

## PLAN DE CONTINGENCIA ETC IBEROAMÉRICA

Como una medida de apoyo para las instituciones educativas en esta etapa de contingencia por el COVID-19 hemos desarrollado un plan emergente para apoyarles con sus actividades de clase *online*.

En el entendido de que no tenemos control sobre el tipo de dispositivos que los alumnos tienen en casa, hemos tratado facilitar el uso de nuestros materiales por medio de diversas estrategias que comprenden cuatro áreas:

- **Académica:** En esta área se ofrece a los docentes de grupo una guía dosificada por grado escolar para apoyar el plan de estudios y promover en sus alumnos las habilidades del Siglo XXI, por medio de diversos proyectos en línea, que pueden trabajarse tanto de manera individual como colaborativa desde casa.
- **Tecnológica:** Se ofrecen opciones para reforzar en casa las habilidades de certificación en las aplicaciones MS, ADOBE, Autodesk entre otras
- **Competitividad:** Se definieron concursos virtuales tanto para docentes como para alumnos:  
Competencias para alumnos:
  - Robótica nivel secundaria y bachillerato
  - Pensamiento computacional para nivel primaria y primer grado de secundariaCompetencias para docentes
  - Habilidades del Siglo XXI. (todos los grados)
- **Soporte y asesoría en línea** con una agenda de trabajo en diferentes horarios de acuerdo con el nivel escolar

Para implementar el plan emergente se ha definido un calendario y metodología de trabajo específica para cada área.

Seguiremos trabajando para ofrecer nuevas alternativas de trabajo y lograr los aprendizajes esperados, afortunadamente las nuevas tecnologías facilitan este tipo de actividades y estaremos atentos para apoyarlos ante cualquier eventualidad derivado de la situación que vivimos actualmente.

En ETC Iberoamérica estamos convencidos de que todos saldremos fortalecidos de esta situación, mejorando las habilidades de autoestudio y auto regulación tanto de maestros como de los estudiantes.

Sin otro particular reciban un cordial saludo.

Atentamente

ETC Iberoamérica

## RESUMEN DE LA PROPUESTA PARA TRABAJAR A NIVEL PRIMARIA

|    | Habilidades del siglo XXI |              |                       |                    |                           |          | Proyectos                                        |                                       |                                           | Horas por módulo | Concurso a docentes y/o alumnos | Asesoría y soporte a docentes y alumnos                                                                                                                                                                                                                               |
|----|---------------------------|--------------|-----------------------|--------------------|---------------------------|----------|--------------------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------|------------------|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Colaboración              | Comunicación | Manejo de información | Ciudadanía Digital | Pensamiento computacional | Robótica | eThinking                                        |                                       |                                           |                  |                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|    |                           |              |                       |                    |                           |          | Integración                                      | Habilidades digitales                 | Pensamiento computacional & Robótica      |                  |                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 1º | NA                        | X            | X                     | NA                 |                           |          | <a href="#">Transportándonos con imaginación</a> | <a href="#">Animales en extinción</a> | N/A                                       | 20               | Docente IT                      | Webinar para explicar el Plan de contingencia y material de apoyo<br><br><b>23 de marzo Matutino</b><br><b>9:00 am - 10:30 a.m.</b><br><a href="#">attend.zoho.com/xip4</a><br><br><b>Vespertino</b><br><b>14:00 - 15:30</b><br><a href="#">attend.zoho.com/rukcc</a> |
| 2º | NA                        | X            | X                     | NA                 | X                         |          | <a href="#">Historia sin fin</a>                 | <a href="#">Datos curiosos</a>        | <a href="#">Pensamiento computacional</a> | 20               | Docente IT                      |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 3º | X                         | X            | X                     | NA                 | X                         |          | <a href="#">Inclusión</a>                        | <a href="#">Regla de las 4R</a>       | <a href="#">Pensamiento computacional</a> | 20               | Docente IT                      |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 4º | X                         | X            | X                     |                    | X                         |          | <a href="#">Tolerancia</a>                       | <a href="#">Día de muertos</a>        | <a href="#">Pensamiento computacional</a> | 20               | Docente IT                      |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 5º | X                         | X            | X                     | X                  | X                         |          | <a href="#">Empatía</a>                          | <a href="#">Caza de focas</a>         | <a href="#">Pensamiento computacional</a> | 20               | Docente IT                      |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 6º | X                         | X            | X                     | X                  | X                         |          | <a href="#">Reconoce el peligro</a>              | <a href="#">Diabetes Tipo A</a>       | <a href="#">Pensamiento computacional</a> | 20               | Docente IT<br>Alumno PC         |                                                                                                                                                                                                                                                                       |

## RESUMEN DE LA PROPUESTA PARA TRABAJAR EN SECUNDARIA

| Grado | Habilidades del siglo XXI |              |                       |                    |                           |          | Proyectos                                                                                 |                             |                                                                                                                                                                                                | Horas por módulo o aplicación | Concurso a docentes y/o alumnos | Asesoría y soporte a docentes y alumnos                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------|---------------------------|--------------|-----------------------|--------------------|---------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|       | Colaboración              | Comunicación | Manejo de información | Ciudadanía Digital | Pensamiento computacional | Robótica | eThinking                                                                                 |                             |                                                                                                                                                                                                |                               |                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|       |                           |              |                       |                    |                           |          | Integración                                                                               | Habilidades digitales       | Uso de las TIC                                                                                                                                                                                 |                               |                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 1º    | X                         | X            | X                     | X                  | X                         |          | <a href="#">Inocente o culpable Defensa</a><br><a href="#">Inocente o culpable Fiscal</a> | <a href="#">Surrealismo</a> | <a href="#">Recursos Jasperactive ENG</a><br><br><a href="#">Recursos Jasperactive ESP</a><br><br><a href="#">Proyectos integradores ESP</a><br><br><a href="#">Proyectos integradores ENG</a> | 20                            | IT: Docente<br>PC: Alumno       | Webinar para explicar el Plan de contingencia y material de apoyo<br><br><b>23 mar. 2020 Matutino</b><br><b>10:30 am. - 12:00 p.m</b><br><br><a href="#">attend.zoho.com/07tz</a><br><br><b>Vespertino</b><br><b>15:30 - 17:00</b><br><a href="#">attend.zoho.com/9w1j</a> |
| 2º    | X                         | X            | X                     | X                  | X                         | X        | <a href="#">Inocente o culpable Defensa</a><br><a href="#">Inocente o culpable Fiscal</a> | <a href="#">Frida Kahlo</a> |                                                                                                                                                                                                |                               | IT: Docente<br>Robótica: Alumno |                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 3º    | x                         | x            | x                     | x                  | x                         | x        | <a href="#">Migración</a>                                                                 | <a href="#">Fake news</a>   |                                                                                                                                                                                                |                               | IT: Docente<br>Robótica: Alumno |                                                                                                                                                                                                                                                                            |

## RESUMEN DE LA PROPUESTA PARA TRABAJAR EN BACHILLERATO

| Grado | Habilidades del siglo XXI |              |                       |                    |                           |          | Proyectos                   |                              |                                                                                                                                                                                                                                                         | Horas por módulo o aplicación | Concurso a docentes y/o alumnos    | Asesoría y soporte a docentes y alumnos                                                                                                                                                     |
|-------|---------------------------|--------------|-----------------------|--------------------|---------------------------|----------|-----------------------------|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|       | Colaboración              | Comunicación | Manejo de información | Ciudadanía Digital | Pensamiento computacional | Robótica | eThinking                   |                              |                                                                                                                                                                                                                                                         |                               |                                    |                                                                                                                                                                                             |
|       |                           |              |                       |                    |                           |          | Integración                 | Habilidades digitales        | Uso de las TIC                                                                                                                                                                                                                                          |                               |                                    |                                                                                                                                                                                             |
| 1º    | X                         | X            | X                     | X                  | X                         | X        | <a href="#">Ghandi</a>      | <a href="#">Carteles</a>     | Materiales Autodesk<br><a href="#">AutoCAD</a><br><a href="#">Fusion 360</a><br><a href="#">3Ds Max</a><br><br>Autodesk YouTube<br><a href="#">AutoCAD</a><br><a href="#">Fusion 360</a><br><a href="#">3Ds Max</a><br><a href="#">Autodesk Channel</a> | 20                            | IT: Docente<br>Robótica:<br>Alumno | Webinar para explicar el Plan de contingencia y material de apoyo<br><br><b>23 mar. 2020</b><br><b>Matutino</b><br><b>12:00 pm. - 1:30 p.m.</b><br><br><a href="#">attend.zoho.com/2pki</a> |
| 2º    | X                         | X            | X                     | X                  | X                         | X        | <a href="#">Surrealismo</a> | <a href="#">Biomimetismo</a> | Autodesk Design Academy<br><a href="#">Portfolios</a><br><a href="#">Product-how-to</a>                                                                                                                                                                 |                               | IT: Docente<br>Robótica:<br>Alumno |                                                                                                                                                                                             |
| 3º    | X                         | X            | X                     | X                  | X                         | X        | <a href="#">Integración</a> | <a href="#">Impresora 3D</a> | Materiales Adobe<br><a href="#">Recursos Photoshop</a><br><a href="#">Recursos Illustrator</a><br><a href="#">Recursos InDesign</a><br><br>Adobe YouTube<br><a href="#">Adobe</a><br><br>Distance Learning<br><a href="#">Adobe</a>                     |                               | IT: Docente<br>Robótica:<br>Alumno |                                                                                                                                                                                             |

## RECOMENDACIONES PARA TRABAJAR LOS PROYECTOS DE HABILIDADES Y ROBÓTICA

### OPCIÓN A

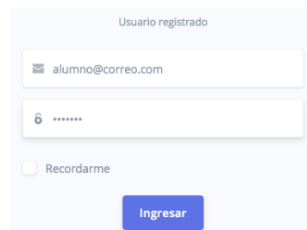
Si los alumnos tienen PC en casa, se sugiere instalar y utilizar eThinking, tal como lo hacen en clases, esto con la finalidad de tener acceso a la funcionalidad completa de la herramienta: validaciones, ebooks, tips, portafolios de evidencias y reportes de uso.

Aquellas sugerencias que hacen referencia al trabajo en el aula deben entenderse como las sesiones que el profesor debe impartir utilizando alguna herramienta de clase virtual como *Microsoft teams*, *Google Classroom*, *Skype*, etc.

1. Ingresar a la siguiente dirección:

<http://www.e-think.com.mx/Web/Login.aspx>

2. Introducir los datos de usuario y contraseña registrados previamente y hacer clic en **INGRESAR**:



Usuario registrado

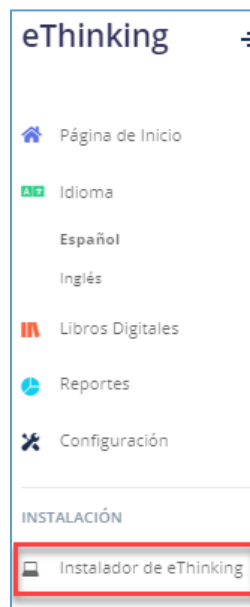
alumno@correo.com

6 \*\*\*\*\*

☐ Recordarme

Ingresar

3. Hacer clic en el menú de la izquierda para descargar e instalar la aplicación de eThinking



4. Después de instalar eThinking, hacer clic en el icono de Home en el menú superior:



5. Seleccionar un módulo para iniciar tu proceso de aprendizaje.



## OPCIÓN B

En el caso de que los alumnos no puedan instalar eThinking en casa, deberán realizar lo siguiente:

### INSTRUCCIONES PARA EL ALUMNO

#### 1. Descarga los recursos según tu grado

##### Primaria

- [Recursos Primero](#)
- [Recursos Segundo](#)
- [Recursos Tercero](#)
- [Recursos Cuarto](#)
- [Recursos Quinto](#)
- [Recursos Sexto](#)

##### Secundaria

- [Recursos Primero](#)
- [Recursos Segundo](#)
- [Recursos Tercero](#)

##### Bachillerato

- [Recursos Primero](#)
- [Recursos Segundo](#)
- [Recursos Tercero](#)

#### 2. Sigue las instrucciones del docente para resolver las actividades

## OPCIÓN C

En el caso de que el tiempo de contingencia sea mayor al esperado, se incluyen dos opciones más:

1. Listado de proyectos por nivel escolar con objetivos, actividades, Indicadores de evaluación, recursos y tips que los docentes pueden utilizar o adaptar para trabajar con los alumnos
2. Sugerencias de actividades para explorar el uso de diversas herramientas gratuitas con sus guías de uso

### 1. Listado de proyectos

| Nivel escolar | Link                                                                                                                                |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Primaria      | <a href="http://e-think.com.mx/site/ejercicios/01-Primaria.html">http://e-think.com.mx/site/ejercicios/01-Primaria.html</a>         |
| Secundaria    | <a href="http://e-think.com.mx/site/ejercicios/02-Secundaria.html">http://e-think.com.mx/site/ejercicios/02-Secundaria.html</a>     |
| Bachillerato  | <a href="http://e-think.com.mx/site/ejercicios/03-Bachillerato.html">http://e-think.com.mx/site/ejercicios/03-Bachillerato.html</a> |

### 2. Sugerencias de actividades

Los alumnos deben explorar el uso de herramientas gratuitas para elaborar actividades sencillas.

- Como docente use los *tips* de Primaria para apoyar a sus alumnos en la elaboración de comics, líneas del tiempo, infografías, muros digitales, entre otras cosas; existen guías para el correcto uso de cada herramienta, las cuáles puede revisar en el siguiente *link*:

<http://e-think.com.mx/site/tips/IHD-primaria.html>

- Si se tiene posibilidad de impartir clases virtuales utilizando alguna plataforma como *Webex*, *Skype*, *Microsoft Teams* o alguna otra, puede explicar el correcto funcionamiento de las herramientas o comparta los tips con sus alumnos para que realicen actividades de autoaprendizaje.
- Se sugiere asignar a cada grado una o dos herramientas de acuerdo con la edad y dominio de las TIC, una herramienta puede ser utilizada en más de un grado.
- Una vez seleccionadas las herramientas compartir con sus alumnos las siguientes indicaciones o puede realizar actividades relacionadas con alguna materias o temas que estén viendo en clase, con la finalidad de reforzar temas de español, matemáticas, ciencias o alguna otra asignatura:

### ➤ **Comic**

- ☐ Selecciona unos de los siguientes temas y crea un cómic que promueva el tema de tu elección; el comic debe tener al menos cinco escenas y tres personajes, es importante que antes de hacer el cómic hagas una investigación del tema seleccionado y elabores un borrador en papel con el guion de tu cómic.
  - ✓ Valores
  - ✓ Contaminación
  - ✓ Dieta saludable
  - ✓ Bullying
  - ✓ Vacaciones
- ☐ Crea un cómic libre, usa tu imaginación para crear la historia, escenas, personajes y diálogos, tu cómic debe tener al menos tres escenas y dos personajes.
- ☐ Si lo deseas comparte tus comics con tus compañeros y voten para seleccionar los más originales.

### ➤ **Infografías**

- ☐ Crea un infográfico que te describa, puedes incluir datos acerca de ti, tus intereses, comidas favoritas, colores favoritos, personalidad, etc.
- ☐ Selecciona tu personaje favorito, puede ser un personaje real o de ficción y crea un infográfico que resuma los aspectos más importantes del personaje seleccionado.
- ☐ Selecciona un tema de interés (tema libre), puede ser relacionado con la tecnología, deporte, arte, noticia actual, hecho histórico, ¡lo que se te ocurra! Crea un infográfico que resuma el tema seleccionado.

### ➤ **Encuestas**

- ☐ Crea una encuesta sobre cualquiera de los siguientes temas:
  - ✓ Televisión (horas y lugares de consumo, numero de tv en casa, etc.)
  - ✓ Música (géneros musicales favoritos, horas, medios para escuchar, etc.)
  - ✓ Moda (tipo de ropa, calzado, colores, marcas, etc.)
  - ✓ Encuesta de satisfacción por un producto o servicio (servicio rápido, limpieza, costo-beneficio, etc.)
  - ✓ Encuesta libre, selecciona un tema para crear tu propia encuesta.
- ☐ Aplica la encuesta al menos a 10 personas, puedes compartir la encuesta por medio de tus redes sociales para tener mayor impacto.
- ☐ Analiza los resultados de la encuesta y comparte con tus compañeros tus conclusiones acerca de la información recopilada.

### ➤ Mapas mentales

- ☐ Selecciona alguno de temas propuestos e investiga en fuentes confiables toda la información que puedas recopilar.
- ☐ Analiza y clasifica la información recopilada.
- ☐ Crea un mapa mental que integre las ideas más importantes del tema seleccionado
- ☐ Incluye imágenes que ilustren cada idea.
- ☐ Comparte con tu profesor y tus compañeros tu mapa mental.
- ☐ Temas:
  - ✓ Continentes
  - ✓ Bellas artes
  - ✓ Eras geológicas
  - ✓ Medios de transporte
  - ✓ Tema libre

### ➤ Líneas del tiempo

- ☐ Crea una línea del tiempo con tu autobiografía, incluye las etapas más importantes de tu vida, desde tu nacimiento hasta la fecha actual.
- ☐ Selecciona alguno de los siguientes temas, investiga en fuentes confiables toda la información necesaria para crear una línea del tiempo con la información más importante:
  - ✓ Evolución de la telefonía
  - ✓ Historia de la computadora
  - ✓ Historia de Apple
  - ✓ Historia de Microsoft
  - ✓ Historia de Internet
  - ✓ Historia del cine
  - ✓ Tema libre
- ☐ Comparte tus líneas del tiempo y comenta con tus compañeros lo que aprendiste del tema seleccionado.

### ➤ Actividades interactivas con Genially

- Crea una **LISTA** de pasos para identificar noticias falsas o *fakenews*, investiga acerca del tema y crea un infográfico informativo
- Investiga en fuentes confiables y haz una **PRESENTACIÓN** con consejos para cuidar el medio ambiente.
- Haz una **INFOGRAFÍA** con consejos para cuidar la salud.
- Haz una **LISTA** de consejos para el tema que se te ocurra.
- Crea un **RECURSO DIDÁCTICO** (certificado) de participación de un evento deportivo.

- Crea una **IMAGEN INTERACTIVA** del sistema solar, cuando selecciones un planeta deberá mostrar otra imagen e información específica relacionada con el planeta seleccionado.
- Crea una **IMAGEN INTERACTIVA** con una *selfie* con tus mejores amigos, agrega interactividad en cada persona, al hacer clic deberá mostrar una imagen individual y datos personales o curiosos de la persona seleccionada.
- Crea un **EPÓSTER** sobre algún evento, puede ser un partido de fútbol, una fiesta, un viaje, un taller, una visita a un museo, una venta de garaje o lo que se ocurra.
- **Comparte tus actividades interactivas con tus compañeros.**

### Recomendaciones para el uso de la tecnología en el nivel secundaria

Si los alumnos de estos niveles son parte del programa de certificación se sugiere que en estos días de contingencia dediquen un tiempo de trabajo en esta área

### OPCIÓN A

Si los alumnos tienen PC en casa, se sugiere instalar y utilizar eThinking / Jasperactive, tal como lo hacen en clases, esto con la finalidad de tener acceso a la funcionalidad completa de la herramienta: validaciones, ebooks, tips, portafolios de evidencias y reportes de uso.

1. Ingresar a la plataforma Jasperactive o eThinking según sea el caso (recuerde que un alumno registrado en eThinking puede entrar directamente a Jasperactive).

<http://jasperactive.com>

<https://www.e-think.com.mx>

2. Ingresar los datos de acceso: Correo Electrónico y Contraseña y haz clic en **Ingresar**.

**Usuario Registrado**

Correo Electrónico  Contraseña  **Ingresar**

☐ Recordarme | [Recuperar Contraseña](#)

Usuario registrado

☐ Recordarme

**Ingresar**

3. Es necesario que los alumnos descarguen e instalen la aplicación de escritorio



INSTALACIÓN

 Instalador de eThinking

4. Una vez instalado, seleccionar un curso o módulo y comenzar el proceso de autoestudio.

### OPCIÓN B

Trabajar con los recursos de Jasperactive modalidad Off line, esta opción funciona en cualquier computadora (PC, MAC o Chromebook) con algunas diferencias según la versión de office que puedan tener instalado, pero para fines prácticos la habilidad que se propone se puede practicar sin problema.

1. Pida a sus alumnos que descarguen las lecciones de Jasperactive versión Offline, esto permitirá tener todos los recursos disponibles para que los alumnos los trabajen desde casa.

[Liga de descarga recursos Jasperactive inglés](#)

[Liga de descarga recursos Jasperactive español](#)

2. Pida a sus alumnos que descarguen los proyectos integradores con la finalidad de asegurar que conozcan y dominen los temas de certificación.

[Liga de descarga Proyectos integradores versión en español](#)

[Liga de descarga Proyectos integradores versión en inglés](#)

3. Pida a sus alumnos que realicen las actividades propuestas y las compartan con usted para que pueda revisarlas.
4. Una vez finalizado el proyecto integrador correspondiente, pida a sus alumnos que elaboren sus propios proyectos integradores tomando como base el que elaboraron previamente, deberán generar recursos propios de un tema a su elección o propuesto por usted, crear plantillas relacionadas con el tema y especificar las instrucciones para que cumplan con temas de certificación, la idea es que sean capaces de crear un producto que puedan compartir con sus compañeros.
5. Actividad Opcional, pida a sus alumnos que elaboren tutoriales para las herramientas de certificación, puede ser en video o texto usando la herramienta de su elección.

## Recomendaciones para el uso de la tecnología para el nivel Bachillerato

Si los alumnos de estos niveles son parte del programa de certificación se sugiere que en estos días de contingencia dediquen un tiempo de trabajo en esta área

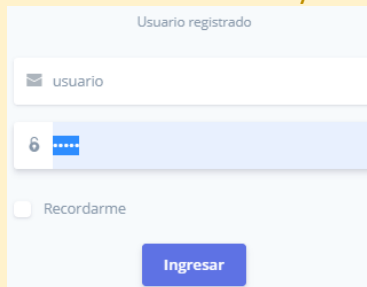
### OPCIÓN A

Si los alumnos tienen PC en casa, se sugiere instalar y utilizar eThinking, tal como lo hacen en clases, esto con la finalidad de tener acceso a la funcionalidad completa de la herramienta.

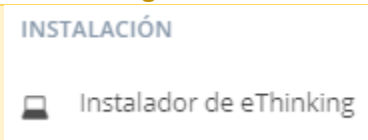
1. Ingresar a la plataforma eThinking

<https://www.e-think.com.mx>

2. Ingresar los datos de acceso: Correo Electrónico y Contraseña y haz clic en **Ingresar**.

The screenshot shows the login interface for a registered user. At the top, it says 'Usuario registrado'. Below this are two input fields: one for the email address labeled 'usuario' and another for the password, which is masked with dots. There is a checkbox labeled 'Recordarme' (Remember me) and a blue button labeled 'Ingresar' (Log in).

3. Es necesario que los alumnos descarguen e instalen la aplicación de escritorio



4. Una vez instalado, seleccionar el módulo Uso de las TIC y comenzar el proceso de autoestudio.

### OPCIÓN B

Si su institución lleva el programa de certificación Autodesk se sugiere realizar los siguientes pasos:

1. Asegúrese de que sus alumnos tengan instalado el software requerido, en caso necesario deberá apoyarlos en el proceso de instalación.

- 
2. Los materiales de estudio se encuentran alojados en una carpeta compartida en Google Drive con Guía de Estudio, Objetivos de certificación, Prácticas a realizar y Plantillas para prácticas. En los siguientes links.
    - a) [AutoCAD](#)
    - b) [Fusion 360](#)
    - c) [3Ds Max](#)
  3. Revisar el canal de Autodesk en YouTube, existen videos de aprendizaje, proyectos y tutoriales que los alumnos pueden consultar y realizar.
    - a) [AutoCAD](#)
    - b) [Fusion 360](#)
    - c) [3Ds Max](#)
    - d) [Autodesk Channel](#)
  4. El Autodesk Design Academy permite encontrar recursos de estudio y aprendizaje, así como tutoriales para todas las áreas de Autodesk, se pueden encontrar proyectos guiados paso a paso separados por categoría o por software, así como nivel educativo.  
<https://academy.autodesk.com/portfolios>  
<https://academy.autodesk.com/product-how-to>
  5. Para el caso de Autodesk Fusion 360 existe la opción de trabajar con el editor web de Fusion que es una opción muy ligera y con herramientas limitadas, pero con capacidad suficiente para trabajar con modelos y proyectos fáciles para los alumnos.

#### El Docente:

1. Mediante su cuenta de Autodesk deberá ingresar al *hub* de fusion a través de la siguiente dirección <https://myhub.autodesk360.com/>
2. Deberá crear una carpeta de proyecto para compartir con sus alumnos mediante la cuenta de Autodesk de cada uno.
3. Podrá cargar en la carpeta de proyecto un archivo conteniendo las indicaciones del modelo a crear.
4. Deberá revisar cada modelo creado por el alumno asegurándose que cumple con las especificaciones solicitadas.
5. De ser necesario podrá colocar un comentario con sus observaciones.

#### El Alumno:

1. Deberá ingresar a la carpeta compartida con él, mediante su cuenta de Autodesk usando su usuario y contraseña.
2. Dentro de la carpeta deberá pulsar el botón **Nuevo** y crear una carpeta con su nombre y apellido donde guardará los modelos solicitados por el profesor.

3. Mediante el botón nuevo podrá crear un Diseño de Fusion, se abrirá el editor web donde puede crear el modelo solicitado por el docente utilizando las herramientas limitadas.
6. Deberá guardar el modelo indicado por el profesor y asegurarse que se encuentra en la carpeta creada por el alumno.

### OPCIÓN C

Si su institución lleva el programa de certificación Adobe se sugiere realizar los siguientes pasos:

1. Asegúrese de que sus alumnos tengan instalado el software requerido, en caso necesario deberá apoyarlos en el proceso de instalación.
2. Los materiales de estudio se encuentran alojados en una carpeta compartida que incluye Guía de Estudio, Objetivos de certificación, Practicas a realizar y Plantillas para prácticas. En los siguientes links.
  - a) [Descarga de recursos Photoshop](#)
  - b) [Descarga de recursos Illustrator](#)
  - c) [Descarga de recursos InDesign](#)
3. Revisar el canal de Adobe en YouTube, existen videos de aprendizaje, proyectos y tutoriales que los alumnos pueden consultar y realizar.  
[https://www.youtube.com/channel/UCFbFy7W18AqRSJ\\_obXSmg3g](https://www.youtube.com/channel/UCFbFy7W18AqRSJ_obXSmg3g)
4. En Adobe distance learning permite encontrar recursos de estudio y aprendizaje.  
<https://edex.adobe.com/distance-learning>

#### El Docente:

1. En el repositorio <http://bit.ly/AdobeCertified> se encuentran recursos para que el docente pueda generar actividades adicionales y revisar los temas concretos de certificación.
2. Dentro del repositorio se encuentran los archivos; *Matriz\_habilidades+nombre de la aplicación*, que contiene los temas generales del libro, esta matriz funciona como guía para planear los temas por ver o las actividades que se harán con las instrucciones y recursos indicados en el paso 2 de la opción B.

#### El Alumno:

1. Deberá ingresar a la carpeta indicada en el paso dos de la opción B que anteriormente se describe para acceder a los recursos.

2. Dentro encontrará la carpeta practicas formato doc que contiene las instrucciones de los ejercicios. Los recursos para realizarlos se encuentran en las carpetas de nombre Consulta.
3. Para poder realizar dichas actividades deberá ingresar a la plataforma <http://ebook.etciberoamerica.com/> con su usuario y contraseña asignado para consultar el libro con toda la información necesaria para ir aprendiendo las habilidades necesarias en el uso de la herramienta.

### Software:

Desde el sitio adobe.com los usuarios pueden crear una cuenta gratuita y usar el software en modo de prueba por 7 días.

Para aquellos que ya cuentan con licenciamiento en sus laboratorios podrán solicitar licencias de usuario para sus alumnos, y solicitar una prueba de 90 días para adobe connect que es una plataforma que permite dar presentaciones, grabarlas, proporcionar, recursos, entre otras funcionalidades para impartir una clase, la información para realizar la solicitud la puede consultar en: <https://theblog.adobe.com/adobe-enables-distance-learning-globally-schools-impacted-covid-19/>

## Capacitación para docentes

Finalmente, y no menos importante, en ETC Iberoamérica estamos conscientes que los mejores docentes son los que están en constante actualización, por tal motivo ponemos a su disposición el excelente curso **Microsoft Certified Specialist (MCE)**, una vez que tomen el curso y resuelvan los casos prácticos estarán listos para obtener una certificación internacional en habilidades digitales.

[Descarga de materiales para MCE](#)