgP2Q_ma-sAsTRN9bOJNPHbtDdptPu9Wjov_akN57ew1dIUdSRZcQOL44Kt50FjmhQLHAc92pNPa-Yt5yot9nEnUCIm9kDo-H0RzucCgrDDAEpqT7rBQAxJfLvFmbTV46AcCecEDUPX_Y

https://idea.itesm.mx/wp-content/uploads/2017/11/Tutorial_Powtoon.pdf

<https://bancosdeimagenes.com/adobe-spark/>

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:5JkcWudz7LsJ:elarningm_asters.galileo.edu/2017/02/23/infografias-online/+&cd=18&hl=es&ct=clnk&gl=gt

<https://piktochart.com/blog/guia-de-piktochart-para-estudiantes/>

<https://justificaturespuesta.com/genial-ly-presentaciones-interactivas/>

<https://robustiana.com/373-tinkercad-aplicacion-gratuita-en-linea-modelos-3d>

<https://lupitachave.wordpress.com/2016/10/21/prezi-caracteristicas-instalacion-ventajas-y-desventajas/>



4.3 Sistematización de la Experiencia

Debido a la pandemia covid-19 que cambio por completo todos los paradigmas se siguieron los pasos tal y como lo estipula el manual de EPS 2019 se trabajó cada uno de los pasos correspondientes con la nueva modalidad de manera virtual, cumpliendo con los requisitos que solicita el pensum de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa. Con la ejecución de los siguientes capítulos:

Capítulo I Diagnostico

Capitulo II Fundamentación Teórica

Capitulo III Plan de Acción o de la Intervención (proyecto)

Capitulo IV Ejecución y Sistematización de la Intervención

Capítulo V El voluntariado

Capítulo VI Evaluación del Proceso

En el mes de julio de 2020, inicie los pasos correspondientes que se estipulan en el manual 2019, a las 8 a.m. se había acordado una reunión con la supervisora educativa Karla Martínez con el propósito de solicitar apoyo como epesista y que me pudiera asignar una institución educativa para poder ejecutar mi proyecto con el propósito de realizar cada una de las etapas correspondientes del EPS. A los dos días siguientes fui a presentarme con la Directora Valeryn Amores en la Escuela Oficial Urbana para Varones donde me asigno la supervisora para que pudiera ejecutar mi proyecto.

Luego de exponer un poco de mi función dentro de la institución y mencionar el proyecto que tenía previsto realizar la Directora antes mencionada muy amable me brindó su apoyo y se puso a la orden para poder dar inicio al proyecto.

La siguiente semana tuve una reunión en la institución educativa donde la directora me recibió con entusiasmo para darme la bienvenida, me presento con el personal docente y administrativo respetando las restricciones asimismo teniendo los protocolos de seguridad.

Al siguiente día tuve la dicha de poder conocer las instalaciones de la escuela donde estuvo presente la directora la cual se encargó de acompañarme dándome un recorrido para poder detectar algunas carencias por medio de la observación y así dar inicio al Ejercicio Profesional Supervisado EPS.

Con la finalidad de conocer las carencias que necesitan una solución inmediata, entable una conversación muy amena con algunos docentes y directora para conocer las deficiencias de la institución, es así como empecé a formular y recabar información anotando cada uno de los datos que me brindaban para poder determinar en el proyecto que dé solución a la problemática presentada en el diagnóstico.

Fue muy positiva la actitud de la directora en cuanto a recibir dicho proyecto, porque reconoce la falta de conocimiento por parte del personal docente del uso de las herramientas virtuales para impartir clases en la nueva modalidad educativa y que hoy es fundamental para aplicarlas durante el ciclo escolar.

En la etapa de la fundamentación teórica se destacaron dos puntos importantes los elementos teóricos y fundamentos legales citando fuentes confiables y actualizadas que serán la base para obtener el conocimiento que formara parte de la elaboración del proyecto que de la solución a la problemática encontrada a través de la carencia en la etapa del diagnóstico.

Como toda actividad debe realizarse un plan en el cual debe tener actividades programadas y planificadas para ejecutarse respetando los tiempos establecidos.

Como producto del plan se llevó a cabo la elaboración de la guía de Herramientas Virtuales enfocada en el Nuevo Modelo Educativo dirigida a los docentes de la Escuela Oficial Urbana para Varones en la cual se brindan los conceptos y pasos para la utilización y aplicación de dichas herramientas que forman parte de los nuevos retos que trae la nueva normalidad.

Como parte de la responsabilidad social que tiene la Facultad de Humanidades se proyecta un Voluntariado el cual consiste en la reforestación de un área con la siembra de 250 árboles, y la concientización a través de una capacitación a los representantes de la comunidad para la protección y conservación de los recursos.

Como todo proceso es indispensable evaluar cada etapa para tener los parámetros de objetividad en cuanto a lo alcanzado en el planteamiento de los objetivos planificados.

La experiencia resulta positiva en el aspecto personal, profesional, económico y cultural, por tal motivo es de agradecer a mi alma mater Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Humanidades, Sede Patulul Suchitepéquez.

4.3.1 Actores:

La epesista es el principal actor en esta experiencia ya que fue quien procedió a la elaboración de la Guía de Herramientas Virtuales Enfocada para el Nuevo Modelo Educativo de la Escuela Oficial Urbana para Varones.

4.3.2 Acciones:

Se llevó a cabo en terminar todo este proceso del EPS juntamente en la entrega del producto a la directora de la institución educativa durante 12 meses uno de los limitantes fueron las restricciones derivadas de la pandemia covid-19.

4.3.3 Resultados:

Se cumplió al proporcional al personal docente con una guía de herramientas virtuales que beneficiara a la comunidad educativa.

4.3.4 Implicaciones:

Dentro de las dificultades encontradas para la realización del proyecto una de las principales dificultades fué, las restricciones de la pandemia covid-19 que ha afectado social y cultural al país, por lo tanto, el tiempo se fue alargando, pero se logró el objetivo en la entrega del proyecto de la guía de herramientas virtuales.

4.3.5 Lecciones aprendidas:

El proceso del Ejercicio Profesional Supervisado ha sido de mucha importancia durante mi formación como profesional ya que me impulso a ser una mejor persona para realizar la guía que será de utilidad para los docentes y que las generaciones venideras podrán enriquecer sus conocimientos de manera creativa, pero sobretodo innovador.



**Capítulo V:
El Voluntariado**

**Plan de sostenibilidad
Proyecto de Reforestación
Unidad San Carlos de Guatemala.
Facultad de Humanidades
Comisión de Medio Ambiente y Atención Permanente**

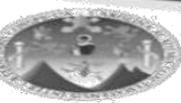
Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa



INFORME DE REFORESTACIÓN

La Gomera, Escuintla Finca San Rafael

SEDE: PATULUL, SUCHITEPÉQUEZ – SEPTIEMBRE 2020



Capítulo V: El Voluntariado

5.1 Plan de sostenibilidad
Proyecto de Reforestación
Unidad San Carlos de Guatemala.
Facultad de Humanidades
Comisión de Medio Ambiente y Atención Permanente

Licenciatura En Pedagogía Y Administración Educativa



INFORME DE REFORESTACIÓN

La Gomera, Escuintla Finca San Rafael

SEDE: PATULUL, SUCHITEPÉQUEZ – SEPTIEMBRE 2020

Informe voluntariado de los estudiantes de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa con el proyecto de reforestación en la Gomera Departamento de Escuintla comunidad San Rafael

No.	Nombre	DPI	No. De Carné
1	Jhenifer Stephani Marroquín Barrera	1926607130101	201714729
2	Ingrid Elizabeth Gomero Pineda	1878764360503	201714712
3	Angie Gisselle Pérez Soto	3161403170503	201710909
4	Ana Magali Baeza Pac	2446294040503	201714739
5	María Fernanda Rojas Reyes	3158731910503	201714734
6	Christopher Rafael Rodríguez Galicia	2616788250501	201715647
7	Claudia Amarilis Santa Luce Najera	1924961900503	201326489
8	Jackely Asbell Díaz Uribio	2198089100503	200273543

INDICE

Presentación	1
Objetivos	2
Justificación	3
Sistematización	4
Limitación y logros	
• Organización de las siembras	5
• Apoyo logístico	
• Cuidados del Material a plantar	6
• Acondicionamiento del terreno	
Geo referencia	7
Croquis de la Planificación	8
Diseño de plantación	
Tipos de árboles	9
Cantidad de árboles	10
Fecha de siembras	
Cronogramas	11
Plan de clase	14
Lista de cotejo	16
Reforestación	17
Importancia de reforestar	18
Beneficios que se obtienen al reforestar	19
Pasos para plantar un árbol	20
Evidencia de reforestación	21
Conclusiones	26
Recomendaciones	27

Carta de aval de OF-CMAAP-FAHUSAC	28
Carta de permiso Municipal Medio Ambiente	29
Carta de convenio Municipal	30
Finiquito	31
Carta de permiso Instituto IBD	32
Evidencias de clase pedagógica virtual	33

Presentación

Sabemos a ciencia cierta que la reforestación es un acto sumamente importante para contener la mitigación de diferentes problemáticas ambientales en la sociedad actual; por tal motivo, la Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala, comisión de Medio Ambiente y atención permanente, oficina de Medio Ambiente de La Municipalidad del municipio de La Gomera departamento de Escuintla, establecieron vínculo con el único objetivo de conservar la protección ambiental de nuestro país y porque no decirlo de todo nuestro planeta, la reforestación desde el punto de vista del grado de impacto potencial del voluntariado es buscar protección ambiental, puesto que no existe ningún tipo de interés económico en la siembra y distribución de las diferentes especies de árboles como lo fueron, matiliguete y Torreliana, ya que esta brindara servicios ambientales, por ende, se procede a la reforestación de una parte de la finca San Rafael, en el municipio de la Gomera departamento de Escuintla, brindado diferentes servicios y priorizando aquellas que trabajen con población destinatarias en situación de vulnerabilidad siendo uno de los más importantes, la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala tiene como fin primordial brindar un ambiente agradable y saludable a través de la reforestación de los diversos árboles, beneficiando a todos los vecinos de la finca San Rafael del municipio de La Gomera, Escuintla.

Objetivo general

Obtener los beneficios ambientales con la ejecución del voluntariado en reforestación en segunda calle de Colonia San Rafael, del municipio de La Gomera, Departamento de Escuintla, ya que la diversidad ecológica es importante para la producción de oxígeno en nuestro planeta, abastecer a los seres vivos que en él habitan, frenar las corrientes de aguas torrenciales en el suelo y reducir la erosión y sedimentación de los ríos.

Objetivos específicos

- ✓ Enumerar los beneficios que da al medio ambiente la práctica de la reforestación, contribuyendo en ello con la cantidad de 1500 árboles de Matilisguate (Tabebuia Rosea) y 500 árboles de Torrelliana (Corymbia torelliana, haciendo un total de 2,000 árboles, en la 2da. Calle de colonia San Rafael, del municipio de la Gomera, Escuintla.
- ✓ Informar los pasos a seguir para la siembra y mantenimiento de los árboles.
- ✓ Concientizar a la juventud acerca de la causa y efecto de la tala inmoderada de árboles.

Recursos

Humanos

- ✓ Coordinadora de Sede
- ✓ Docente del curso
- ✓ Asesores (EPS)
- ✓ Estudiantes epesistas
- ✓ Alcaldesa
- ✓ Vice – Alcalde
- ✓ Alcalde comunitario
- ✓ Jefe del Departamento de Áreas Protegidas y Medio Ambiente
- ✓ Delegado de Medio Ambiente
- ✓ Vecinos de la comunidad

Equipo

- ✓ Computadora
- ✓ Memoria usb
- ✓ Impresora
- ✓ Celular

Materiales

- ✓ Impresiones
- ✓ Lapiceros

JUSTIFICACIÓN

Los estudiantes de Facultad de Humanidades de La Universidad de San Carlos de Guatemala con sede de Patulul Suchitepéquez; presentan el proyecto de voluntariado, que se realiza a través de la necesidad que se da, hoy en día a nivel mundial, como lo es problemas ambientales que afecta la naturaleza que el mismo ser humano está destruyendo, por el cual se crea una conciencia solidaria y con un ambiente motivacional y así lograr recuperar nuestra belleza y riqueza natural que nos traslada vida. Hemos observado de lo mal que esta nuestro medio ambiente por tanta contaminación que le hemos provocado y nos enfocamos en reforestar áreas totalmente abandonadas, que se identifican con el nombre científico de: Matilsguate también conocido como, Tabebuía Rosea y el siguiente con el nombre de Torrelliana conocido como: Corymbia torrelliana, con la cantidad de 250 árboles por cada integrante del grupo haciendo un total de 2,000 árboles y que pueden generar oxígeno a todo ser viviente, en nuestra tierra y vemos que uno de los principales problemas de la reforestación es la tala de árboles que ha provocado el mismo hombre, causándonos sequía, calentamiento global y falta de oxígeno; ya que nuestros bosques juegan un papel importante y dan vida al planeta tierra, y como bien sabemos que nuestros bosques podríamos mencionar que es un regalo patrimonial que nuestra madre naturaleza nos está regalando, siendo parte del ecosistema más valiosos de nuestra tierra y nos da aproximadamente un sesenta por ciento, de la biodiversidad de nuestra tierra :del cual obtenemos una múltiple cantidad de bienes y servicios indispensables para poder sobrevivir como alimentos: vegetales, animales, maderas y otros, productos que la misma naturaleza nos obsequia. Por tal motivo los estudiantes Epesista de la Licenciatura en Administración Educativa con sede Patulul Suchitepéquez, han analizado la necesidad que se encuentra en reforestar el área de la finca San Rafael del municipio de la Gomera, departamento de Escuintla. Y así preparar un mejor futuro para las nuevas generaciones donde puedan disfrutar de lo valioso que es, que nuestros arboles nos dan oxígeno y convertirlo en una ayuda mutua, aplicando un decir de nosotros, ellos hacia nosotros y nosotros hacia ellos, para poder lograr el desarrollo y rescate de una región a través de la reforestación.

5.2 Sistematización

Limitaciones y Logros

La organización y negociación de las áreas de reforestación.

El proceso organización y negociación de las áreas de reforestación de constituye una de las grandes limitaciones en la población debido a que el 90% de las tierras del municipio son de propiedad privada un 8% es área de propiedad comunitaria mientras que un 2%, es área municipal la mayor parte es urbana. Ante dicha limitante, Los Epesista de la Universidad de San Carlos de Guatemala el representante encargado de proyectos ambientales Pablo Antonio Palma, para la primera fase de reforestación se gestiona con la propietaria Rosa Jurado un área contemplada de 100 mts de largo y 100 mts de ancho con una capacidad para poder sembrar 2,000 árboles, Como Estudiantes Epesistas nos comprometimos a limpiar el terreno y ahoyarlo dándole mejoramiento con el compromiso de cuidarlos sin objetivos de deforestación. Mientras que el gestor municipal Pablo Antonio Palma, se compromete en la aportación de los 2,000 árboles, mientras los epesistas de la Facultad de Humanidades asumen el compromiso de la capacitación, organización y logística.

Para la segunda fase de reforestación la Municipalidad a través de la oficina Municipal de Medio Ambiente y los epesistas dela Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala nos comprometimos en cuidar y limpiar el área durante el proceso de crecimiento de los árboles y poder realizar un proyecto sostenible apoyando a los vecinos aledaños de la Colonia San Rafael aportando dicha siembra para que ellos puedan vivir en un ambiente natural y saludable.

En la tercera fase de reforestación la Universidad de San Carlos de Guatemala el grupo de voluntariado epesistas de la Facultad de Humanidades, la Municipalidad a través de la oficina de Medio Ambiente municipal, y la gestor de proyectos Pablo Palma, se crean la primera carta de compromiso con la Oficina Municipal de Medio Ambiente que consistente en establecer mecanismos de respuesta ante los eventos de adaptación al cambio climático y sus efectos causados a la

población en general ante su alta vulnerabilidad de riego y a las amenazas socio naturales como: huracanes, inundaciones, incendios forestales, sismos, entre otros altos riesgos y factores subyacentes se inicia el proceso de capacitación Coordinados por Epesistas Universitarios para la búsqueda de estrategias que,

Propicien la reducción de desastres con acciones de prevención, mitigación y respuesta que les permita minimizar el alto costo de la destrucción que causan los desastres.

En la que dicha carta acuerda sembrar 2,000 árboles el cual consistente en mejorar y crear un ambiente de oxigenación para dicha colonia sembrando los árboles y crearles un ambiente diferente desde los más pequeños hasta los más grandes. Crear conciencia de lo importante que es reforestar en cada área de la colonia y la comunidad.

Organización de la Siembra

Para la organización de la entrega del proyecto está bajo responsabilidad del grupo de Epesista quienes a su vez coordinando con el gestor de proyectos ambientales de la Municipalidad Pablo Palma, la gestión del transporte y movilización de las plantas hacia la colonia San Rafael se realizó gracias al transporte brindado por la oficina Municipal de Medio Ambiente para realizar la reforestación, como grupo de Epesistas de la Facultad de Humanidades nos encargamos de la identificación de cada árbol el cual se debía sembrar por orden de especie.

Apoyo Logístico:

Garantizar que las comisiones funcionen de mejor manera posible y los resultados sean esperados esta responsabilidad les corresponde a los Especistas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Patulul Suchitepéquez.

Cuidados del Material a Plantar:

El coordinador de la oficina municipal de reforestación de cuerdo a los

conocimientos técnicos en el manejo de vivero realiza los últimos tratamientos técnicos para cada especie: disminuir riego, recorte de raíces esperar el temporal de lluvias, para así reducir riesgos de mortandad al encontrarse en el sitio de plantación, colocarlos bajo sombra, regarlos y protegerlas de vientos fuertes.

Acondicionamiento del Terreno:

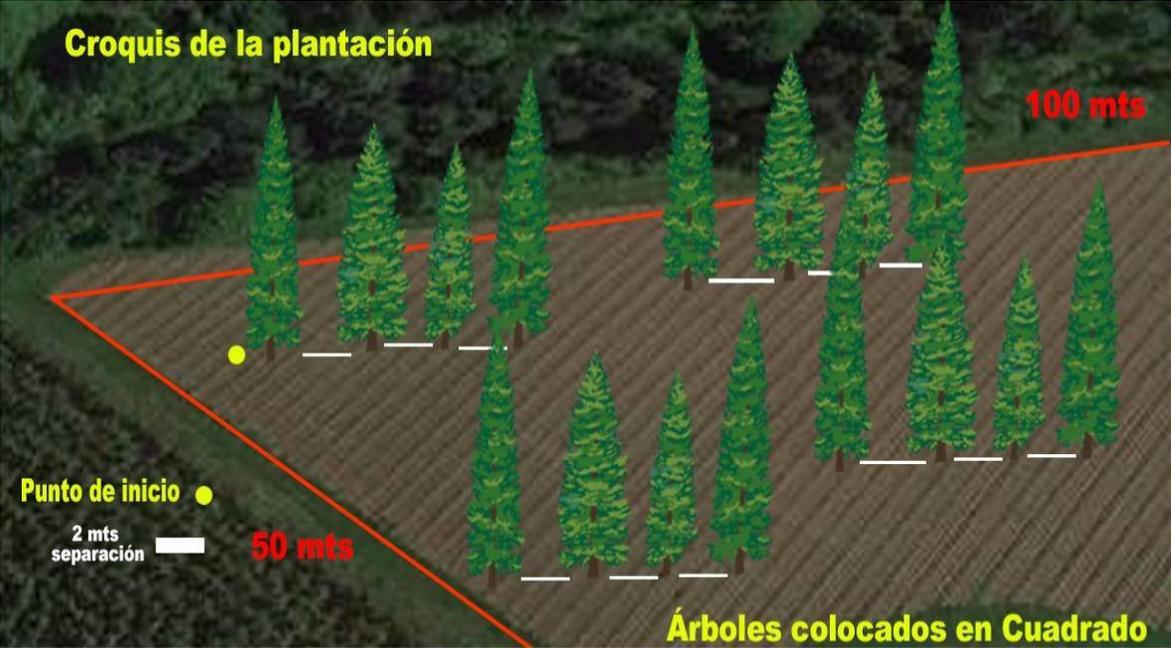
Al terreno que será reforestado consiste en realizar una campaña de limpieza en el espacio del área verde de la colonia, ya que se encuentra contaminado por desechos sólidos vertidos y retirar la maleza existente según los acuerdos pactados con cada uno de los encargados de la preparación del mismo, debido a las diferentes condiciones de los acuerdos realizados el encargado de la oficina de Medio Ambiente Ing. Palma, proporcionará 100 mts. cuadrados de las cuales limpia, ahoya, prepara el terreno para la siembra por lo que se recomienda arar y/o rastrillar el terreno. En la comunidad de San Rafael de los acuerdos realizados con los líderes comunitarios son y proporcionaran 100 mts. cuadrados de las cuales limpia, ahoya, prepara el terreno para la siembra un suelo compactado. Especistas designará las áreas para sembrar los árboles.

Ubicación y Localización de la realización del Voluntariado

Colonia San Rafael
La Gomera, Escuintla



Fuente: Pablo Antonio Palma
Municipalidad de la Gomera.



Diseño de Plantación

Es una plantación con terreno cuadrado siembra de manera lineal.





Tipos de Arboles

Nombre Científico

Tabebuia Rosea
Corymbia Torreliana

Nombre Común

Matilisguate
Cadaghi

Matilisguate

Cuyo nombre científico es Tabebuia rosea es un árbol grande y tropical que crece hasta 30 m de altura. Este árbol tiene una corona que se extiende y un tronco recto, a menudo reforzado, que puede tener hasta 1 m de diámetro. La corteza puede ser gris o marrón. Las hojas están compuestas por cinco folíolos cada una.

- ✓ Las flores son grandes y rosadas y se producen por primera vez tres años después de la siembra.
- ✓ Florece cuando no tiene hojas y es como un enorme ramo de flores, que puede variar en la sombra de rosa púrpura intenso a blanco puro.
- ✓ La madera es moderadamente liviana y suave a bastante dura y pesada; bastante duradero.

Torreliana

Comúnmente conocida como **cadaghi** es una especie de árbol endémica. Tiene una corteza lisa, de color gris verdoso a blanco, rugosa en la base de los árboles más viejos, botones florales en grupos de tres o siete, flores blancas y esféricas en forma de urna o acortadas.

- ✓ Las hojas adultas son en forma de huevo, en forma de corazón o en forma de lanza.
- ✓ Crece típicamente a una altura de 25 a 30 metros (82 a 98 pies).
- ✓ La floración ocurre de agosto a noviembre y las flores son blancas.
- ✓

Cantidad de Árboles

Tal y como lo estipula el normativo de EPS se sembraron 250 árboles por cada integrante del grupo haciendo un total de 2,000 árboles los cuales se sembraron a una distancia de dos metros de cada espacio, para poder lograr una buena siembra y así poder desarrollar un buen crecimiento de cada árbol.

Fechas de la Siembra

En la primera fase de reforestación debido al factor tiempo se visitó el área el día domingo 9, lunes 10 y martes 11 de agosto fecha en que se inició la limpieza del terreno ya que este era baldío y se encontraba lleno de maleza además era utilizado como basurero clandestino.

La segunda fase de reforestación se realizó el día miércoles 12 de agosto en el cual se llevó a cabo la preparación de tierra para que el terreno cuente con las condiciones húmedas para que los árboles sembrados puedan continuar con su proceso de germinación y crecimiento, asimismo se recogió la basura dejando el terreno en mejores condiciones para dar continuidad a la siembra.

En la tercera fase de reforestación luego de realizar el proceso adecuado se llevó a cabo la siembra el día jueves 13 de agosto del año 2020 coincidiendo así, con las fechas programadas.

La entrega de proyecto se realizó el día viernes 14 de agosto del presente año en el cual estuvieron presentes las autoridades municipales asimismo la coordinadora de la sede de Patulul Suchitepéquez de la Universidad de San Carlos de Guatemala, también formaron parte de dicha actividad los medios de comunicación social y los epevistas integrantes del grupo.

Cronograma

Cronograma de ejecución del voluntariado en reforestación

No.	Actividad	Programación	Fechas																											
			Agosto														Septiembre													
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Inducción para la realización del voluntariado, por parte de la asesora de curso	Programado Ejecutado																												
2	Redacción de solicitud a la Coordinadora de la Comisión de Medio Ambiente y Atención Permanente, sede central, para la realización de voluntariado fuera del contexto de la sede	Programado Ejecutado																												
3	Reunión grupal por medio de zoom, de las estudiantes espietas para organización de la ejecución de voluntariado	Programado Ejecutado																												
4	Redacción de solicitud para autorizadas municipales en base a voluntariado	Programado Ejecutado																												
5	Respuesta positiva de parte de la comisión de Medio Ambiente y Atención Permanente, sede central, para la realización de voluntariado	Programado Ejecutado																												
6	Primera reunión con la comisión de oficina del medio ambiente de la Municipalidad del Municipio de la Gomera	Programado Ejecutado																												
7	Primera reunión con personalizadas de COCODE de la Comunidad San Rafael	Programado Ejecutado																												
8	Presentación de plan para la realización de reforestación a personalidades Municipales y COCODE	Programado Ejecutado																												
9	Estudio de terreno para optimizar la clase de árboles a reforestar	Programado Ejecutado																												
10	Gestión de árboles a la Municipalidad de la Gomera para la reforestación	Programado Ejecutado																												
11	Recepción y traslado de árboles de diferente especie	Programado Ejecutado																												
12	Preparación de terreno, por estudiantes espietas y personas de la comunidad	Programado Ejecutado																												
13	Primera plantación de árboles	Programado Ejecutado																												
14	Entrega de Proyecto de voluntariado, dando realce asesores de curso y medios de comunicación	Programado Ejecutado																												
15	Segunda plantación de árboles	Programado ejecutado																												

CRONOGRAMA PARA LA DISTRIBUCIÓN DE ÁRBOLES

No.	Clases de árboles	Nombre científico	Observaciones
1	Matilisguate	Tabebuia rosea	Los árboles que se reforestaron fueron a base de un estudio del clima y suelo, realizado por la Oficina Forestal Municipal, a través del ingeniero de la coordinación de Medio Ambiente y estudiantes epesistas
2	Torrelliana	Corymbia torrelliana	Los árboles que se reforestaron fueron a base de un estudio del clima y suelo, realizado por la Oficina Forestal Municipal, a través del ingeniero de la coordinación de Medio Ambiente y estudiantes epesistas

En el Voluntariado

No.	Actividad	Programación	Agosto				Septiembre				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Reunión grupal por medio de zoom para planificar los métodos y estrategias a utilizar para impartir el taller a alumnos del Instituto Básico de Educación por Cooperativa, La Democracia, Escuintla.	Programado									
		Ejecutado									
2	Redacción de planificación acerca del tema "Reforestar da vida" dando énfasis al proceso de voluntariado	Programado									
		Ejecutado									
3	Reunión de la comisión oficina del medio ambiente de la Municipalidad del Municipio de la Gomera, para reafirmar el compromiso sobre el cuidado de los arbolitos	Programado									
		Ejecutado									
4	Ejecución del taller "Reforestar da vida" a los alumnos del Instituto Básico de Educación por Cooperativa, La Democracia, Escuintla.	Programado									
		Ejecutado									
5	Elaboración y entrega de informe de informe	Programado									
		Ejecutado									

Facultad de Humanidades
Departamento de Pedagogía
Curso: Ejercicio Profesional Supervisado (EPS)
Catedrática: Licda. Leda Vanessa Pérez
Coordinadora: Licda. Gladis Idalma Chavarria Nij

PLAN DE CLASE

I Parte Informativa

Epesistas: Ingrid Elizabeth Gomero Pineda (coordinadora)		Directora: Yanira Elizabeth Ramírez Castellanos	
Centro educativo: Instituto Básico de Educación Por Cooperativa, La Democracia, Escuintla, IBD			
Dirección: 1ra. Av. Colonia La Campiña			
Grado: Tercero Básico	Área/subárea: Ciencias Naturales	Tiempo: 40 minutos	Fecha: 27/09/2020
Competencia : Conoce los beneficios de la reforestación y las consecuencias que genera la deforestación, para ponerlos en práctica dentro de su comunidad			
Indicadores de logro Identifica la importancia de la reforestación y las consecuencias que ocasiona la deforestación para aplicar sus conocimientos en su vida	Contenidos <ul style="list-style-type: none"> + Importancia de la reforestación + Consecuencias de la deforestación 	Actividades de aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> + Lluvia de ideas + Explicaciones + Ejemplos 	Recursos Institucionales Universidad de San Carlos de Guatemala, USAC Instituto Básico de Educación por Cooperativa, IBD Humanos <ul style="list-style-type: none"> + Asesores + Catedrática de curso de
		Evaluación <ul style="list-style-type: none"> + Función: Formativa + Técnica: Observación + Tipo: Autoevaluación + Instrumentos: Lista de cotejo 	

cotidiana			Elaboración de Proyectos + Estudiantes Epesistas Técnicos + Computadora + Internet + Celulares + Materiales + Tecnológicos + Diapositivas + Aplicación zoom	
-----------	--	--	--	--

Vo.Bo.

Licda. Yanira Elizabeth Ramirez Castellanos
 Directora



Ingrid Elizabeth Gomero Pineda
 Epesista (Coordinadora)



FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGIA
CURSO: Ejercicio Profesional Supervisado (EPS)
CATEDRATICA: Licda. Leda Vanessa Pérez
COORDINADORA: Licda. Gladis Idalma Chavarría Nij.

LISTA DE COTEJO

No.	CRITERIO	EXCELENTE	BUENO	MALO
1	Los alumnos asistieron con puntualidad.	X		
2	Los alumnos prestaron la atención adecuada, en el momento de impartir el tema.	X		
3	Los Alumnos expusieron dudas durante el desarrollo de las Diapositivas.	X		
4	Los alumnos tenían ya el conocimiento, al preguntarles que era la Reforestación.	X		
5	Los alumnos mostraron interés por el tema impartido durante la clase.	X		

Reforestación

¿Qué es reforestar?

Reforestar es establecer vegetación arbórea en terrenos con actitud forestal. Consiste en plantar árboles donde ya no existen o quedan pocos; así como su cuidado para que se desarrollen adecuadamente.

Se le denomina así, al hecho de repoblar un territorio con árboles. Generalmente, dicho territorio estaba en su pasado reciente (anteriores cincuenta años aproximadamente) poblado de árboles y bosques que fueron deforestados por distintas posibles razones, como construcción de infraestructuras, crecimiento de zonas urbanas, el aprovechamiento de la madera con fines industriales o de consumo, aumento de los límites agrícolas y ganaderos o bien, se destruyeron por diversos factores como los incendios u otros desastres, bien sean provocados, accidentales o por fenómenos naturales.





Lo ideal en la reforestación es que las especies sean autóctonas, aunque también pueden traerse de otros lugares, pero lo mejor es que sean árboles de crecimiento rápido. En general, sembrar y reforestar tierras en mal estado tiene un efecto

positivo, por la mejora ambiental y de los recursos.

¿Por qué es importante reforestar?

Reforestar es vital para los ecosistemas terrestres y para las personas, pues ayuda a la recuperación de cuencas hidrográficas; crea barreras contra el viento, protegiendo los cultivos; detiene la erosión de los suelos, debido a que mantiene estables los niveles de humedad y nutrientes en el suelo; absorbe las partículas de carbono en el aire.

¿Cuáles son los principales beneficios al plantar árboles?

La reforestación es una acción imprescindible para la supervivencia del hombre y otros seres vivos en este planeta. Algunas de las funciones más importantes de los árboles y los bosques, y que pueden entenderse como parte de la propia importancia de reforestar, son:

- Los árboles (y las plantas) realizan la fotosíntesis. En este proceso, utilizan parte del dióxido de carbono que nosotros emitimos al respirar o en nuestras actividades diarias y lo transforman en oxígeno, entre otros productos. Por lo tanto, la reforestación es importante para la producción de oxígeno en nuestro planeta y así abastecer a los seres vivos que en él habitan.
- Los árboles de las grandes extensiones boscosas tienen la capacidad de atrapar y eliminar partículas contaminantes como polvo, polen, humo y cenizas que pueden resultar perjudiciales para nuestros pulmones.
- Los árboles con su efecto de utilizar y convertir el dióxido de carbono en oxígeno, ayudan a disminuir el efecto invernadero en nuestro planeta. Este efecto se crea porque los gases como el CO₂ y otros hacen que el calor de la Tierra se retenga en la atmósfera y no sea liberado, contribuyendo al aumento del calentamiento global.
- Los árboles son agentes importantes para asegurar la conservación del agua y disminuir la erosión del suelo. Gracias a la reforestación, conseguimos frenar las corrientes de aguas torrenciales en el suelo y reducir la erosión y sedimentación de los ríos.

- Los árboles y los bosques sirven de hábitat de gran diversidad de especies en la Tierra, entre ellos los organismos descomponedores, aves o distintas especies micológicas. Con la reforestación, recuperaríamos esta biodiversidad perdida en esa zona y que es realmente necesaria.
- Los árboles reducen el llamado efecto isla térmica o isla de calor, que se da en las ciudades como consecuencia de la retención de calor por materiales como el hormigón y otros. De esta manera, las reforestaciones pueden modificar el clima local y bajar un poco las temperaturas.



¿Qué beneficios se obtienen al reforestar?

Esta es la serie de los principales **objetivos que se persiguen con la Reforestación:**

- Construcción de viveros y producción de plantas.
- Repoblación de áreas verdes.
- Identificar el avance de las dunas de arena.
- Producción de madera, celulosa, fruta, fibras o combustibles.
- Preservar el suelo de la erosión y mejorar la cuenca hidrográfica.
- Establecer áreas protegidas para el ganado, usando las técnicas de producción intensiva.
- Formar zonas de protección contra la acción del viento y así resguardar los cultivos.

- Tener una fuente de madera para producción de energía doméstica.
- Construir espacios de ocio.

Pasos para plantar un árbol

1.- Hacemos un agujero de 40 a 50 cm, aproximadamente dos cuartas o dos pies. Contra más grande sea el agujero, más facilidad tendrá el plantón para enraizar, crecer, buscar agua y minerales, etc. Dejamos la tierra a un lado.

2.- Mezclamos la tierra que hemos sacado con estiércol, abono, sustrato, virutas de serrería, restos de poda de jardinería triturada, terracota, tierra vegetal y/o restos orgánicos de la casa (cáscaras de huevos, almendras, pipas o nueces, mondas y peladuras de verduras, restos de café, té, poleo, manzanilla, tila, o cualquier resto de tipo vegetal, todo bien mezclado y triturado)... y rellenamos hasta la mitad, más o menos. A esta mezcla le llamamos tierra mejorada.

3.- Ponemos en el centro el plantón, cuidando que quede recto y de forma que el cuello de la planta (el límite entre el tronco y la raíz) esté al mismo nivel que el suelo (al nivel que va a quedar definitivamente); cuidado de no dañar las raicillas ni romper el cepellón.



Evidencia de Reforestación en Finca San Rafael, La Gomera, Escuintla.



Fuente: Fotografía tomada por Jhenifer Stephani Marroquín. Primera vista del lugar a reforestar.



Fuente: Fotografía tomada por Claudia Santa Luce. Eliminación de Basurero Clandestino en la entrada del lugar a reforestar.



Fuente: Fotografía tomada por Christopher Rafael Rodríguez. Entrega de arbolitos (matiliguete y Torreliana) a los epesistas por parte de autoridades municipales.



Fuente: Fotografía tomada por Ingrid Elizabeth Gomero. Limpieza del área a reforestar.



Fuente: Fotografía tomada por Angie Giselle Pérez. Perforación de agujero de 50 centímetros para posteriormente sembrar arbolitos.



Fuente: Fotografía tomada por María Fernanda Rojas. Siembra de arbolitos.



Fuente: Fotografía tomada por Ana Magaly Baeza. Reforestación en Finca San Rafael, La Gomera Escuintla.



Fuente: Fotografía tomada por Jackely Asbell Díaz. Presentación de proyecto a Autoridades Municipales.



Fuente: Fotografía tomada por Medio de Comunicación (TLN). Entrega de proyecto a Autoridades Municipales.



Fuente: Fotografía tomada por Medio de Comunicación (TLN). Entrega de diplomas por participación en la presentación y entrega de Proyecto de Reforestación.

DESCRIPCIÓN DE RIEGO

Para lograr arboles saludables plantados, aun así, teniendo las mejores condiciones, es recomendable darle los mejores cuidados y una buena irrigación, ya que durante este periodo de plantación; las raíces se dispersan buscando la humedad como agua y minerales por debajo del suelo, este es un sistema radicular que le da un auge de sobrevivencia sin la necesidad de riego pero es muy importante mediante se les puede dar un método de riego, los resultados de crecimiento serían mucho mejor.

Antes de sembrar debe de llevar un cuidado de riego, tiene que ser humedecido diariamente; cuando ya se valla a plantar la tierra o el agujero debe de ser regado con la cantidad adecuada de agua, porque muchos árboles mueren por resequedad o por exceso de agua, cuando están en este proceso, unas de los métodos más recomendables para realizar el riego es la de forma manual o por sistema de goteo, para que no haya exceso de agua.

Los estudiantes epesistas de la Universidad de San Carlos de Guatemala de la facultad de Humanidades; hacen uso del riego manual casero más común y económico, en nuestro contexto, como lo es, el tipo de riego por medio de manquera que fue conectado y abastecido con un río cerca del lugar donde fueron plantados los árboles, se logra ir cada 8 días para que sean regados por la mañana y parte de la tarde, ya que fuimos favorecidos por el terreno húmedo y los días de temporada lluviosa el cual todavía nuestro proyecto de voluntariado ha tenido gran éxito

Existen muchas técnicas para llevar a cabo los riegos que a continuación se les describirá:

RIEGO POR GRAVEDAD

También es llamado riego por superficie y consiste en la distribución del agua a través de canales o surcos que disponen a lo largo del área. Este método de riego es uno de los más antiguos dentro de la agricultura, para realizarlo se debe tener los conocimientos adecuados sobre la capacidad de infiltración del suelo, así una vez alcanzado el punto de saturación, deberá detener el flujo de agua e impedir la inundación del terreno.

Para asegurar el éxito del riego por gravedad es necesario realizar estudios previos que permitan conocer los marcos de plantación más adecuados según la plantación.



RIEGO POR ASPERSIÓN

Este tipo de riego consiste en conducir el agua a través de aspersores que humedecen el terreno de forma similar a como lo haría la lluvia.

Actualmente existe una gran variedad en sistema de riego por aspersión, los hay móviles,

fijos y autopropulsados. Estos en su mayoría pueden instalarse en cualquier tipo de topografía, lo que es una importante ventaja. Sin embargo, cabe señalar que en el caso de la aspersión, el viento puede ser un factor limitante. Los aspersores fijos: se componen de varias tuberías, las cuales se encuentran bajo la superficie del terreno y se conectan a boquillas giratorias, estas boquillas esparcen el agua de forma circular. La ubicación de este tipo de aspersores puede estar dispuesta de forma cuadrada, rectangular o triangular, siempre que los radios de aspersión se encuentren y no dejen espacios a los que no llegue el riego,

El tipo de boquilla determinará el tamaño de las gotas, entre más pequeñas sean, más posibilidades habrá de que el viento desvíe la dirección o se evaporen, por su parte si son muy grandes pueden causar daños en el terreno y sobre la plantación. Para garantizar la eficiencia del riego e importante considerar las características del aspersor en función de: la presión nominal de trabajo, el caudal de las boquillas (litros por hora), el diámetro de alcance y la precipitación (litros por metro cuadrado).

Aspersores Móviles

Consta de un sistema de tuberías subterráneas, conectadas a aspersores que cambian de posición manual cada vez que es necesario regar una zona, son apropiadas para superficies pequeñas y generalmente se encuentran a baja altura.

Usualmente los aspersores se ubican sobre un carrito móvil, mientras humedece el suelo.



Imagen: Archivo TRAGSA

Riego por Goteo

Es un riego utilizado en su mayoría en zonas áridas, consiste en distribuir el agua general y filtrada y con fertilizantes sobre o dentro del suelo. De esta manera el agua llega directamente a la zona de raíces de las plantaciones.

La distribución se realiza por una red tuberías generalmente de plástico, ya sea de polietileno o PVC hidráulico en las líneas principales, en las líneas laterales se realiza con tubería flexible o rígida de polietileno.

El riego por goteo permite evitar la fluctuación de humedad que se tiene con los otros tipos de riego, puede llegar a aplicarse 2 ó 3 veces oír día.

Riego Casero por Goteo

Esto se da por medio de una botella cerrada, se realiza un agujero en ella creando una especie de gotero, se coloca boca abajo y se entierra sobre la superficie de la tierra; esto irá absorbiendo el agua en función de lo que se necesite, se puede añadir abono al agua

y así aseguramos que nuestro árbol este sano vigoroso.

Riego por Goteo Solar

También conocido como Kondenskompressor, es una técnica de riego para lograr el máximo aprovechamiento de lagua utilizando la energía del sol en el proceso del destilado y movimiento del agua, sistema mediante el cual es posible reducir la cantidad de agua de riego en hasta 10 veces con respeto a los sistemas tradicionales.

Este permite dar a la tierra una cantidad de agua proporcional a la cantidad de sol que esté recibiendo el árbol, manteniendo una humedad equilibrada sin desperdicio por evaporización.

El sistema de goteo solar ofrece un sistema de riego muy eficiente, sencillo y económico de instalar.



Riego Manual o Manguera

Este método es una buena opción, para regar los árboles, estas son tuberías de riego flexible, que adquieren la forma de tubo, cuando se hace pasar el agua a presión por su interior, están construidas por fibras plásticas que previene mejor los esfuerzos que provocan el pandeo de las tuberías debido a la presión del agua en su interior. Una de las ventajas que posee esta tecnología es que ocupa menos espacios cuando se enrolla de manera que tiene menos necesidades de almacenamiento y transporte cuando se requieren que se recoja las tuberías de riego después de su instalación también resulta muy sencilla ya que al ser flexible permite un manejo más cómodo y rápido, la mayoría son flexibles y cilíndricas son utilizadas para transportar fluidos de un lugar a otro y dispersar de acuerdo a su ubicación, hacen parte del circuito de abastecimiento de agua potable al derribar el líquido según las necesidades de la plantación es una de las económicas y comunes en nuestro alrededor.

Se puede colocar con facilidad a un taque de agua a una conexión, a un grifo, a un riachuelo o río.



Conclusión

Los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa de la Universidad de San Carlos de Guatemala aportan a la población del municipio de La Gomera, Escuintla de la comunidad San Rafael la cantidad de 2000 árboles, con el apoyo de la oficina de medio ambiente que como estudiantes pesistas sabemos beneficiaran y ayudaran a frenar el cambio climático, la contaminación y la tala de árboles que suma el esfuerzo todos en pro del desarrollo de nuestro país y específicamente de esta comunidad que se ha visto afectada con diferentes problemas de contaminación y tala de árboles, a través de este proyecto hemos creado conciencia a cada miembro de la comunidad de la importancia que tiene sembrar un árbol, dejando un legado de reforestación, conciencia, cuidado y amor por el medio ambiente a generaciones futuras, dicho proyecto se llevó acabo satisfactoriamente logrando todos los objetivos propuestos, podemos decir que se ha hecho conciencia sobre el cuidado y la preservación del ambiente, preparando así a futuros profesionales conscientes y capaces de velar por el desarrollo ambiental del país.

Recomendaciones

- ✓ Se recomienda a la población en general del municipio de la Gomera, Escuintla valorar y cuidar el medio ambiente y las siembras que se realizaron dentro del proyecto.

- ✓ Cuidar de manera adecuada los árboles, abonarlos para que se desarrollen fuertes y puedan beneficiar el medio ambiente.

- ✓ Contribuir con el medio ambiente con el propósito de desarrollar un futuro solido e enriquecedor para futuras generaciones.



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

OF-CMAAP-FAHUSAC-001-2020
Guatemala, 12 de agosto de 2020

**A quien interese
Presente**

Me dirijo a usted, deseando que sus proyectos se realicen exitosamente.

En fecha 7 de agosto del presente año se recibió la solicitud de los epeistas nombrados posteriormente, solicitando la realización de su actividad de voluntariado en otro departamento diferente al de la sede Patulul, Suchitepéquez donde han estudiado a La Gomera, Escuintla, argumentando que debido a la pandemia que afecta hoy en día al mundo se vieron obligados a resguardar su vida y la de los demás, las autoridades de dicho municipio nos abrieron las puertas y nos brindan su apoyo incondicional para llevar a cabo este proceso que beneficia no solo el municipio sino enriquece el medio ambiente, además de ser el lugar de residencia de ellos, aunado al motivo de las restricciones por la temporalidad del Covid-19. Siendo:

	Nombre	No. De Carné	Nombre Asesor
1	Jhenifer Stephani Marroquín Barrera.	201714729	Laura Cristina Grande Cruz
2	Ingrid Elizabeth Gomero Pineda	201714712	Gladis Idalma Chavarría Nij
3	Angie Gisselle Pérez Soto	201710909	María del Rosario Sacàn Roche
4	Ana Magali Baeza Pac	201714739	María del Rosario Sacàn Roche
5	María Fernanda Rojas Reyes	201714734	María del Rosario Sacàn Roche
6	Cristopher Rafael Rodríguez Galicia	201715647	María del Rosario Sacàn Roche
7	Claudia Amarilis Santa Luce Najera	201326489	Laura Cristina Grande Cruz
8	Jackely Asbell Díaz Uribio	200273543	Gladis Idalma Chavarría Nij

Por tales razones, se les toma en consideración la realización de la actividad de voluntariado en reforestación a los estudiantes epeistas en el Municipio de La Gomera, Escuintla.

Agradeciendo la atención, me suscribo de usted.

Atentamente,

Vo. Bo. Licda. Robertha Górrzano Castillo
Coordinadora

Comisión de Medio Ambiente y Atención Permanente
Educación Superior, Inclusión y Proyectos
Edificio S-4, Ciudad Universitaria zona 12
Teléfonos: 2418 8601 24188602 24188620
2418 8000 ext. 85301-85302 Fax: 85320

Vo. Bo. Lic. Santos de Jesús Dávila
Director
Departamento de Extensión





La Gomera, Escuintla 06 de Agosto de 2020

Joven:
Pablo Antonio Palma
Departamento de Áreas Protegidas y Medio Ambiente

Apreciable Joven:

El grupo de estudiantes de la Carrera de: **Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa de La Universidad San Carlos de Guatemala, Facultad de Humanidades.**

Por este medio nos permitimos saludarle deseándole éxitos en sus labores cotidianas.

El motivo de la presente es para solicitarle su apoyo, con la donación de 2,000 árboles dejando a su criterio las distintas especies, así también nos puedan proporcionar el espacio o área más conveniente para la siembra de dichos árboles. Así también este sería de gran beneficio para el municipio y el medio ambiente.

El motivo de dicha colaboración es para realizar nuestro proyecto de voluntariado el cual lo requiere nuestro **Ejercicio Profesional Supervisado (EPS)** con la finalidad de obtener nuestro título de dicha carrera antes mencionada.

ATENTAMENTE:


 Ingrid Elizabeth Gomero Pineda
 Epesista (Coordinadora)



Jueves

06 de Agosto
Recibido: 11:12 am



MUNICIPALIDAD DE LA GOMERA

6a. Avenida 3-24 Zona 1, Municipio de La Gomera,
Departamento de Escuintla, Guatemala, C.A.
Teléfono: (502) 78800028

EL DEPARTAMENTO DE ÁREAS PROTEGIDAS Y MEDIO AMBIENTE DE LA
VILLA DE LA GOMERA, DEPARTAMENTO DE ESCUINTLA-----

HACE CONSTAR

Que: le dio seguimiento a la solicitud presentada con fecha 06 de agosto del presente, donde: El grupo de estudiantes de la carrera de **Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Humanidades con sede en Patulul Suchitepéquez** solicitó: Apoyo para la ejecución de voluntariado sobre el Ejercicio Profesional Supervisado (EPS), por lo tanto la Oficina de Medio Ambiente cedió a la presente en base al fomento de la cultura ambiental para la protección y conservación de manera sostenible y sustentable de los recursos naturales de nuestro municipio, apoyándoles con una área idónea para la siembra de 2,000 árboles forestales, siendo los antes mencionadas; 1,500 de Matiliguatate (*Tabebuia rosea*) y 500 de Torelliana (*Corymbia torelliana*), los cuales se sembraron en **Área Verde de Colonia San Rafael** definiendo la cantidad de 10,000 metros cuadrados para la ejecución del proyecto, y en su efecto se utilizó el distanciamiento de 2.25*2.25 metros entre surco y calle para la creación de una barrera viva protectora de dicha zona.

Por lo tanto, nosotros: Personal Técnico de la Oficina de Medio Ambiente hacemos del conocimiento a quien interese, que dicho grupo de reforestación ha venido cumpliendo con lo requerido en base al seguimiento de: **PROYECTO DE RESPONSABILIDAD SOCIAL ACADEMICA.**

Para entregar al interesado, se extiende la presente constancia firmada y sellada en la villa de La Gomera, departamento de Escuintla, a los veinticinco días del mes de septiembre del año dos mil veinte.

Pablo Antonio Palma Delgado
DIRECTOR
Departamento de Áreas Protegidas Y
Medio Ambiente
-DAPMA-

Correo: palmaurg@gmail.com
Teléfono: 5477-4637



ADMINISTRACIÓN 2020-2024

Scanned by TapScanner



MUNICIPALIDAD DE LA GOMERA

6a. Avenida 3-24 Zona 1, Municipio de La Gomera,
Departamento de Escuintla, Guatemala, C.A.
Teléfono: (502) 78800028

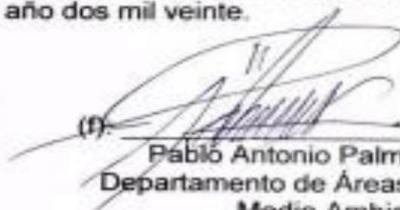
EL DEPARTAMENTO DE ÁREAS PROTEGIDAS Y MEDIO AMBIENTE DE LA
VILLA DE LA GOMERA, DEPARTAMENTO DE ESCUINTLA-----

EXTIENDE EL PRESENTE FINIQUITO:

A: Grupo de estudiantes de la carrera de *Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Humanidades con sede en Patulul Suchitepéquez*, quienes ejecutaron y dieron seguimiento de forma SATISFACTORIA al voluntariado en cuanto a la siembra de 2,000 árboles de dos especies forestales, en donde estuvieron presente máximas autoridades del municipio y demás: FLORIDALMA MORALES CONTRERAS DE QUIÑONEZ -**ALCALDESA MUNICIPAL**- Y CONCEJO MUNICIPAL, LIC. MILTON CASTILLO DELEGADO DE EDUCACIÓN AMBIENTAL DEPARTAMENTAL DEL MINISTERIO DE AMBIENTE Y RECURSOS NATURALES -**MARN**-, Y EL DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE ÁREAS PROTEGIDAS Y MEDIO AMBIENTE -**DAPMA**- de ésta cabecera municipal.

Para entregar al interesado, se extiende la presente constancia firmada y sellada en la villa de La Gomera, departamento de Escuintla, a veinticinco días del mes de septiembre del año dos mil veinte.

(f)


Pablo Antonio Palma Delgado
Departamento de Áreas Protegidas Y
Medio Ambiente
-DAPMA-
Correo: palmaurg@gmail.com
Teléfono: 5477-4637



ADMINISTRACIÓN 2020-2024

Scanned by TapScanner



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Patulul, Suchitepéquez, Agosto 2020

Licenciada
Yanira Elizabeth Ramírez Castellanos
Directora IBD
La Democracia, Escuintla
Presente

Estimada Licenciada:

Reciba un cordial saludo, el motivo de la presente es para solicitarle permiso para impartir un programa de educación ambiental a los estudiantes de la institución que usted dignamente dirige, sabemos que no podemos dar una clase pedagógica presencial, por tal motivo utilizaremos la herramienta virtual "zoom" para poder ejecutar la misma, siendo este el día 25 Agosto 2020, a partir de las 6:00 pm, con el objetivo de ser portavoces y disminuir la contaminación ambiental de este municipio, asimismo colaborar con los proyectos educativos que la Universidad de San Carlos de Guatemala está proyectando en beneficio de la población

Agradeciendo su colaboración y respuesta positiva

Deferentemente,

No.	Nombre	DPI	No. De Carné
1	Jhenifer Stephani Marroquín Barrera	1926607130101	201714729
2	Ingrid Elizabeth Gomero Pineda	1878764360503	201714712
3	Angie Gisselle Pérez Soto	3161403170503	201710909
4	Ana Magali Baeza Pac	2446294040503	201714739
5	María Fernanda Rojas Reyes	3158731910503	201714734
6	Christopher Rafael Rodríguez Galicia	2616788250501	201715647
7	Claudia Amarilis Santa Luce Najera	1924961900503	201326489
8	Jackely Asbell Díaz Uribio	2198089100503	200273543

Vo.Bo.


Licda. Yanira Elizabeth Ramírez Castellanos
Directora



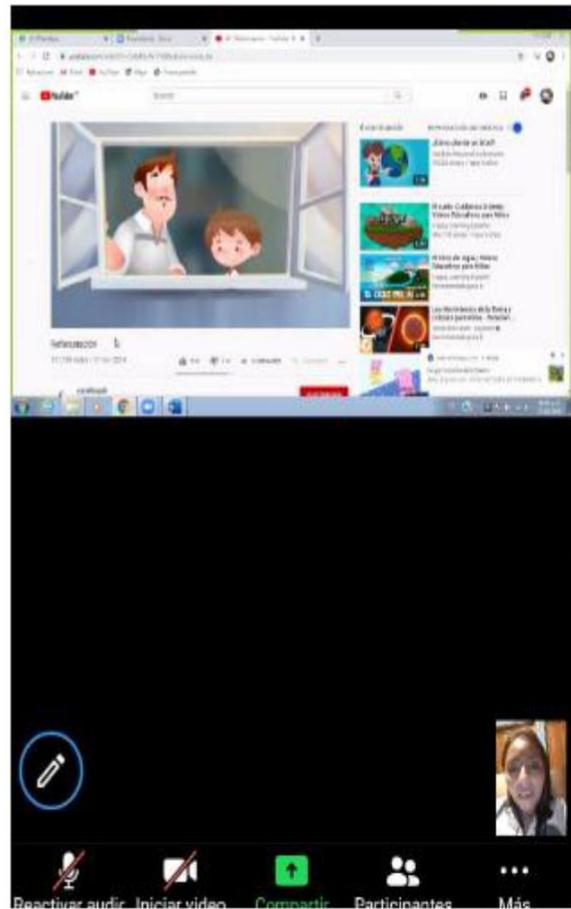
5.3 Evidencias y comprobantes

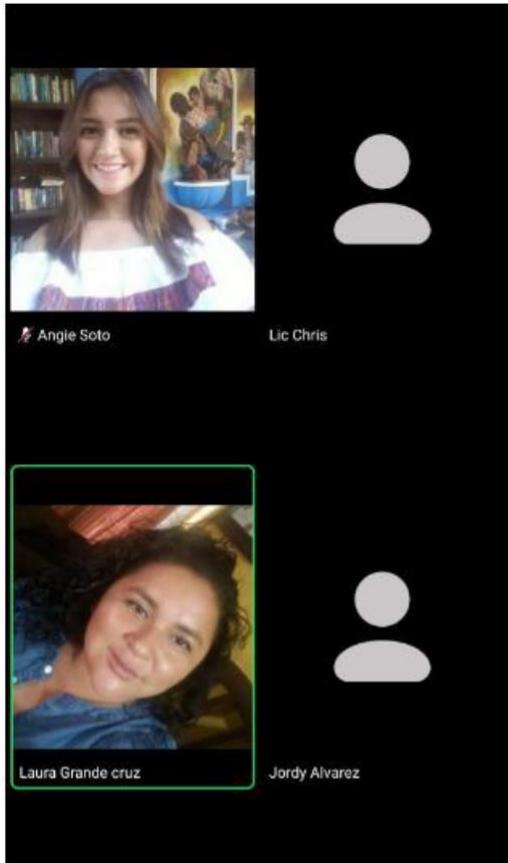


Link de Video Clase

https://drive.google.com/file/d/1jMEu4wAriVKxHk0zYBUW_Y5xplQOdjGF/view?usp=sharing







Capítulo VI Evaluación del Proceso

6.1 Del Diagnóstico

Cuadro 11

No.	ACTIVIDAD/ ASPECTO / ELEMENTO	SI	NO	COMENTARIO
1	¿Los objetivos del plan son oportunos?	X		El plan se realizó con metas claras.
2	¿Se planificaron suficientes actividades para el diagnóstico?	X		Se realizó ordenadamente según el cronograma de actividades para ejecutar cada una en el tiempo determinado.
3	¿La técnica de investigación prevista fue adecuada para el diagnóstico?	X		Las técnicas se aplicaron para el desarrollo del proceso porque se consiguió el mayor número de datos que se solicitaban en este capítulo.
4	¿Los instrumentos planteados y utilizados fueron los idóneos a las técnicas de investigación?	X		Se realizó la lista de carencias dándole prioridad a la que se solucionó.
5	¿Los tiempos establecidos para realizar el diagnóstico fueron suficientes?	X		Se Cumplió con los requisitos del diagnóstico.
6	¿Se consiguió colaboración de personas de la comunidad para la ejecución del diagnóstico?	X		La directora y el personal docente y administrativo colaboro proporcionando información.
7	¿Las fuentes consultadas fueron las idóneas para elaborar el diagnóstico?	X		La información se consiguió en su totalidad, siendo de gran beneficio para la estudiante.
8	¿Se adquirió la caracterización del contexto?	X		Se obtuvieron datos interesantes de la institución educativa.
9	¿Se estableció el listado de carencias, deficiencias y debilidades de la comunidad?	X		Las técnicas e instrumentos de investigación fueron las competentes para llegar a la problematización.

10	¿La priorización del problema fue la indicada a intervenir?	X		Se llegó al problema que interfería en la institución para darle solución.
11	¿La hipótesis acción es la adecuada al problema a intervenir?	X		Se logró dar solución al problema que afectaba el establecimiento.
12	¿Se describió el listado de las fuentes consultadas?	X		En las referencias bibliográficas se presentaron todas las fuentes consultadas para dar veracidad al documento redactado.

6.2 De la Fundamentación Teórica

Cuadro 12

No.	ACTIVIDAD/ ASPECTO / ELEMENTO	SI	NO	COMENTARIO
1	¿La teoría descrita corresponde al tema contenido en la hipótesis acción?	X		Se consiguió recopilar toda la información para tener el respaldo teórico.
2	¿El contenido presentado es suficiente para tener claridad respecto al tema?	X		Fue significativo consultar todo tipo de medio para poder reunir y plasmar en un documento el tema que se trabajó.
3	¿Las fuentes consultadas son suficientes para determinar el tema?	X		Se anotaron temas amplios de varias fuentes que se patentizan en las referencias bibliográficas.
4	¿Se redactaron citas correctamente dentro de las normas de un sistema específico?	X		Se redactan para que no exista plagio de información.
5	¿Las referencias bibliográficas contienen todos los elementos citados como fuente?	X		Por medio de las referencias se hace constar de donde se obtuvo la información.

6.3 Del Diseño de Plan de Intervención

Cuadro 13

No.	ELEMENTO DEL PLAN	SI	NO	COMENTARIO
1	¿La información de la Epesista del entorno institucional se encuentra completa?	X		Es necesario conocer donde se realizó el Plan Acción para evitar inconvenientes.
2	¿Se priorizo el problema en el diagnóstico?	X		Según el listado de carencias se obtuvo la información de este capítulo.
3	¿El problema priorizado en la hipótesis-acción es la que corresponde?	X		Se le dio solución a determinado problema que afectaba la institución.
4	¿Es precisa la ubicación de la intervención?	X		Se tuvo la información del lugar para hacer las supervisiones correspondientes.
5	¿La justificación para ejecutar la intervención es la correcta ante el problema a intervenir?	X		Si, ya que se benefició a la institución.
6	¿El objetivo general formula claramente el impacto que se espera solucionar con la intervención?	X		Se logró que cada docente obtuviera la guía para su aplicación en las clases virtuales.
7	¿Los objetivos específicos son adecuados para realizar el objetivo general?	X		Porque los docentes dieron a conocer las carencias que padece la institución, entonces se logró definir el objetivo.

8	¿Las actividades a desarrollar están orientadas al logro de los objetivos específicos?	X	Logrando los resultados y el impacto que se desea con el tema seleccionado, se trabajó un cronograma de actividades de acuerdo a los objetivos conocidos, teniendo los resultados deseados.
9	¿Están bien identificados los beneficiarios?	X	Se benefició a los docentes y la población estudiantil del centro educativo.
10	¿Las técnicas a utilizar son las adecuadas para las actividades a realizar?	X	Al entablar conversaciones con los docentes y directora del establecimiento se obtuvo la información solicitada para la redacción del documento.

6.4 De la Ejecución y Sistematización de la Intervención

Cuadro 14

ASPECTO	SI	NO	COMENTARIO
¿Se da con claridad un panorama de la experiencia vivida en el EPS?	X		Sí, porque se describe cada una de las actividades y experiencias vividas.
¿Los datos surgen de la realidad vivida?	X		Sí, porque se realizó el diagnóstico.
¿Es evidente la participación de los involucrados en el proceso de EPS?	X		Si desde la asesora, epesista hasta el personal docente donde se realizó el proyecto.
¿Se valoriza la intervención ejecutada?	X		Si porque el personal docente y administrativo aprobaron el proyecto.
¿Las lecciones aprendidas son valiosas para futuras intervenciones?	X		Si, porque dentro de la experiencia vivida se adquirieron nuevos conocimientos.

6.5 Del Voluntariado

Cuadro 15

No.	INDICADORES	SI	NO
1	La información del voluntariado tiene relación y concordancia en la redacción del informe.	X	
2	El plan del voluntariado se realizó conforme a los lineamientos del EPS de la Facultad de Humanidades.	X	
3	Las técnicas y métodos utilizados en la ejecución del voluntariado fueron adecuados y productivos.	X	
4	La información recopilada fue suficiente para la redacción del informe.		X
5	Los objetivos y las metas propuestas se alcanzaron para la realización del voluntariado.	X	
6	La planificación del voluntariado fue preparada de una manera eficiente.	X	
7	La siembra de los arbolitos se realizó en el tiempo indicado.	X	
8	Se realizaron las revisiones constantes del cronograma de actividades para el cumplimiento del mismo.	X	

6.6 Del Informe Final

Cuadro 16

ASPECTO/ELEMENTO	SI	NO	COMENTARIO
¿Se evaluó cada una de las fases del EPS?	X		Si para verificar que fueran correctamente realizadas.
¿La portada y los preliminares son los indicados para el informe del EPS?	X		
¿Se siguieron las indicaciones en cuanto a tipo de letra e interlineado?	X		Fue importante aplicarlos, para un mejor orden y entendimiento.
¿Se presenta correctamente el resumen?	X		El resumen es redactado acorde a las experiencias vividas.
¿Cada capítulo está debidamente desarrollado	X		Siguiendo los pasos estipulados en el normativo se desarrolló cada capítulo dentro del informe.
¿En los apéndices aparecen los instrumentos de investigación utilizados?	X		Se agregaron todos los instrumentos aplicados en el desarrollo del proceso.
¿En el caso de citas, se aplicó un solo sistema?	X		Se aplicó un solo sistema aplicando en todo el informe
¿El informe está desarrollado según las indicaciones dadas?	X		Siguiendo las indicaciones dadas se realizó el informe.
¿Las referencias de las fuentes están dadas con los datos correspondientes?	X		Por medio de las referencias se hace constar de donde se obtuvo la información.

Conclusiones

- Investigar los diferentes tipos de herramientas virtuales generará un proceso de enseñanza aprendizaje de calidad.
- Una guía de herramientas virtuales facilita todo el proceso que se adapte al nuevo modelo educativo.
- La aplicación de la guía de herramientas virtuales genera un aprendizaje significativo para la comunidad educativa.

Recomendaciones

- Es necesario investigar los diferentes tipos de herramientas, virtuales para estar actualizados y preparados para enfrentar los nuevos retos de un modelo educativo durante o después de pandemia covid-19.
- Para que una guía de herramientas de facilite el proceso educativo es necesario que adapte a la realidad y el contexto.
- Para aplicar la guía de herramientas virtuales es necesario que se le facilite a cada uno de los docentes y se les conciencia que la misma generara un aprendizaje significativo.

Bibliografía

Chevéz, R. (1970). *Cultura Monte Alto*. Material para uso turístico.
Fuente: Plan de Desarrollo Municipal (2016) Pág. 10
Fuente: P.E.I. Escuela Oficial para Varones, La Democracia Escuintla.

E-grafía

Pérez, J. (2010). Definición de modalidad. *Definición.de*. (<https://definicion.de/modalidad/>)
Gardey, A. (2010). Definición de uso. *Definición.de*. (<https://definicion.de/uso/>)
Raffino, M. (2020). Modelo Educativo. *Concepto.de* (<https://concepto.de/modelo-educativo/>)
Delga, C. (2020). Qué es el phishing, por qué funciona y cómo protegerse de los últimos ataques. *Blog de ChristianDvE (Beta)* <http://www.christiandve.com/>

Apéndice

Plan General Del Ejercicio Profesional Supervisado

I. Identificación

Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Humanidades

Departamento de Pedagogía Ejercicio Profesional Supervisado

Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa

Asesora: María del Rosario del Sacan Roche

Epesista: Angie Gisselle Pérez Soto Registro Académico: 201710909 u de la

Institución: Escuela Oficial Urbana para Varones Ubicación de la Institución: 1ra.

Ave. 1ra. Calle, zona 1, La Democracia Escuintla.

II. Justificación Del Ejercicio Profesional Supervisado

Enfocándose en el resultado obtenido del diagnóstico realizado en la institución se logró detectar el desconocimiento de la utilización de las nuevas herramientas virtuales para impartir sus clases en el nuevo modelo educativo ya que continúan aplicando metodologías tradicionales en el proceso de enseñanza aprendizaje, por ello se logra determinar la importancia de metodologías innovadoras que puedan ser aplicadas en la nueva modalidad educativa a distancia para que el alumno pueda adquirir diversos conocimientos de manera creativa y tecnológica, asimismo que el docente pueda adaptarse a los nuevos cambios y lograr una mejora en la calidad educativa.

III. Objetivo General Del EPS

Proporcionar conocimiento de diferentes tipos de herramientas virtuales para lograr un proceso de enseñanza aprendizaje innovador.

Objetivos Específicos Del EPS

- ❖ Investigar los diferentes tipos de herramientas virtuales para facilitar el proceso de enseñanza.
- ❖ Elaborar una Guía de herramientas virtuales que facilite el proceso de enseñanza.
- ❖ Facilitar al personal docente la guía de herramientas virtuales en la aplicación del proceso de enseñanza aprendizaje.

Metas

- ❖ Investigar 15 plataformas digitales para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- ❖ Elaborar una guía.
- ❖ Facilitar 10 guías al personal docente y administrativo.

Beneficiarios**Directos:** Personal docente y Administrativo.**Indirectos:** Población estudiantil y padres de familia.**IV. Etapas Del EPS****Diagnóstico****Objetivo Especifico**

Establecer las necesidades de la institución educativa para el beneficio de la Escuela Oficial Urbana para Varones.

Meta

Gestionar a entidades el apoyo para lograr cubrir la necesidad de la comunidad.
 Elaborar la Guía de Herramientas Virtuales Enfocada para el Nuevo Modelo Educativo para darle solución a la problemática que enfrentan actualmente los docentes.

Método:

Investigación, Científico, Práctico, Inductivo y Deductivo.

Técnica:

Observación, diálogos, investigación documental, resumen e informes.

Actividades

No.	ACTIVIDADES	RESPONSABLE
1.	Presentar la carta a la Supervisora Educativa para solicitar apoyo e institución para realizar el proyecto.	Estudiante Epesista
2.	Presentarse a la Institución Educativa designada para tratar con la Directora y plantear el proyecto que se ejecutara.	Estudiante Epesista
3.	Recabar información general de la Institución Educativa.	Estudiante Epesista
4.	Recopilación de la información para determinar las carencias de la institución.	Estudiante Epesista
5.	Priorizar la problemática para formular la hipótesis acción.	Estudiante Epesista
6.	Aplicación del FODA y convertirlo en un DAFO.	Estudiante Epesista
7	Elaboración del informe de Diagnóstico de la comunidad.	Estudiante Epesista

8.	Apoyo en la institución educativa.	Estudiante Epesista

Recursos

HUMANOS	FÍSICOS	FINANCIERO	MATERIALES	TECNOLÓGICOS
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Asesor ❖ Estudiante Epesista. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Escuela 	<p style="text-align: center;">Q 590.00</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guías ❖ Quintales de cemento ❖ Refas 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Impresora ❖ USB ❖ Teléfono

Presupuesto

No.	CANTIDAD	MATERIALES	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
1	10	Guías	Q 42	Q 420.00
2	2	Quintales de cemento	Q 65	Q 130.00
3	5	Refas	Q 8	Q 40.00
		SUB- TOTAL		Q 590.00
		TOTAL		Q 590.00

Logros Esperados

- ❖ Dar solución a la problemática seleccionada.
- ❖ Aplicación de las herramientas virtuales.
- ❖ Finalización del informe del Ejercicio Profesional Supervisado.

Cronograma de Diagnostico

Estudiante: Angie Gisselle Pérez Soto **Registro Académico No.** 201710909 **Periodo de duración del Ejercicio Profesional Supervisado:** 7 Semanas de 200 horas **Fecha de entrega:** 29 de julio de 2020.

No.	Actividad	Mes	Marzo				Abril			
		Semana	2	3	4	5	2	3	4	5
1	Presentar la carta a la Supervisora Educativa para solicitar apoyo e institución para realizar el proyecto.	P	X							
		E	X							
2	Presentarse a la Institución Educativa designada para tratar con la Directora y plantear el proyecto que se ejecutara.	P		X						
		E			X					
3	Recabar información general de la Institución Educativa.	P				X	X			
		E					X	X		
4	Recopilación de la información para determinar las carencias de la institución	P					X	X	X	
		E						X	X	
5	Priorizar la problemática para formular la hipótesis acción.	P						X		
		E						X		
6	Aplicación del FODA y convertirlo en un DAFO.	P						X		
		E						X		
7	Elaboración del informe de Diagnóstico de la comunidad.	P						X		
		E						X	X	
8	Apoyo en la institución educativa.	P							X	
		E							X	

V. Fundamentación Teórica Objetivo Especifico

Consultar información verídica y confiable para formar la base del proyecto.

Meta

Culminar con éxito en el tiempo estipulado la redacción de la fundamentación teórica.

Método

Experimental y activo.

Técnica

Observación, analítica, investigación documental.

Actividades:

No.	ACTIVIDADES	RESPONSABLE
1	Recopilación de la información para la fundamentación teórica.	Estudiante Epesista
2	Elaboración de informe de la Fundamentación teórica.	Estudiante Epesista

Recursos:

HUMANOS	FÍSICOS	FINANCIERO	MATERIALES	TECNOLÓGICOS
❖ Asesor ❖ Estudiante Epesista.	❖ Escuela	Q 590.00	❖ Guías ❖ Quintales de cemento ❖ Refas	❖ Computadora ❖ Impresora ❖ USB ❖ Teléfono

Presupuesto

No.	CANTIDAD	MATERIALES	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
1	10	Guías	Q 42	Q 420.00
2	2	Quintales de cemento	Q 65	Q 130.00
3	5	Refas	Q 8	Q 40.00
		SUB- TOTAL		Q 590.00
		TOTAL		Q 590.00

Logros Esperados

- ❖ Recopilar la información necesaria para la realización del informe.
- ❖ Seleccionar los temas que serán la base para el proyecto.
- ❖ Desarrollar conocimientos obtenidos, a través de la investigación de información.

CRONOGRAMA DE FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Estudiante: Angie Gisselle Pérez Soto **Registro Académico No.** 201710909 **Periodo de duración del Ejercicio Profesional Supervisado:** 2 Semanas de 200 horas **Fecha de entrega:** Agosto de 2020.

No.	Actividad	Mes	Abril				Mayo			
		Semana	2	3	4	5	1	2	3	4
1	Recopilación de la información para la fundamentación teórica	P				X				
		E				X				
2	Elaboración de informe de la Fundamentación teórica	P				X				
		E				X	X			

I. Plan de Acción (Proyecto) Objetivo Especifico

Plantear las actividades que conllevara a la elaboración del proyecto.

Meta

Ejecución de las actividades programadas en el cronograma.

Método

Activo y analítico.

Técnica

Observación, síntesis, recopilación, priorización.

Actividades

No.	ACTIVIDADES	RESPONSABLE
1.	Elaboración de informe de Plan de Acción	Estudiante Epesista
2.	Realizar las gestiones con representantes de algunas empresas comunitarias para que brinden el apoyo.	Estudiante Epesista

3.	Ejecución del proyecto.	Estudiante Epesista
4.	Entrega del proyecto en la institución educativa.	Estudiante Epesista

Recursos:

HUMANOS	FÍSICOS	FINANCIERO	MATERIALES	TECNOLÓGICOS
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Asesor ❖ Estudiante ❖ Epesista 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Escuela 	Q 590.00	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guías ❖ Quintales de cemento ❖ Refas 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Impresora ❖ USB ❖ Teléfono

Presupuesto:

No.	CANTIDAD	MATERIALES	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
1	10	Guías	Q 42	Q 420.00
2	2	Quintales de cemento	Q 65	Q 130.00
3	5	Refas	Q 8	Q 40.00
		SUB- TOTAL		Q 590.00
		TOTAL		Q 590.00

Logros Esperados

- ❖ Cumplir con las actividades programadas.
- ❖ Dar a conocer al personal docente y administrativo la guía.
- ❖ Ejecutar el proyecto con éxito.

CRONOGRAMA DE PLAN DE ACCIÓN (PROYECTO)

Estudiante: Angie Gisselle Pérez Soto **Registro Académico No.** 201710909 **Periodo de duración del Ejercicio Profesional Supervisado:** 8 Semanas de 200 horas **Fecha de entrega:** Abril y Mayo de 2021.

No.	Actividad	Mes	Abril					Mayo				Junio					Julio				
		Semana	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	Elaboración de informe de Plan de Acción	P				X															
		E				X	X														
2	Realizar las gestiones con representantes de algunas empresas comunitarias para que brinden el apoyo.	P										X									
		E									X	X									
3	Ejecución del Proyecto.	P											X	X	X	X					
		E											X	X	X	X					
4	Entrega del Proyecto en la Institución Educativa.	P																	X		
		E																	X		

I. Ejecución, sistematización de la experiencia, evaluación Objetivo Especifico

Verificar el avance de las diferentes etapas del ejercicio profesional supervisado.

Meta

Lograr los avances para consolidar la sistematización del Ejercicio Profesional Supervisado.

Método

Activo, Inductivo y Científico.

Técnica

Observación, Recopilación y Priorización.

Actividades:

No.	ACTIVIDADES	RESPONSABLE
1.	Redacción de la Ejecución de la Evaluación del Proceso.	Estudiante Epesista

Recursos:

HUMANOS	FÍSICOS	FINANCIERO	MATERIALES	TECNOLÓGICOS
❖ Asesor ❖ Estudiante ❖ Epesista	❖ Escuela	Q 590.00	❖ Guías ❖ Quintales de cemento ❖ Refas	❖ Computadora ❖ Impresora ❖ USB ❖ Teléfono

Presupuesto:

No.	CANTIDAD	MATERIALES	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
1	10	Guías	Q 42	Q 420.00
2	2	Quintales de cemento	Q 65	Q 130.00
3	5	Refas	Q 8	Q 40.00
		SUB- TOTAL		Q 590.00
		TOTAL		Q 590.00

Logros Esperados

- ❖ Cumplir con la implementación de la intervención y todo el proceso de sistematización.
- ❖ Ejecutar la elaboración del documento.
- ❖ Aplicar los conocimientos adquiridos durante la ejecución de la sistematización de experiencias y su evaluación.

CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN, SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA, EVALUACIÓN

Estudiante: Angie Gisselle Pérez Soto **Registro Académico No.** 20171090 **Periodo de duración del Ejercicio Profesional Supervisado:** 1 Semanas de 200 horas **Fecha de entrega:** Junio de 2021.

No.	Actividad	Mes	Junio				
		Semana	1	2	3	4	5
1	Redacción de la Ejecución de la Evaluación del Proceso.	P	X				
		E	X				

I. Voluntariado Objetivo Especifico

Aportar a la naturaleza para reparar el grave daño que se ha hecho por años deforestando los árboles.

Meta

Sembrar 250 árboles para mejorar el ambiente local.

Método

Participativo y activo.

Técnica

Observación, fichas de resumen, círculo participativo, recopilación y priorización.

Actividades

No.	ACTIVIDADES	RESPONSABLE
1.	Voluntariado	
2.	Elaboración y entrega del informe Final.	

Recursos:

HUMANOS	FÍSICOS	FINANCIERO	MATERIALES	TECNOLÓGICOS
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Asesor ❖ Estudiante ❖ Epesista 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Escuela 	<p style="text-align: center;">Q 590.00</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guías ❖ Quintales de cemento ❖ Refas 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Computadora ❖ Impresora ❖ USB ❖ Teléfono

Presupuesto:

No.	CANTIDAD	MATERIALES	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
1	1	Saca tierras	Q 22.00	Q 175.00
2	1	Veneno disagro	Q 17.50	Q 140.00
3	1	Etiquetas	Q 150.00	Q 48.00
4	2	Manta vinílica	Q 1.00	Q 150.00
5	2	Escaneos	Q 1.00	Q 8.00
		TRANSPORTE		

6	10	Pasaje	Q 20.00	Q 200.00
		ALIMENTACIÓN		
7	15	Refacción	Q 30.00	Q 240.00
8	10	Almuerzos	Q 25.00	Q 250.00
		TOTAL		Q 1,204.00

Logros Esperados

- ❖ Promover la participación activa de los miembros de la comunidad para la preservación y cuidado de los árboles plantados.
- ❖ Fortalecer en la comunidad la concientización del cuidado del medio ambiente mediante la conservación de los recursos forestales.
- ❖ Desarrollar la siembra de la cantidad de arbolitos establecidos en el proceso del voluntariado.

CRONOGRAMA DE VOLUNTARIADO

Estudiante: Angie Gisselle Pérez Soto **Registro Académico No.** 201710909 **Periodo de duración del Ejercicio Profesional Supervisado:** 9 Semanas de 200 horas **Fecha de entrega:** Agosto de 2020 a septiembre de 2020..

No.	Actividad	Mes	Mayo				Junio					Julio					Agosto	
		Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	
1	Voluntariado	P		X	X													
		E		X	X	X	X											
2	Elaboración y entrega del informe Final.	P											x	x	x	x		
		E																x

Angie Gisselle Pérez Soto
Epesista

María del Rosario Sacan Roche
Asesora

Diagnóstico

No.	INDICADORES	SI	NO
1	El diagnóstico fue trabajado en base a los lineamientos de EPS.	X	
2	El diagnóstico facilito identificar un problema y priorizarlo, para poder proponer una solución.	X	
3	Las técnicas fueron empleadas en la elaboración del diagnóstico, adecuada y productiva.	X	
4	Los docentes y el personal administrativo brindo apoyo e información.	X	
5	El trabajo del diagnóstico se realizó en el tiempo determinado.	X	
6	Toda la información recopilada fue suficiente para redactar el diagnóstico del municipio y de la comunidad.	X	
7	Se evaluó cada actividad proyectada dentro de la planificación para elaborar el diagnóstico.	X	
8	Se cumplió con los objetivos y metas propuestas para la ejecución del diagnóstico.	X	
9	La planificación del diagnóstico fue elaborada de la mejor manera.	X	
10	Se exponen los problemas planteados de acuerdo a la facilidad viabilidad.	X	

6.1 Diagnóstico

No.	ACTIVIDAD/ ASPECTO / ELEMENTO	SI	NO	COMENTARIO
1	¿Los objetivos del plan son oportunos?	X		El plan se realizó con metas claras.
2	¿Se planificaron suficientes actividades para el diagnóstico?	X		Se realizó ordenadamente según el cronograma de actividades para ejecutar cada una en el tiempo determinado.
3	¿La técnica de investigación prevista fue adecuada para el diagnóstico?	X		Las técnicas se aplicaron para el desarrollo del proceso porque se consiguió el mayor número de datos que se solicitaban en este capítulo.
4	¿Los instrumentos planteados y utilizados fueron los idóneos a lastécnicas de investigación?	X		Se realizó la lista de carencias dándole prioridad a la que se solucionó.
5	¿Los tiempos establecidos para realizar el diagnóstico fueron suficientes?	X		Se Cumplió con los requisitos del diagnóstico.
6	¿Se consiguió colaboración de personas de la comunidad para la ejecución del diagnóstico?	X		La directora y el personal docente y administrativo colaboro proporcionando información.
7	¿Las fuentes consultadas fueron las idóneas para elaborar el diagnóstico?	X		La información se consiguió en su totalidad, siendo de gran beneficio para la estudiante.

8	¿Se adquirió la caracterización del contexto?	X		Se obtuvieron datos interesantes de la institución educativa.
9	¿Se estableció el listado de carencias, deficiencias y debilidades de la comunidad?	X		Las técnicas e instrumentos de investigación fueron las competentes para llegar a la problematización.
10	¿La priorización del problema fue la indicada a intervenir?	X		Se llegó al problema que interfería en la institución para darle solución.
11	¿La hipótesis acción es la adecuada al problema a intervenir?	X		Se logró dar solución al problema que afectaba el establecimiento.
12	¿Se describió el listado de las fuentes consultadas?	X		En las referencias bibliográficas se presentaron todas las fuentes consultadas para dar veracidad al documento redactado.

6.2 Fundamentación Teórica

No.	ACTIVIDAD/ ASPECTO / ELEMENTO	SI	NO	COMENTARIO
1	¿La teoría descrita corresponde al tema contenido en la hipótesis acción?	X		Se consiguió recopilar toda la información para tener el respaldo teórico.
2	¿El contenido presentado es suficiente para tener claridad respecto al tema?	X		Fue significativo consultar todo tipo de medio para poder reunir y plasmar en un documento el tema que se trabajó.
3	¿Las fuentes consultadas son suficientes para determinar el tema?	X		Se anotaron temas amplios de varias fuentes que se patentizan en las referencias bibliográficas.
4	¿Se redactaron citas correctamente dentro de las normas de un sistema específico?	X		Se redactan para que no exista plagio de información.
5	¿Las referencias bibliográficas contienen todos los elementos citados como fuente?	X		Por medio de las referencias se hace constar de donde se obtuvo la información.

6.3 Plan de Intervención

No.	ELEMENTO DEL PLAN	SI	NO	COMENTARIO
1	¿La información de la Epesista del entorno institucional se encuentra completa?	X		Es necesario conocer donde se realizó el Plan Acción para evitar inconvenientes.
2	¿Se priorizo el problema en el diagnóstico?	X		Según el listado de carencias se obtuvo la información de este capítulo.
3	¿El problema priorizado en la hipótesis-acción es la que corresponde?	X		Se le dio solución a determinado problema que afectaba la institución.
4	¿Es precisa la ubicación de la intervención?	X		Se tuvo la información del lugar para hacer las supervisiones correspondientes.
5	¿La justificación para ejecutar la intervención es la correcta ante el problema a intervenir?	X		Si, ya que se benefició a la institución.

6	¿El objetivo general formula claramente el impacto que se espera solucionar con la intervención?	X		Se logró que cada docente obtuviera la guía para su aplicación en las clases virtuales.
7	¿Los objetivos específicos son adecuados para realizar el objetivo general?	X		Porque los docentes dieron a conocer las carencias que padece la institución, entonces se logró definir el objetivo.
8	¿Las actividades a desarrollar están orientadas al logro de los objetivos específicos?	X		Logrando los resultados y el impacto que se desea con el tema seleccionado, se trabajó un cronograma de actividades de acuerdo a los objetivos conocidos, teniendo los resultados deseados.
9	¿Están bien identificados los beneficiarios?	X		Se benefició a los docentes y la población estudiantil del centro educativo.
10	¿Las técnicas a utilizar son las adecuadas para las actividades a realizar?	X		Al entablar conversaciones con los docentes y directora del establecimiento se obtuvo la información solicitada para la redacción del documento.

6.4 Ejecución y Sistematización de la Intervención

ASPECTO	SI	NO	COMENTARIO
¿Se da con claridad un panorama de la experiencia vivida en el EPS?	X		Sí, porque se describe cada una de las actividades y experiencias vividas.
¿Los datos surgen de la realidad vivida?	X		Sí, porque se realizó el diagnóstico.
¿Es evidente la participación de los involucrados en el proceso de EPS?	X		Si desde la asesora, epesista hasta el personal docente donde se realizó el proyecto.
¿Se valoriza la intervención ejecutada?	X		Si porque el personal docente y administrativo aprobaron el proyecto.
¿Las lecciones aprendidas son valiosas para futuras intervenciones?	X		Si, porque dentro de la experiencia vivida se adquirieron nuevos conocimientos.

Cuadro 23.

6.5 Voluntariado

No.	INDICADORES	SI	NO
1	La información del voluntariado tiene relación y concordancia en la redacción del informe.	X	
2	El plan del voluntariado se realizó conforme a los lineamientos del EPS de la Facultad de Humanidades.	X	
3	Las técnicas y métodos utilizados en la ejecución del voluntariado fueron adecuados y productivos.	X	
4	La información recopilada fue suficiente para la redacción del informe.		X
5	Los objetivos y las metas propuestas se alcanzaron para la realización del voluntariado.	X	
6	La planificación del voluntariado fue preparada de una manera eficiente.	X	
7	La siembra de los arbolitos se realizó en el tiempo indicado.	X	
8	Se realizaron las revisiones constantes del cronograma de actividades para el cumplimiento del mismo.	X	

6.6 Informe Final

ASPECTO/ELEMENTO	SI	NO	COMENTARIO
¿Se evaluó cada una de las fases del EPS?	X		Si para verificar que fueran correctamente realizadas.
¿La portada y los preliminares son los indicados para el informe del EPS?	X		
¿Se siguieron las indicaciones en cuanto a tipo de letra e interlineado?	X		Fue importante aplicarlos, para un mejor orden y entendimiento.
¿Se presenta correctamente el resumen?	X		El resumen es redactado acorde a las experiencias vividas.
¿Cada capítulo está debidamente desarrollado	X		Siguiendo los pasos estipulados en el normativo se desarrolló cada capítulo dentro del informe.
¿En los apéndices aparecen los instrumentos de investigación utilizados?	X		Se agregaron todos los instrumentos aplicados en el desarrollo del proceso.
¿En el caso de citas, se aplicó un solo sistema?	X		Se aplicó un solo sistema aplicando en todo el informe
¿El informe está desarrollado según las indicaciones dadas?	X		Siguiendo las indicaciones dadas se realizó el informe.
¿Las referencias de las fuentes están dadas con los datos correspondientes?	X		Por medio de las referencias se hace constar de donde se obtuvo la información.

Cuadro 25.

Anexos

Guatemala, 13 de Julio de 2020

Licenciado
Maria Del Rosario Sacán Roché
Asesor de EPS
Facultad de Humanidades
Presente

Atentamente se le informa que ha sido nombrado como ASESOR que deberá orientar y dictaminar sobre el trabajo de EPS (X) que ejecutará el estudiante

Pérez Soto Angie Gisselle
201710909

Previo a optar al grado de Licenciada En Pedagogía Y Administración Educativa.

Lic. Santos de Jesús Dávila Aguilar
Director Departamento Extensión

Bo. Vo. M.A. Walter Ramiro Mazariegos Biolis
Decano

C.C expediente
Archivo. 2546-2020



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Guatemala lunes 13 de julio de 2020

Licda.
Karla Marisol Martínez Avila
Supervisora de Educación
8° Av. Calle entre 4ta. Y 5ta Av. Zona 1
La Democracia, Escuintla
Presente

Estimada Supervisora de Educación de todos los niveles

Atentamente le saludo y a la vez le informo que la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, con el objetivo de participar en la solución de los problemas educativos a nivel nacional, realiza el Ejercicio Profesional Supervisado –EPS –, con los estudiantes de la carrera de Licenciatura en **PEDAGOGÍA Y ADMINISTRACION EDUCATIVA.**

Por lo anterior, solicito autorice el Ejercicio Profesional Supervisado al estudiante **ANGIE GISSELLE PÉREZ SOTO, CUI 3161403170503, Registro Académico 201710909,**

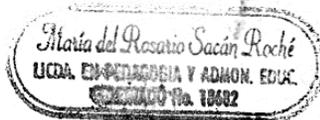
En la institución que dirige.

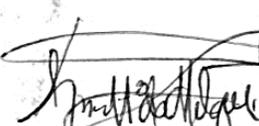
El asesor –supervisor asignado realizará visitas, durante el desarrollo de las fases del proyecto a realizar.

Deferentemente,

“ID Y ENSEÑAN A TODOS”


Lic. María del Rosario Sacán Roche
Asesora




Licda. Karla Marisol Martínez Avila
Coordinadora
Técnica Administrativa
La Democracia, Escuintla.



29/07/2020

A quien interese
Presente

Me dirijo a usted, deseando que sus proyectos se realicen exitosamente.

En fecha 7 de agosto del presente año se recibió la solicitud de los epeistas nombrados posteriormente, solicitando la realización de su actividad de voluntariado en otro departamento diferente al de la sede Patulul, Suchitepéquez donde han estudiado a La Gomera, Escuintla, argumentando que debido a la pandemia que afecta hoy en día al mundo se vieron obligados a resguardar su vida y la de los demás, las autoridades de dicho municipio nos abrieron las puertas y nos brindan su apoyo incondicional para llevar a cabo este proceso que beneficia no solo el municipio sino enriquece el medio ambiente, además de ser el lugar de residencia de ellos, aunado al motivo de las restricciones por la temporalidad del Covid-19. Siendo:

	Nombre	No. De Carné	Nombre Asesor
1	Jhanifer Stephani Mamquin Barrera	201714729	Laura Cristina Grande Cruz
2	Ingrid Elizabeth Gomero Pineda	201714712	Gladiá Idalma Chaverria Nij
3	Angie Giselle Pérez Soto	201710909	María del Rosario Sacán Roche
4	Ana Magali Baeza Pic	201714739	María del Rosario Sacán Roche
5	María Fernanda Rojas Reyes	201714734	María del Rosario Sacán Roche
6	Cristopher Rafael Rodríguez Galicia	201715647	María del Rosario Sacán Roche
7	Claudia Amarilis Santa Luce Najera	201526489	Laura Cristina Grande Cruz
8	Jackely Asbell Díaz Urbio	200273543	Gladiá Idalma Chaverria Nij

Por tales razones, se les toma en consideración la realización de la actividad de voluntariado en reforestación a los estudiantes epeistas en el Municipio de La Gomera, Escuintla.

Agradeciendo la atención, me suscribo de usted.

Atentamente,



Vs. Bn. Uca. Robertha Colórzano Castillo
 Coordinadora

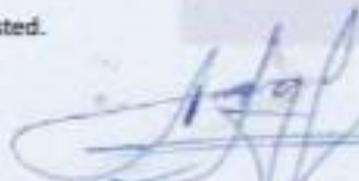
Comisión de Medio Ambiente y Atención Permanente

Edificación Superior, Biología y Prospectiva

Kilómetro 5-4, ciudad universitaria zona 12

Teléfonos: 2418 9670 24189672 24189673

2418 9670 ext. 85365-85362 Fax: 85339



Vs. Bn. Lic. Santos de Jesús Dávila
 Director

Departamento de Extensión





La Gomera, Escuintla 06 de Agosto de 2020

Joven:
Pablo Antonio Palma
Departamento de Áreas Protegidas y Medio Ambiente

Apreciable Joven:

El grupo de estudiantes de la Carrera de: **Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa de La Universidad San Carlos de Guatemala, Facultad de Humanidades.**

Por este medio nos permitimos saludarle deseándole éxitos en sus labores cotidianas.

El motivo de la presente es para solicitarle su apoyo, con la donación de 2,000 árboles dejando a su criterio las distintas especies, así también nos puedan proporcionar el espacio o área más conveniente para la siembra de dichos árboles. Así también este sería de gran beneficio para el municipio y el medio ambiente.

El motivo de dicha colaboración es para realizar nuestro proyecto de voluntariado el cual lo requiere nuestro **Ejercicio Profesional Supervisado (EPS)** con la finalidad de obtener nuestro título de dicha carrera antes mencionada.

ATENTAMENTE:


Ingrid Elizabeth Goñero Pineda
Ejercista (Coordinadora)



06 de Agosto
Pablo Palma



MUNICIPALIDAD DE LA GOMERA

6a. Avenida 3-24 Zona 1, Municipio de La Gomera,
Departamento de Escuintla, Guatemala, C.A.
Teléfono: (502) 7880028

EL DEPARTAMENTO DE ÁREAS PROTEGIDAS Y MEDIO AMBIENTE DE LA
VILLA DE LA GOMERA, DEPARTAMENTO DE ESCUINTLA

HACE CONSTAR

Que: le dio seguimiento a la solicitud presentada con fecha 06 de agosto del presente, donde: El grupo de estudiantes de la carrera de *Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Humanidades con sede en Patulul Suchitepéquez* solicitó: Apoyo para la ejecución de voluntariado sobre el Ejercicio Profesional Supervisado (EPS), por lo tanto la Oficina de Medio Ambiente cedió a la presente en base al fomento de la cultura ambiental para la protección y conservación de manera sostenible y sustentable de los recursos naturales de nuestro municipio, apoyándoles con una área idónea para la siembra de 2,000 árboles forestales, siendo los antes mencionadas; 1,500 de Matiliguate (*Tabebuia rosea*) y 500 de Torelliana (*Corymbia torelliana*), los cuales se sembraron en **Área Verde de Colonia San Rafael** definiendo la cantidad de 10,000 metros cuadrados para la ejecución del proyecto, y en su efecto se utilizó el distanciamiento de 2.25*2.25 metros entre surco y calle para la creación de una barrera viva protectora de dicha zona.

Por lo tanto, nosotros: Personal Técnico de la Oficina de Medio Ambiente hacemos del conocimiento a quien interese, que dicho grupo de reforestación ha venido cumpliendo con lo requerido en base al seguimiento de: **PROYECTO DE RESPONSABILIDAD SOCIAL ACADEMICA.**

Para entregar al interesado, se extiende la presente constancia firmada y sellada en la villa de La Gomera, departamento de Escuintla, a los veinticinco días del mes de septiembre del año dos mil veinte.


Pablo Antonio Palma Delgado
DIRECTOR
Departamento de Áreas Protegidas Y
Medio Ambiente
-DAPMA-
Correo: palmaang@gmail.com
Teléfono: 5477-4637



ADMINISTRACIÓN 2020-2024



Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Humanidades

Patulul, Suchitepéquez, Septiembre 2020

Licenciada
Yanira Elizabeth Ramírez Castellanos
Directora IBD
La Democracia, Escuintla
Presente

Estimada Licenciada:

Reciba un cordial saludo, el motivo de la presente es para solicitarle permiso para impartir un programa de educación ambiental a los estudiantes de la institución que usted dignamente dirige, sabemos que no podemos dar una clase pedagógica presencial, por tal motivo utilizaremos la herramienta virtual "zoom" para poder ejecutar la misma, siendo este el día 27 septiembre de 2020, a partir de las 6:00 pm, con el objetivo de ser portavoces y disminuir la contaminación ambiental de este municipio, asimismo colaborar con los proyectos educativos que la Universidad de San Carlos de Guatemala está proyectando en beneficio de la población

Agradeciendo su colaboración y respuesta positiva

Deferentemente,

No.	Nombre	DPI	No. De Carné
1	Jhenifer Stephani Marroquín Barrera	1926607130101	201714729
2	Ingrid Elizabeth Gomero Pineda	1878764360503	201714712
3	Angie Gisselle Pérez Soto	3161403170503	201710909
4	Ana Magali Baeza Pac	2446294040503	201714739
5	María Fernanda Rojas Reyes	3158731910503	201714734
6	Christopher Rafael Rodríguez Galicia	2616788250501	201715647
7	Claudia Amarilis Santa Luce Najera	1924961900503	201326489
8	Jackely Asbell Díaz Uribio	2198089100503	200273543

Vo.Bo.


Licda. Yanira Elizabeth Ramírez Castellanos
Directora





MUNICIPALIDAD DE LA GOMERA

6a. Avenida 3-24 Zona 1, Municipio de La Gomera,
Departamento de Escuintla, Guatemala, C.A.
Teléfono: (502) 78800028

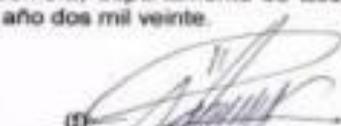
EL DEPARTAMENTO DE ÁREAS PROTEGIDAS Y MEDIO AMBIENTE DE LA
VILLA DE LA GOMERA, DEPARTAMENTO DE ESCUINTLA

EXTIENDE EL PRESENTE FINIQUITO:

A: Grupo de estudiantes de la carrera de *Licenciatura en Pedagogía y Administración Educativa de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Humanidades con sede en Patulul Suchitepéquez*, quienes ejecutaron y dieron seguimiento de forma **SATISFACTORIA** al voluntariado en cuanto a la siembra de 2.000 árboles de dos especies forestales, en donde estuvieron presente máximas autoridades del municipio y demás: FLORIDALMA MORALES CONTRERAS DE QUIÑONEZ -**ALCALDESA MUNICIPAL**- Y CONCEJO MUNICIPAL, LIC. MILTON CASTILLO DELEGADO DE EDUCACIÓN AMBIENTAL DEPARTAMENTAL DEL MINISTERIO DE AMBIENTE Y RECURSOS NATURALES -**MARN**-, Y EL DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE ÁREAS PROTEGIDAS Y MEDIO AMBIENTE -**DAPMA**- de ésta cabecera municipal.

Para entregar al interesado, se extiende la presente constancia firmada y sellada en la villa de La Gomera, departamento de Escuintla, a veinticinco días del mes de septiembre del año dos mil veinte.

(f)


Pablo Antonio Palma Delgado
Departamento de Áreas Protegidas Y
Medio Ambiente
-DAPMA-

Correo: palmadg@gmail.com
Teléfono: 5477-4637



ADMINISTRACIÓN 2020-2024



Acta No. 8-2021

En el municipio de la Democracia Escuintla, del día Viernes veintiocho del año dos mil veintiuno (28/05/2021) siendo las nueve horas en punto, reunidos en la dirección que ocupa la Escuela Oficial Urbana de Varones, ubicada en primera avenida y primera calle del municipio arriba mencionado, para dejar constancia de lo siguiente. PRIMERO: Se tiene a la vista la visita de las siguientes personas, las señoritas Angie Gisselle Pérez Soto y Ana Magali Barza Pac de Villatoro quienes son Egresistas de la Universidad San Carlos de Guatemala, quienes gracias a su buena voluntad dentro de su proceso de Práctica el día de Hoy harán entrega de su proyecto. SEGUNDO: Se tiene a bien dentro de su proyecto la entrega de Cinco cubetas de pintura en la cual contribuirá al mejoramiento de la limpieza y Ornato del Establecimiento. TERCERO: Se les hace mención a las señoritas practicantes las sinceras muestras de Agrdecimiento por parte del Personal docente y Administrativo, en el cual daremos buen uso para ver bonito nuestro Establecimiento. CUARTO: No habiendo nada mas que hacer constar la presente, se termina la presente veinte minutos despues de haber iniciado la misma en el mismo lugar y fecha, dando fe firmando y sellando quienes en ella intervienen.

Sergio J. Hernández

Ana Magali Barza Pac

Angie Gisselle Pérez Soto

Rosario de Jesús Núñez Dueñas

Ramiro Lima

Valerius Amores Vilma
Directora.



Foto No. 1



Nota: Autoridades municipales, Coordinadora de Sede y Estudiantes Epesistas presentes en la entrega del proyecto del Voluntariado.

Foto No. 2



Nota: Alumna epesista 2021, entrega de voluntariado.

Foto No. 3



Nota: Alumna epesista 2021, entrega de la Guía de Herramientas Virtuales Enfocada en el Nuevo Modelo Educativo.

Foto No. 4



Nota: Personal docente, recibiendo el proyecto de Guías en la institución educativa.

