



I.E.S.T.P. "MARCO"

INFORME N° 24 AGMP-2023- APSTI/IESTP "M"

A : **MAG. ELSA AQUINO CASTRO**
DIRECTORA GENERAL DEL I.E.S.T.P. "MARCO"

DE : **Lic. Abraham G. Mantari Pérez**
Coord. De APSTI

ASUNTO : **INFORME SOBRE PROYECTO PRODUCTIVO DEL CURSO TALLER DE HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS 2023**

FECHA : **Marco, 08 de junio del 2023**

Por medio del presente, me es grato dirigirme a Usted a fin de saludarlo muy cordialmente, a la vez informar sobre el proyecto productivo del curso taller de herramientas tecnológicas propuesto por el Mg. Juan S. Cerrón Ochoa, lo que consiste en:

- El plan se elaboro de acuerdo a los lineamientos y las consideraciones de ingresos y salidas que se obtendrán en este curso taller con un saldo favorable que serán utilizados en la implementación de los laboratorios tanto para compra de materiales y repuestos que necesitan.
- El curso se desarrollará en 4 semanas; siendo los días sábados desde las 8:00 de la mañana hasta las 15:30 pm desde el 17 de junio hasta el día 08 de julio del presente año.
- El curso se dictará en las instalaciones del instituto de Marco en sus laboratorios de computo tratandose los temas; classroom, Moodle, pizarras y proyectores interactivos, quizizz, jamboart, kahoo a nivel docente y estudiante.

Desde la coordinación aprobamos este proyecto debido a que es en el bien de los estudiantes y del programa de estudios debido a que se va a reforzar en su conocimiento a los estudiantes y con ese ingreso se implementará con materiales y equipos a nuestro laboratorio el cual dará realce en su operatividad.

POR LO QUE:

Informo a Usted de forma favorable este proyecto, salvo mejor parecer y que sea aprobado para su desarrollo de acuerdo al plan que se adjunta y ordene a Usted a quienes corresponda la aprobación y emisión de resolución respectiva.

Es todo cuanto informo para los fines correspondientes.

Atentamente,



Informe nº 09 JSCO/DAPSTI – 2023

A : Lic. Abraham Guillermo Mantari Perez
Coordinador de APSTI.

De : Mg. Juan S. Cerrón Ochoa
Coordinador (e) Bienestar estudiantil

Asunto : envió plan de curso taller de herramientas tecnológicas para el mes de junio y julio del año 2023

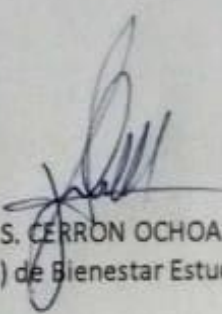
Fecha : 25 de mayo del 2023

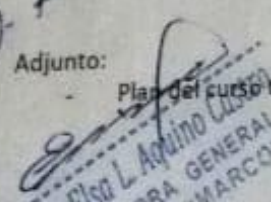
Yo, Mg. Juan S. CERRON OCHOA, con DNI Nº 10104561, docente encargado de la coordinación de Bienestar Estudiantil lo saludo cordialmente y paso a informarle que envió el plan de curso taller de herramientas tecnológicas para el mes de junio y julio del año 2023 del programa estudios APSTI con un total de 17 folios con lo que sustento los siguiente:

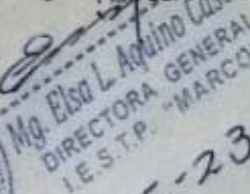
- El curso tiene planificado contar con 80 estudiantes con un 90% del programa de estudios APSTI el cual ya se fue promocionando.
- Lo planificado tiene un ingreso de S/. 4 000.00 (cuatro mil soles) y sus egresos serán de S/. 1 850.00 (mil ochocientos cincuenta con 00/100 soles) el cual dará como ingresos al programa la suma de S/. 2 150.00 (dos mil ciento cincuenta con 00/100 soles)
- Este ingreso será utilizado en la implementación o actualización de los equipos de computo del programa de estudios APSTI.

POR LO TANTO

Envío el plan de trabajo del curso taller para su aprobación de las autoridades correspondiente y se pueda ejecutar en las fechas programadas.


Mg. Juan S. CERRON OCHOA
Coordinador (e) de Bienestar Estudiantil

Adjunto:  Plan del curso taller de herramientas tecnológicas 2023.


Mg. Elsa L. Aquino Castro
DIRECTORA GENERAL
I.E.S.T.P. "MARCO"

29-5-23



pasar para su coordinacion en J.O.A.

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO "MARCO"



PROYECTO PRODUCTIVO DEL PROGRAMA CURSO TALLER DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS 2023



MARCO – PERU
2023



PROYECTO DEL PROGRAMA CURSO TALLER DE HERRAMIENTAS

TECNOLOGICAS 2023

I. DATOS DE LA INSTITUCIÓN.

- 1.1 Institución Organizadora:** Instituto de Educación Superior Tecnológico Público "Marco" – Jauja
- 1.2 Responsables :** **Lic. Abraham Mantari Pérez**
Lic. Daniel Gamarra Castillo
Dr. Freddy Juan BUENO SOLIS
Mg. Juan S. Cerrón Ochoa
Bach. Milton Z. Palomino Loayza
- 1.1 Datos de Referencia :** **DREJ "JUNIN"**
- Distrito : Marco
- Provincia : Jauja
- Departamento : Junín

II. FUNDAMENTACIÓN Y OBJETIVOS

2.1 Nombre de la propuesta de Formación en Servicio:

Programa curso taller de herramientas tecnológicas

2.2 JUSTIFICACIÓN

Las nuevas formas de enseñanza aprendizaje tuvieron un gran cambio en estos tiempos debido a la consecuencia del problema de salud mundial que vivimos en los años 2020 y 2021, donde la pandemia arrasaba con todo los seres humanos, en este año 2022 y 2023 aún no se supera esta pandemia que a la postre se va convirtiendo en endemia y esto nos obliga a vivir pendientes de cualquier rebrote debido a que aún no se ha logrado erradicar esta enfermedad covid – 19 por lo que estará presente por buenos tiempos.

Este gran cambio obligo a todas las organizaciones a cambiar su modo de vivencia tanto a nivel laboral como a nivel educativo, donde nos forzamos a desarrollar nuevas metodologías de enseñanza con

las tendencias de las tecnologías que estaban presente en ese entonces, lo que obligo a gran sector de la educación como es nuestro campo de acción a desarrollar clases virtuales con el uso de ciertas herramientas tecnológicas desde el punto de vista del docente y de la misma forma desde el punto de vista de los estudiantes que a la postre en muchos lugares donde la conectividad no era fluida no tenían la forma de uso de las herramientas digitales tecnológicas.

Visto este gran campo de acción de las herramientas tecnológicas donde muchos docentes y estudiantes tanto de lugares céntricas de la ciudad como los alrededores de la ciudad no se encuentran capacitados para desarrollar ciertas aptitudes en el uso y desarrollo de las herramientas el cual adolece gran parte de la ciudadanía como los estudiantes, docentes y padres de familia que a la postre tienen que estar capacitados y actualizados en el uso de estas herramientas para difundir desde los mas pequeños hasta las personas mas adultas no solo para la educación sino también para diversos campos de acción.

Hoy en día, los temas de mayor discusión en mundo educativo en aras de la formación escolar, superior tanto para docentes y estudiantes, ***el desarrollo y el uso de las herramientas tecnológicas son básicas para desarrollar las competencias en aras de mejorar la educación y el conocimiento.***

2.3 BASE LEGAL

El curso Taller tiene en consideración las orientaciones normativas del ministerio de educación, y en base a ello se elabora el presente documento. Así señalamos las siguientes leyes, normas y otros.

- Constitución Política del Perú
- Ley n° 30220, ley Universitaria
- Ley N° 29973 ley General de la Persona con Discapacidad
- Ley 27337 código de los niños y adolescentes
- Ley N° 28044 Ley General de Educación y sus reglamentos.
- Ley N° 24029 Ley del Profesorado.

- Ley N° 30512 Ley de Institutos y escuelas de Educación Superior

y de la carrera pública de sus docentes

- Ley N° 25212 Modificatoria de la ley del profesorado.
- Decreto Supremo N° 006-2006-ED.
- Resolución Directoral 015-2008-ED
- Directiva N° 032 – 2007 DGP/DREH.

2.4. OBJETIVOS

➤ OBJETIVO GENERALES.

Capacitar a docentes, estudiantes y público en general en el curso taller de tecnologías de información con las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje tanto virtual como presencial más usadas en este tiempo para mejorar la gestión de tareas y el aprendizaje de los estudiantes.

➤ OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Utilizar las plataformas classroom y Moodle desde el desarrollo de parte del docente y el estudiante como medio de gestión de tareas mejorando la colaboración y la comunicación.
2. Manejar la herramienta Jamboard desde el punto de vista del docente y estudiante como herramienta de apoyo colaborativo en el proceso de enseñanza aprendizaje
3. Desarrollar y usar la herramienta lúdica quizizz y kahoot a nivel docente y estudiante para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
4. Instalar, configurar y utilizar pizarras, proyectores y pantallas digitales interactivas en la educación presencial.

2.5 METAS DE ATENCIÓN

Se estima que se atenderá a un número de 239 participantes, que estarán en marco todos los estudiantes y docentes de los 5 programas de estudios del IESTP Marco como son; Arquitectura de Plataformas y Servicios de Tecnologías de Información, Enfermería Técnica, Industrias Alimentarias, Diseño de Modas y Producción Agropecuaria.

El programa del curso taller en tecnologías de información basado en herramientas tecnológicas se desarrollará según el plan del proyecto productivo propuesto para este semestre desde el día 18 de junio hasta el 09 de julio del 2022.

III. CARACTERÍSTICAS DE LA PROPUESTA DE FORMACION DE SERVICIO

3.1 Tipo y Duración de la Propuesta de Formación y servicio.

Modalidad de Curso Taller	:	Presencial y no presencial
Total de Horas de curso Taller	:	200 Horas pedagógicas.
a. Horas Presénciales	:	100 Horas Pedagógicas
b. Horas no Presénciales	:	100 Horas



3.2 Diseño Metodológico.

TEMAS	Encargados	Objetivos Específicos	Capacidad Docente a Desarrollar	Contenido a Trabajar	Metodología a Utilizar	Materiales a Utilizar	Productos a alcanzar	Horas Académicas (Pract)	Horas asincrónicas (Teor.)
CLASSROOM	Dr. Freddy BUENO SOLIS	Desarrollar y utilizar la estructura de gestión de tareas de una unidad didáctica para mejorar la colaboración y comunicación	Ejecuta y desarrolla correctamente la plataforma classroom	Configuración de correo, ingreso a la plataforma, uso como docente y estudiante, reconocimiento de herramientas, creación de curso virtual, preparación de material educativo, material de evaluación, subido y envío de tareas, bajado de tareas, desarrollo de tareas, subido de tareas a la plataforma.	Activo Participativo Inductivo Deductivo Analítico. Demostrativo	Pizarra Plumón Mota Procesadores Software de aplicación Microsoft Teams, classroom	Desarrollo de actividades de una unidad didáctica a nivel docente y estudiante.	40 PP = 10 PA = 30	10 TP = 2 TA = 8
MOODLE	Lic. Daniel Gamarra Castillo	Brindar los lineamientos en el uso de la plataforma Moodle para el apoyo en la gestión de materiales y tareas para mejorar el aprendizaje de	Instalar, configurar y utilizar la plataforma Moodle	Descarga, instalación, configuración y uso de las herramientas de desarrollo de una unidad didáctica, creación, subido de material didáctico, estructura de la	Activo Participativo Inductivo Deductivo Analítico. Demostrativo	Pizarra Plumón Mota Procesadores Software de aplicación Microsoft Teams y Moodle	Desarrollo de actividades de una unidad didáctica a nivel docente y estudiante.	40 PP = 10 PA = 30	10 TP = 2 TA = 8



		los estudiantes.		unidad en la plataforma, preparación de material educativo y subido desde el lado docente, descarga, desarrollo, subido y cargado de desarrollo de tareas del lado del estudiante.					
PIZARRAS, PROYECTORES Y PANTALLAS INTERACTIVAS	Mg. Juan S. CERRON OCHOA	Fortalecer el uso de la herramienta digital o pizarra digital para diagnosticar los conocimientos de los estudiantes con la herramienta para la presencialidad	Realiza la instalación, configuración, y uso acceso de la herramienta de pizarras, proyectores y pantallas interactivas	Configuración, acceso y desarrollo a nivel docente y estudiante, uso de las diferentes herramientas, inserción de imágenes como preguntas y respuestas, uso del link de acceso a los estudiantes, verificación de ingresantes, descarga de los asistentes a la herramienta, descarga como material de evidencia, entre otros.	Activo Participativo Inductivo Deductivo Analítico. Demostrativo	Pizarra Plumón Mota Procesadores Software de aplicación Microsoft Teams Jamboard, pantalla interactiva	Presenta material de desarrollo de conocimiento desde el punto de vista docente y el desarrollo de acceso e ingreso a la herramienta de parte del estudiante.	40 PP = 10 PA = 30	10 TP = 2 TA = 8
QUIZIZZ, JAMBOARD y KAHOOT	BACH. Milton PALOMINO LOAYZA	Gestionar el uso de la herramienta	Realiza la configuración, acceso y	Configuración, acceso y desarrollo a nivel docente y	Activo Participativo Inductivo	Pizarra Plumón Mota	Presenta material de desarrollo de	40 PP = 10 PA = 30	10 TP = 2 TA = 8



		lúdica como medio de fortalecimiento de capacidades de una unidad didáctica	desarrollo de la herramienta quizizz, jamboard y kahoot	estudiante, uso de las diferentes herramientas, inserción de 05 formas de preguntas y respuestas, visualización del desarrollo de preguntas, distribución de link para el acceso al estudiante, desarrollo de preguntas desde un dispositivo tecnológico, envío de desarrollo y verificación de notas.	Deductivo Analítico. Demostrativo	Procesadores Software de aplicación Microsoft Teams quizizz kahoot	conocimiento desde el punto de vista docente y el desarrollo de acceso e ingreso a la herramienta de parte del estudiante.		
--	--	-----------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

PP = practicas presenciales

PA = practicas asincrónicas

TP = teorías presenciales

TA = teorías asincronicas

3.3 HOJA DE RUTA DEL CURSO TALLER EN TECNOLOGIAS DE INFORMACION BASADO EN HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS 2022

HORARIO.

Hora	22-09 – 06	10 – 06	17 – 06	24 – 06	01 – 07	07 – 07
08:00 am a 15:00 pm	Difusión del curso taller	Classroom 08:00 15:30	Moodle 08:00 15:30	Pizarras, proyectores y pantallas interactivas 08:00 15:30	Quizizz, Jamboard y kahoot 08:00 15:30	Entrega de certificados.

Inicio de clases

Se dará inicio el 10 de Junio hasta el 07 de Julio del 2023.

3.4 PERFIL DE LOS EXPOSITORES.

Adjunto Currículo Descriptivo.

3.5 PROPUESTA DE LA EVALUACIÓN

DIMENSIONES A EVALUAR	SISTEMAS DE EVALUACION	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	MOMENTOS DE EVALUACIÓN
DIMENSIÓN I.- CLASSROOM	CIENTIFICA INTEGRAL CRITERIAL	Elaboración de la estructura con material educativo y de evaluación del docente y desarrollo y envío de tareas del estudiante	MOMENTO INICIAL.- MOMENTO PROCESUAL.- MOMENTO FINAL.-
DIMENSIÓN II.- MOODLE	CIENTIFICA INTEGRAL CRITERIAL	Elaboración de la estructura con material educativo y de evaluación del docente y desarrollo y envío de tareas del estudiante	MOMENTO INICIAL.- MOMENTO PROCESUAL.- MOMENTO FINAL.-
DIMENSIÓN III.- PIZARRAS, PROYECTORES Y PANTALLAS	CIENTIFICA INTEGRAL CRITERIAL	Elaboración de material de evaluación atractivo y distribución de	MOMENTO INICIAL.- MOMENTO PROCESUAL.-

INTERACTIVAS		acceso, ingreso y desarrollo de preguntas de los estudiantes.	MOMENTO FINAL.-
DIMENSIÓN IV.- QUIZZ, JAMBOARD y KAHOOT	CIENTIFICA INTEGRAL CRITERIAL	Elaboración de material de evaluación atractivo y distribución de acceso, ingreso y desarrollo de preguntas de los estudiantes.	MOMENTO INICIAL. - MOMENTO PROCESUAL. - MOMENTO FINAL. -

3.5 DE LA ORGANIZACIÓN.

Para garantizar el Nivel académico se ha designado a un coordinador de la especialidad de Arquitectura de plataformas y servicios de tecnologías de información, quien registrará y que posteriormente se entregará mediante informe de asistencia y rendimiento del desarrollo de las actividades a la dirección del IESTP Marco para la Firma de los respectivos Certificados.

IV FINANCIAMIENTO DE LA PROPUESTA

4.1 FLUJO DE CAJA.

A) Ingresos¹

INGRESOS			
Pagos	Alumnos	Costo/Uni	Costo Total
Certificaciones	0	0	0
Inscripción	80.00	50.00	4000.00
TOTAL INGRESOS			4000.00

B) Egresos

EGRESOS			
Pagos	Cantidad	Costo/Hora	Total
Docentes	04	150.00	600.00
Directivos	03	100	300.00
Certificaciones	80	5.00	400.00
Difusión	1	150.00	150.00
Pasajes	5	10.00	50.00
Útiles de escritorio	239	1.04	230.00
Equipos y electricidad	4	30.00	120.00
TOTAL EGRESOS			1850.00

¹ Flujo de caja por cada grupo.

C) Flujo de Caja

FLUJO DE CAJA	
Ingresos	4000.00
Egresos	1850.00
UTILIDAD	2150.00

La utilidad estará destinada para la implementación con equipos o muebles de cómputo para el laboratorio del programa de Arquitectura de Plataformas y servicios de tecnologías de información.

4.2 FUENTE DE FINANCIAMIENTO.

Este proyecto será financiado el 100%, por el pago de las inscripciones de los participantes de los distintos programas de estudios del IESTP Marco (Arquitectura de plataformas, enfermería técnica, Industrias alimentarias, diseño de modas y producción agropecuaria) al **curso taller en tecnologías de información basado en herramientas tecnológicas.**

RECURSOS DE EJECUCION DEL CURSO TALLER DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

- ECONOMICOS

El curso será autofinanciado con la inscripción de los estudiantes para participación en el curso taller

Los recursos económicos captados por el curso taller, serán manejados por el comité organizador hasta la finalización de la misma, debiendo entregar a la institución, la parte que le corresponde.

- HUMANOS

Capacitadores: (profesionales con dominio de las materias propuestas al curso taller)

Estudiantes: (de todos los programas de estudio e invitados docentes externos a la institución)

- LOGISTICOS

Plataforma (plataforma Microsoft Teams y/o meet) para las horas prácticas y teóricas asincrónicas.

Equipos (equipos de cómputo de mesa y laptops core i3 y core i5 de los laboratorios del instituto)

Laboratorio (área equipada con equipos informáticos, redes e internet y con energía eléctrica)

Internet (servicio de ancho de banda para el acceso a las plataformas y las herramientas tecnológicas)

Energía eléctrica (alimentador para el funcionamiento de los equipos tecnológicos en los laboratorios)

LOGISTICA DE LA PROPUESTA

5.1 LOCAL

- **UBICACIÓN DEL LOCAL** : Km 7.5 Carretera Central Jauja - Marco (Laboratorio de Computación)
- **CAPACIDAD DEL LABORATORIO:** 40 personas (Pc x Persona)
- **EL LOCAL CUENTA CON:**
 - Servicios Higiénicos.
 - Iluminación adecuada.
 - Servicio de agua y desagüe.
 - Mobiliario necesario.

5.2 EQUIPOS

- **Se cuenta con 40 computadoras, todos con sus respectivos muebles:**

Características

Microprocesador	:	core i3 de 2.4 Ghz.
Memoria	:	DD3 de 4 GB de RAM
HDD	:	500 GB
Lectora de CD	:	COMBO (CD/DVD)
Monitor	:	119.5"
Mouse	:	Óptico

- **Una Pizarra Acrílica**
- **Proyectos multimedia Epson"**

Estos equipos son propios del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público "Marco – Jauja"

V CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividades	Mayo				Junio				Julio			
	1 s	2 s	3 s	4 s	1 s	2 s	3 s	4 s	1 s	2 s	3 s	4 s
1.-Elaboración del proyecto	X	X	X									
2.-Presentación del proyecto a la coordinación de Arquitectura y Plataformas y dirección del IESTP Marco.			X	X								
3.-Aprobación y emisión de la resolución.				X	X							
4.- Difusión e inscripciones del Programa de Actualización en Computación e Informática 2012.				X	X	X						
5.-Desarrollo del proyecto							X	X	X	X		
6. Entrega de certificados a los participantes.											X	
7.- Evaluación e Informe económico											X	X

1 CAPACITADOR : Mg. Juan S. Cerrón Ochoa

➤ **DATOS GENERALES**

MODULO : PIZARRAS, PROYECTORES Y PANTALLAS INTERACTIVAS

DNI : 10104561

**DIRECCIÓN : Prolong. Jorge Chávez Mz B Lt
15 El Tambo Huancayo**

CELULAR : 964212851

➤ **ESTUDIOS REALIZADOS:**

EDUCACION SUPERIOR Ingeniero de Sistemas y computación en la UPLA

➤ **POST GRADO**

Maestría en Administración Mención Gestión de Proyectos Públicos y Privados de la Universidad Nacional del Centro del Perú

➤ **EXPERIENCIA LABORAL:**

- **INSTITUTO DE EDUCACION SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO "MARCO"**

Especialidad : Computación e Informática

Cargo : Docente

Periodo de labor : Año 2018 – 2023

Lugar : JAUJA

• **UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES**

Especialidad : Ingeniería de Sistemas y Computación

Cargo : Docente contratado

Periodo de labor : Año 2011-2017

Lugar : LA MERCED – CHANCHAMAYO

1 CAPACITADOR : **Dr. FREDDY JUAN BUENO SOLIS**

➤ **DATOS GENERALES**

MODULO : **PLATAFORMA CLASSROOM**

DNI : **40512341**

DIRECCIÓN : **Jr. Bolívar Nº 541 Jauja**

CELULAR : **964647499**

➤ **ESTUDIOS REALIZADOS:**

EDUCACION SUPERIOR Ingeniería de Sistemas en la
UNCP

➤ **POST GRADO**

Doctor en Ingeniería de Sistemas.

Maestría en Administración Mención Finanzas de la Universidad
Nacional del Centro del Perú

➤ **EXPERIENCIA LABORAL:**

• **INSTITUTO DE EDUCACION SUPERIOR
TECNOLOGICO PUBLICO MARCO – JAUJA**

Especialidad : Computación e Informática

Cargo : docente contratado

Periodo de Labor : Año 2015 – 2022

Lugar : Marco – Jauja

• **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PRIVADO
"INTERSYS"**

Especialidad : Computación e Informática

Cargo : Docente

Periodo de labor : Año 2002-2006

Lugar : JAUJA

- **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO
"IESTP PAMPAS"**

Especialidad : Computación e Informática

Cargo : Docente

Periodo de labor : Año 2008-2012

Lugar : PAMPAS

2- CAPACITADOR : Lic. DANIEL GAMARRA CASTILLO

➤ **DATOS GENERALES**

MODULO : MOODLE

DNI :

DIRECCIÓN :

TELÉFONO :

➤ **ESTUDIOS REALIZADOS:**

Universidad Nacional del Centro del Perú

Lic. En Educación matemática y computación

➤ **EXPERIENCIA LABORAL:**

- **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO
"IESTP MARCO"**

Especialidad : Computación e Informática

Cargo : Docente

Periodo de labor : Año 2000-2023

Lugar : JAUJA – JUNIN

➤ **EXPERIENCIA EN CAPACITACIONES:**

Asistente Administrativos del colegio de Ingenieros del Perú
Huancayo

3.- CAPACITADOR : Bach. Milton Z. Loayza Palomino

➤ **DATOS GENERALES**

MODULO : Quizizz, Jamboard y Kahoot
DNI : 40036902
DIRECCIÓN : Av. José Gálvez n° 743
Huancayo
TELÉFONO : 929245339

➤ **ESTUDIOS REALIZADOS:**

a. SUPERIOR NO UNIVERSITARIO

IST : **SAN PEDRO**

b. SUPERIOR UNIVERSITARIO

UPLA : **BACH. ING. SISTEMASY
COMPUTACIÓN.**

c. POST GRADO :

➤ **EXPERIENCIA LABORAL:**

ISTP SAN PEDRO 2000 – 2005

IEP CLARETIANO 2016-218

IEP SALESIANO STA. ROSA 2017-2019

➤ **EXPERIENCIA EN CAPACITACIONES:**

CAPACITACION PROCESOS SOLINTELS



PERÚ

Ministerio
de Educación



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO
"MARCO" - JAUJA

ANEXOS

LINKS DE MANUALES:

- CLASSROOM

Para docentes:

Manual de classroom para docentes (Institución Universitaria Pascual Bravo)

https://pascualbravovirtual.edu.co/estrategia_digital/doc/Classroom%20Docentes.pdf

Para estudiantes:

Manual de uso para el alumno plataforma google-classroom

<http://www.cmrij.cl/wp-content/uploads/2020/03/Manual-de-uso-plataforma-Google-Classroom.pdf>

- MOODLE

Para docentes:

Moodle: Manual del profesor

https://moodle.org/file.php/11/manual_del_profesor/Manual-profesor.pdf

Manual Moodle para el docente (Universidad Inca Garcilazo de la Vega)

<https://www.uigv.edu.pe/wp/wp-content/uploads/2017/09/MV5-MANUAL-DE-USUARIO-DOCENTE-PLATAFORMA-VIRTUAL-MOODLE.pdf>

Para estudiantes:

Guía de apoyo para el uso de Moodle Usuario Alumno

https://download.moodle.org/docs/es/1.9.4_usuario_alumno.pdf

- JAMBOARD

Para docentes:

Manual jamboard para docentes:

<https://www.unc.edu.pe/wp-content/uploads/2021/07/MANUAL-JAMBOARD-Docentes.pdf>

Para estudiantes:

Manual de google jamboard

<https://www.investigayeduca.com/blog/wp-content/uploads/2021/01/MANUAL-DE-GOOGLE-JAMBOARD.pdf>

- QUIZIZZ

Para docentes:

Modulo IV Quizizz

<https://d3j4pzt8k2yqfj.cloudfront.net/s3fs-public/en-casa/MENV-EIE-F1%20Guia%20Quiziz.pdf>

Para estudiantes:

Tutorial QUIZIZZ

<https://www.pinae.es/wp-content/uploads/2020/03/Tutorial-Quizizz.pdf>

- **KAHOOT**

Para docentes:

Guía de kahoot (Universidad del Pacifico)

https://edutic.up.edu.pe/docs/guia_kahoot.pdf

manual para docentes como crear juego kahoot

<https://es.calameo.com/read/004777958667e0bfca02a>

Para estudiantes:

Manual de kahoot Campus Online

<https://repositorioeducacion.umag.cl/Doc/Archivos/Manual%20de%20Kahoot!.pdf>