



LabTak

por  inoma
POR TI MISMO

Manual de Uso

Índice

1. Introducción	2
1.1 ¿Qué es Labtak?	2
1.2 ¿Por qué LabTak?	2
1.3 ¿Qué ofrece LabTak?	2
2. Acceder al sitio	3
3. Registro	4
3.1 Nuevo usuario	4
3.2 Usuario existente	4
Recuperar tu contraseña	6
4. Navegación por el sitio	7
4.1 Inicio	7
4.2 Videojuegos TAK-TAK-TAK	8
Elementos que componen los videojuegos	8
4.3 ReporTak	10
4.3.1 ¿Qué son los reportes informativos para el maestro?	10
Indicador de aprendizaje	10
Ventajas de ReporTak	10
4.3.2 ¿Cómo usar ReporTak?	10
Reportes por Alumnos	11
Reportes por Videojuegos	11
Reportes por Grupos	11
4.4 Mis grupos	13
4.5 Módulos de habilidades	16
4.6 Planeaciones por sesión	20
4.7 Blog	21
4.8 Perfil	22
5. Ayuda	24

I. Introducción

I.1 ¿Qué es LabTak?

LabTak es una plataforma diseñada para apoyar el proceso de aprendizaje y de enseñanza en educación básica mediante el uso de diferentes recursos digitales. Está orientada a maestros, padres de familia y cualquier persona dedicada a la educación.

Es un espacio creado para la investigación pedagógica y el diseño de actividades escolares basadas en herramientas didácticas.

I.2 ¿Por qué LabTak?

Estamos conscientes que los maestros juegan un papel muy importante como mediadores del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, y es por eso que queremos ayudarlos con herramientas que son elementales en este siglo XXI.

El aprendizaje a través de videojuegos educativos es una alternativa para la enseñanza que considera el apego al juego y a las actividades lúdicas como dos de las características más fundamentales del comportamiento de los niños. Al mantener su interés y concentración, avanzan en el aprendizaje del tema subyacente en el juego, respetando al mismo tiempo las necesidades individuales de tiempo dedicado al tema para llegar a dominarlo, de reforzamiento mediante repeticiones y de motivación de obtener logros.

Desarrollar diferentes habilidades o competencias en su sentido más amplio, (que corresponden a lo que la UNESCO define como “competencias del siglo XXI”), involucra de manera central a las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y todo lo que se deriva de su uso. Tomando en cuenta además las características e intereses de los niños en la actualidad, el videojuego resulta ser una manera alternativa muy atractiva para apoyar el aprendizaje en diversas áreas.

LabTak surge como un medio para apoyar a los maestros y educadores. Es considerado un laboratorio de investigación y un espacio para indagar más sobre “cómo aprender a enseñar” a través de videojuegos, así como de otras herramientas digitales.

I.3 ¿Qué ofrece LabTak?

Una manera sencilla y amigable de encontrar recursos digitales que apoyan la preparación de tus clases a través de la oferta de una amplia variedad de recursos didácticos como son:

- Videojuegos educativos TAK-TAK-TAK con sus respectivas descripciones pedagógicas y tutoriales.
- Reportes de uso de los videojuegos TAK-TAK-TAK con indicadores de avance de cada uno de tus alumnos.
- Comunicación a través de el blog.

Con ayuda del contenido almacenado en la plataforma, los maestros pueden crear planeaciones personalizadas para eficientar su práctica didáctica y diversificar el contenido de sus clases.

Además los usuarios formarán parte de una comunidad educativa que se irá nutriendo del intercambio de prácticas y experiencias.

2. Acceder al sitio

Para ingresar a LabTak debes seguir los siguientes pasos:

1. Selecciona un navegador web en tu computadora. Puede ser uno de los siguientes:



Google Chrome



Mozilla Firefox

2. Introduce en la barra de direcciones la URL del portal: <https://labtak.mx>, después presiona la tecla *Enter* o *Intro* para acceder. Se mostrará la página principal.

LabTak®

LabTak® te ayuda a enriquecer tu labor docente.

Inicio de sesión
Entrar

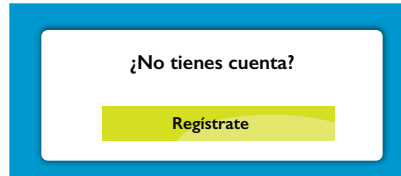
¿No tienes cuenta?
Regístrate

3. Registro

3.1 Nuevo usuario

Para poder utilizar el sitio es necesario tener una cuenta. Si aún no la tienes, debes registrarte:

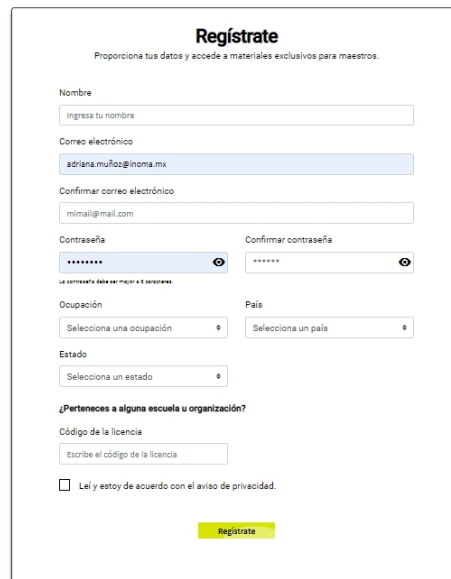
1. Accede al botón de *Regístrate*:



2. Escribe el nombre de usuario, ingresa una dirección de correo electrónico, genera una contraseña y define tu ocupación. Para terminar con el proceso debes estar de acuerdo con el aviso de privacidad y dar clic en el botón *Regístrate*.

3. Se enviará un correo de confirmación al correo electrónico con el que te registraste.

4. Si perteneces a alguna escuela u organización y se te dio un código es necesario ingresarlo para que se active tu licencia.

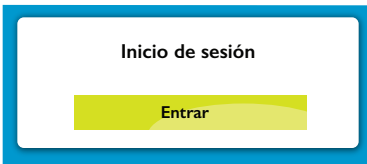
El formulario "Regístrate" tiene un título "Regístrate" y un subtítulo "Proporciona tus datos y accede a materiales exclusivos para maestros." Los campos incluyen: "Nombre" (campo de texto), "Correo electrónico" (campo de texto con el ejemplo "adriana.muñoz@inoma.mx"), "Confirmar correo electrónico" (campo de texto con el ejemplo "mimail@mail.com"), "Contraseña" y "Confirmar contraseña" (campos de texto con caracteres ocultos por asteriscos y iconos de ojo para alternar visibilidad), "Ocupación" (menú desplegable "Selecciona una ocupación"), "País" (menú desplegable "Selecciona un país"), "Estado" (menú desplegable "Selecciona un estado"), "¿Perteneces a alguna escuela u organización?" (sección con campo "Código de la licencia" y "Escribe el código de la licencia"), y un checkbox "Léí y estoy de acuerdo con el aviso de privacidad." Un botón "regístrate" está ubicado al final del formulario.

Nota: Tu contraseña debe de contener una mayúscula o un número para mayor seguridad.

3.2 Usuario Existente

Si ya cuentas con usuario:

1. Accede al botón de *Entrar*. Enseguida se mostrará otra página donde debes escribir el correo electrónico y la contraseña con la que te registraste. Haz clic en el botón *Entrar*.



¿Ya tienes cuenta?

Correo electrónico: Contraseña:

Entrar

[¿Olvidaste tu contraseña?](#)

¿Pertenece a alguna escuela u organización?

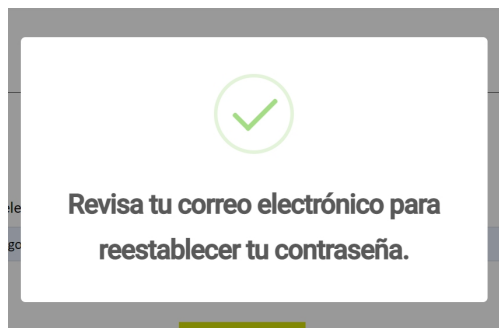
Activa tu licencia

Recupera tu contraseña:

Presiona el texto “¿Olvidaste tu contraseña?” y llena el formulario que aparece a continuación. No olvides hacer clic en *Recuperar contraseña* para enviar el correo de recuperación de contraseña y reestablecerla.

Email :

Recuperar contraseña



Sigue las instrucciones que llegarán a tu correo electrónico y reestablece tu contraseña:

Labtak - ¡Recupera tu contraseña!

Recibidos



Labtak 12:57
para mí ▾



¡Recupera tu contraseña!

Tu enlace expira en 24 horas.

[Da clic aquí](#)

Si no funciona, copia el siguiente enlace en tu navegador
<https://labtak.mx/recuperar-password/12425/1662573433866>

Si tu no solicitaste este cambio, haz caso omiso a este correo.

Recupera tu contraseña

Nueva contraseña



Confirma tu contraseña



La contraseña debe ser mayor a 6 caracteres.

[Recuperar contraseña](#)

4. Navegación por el sitio

Una vez que ingreses al sitio, se despliega la pantalla principal donde se muestran los principales elementos que la componen.

4.1 Inicio

Notarás que al ingresar al sitio, la pantalla principal te mostrará todas las funciones disponibles de LabTak. Según tu plan, o el tipo de licencia que tengas, estas funciones estarán “activas” o “inactivas” para tu uso. El color significa que la función está activa, y el gris significa que la función está inactiva.

Siempre puedes activar una función inactiva. Para hacerlo, escribe tu solicitud a laktak@inoma.mx

The screenshot displays the LabTak website interface. At the top, the LabTak logo is centered. Below it, there are two rows of navigation cards. Each card features an icon, a title, and a brief description. The first row contains four active cards (colored green or blue) and two inactive cards (colored grey). The second row contains three active cards (colored orange, purple, and purple) and two inactive cards (colored grey). The inactive cards are faded and have a grey border.

LabTak®

Videojuegos TAK-TAK-TAK
Descripciones de videojuegos educativos.

ReporTak
Reportes de actividad de los videojuegos de TAK-TAK-TAK.

Módulos de habilidades
Conoce los módulos de actividades orientadas a desarrollar habilidades específicas.

Planeaciones por sesión
Integra nuestras actividades diseñadas para trabajar una sesión con tus alumnos.

Blog
Descubre más sobre enseñanza, educación y tecnología.

Grupos
Genera listas de alumnos para facilitar la vinculación con tus planeaciones.

Perfil
Da información a la comunidad sobre quienes eres y tu labor docente.

LabTak®

Videojuegos TAK-TAK-TAK
Descripciones de videojuegos educativos.

ReporTak
Reportes de actividad de los videojuegos de TAK-TAK-TAK.

Módulos de habilidades
Conoce los módulos de actividades orientadas a desarrollar habilidades específicas.

Planeaciones por sesión
Integra nuestras actividades diseñadas para trabajar una sesión con tus alumnos.

Blog
Descubre más sobre enseñanza, educación y tecnología.

Grupos
Genera listas de alumnos para facilitar la vinculación con tus planeaciones.

Perfil
Da información a la comunidad sobre quienes eres y tu labor docente.

4.2 Videojuegos TAK-TAK-TAK

Puedes consultar la información de todos los videojuegos TAK-TAK-TAK.

Es una sección creada con el fin de conocer las diferentes áreas donde los videojuegos TAK-TAK-TAK ayudan al desarrollo de un niño.

El videojuego posee características intrínsecas que ayudan a las niñas y niños a desarrollar habilidades cognitivas, motrices y socioemocionales, apoyando el desarrollo de competencias que les permitan enfrentar los retos de este siglo.

Los videojuegos aparecerán en orden alfabético y puedes consultarlos a través de tres vistas:

1. **Todos:** Se despliega toda la oferta de videojuegos disponibles.
2. **Asignatura:** Se despliegan únicamente los videojuegos que corresponden a la asignatura que seleccionaste.
3. **Niveles:** Se despliegan únicamente los videojuegos que corresponden al nivel escolar que seleccionaste.



Si conoces el nombre del videojuego y quieres consultarlo directamente, puedes seleccionar la inicial del videojuego en la barra azul ubicada al inicio de la página de *Videojuegos TAK-TAK-TAK*.

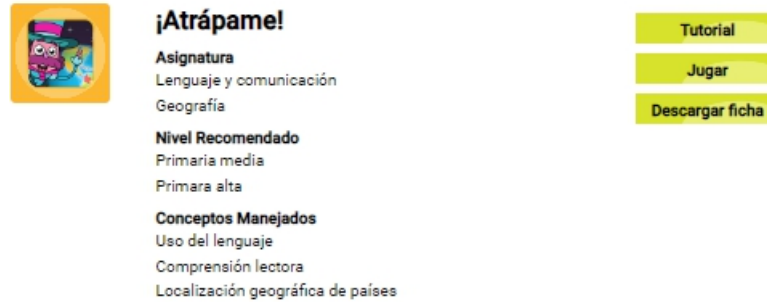
Elementos que componen los videojuegos:

Al hacer clic sobre el icono de los videojuegos puedes encontrar:

1. La asignatura a la que pertenece
2. El nivel escolar recomendado para trabajar el juego
3. Los conceptos manejados

Si quieres descargar la ficha pedagógica del videojuego, haz clic sobre *Descargar ficha*, si quieres saber cómo se juega haz clic sobre *Tutorial* y si quieres probar el videojuego haz clic sobre *Jugar*.

Estos tres botones se encuentran de lado del icono de cada videojuego.



¡Atrápame!

Asignatura
Lenguaje y comunicación
Geografía

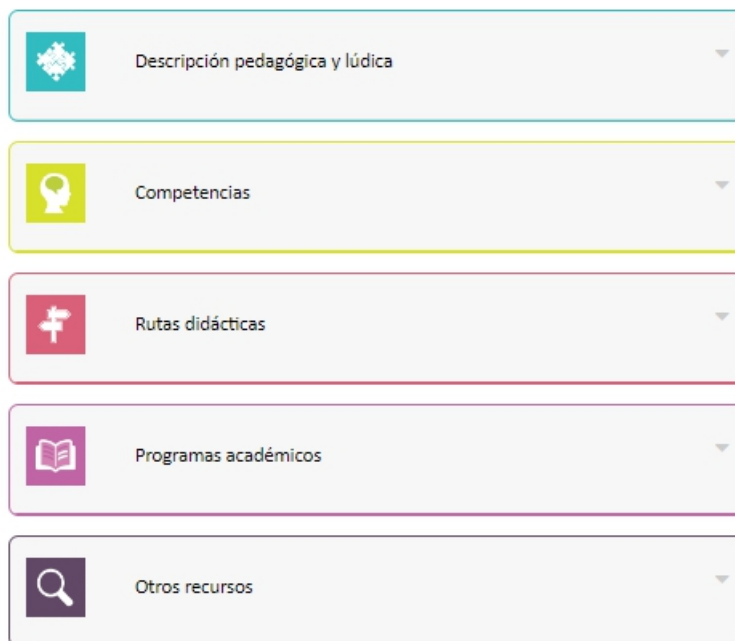
Nivel Recomendado
Primaria media
Primaria alta

Conceptos Manejados
Uso del lenguaje
Comprensión lectora
Localización geográfica de países

Tutorial
Jugar
Descargar ficha

También puedes acceder al contenido de cada videojuego:

1. **Descripción pedagógica y lúdica:** muestra la finalidad del videojuego, el nivel recomendado, el campo formativo, los conceptos manejados y una breve descripción del juego.
2. **Competencias:** resalta las competencias que se desarrollan al jugar el videojuego en tres áreas: digital, cognitiva y socioemocional.
3. **Rutas didácticas:** muestra propuestas de cómo introducir el videojuego en clase para trabajar un concepto o tema en específico. Cada ruta didáctica está acompañada de una argumentación del por qué el juego apoya cierto aprendizaje.
4. **Programas académicos:** los propósitos de aprendizaje en los que el videojuego apoya dependiendo del programa académico. Se ofrece vinculación con los propósitos de aprendizaje de la SEP, los temas transdisciplinarios del programa de Bachillerato Internacional y los estándares de Common Core State Standard del programa de educación de los Estados Unidos.
5. **Otros recursos:** incluye otro tipo de recursos digitales en los que puedes apoyarte para cumplir con el objetivo pedagógico del videojuego.



Descripción pedagógica y lúdica

Competencias

Rutas didácticas

Programas académicos

Otros recursos

***Para acceder a cada rubro del videojuego, selecciona la flecha al final de cada barra informativa y la información correspondiente se desplegará.**

4.3 ReporTAK

Puedes acceder a los reportes generados por la actividad de tus alumnos al jugar los videojuegos TAK-TAK-TAK. Esta sección te permite conocer información detallada sobre el avance de tus grupos y alumnos para personalizar tu enseñanza y reforzar el conocimiento de tus alumnos.

Enfatizamos el hecho de que estos reportes no son de ninguna manera instrumentos de evaluación del desempeño académico, sino simplemente un termómetro de la manera de utilizar los videojuegos TAK-TAK-TAK en beneficio de los niños. Esto con el fin de ayudarlos en su proceso de aprendizaje mediante acciones didácticas específicas en el salón de clase, o bien con videojuegos más adecuados a las situaciones en que se encuentren.

4.3.1 ¿Qué son los reportes informativos para el maestro?

Los reportes informativos de ReporTak permiten conocer la actividad de los alumnos al jugar los videojuegos TAK-TAK-TAK para el grupo de alumnos que se consideró.

Estos reportes muestran únicamente la actividad que resulta de los videojuegos TAK-TAK-TAK que hayan sido jugados por los alumnos vinculados. El sistema TAK-TAK-TAK permite almacenar información al utilizar los videojuegos tal como el tiempo, el número de sesiones, los videojuegos utilizados y las áreas de conocimiento incursionadas en los juegos.

La variable más importante es el indicador de aprendizaje con el cual se puede monitorear si los alumnos han logrado aprendizajes significativos a través de los juegos.

Indicador de aprendizaje

Los reportes se basan en el indicador de aprendizaje, la variable definida para cada videojuego que indica si el objetivo de aprendizaje fue alcanzado. Este indicador refleja si el jugador fue capaz de entender y aplicar el concepto, el conocimiento o la habilidad tratada en el videojuego para obtener un aprendizaje significativo.



Ventajas de ReporTak:

- Ahorran tiempo en la labor docente
- Facilitan la planeación
- Dan seguimiento personalizado de los estudiantes a través de una base de datos que ayuda a tomar medidas didácticas adecuadas
- Garantiza efectividad, ya que los videojuegos ayudan a aprender
- Estandariza los resultados de diferentes materias al usar los videojuegos.

3 4.5.2 ¿Cómo usar ReporTak?

Para cada modalidad hay tres tipos de reportes: por Alumnos, por Videojuegos y por Grupos. Selecciona la modalidad que prefieras y asegúrate de hacer lo siguiente:

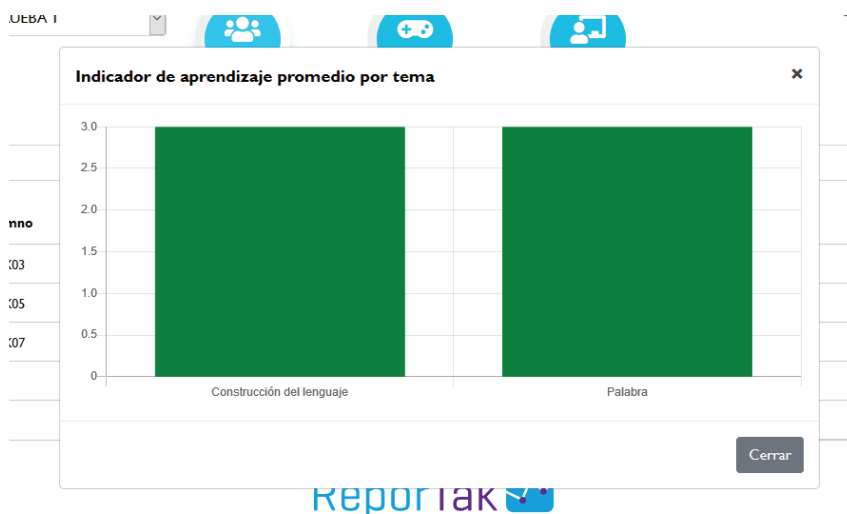
1. Selecciona la planeación cuyos reportes quieres revisar
2. Selecciona el grupo cuyos reportes quieres revisar

3. Selecciona el periodo de tiempo del reporte, puede ser quincenal o manual
4. Selecciona la fecha del periodo cuyos reportes quieres revisar.

Reportes por Alumnos:

En este reporte se encuentra el nivel que cada alumno alcanzó en el indicador de aprendizaje por asignatura. El color que se muestra, representa el valor promedio alcanzado en los juegos jugados durante el periodo de tiempo seleccionado.

Haciendo clic sobre la burbuja de color, se muestra una gráfica de barras con el nivel del indicador del aprendizaje alcanzado por el alumno en los diferentes temas de esa asignatura durante el periodo seleccionado.



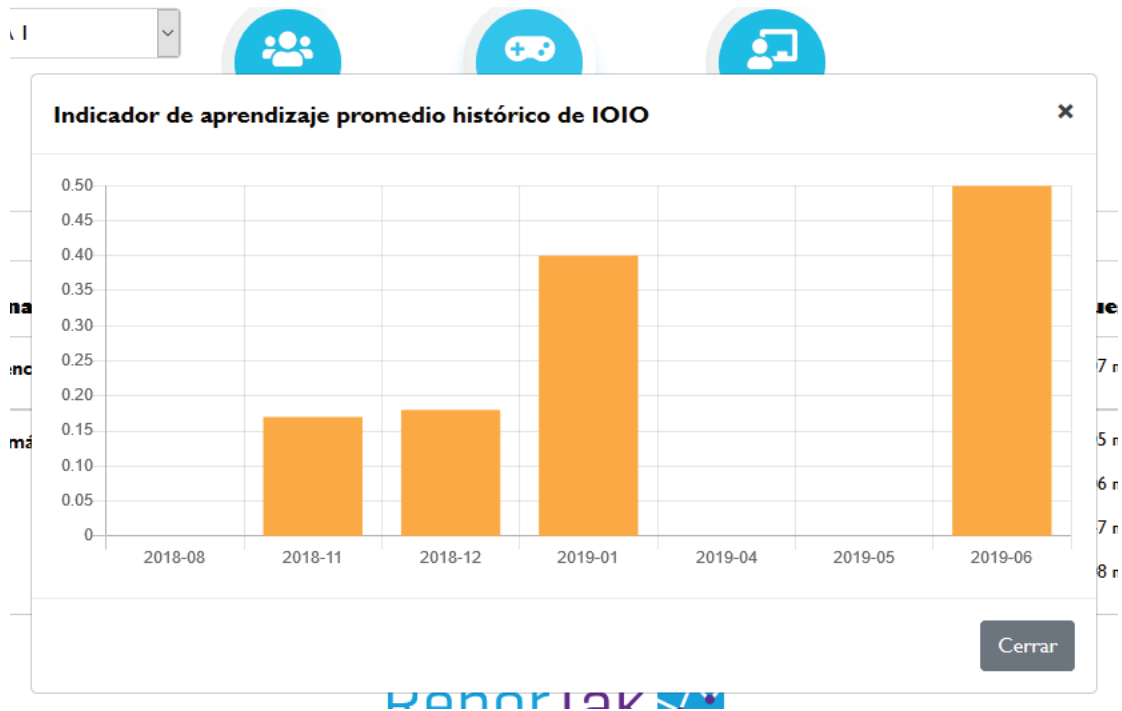
Reportes por Videojuegos:

En este reporte se muestra la asignatura a la que pertenece cada videojuego y el indicador de aprendizaje alcanzado por videojuego durante el periodo de tiempo seleccionado, así como el tiempo de juego promedio por alumno en el videojuego.

También puedes ver la actividad por alumno, por asignatura de los videojuegos utilizados, así como el indicador de aprendizaje alcanzado y el tiempo promedio jugado.



Haciendo clic sobre el nombre del juego, se muestra una gráfica histórica del indicador de aprendizaje promedio de ese alumno, donde se puede apreciar el valor máximo alcanzado del indicador en el periodo de tiempo seleccionado.



Reportes por Grupos:

En este reporte puedes consultar el indicador de aprendizaje promedio de tu grupo en cada tema de cada asignatura.

También puedes conocer el juego más jugado por tu grupo, el alumno que más jugó y el juego más popular.

Imprimir reportes de ReporTak

Puedes imprimir los reportes de Alumnos, Videojuegos y Grupos generados por ReporTak, en dos modalidades diferentes:

Imprimir reporte: te permite imprimir el reporte completo de los usuarios que tuvieron actividad dentro del periodo determinado. Este tipo de reporte incluye indicador de aprendizaje y gráficas.



Imprimir lista: te permite imprimir el reporte de los usuarios que tuvieron y que no tuvieron actividad dentro del periodo determinado. Este tipo de reporte únicamente incluye el indicador de aprendizaje.



De inmediato, se descarga un archivo PDF en tu dispositivo que contiene la información de tu reporte, el cual puedes imprimir desde tu carpeta de “Descargas”

4.4 Mis grupos

Puedes crear y acceder a tus grupos de alumnos.

Crea un nuevo grupo:

1. Haz clic sobre el ícono de añadir (+) ubicado al final de la lista de tus grupos



2. Se abre una pestaña en la que introduces el nombre de tu nuevo grupo y le asignas un número, una letra y un color. En la vista previa puedes consultar cómo se verá el grupo que estás creando

3. Al finalizar, haz clic en el botón de *Crear*.



Consulta un grupo:

Selecciona su ícono correspondiente. A continuación se abre una nueva ventana con una vista general del grupo que seleccionaste.

Vincula a un alumno:

Llena el formulario con los datos solicitados: Nombre del usuario, Usuario, Contraseña del usuario. Haz clic en el botón de *Vincular usuario* para terminar con el proceso. De inmediato el nuevo alumno vinculado pasará a formar parte de la lista de alumnos de tu grupo.

1. Para desvincular un alumno de tu grupo, haz clic sobre el tache ubicado junto a su contraseña.

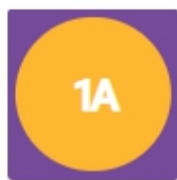
Para vincular alumnos en tu grupo, puedes hacerlo subiendo la lista desde un archivo de Excel. Si es el caso, asegúrate de seguir cuidadosamente los pasos detallados y vincula tu archivo.

Para vincular a sus alumnos desde un archivo Excel, siga los siguientes pasos:

1. Descarga la plantilla para llenar los datos.
2. Llena la plantilla con los datos de tus alumnos en TAK-TAK-TAK.

Recuerda que los usuarios de los alumnos no deben llevar caracteres especiales (ñ, /, acentos, etc.), sólo letras y números.

3. Guarda el archivo y súbelo a LabTak dando clic en el botón Seleccionar archivo y posteriormente "Vincular con archivo".



Grupo 1A
Español ▶



Imprimir

Para vincular a sus alumnos desde un archivo Excel, siga los siguientes pasos:

1. Descarga la plantilla para llenar los datos, [haz click aquí](#).

2. Llena la plantilla con los datos de tus alumnos en TAK-TAK-TAK.

Recuerda que los usuarios de los alumnos no deben llevar caracteres especiales (ñ, /, acentos, etc.), sólo letras y números.

3. Guarda el archivo y súbelo a LabTak dando click en el botón Seleccionar archivo y posteriormente "Vincular con archivo".

Seleccionar archivo

Ninguno archivo selec.

Vincular con archivo Excel

Nombre del usuario

Usuario

Contraseña

Vincular usuario

Nombre	Usuario	Contraseña	
CARLOS GOMEZ	KRLOS98	123	✕
LAURA SUAREZ	LAUUU4	123456	✕
PEDRO RUIZ	PEDRITOR2	1234	✕
SANDRA PEREZ	SANDRITA4423	12345	✕

Navega dentro de los grupos:

Puedes cambiar de un grupo a otro desde esa misma pestaña, haciendo clic sobre la flecha ubicada a la derecha del nombre de tu grupo actual. A continuación se despliega una lista con tus grupos actuales. Haz clic sobre el grupo que te interese consultar.



Imprime tu grupo:

Para imprimir la lista de alumnos que tiene tu grupo, haz clic en el botón *Imprimir*, ubicado en la esquina superior derecha de la página.

Para regresar a la vista general de tus grupos, haz clic sobre la flecha verde ubicada en la esquina superior derecha.



Imprimir

4.5 Módulos de habilidades

Módulos de habilidades está compuesta por las diferentes guías que han sido diseñadas por el equipo de LabTak y que puedes utilizar inmediatamente dado que ya tienen rutinas y juegos preseleccionados de acuerdo con un tema o un grupo de habilidades a desarrollar. Estas planeaciones contienen Videojuegos TAK-TAK-TAK y otros contenidos.

Puedes acceder a este contenido ya sea a través de la vista “Áreas de conocimiento” o “Desarrollo de habilidades”. Al hacer clic, se desplegarán distintas categorías correspondientes a la opción seleccionada, que puedes consultar.

Módulos de habilidades

Mostrar por:

Área de conocimiento

Desarrollo de habilidades

Lenguaje y comunicación

Desarrollo socioemocional

Pensamiento matemático

Educación artística

Ciencias

Formación cívica y ética

Módulos de habilidades

Mostrar por:

Área de conocimiento

Desarrollo de habilidades

Cognitivas

Socioemocionales

Artísticas

Perceptuales

Al igual que con el menú principal de funciones, estas opciones están “activas” o “inactivas”, dependiendo del plan o el tipo de licencia que tengas.

Lenguaje y comunicación

- ComunicaTAK**
Este módulo se compone de ocho actividades que permitirán a los estudiantes fortalecer sus conocimientos en el campo formativo de Lenguaje y Comunicación, utili... [Ver detalle](#)
- CreaTAK**
Este módulo está integrado por ocho actividades, a través de las cuales se fortalecen los conocimientos y habilidades de los estudiantes en los campos formativo... [Ver detalle](#)
- EmotiTAK**
Este módulo consta de ocho actividades lúdicas e innovadoras en las que, a través del trabajo en los campos formativos de Pensamiento Matemático y de Lenguaje y... [Ver detalle](#)




Desarrollo socioemocional

- Perseverancia**
Con esta guía realizada en conjunto con Fundación Moisés Itzkowich, brindamos apoyo didáctico y una herramienta de reflexión sobre la importancia del desarrollo... [Ver detalle](#)
- Prevención de conductas de riesgo (Primaria alta)**
Esta guía didáctica, realizada en conjunto con la Fundación Gonzalo Río Arronte es un apoyo didáctico y una herramienta de reflexión sobre la importancia del de... [Ver detalle](#)
- Prevención de conductas de riesgo (Primaria baja)**
Esta guía didáctica, realizada con el apoyo de Fundación Gonzalo Río Arronte, es un apoyo didáctico y una herramienta de reflexión sobre la importancia del desa... [Ver detalle](#)
- EmotiTAK**
Este módulo consta de ocho actividades lúdicas e innovadoras en las que, a través del trabajo en los campos formativos de Pensamiento Matemático y de Lenguaje y... [Ver detalle](#)

Las guías o módulos disponibles, cuentan cada una con una breve descripción sobre su contenido. Al hacer clic en “Ver detalle”, podrás descargar la guía, así como consultar los videojuegos TAK-TAK-TAK que utilizarás para poner en práctica las actividades diseñadas para el desarrollo de habilidades y conocimientos.

Todos los Módulos de habilidades utilizan los videojuegos TAK-TAK-TAK para apoyar y reforzar diferentes habilidades y sus campos de formación académica.

Lenguaje y comunicación

	ComunicaTAK Este módulo se compone de ocho actividades que permitirán a los estudiantes fortalecer sus conocimientos en el campo formativo de Lenguaje y Comunicación, utili...	Ver detalle
	CreaTAK Este módulo está integrado por ocho actividades, a través de las cuales se fortalecen los conocimientos y habilidades de los estudiantes en los campos formativo...	Ver detalle
	EmotiTAK Este módulo consta de ocho actividades lúdicas e innovadoras en las que, a través del trabajo en los campos formativos de Pensamiento Matemático y de Lenguaje y...	Ver detalle

1. InnovaTAK: Este es un módulo con ocho actividades en las que se trabaja para fortalecer conocimientos y habilidades en el campo formativo de Pensamiento Matemático. Al integrar videojuegos de TAK TAK TAK en estas actividades, los alumnos descubrirán una nueva forma de aprender matemáticas y desarrollar habilidades cognitivas desde un enfoque que permite entender la importancia del pensamiento algorítmico, específicamente orientado al desarrollo de herramientas digitales como los videojuegos. En este último podrán crear el concepto de un videojuego propio, al mismo tiempo en que conocen y descubren sus elementos. Este ejercicio les permitirá desarrollar habilidades de análisis, pensamiento de la información y estructura algorítmica. Además de promover el uso de la tecnología para la enseñanza y el aprendizaje, este módulo permite fomentar el trabajo colaborativo, aunque se recomienda que los alumnos trabajen con el mismo equipo de integrantes con tres compañeros (máximo) durante todo el módulo.

2. ComunicaTAK: Este módulo se compone de ocho actividades que permitirán a los estudiantes fortalecer sus conocimientos en el campo formativo de Lenguaje y Comunicación, utilizando los videojuegos de TAK-TAK-TAK y la lectura como medios para detonar su curiosidad, expresar e imaginar. De la misma forma, se pretende proporcionar los medios para ayudarlos a expandir su vocabulario y en encontrar diversas aplicaciones para la lectura de comprensión.

3. LogiTAK: Este módulo de ocho actividades creativas y lúdicas que permitirán a los estudiantes reforzar el campo formativo de Pensamiento Matemático, utilizando diversos videojuegos de TAK TAK TAK. De esta manera, se busca que los alumnos tengan una experiencia divertida al aprender matemáticas, y mientras desarrollan habilidades cognitivas esenciales para el aprendizaje de las mismas y logrando su aplicación en diversas situaciones. Con estas actividades también se promueve el trabajo colaborativo y el uso de la tecnología para el aprendizaje.

4.CreaTAK: Este módulo está integrado por ocho actividades, a través de las cuales se fortalecen los conocimientos y habilidades de los estudiantes en los campos formativos de Pensamiento Matemático y Lenguaje y comunicación. Utilizando diferentes videojuegos de TAK-TAK-TAK, se contribuye al desarrollo de la imaginación, creatividad y habilidades cognitivas necesarias para el aprendizaje y uso del lenguaje y las matemáticas. Entre los temas que se incorporan a este módulo, se encuentran las artes visuales, música y literatura.

5.EmotiTAK: Este módulo consta de ocho actividades lúdicas e innovadoras en las que, a través del trabajo en los campos formativos de Pensamiento Matemático y de Lenguaje y Comunicación, se fomenta el desarrollo de habilidades socioemocionales, tales como: perseverancia, tolerancia a la frustración, respeto, empatía, motivación al logro y manejo del estrés. Además, se favorece el trabajo colaborativo, con la percepción, sensibilidad y en el uso de la tecnología.

6.ExperimenTAK: En este módulo se presentan ocho actividades para ayudarte a fortalecer tus conocimientos en el campo formativo de Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social, en las que además, se promueve el desarrollo del pensamiento crítico, capacidad de observación, para el uso de la tecnología, entre otros. Todo esto mientras se aprovechan temas de ciencia y usando los videojuegos de TAK-TAK-TAK para enriquecer la experiencia de aprendizaje del estudiante.

7.ArtTAK: Actividades lúdicas y recreativas relacionadas con las artes visuales y la música, así como el desarrollo de la sensibilidad y percepción estética, permitiendo que el alumno haga conciencia de sus emociones, sentimientos y sensaciones. Apoya el área de Desarrollo Personal y Social.

8.El manejo inteligente del dinero: ahorro: Con este módulo de seis sesiones se pretende crear conciencia sobre la importancia del ahorro y la planeación para el manejo inteligente del dinero, a través del uso de videojuegos educativos para niñas y niños de seis a doce años. Además del contenido de apoyo para los docentes, se incluye material para los estudiantes, a través del cual podrán aprender: qué es el dinero (denominaciones y valor), de dónde proviene, para qué sirve, cómo utilizarlo de forma inteligente y responsable, qué significa ahorrar (programa de gasto, plan de ahorro y presupuesto) y qué es un banco.

9.Prevenición de conductas de riesgo (Primaria alta): Esta guía didáctica, realizada en conjunto con la Fundación Gonzalo Río Arronte es un apoyo didáctico y una herramienta de reflexión sobre la importancia del desarrollo socioemocional en niñas y niños para prevenir conductas de riesgo a su salud y su seguridad, como son el consumo de estupefacientes y sustancias adictivas. En esta guía también se proporciona información para conocer las emociones básicas de alegría, miedo, enojo y tristeza; así como para aprender cómo manejar su conducta de forma consciente y libre. A su vez, puede ayudar a los estudiantes fortaleciendo su sentido de la autoeficacia, perseverancia y resiliencia, y apoyar el desarrollo de habilidades socioemocionales como el autoconocimiento, autorregulación y autonomía.

10.Prevenición de conductas de riesgo (Primaria baja): Esta guía didáctica, realizada con el apoyo de Fundación Gonzalo Río Arronte, es un apoyo didáctico y una herramienta de reflexión sobre la importancia del desarrollo socioemocional de niñas y niños para prevenir conductas de riesgo a su salud y su seguridad. A través de sus actividades y contenido se pretende proporcionar información que sirva como guía para conocer y comprender mejor las emociones básicas: alegría, miedo, enojo y tristeza; así como dar herramientas para que las niñas y niños sean capaces de manejar su conducta de forma consciente y libre. También, se busca ayudarlos a fortalecer su sentido de la autoeficacia, perseverancia y resiliencia, además de apoyar el desarrollo de habilidades socioemocionales como el autoconocimiento, autorregulación y autonomía.

11. Ética y valores anticorrupción: Esta guía fue realizada en conjunto con la Fundación Mexxico Libre de Corrupción, para ser un apoyo didáctico para maestros y una herramienta de reflexión para padres de familia en la construcción de valores éticos contra la corrupción. Ayuda a comprender el problema de la corrupción y a disminuir la probabilidad de que como adultos, los niños lleven a cabo este tipo de actos, para contribuir a la construcción de un país sin corrupción.

12. Perseverancia: Con esta guía realizada en conjunto con Fundación Moisés Itzkowich, brindamos apoyo didáctico y una herramienta de reflexión sobre la importancia del desarrollo de habilidades socioemocionales en niñas y niños de educación básica. A través del videojuego Maestro dragón, con el que se trabaja en este programa, el aprendizaje podrá centrarse primordialmente en comprender y poner en práctica la perseverancia; esta es una habilidad socioemocional esencial para lograr un aprendizaje adecuado, ya que se relaciona con la motivación y el esfuerzo. Además de la perseverancia, se trabajan otras habilidades tales como: autoconocimiento, autorregulación, autoeficacia, tolerancia a la frustración, resiliencia, toma de decisiones y paciencia.

13. Música: Este es un módulo en el que, a través de diferentes bloques, los estudiantes podrán aprender sobre diferentes aspectos esenciales de la música, desde los conceptos básicos para comprenderla (sonido, ruido, ritmo, melodía, armonía), cuáles son los instrumentos musicales, hasta cómo evolucionó a lo largo de la historia en Occidente. Para ello se presentan diferentes actividades y recursos digitales que los docentes pueden compartir con los alumnos para aprender de manera nueva y divertida.

Puedes consultarlos haciendo clic sobre su icono correspondiente.

Lenguaje y comunicación

	ComunicaTAK Este módulo se compone de ocho actividades que permitirán a los estudiantes fortalecer sus conocimientos en el campo formativo de Lenguaje y Comunicación, utili...	Ver detalle
	CreaTAK Este módulo está integrado por ocho actividades, a través de las cuales se fortalecen los conocimientos y habilidades de los estudiantes en los campos formativo...	Ver detalle
	EmotiTAK Este módulo consta de ocho actividades lúdicas e innovadoras en las que, a través del trabajo en los campos formativos de Pensamiento Matemático y de Lenguaje y...	Ver detalle

4.6 Planeaciones por sesión

Planeaciones por sesión está compuesto por diferentes documentos que han sido desarrollados por el equipo LabTak con el objetivo de apoyar al docente en la creación de su planeación.

Estos documentos están divididos por asignatura y grado, y puedes seleccionar la vista que mejor te acomode para acceder a los contenidos. Al hacer clic, se desplegarán distintas categorías correspondientes a la opción seleccionada que puedes consultar.

Cada una de las planeaciones por sesión tiene una breve descripción sobre su contenido y las puedes descargar haciendo clic sobre el botón verde que se encuentra a un costado. Después de descargarlos, estos archivos se guardarán en tu dispositivo para que puedas consultarlos e integrarlos a tu planeación, si así lo deseas.

Planeaciones por sesión

Mostrar por: **Asignatura** Grado

Educación artística

Ciencias

Matemáticas

Educación socioemocional

Lenguaje y comunicación

Planeaciones por sesión

Mostrar por: Asignatura **Grado**

Primaria baja

Primaria media

Primaria alta

Educación artística



La música del mundo

Grado recomendado: Primaria media

Identificar los sonidos que se producen en el entorno y sus cualidades (intensidad, altura y duración).

Descargar



Crear una melodía

Grado recomendado: Primaria baja y media

A partir de la interacción y la experiencia con el juego, desarrolla un trabajo creativo y de interpretación sobre una de las melodías presentadas.

Descargar

4.7 Blog

El sitio también cuenta con un blog con artículos sobre distintos temas de interés y relevancia para la comunidad docente. Cada una de las entradas de este blog, muestra una breve descripción de su contenido. Para leer la entrada completa, haz click en “Continuar leyendo”.

The screenshot shows the LabTak website's navigation menu with options: Recursos didácticos, Planeaciones, Comunidad, and Perfil. A 'Blog' button is highlighted. Below the navigation, there is a search bar with the text 'Busca por título, categoría o tema'. The main content area features a featured article titled 'Nuevos espacios de aprendizaje' dated August 28, 2022, under the category 'Aprendizaje y videojuegos'. The article text reads: 'Si bien los videojuegos pueden ser fuentes de entretenimiento, el papel de estos dentro del aula ha surgido como un componente de apoyo ¿desde qué enfoque los videojuegos enriquecen al desarrollo de las y los estudiantes?'. A 'Continuar leyendo' button is positioned below the article. To the right, there is a section for 'Artículos destacados' featuring a video thumbnail titled 'Lo que el Covid-19 se llevó' dated August 18, 2022, under the category 'Innovación Educativa'. Below this, a 'Categorías' section lists 'Innovación Educativa' and 'Evaluación y tecnología'.

Notarás que al final de la entrada hay un espacio para dejar comentarios, donde podrás dejar tu opinión sobre el contenido del artículo, o detonar diálogo del mismo con otros docentes. Redacta tu comentario y haz clic en “publicar comentario” para que se haga público y otros docentes puedan interactuar contigo. Si quieres eliminar tu comentario, simplemente selecciona el bote de basura ubicado al costado derecho de tu comentario, y confirma tu deseo por eliminarlo.

Deja un comentario

Tu comentario se publicara con el nombre y ocupacion que aparece en tu perfil

Antes de comentar conocé las reglas de la comunidad del blog [aquí](#)

Escribe aquí tu comentario

Publicar Comentario

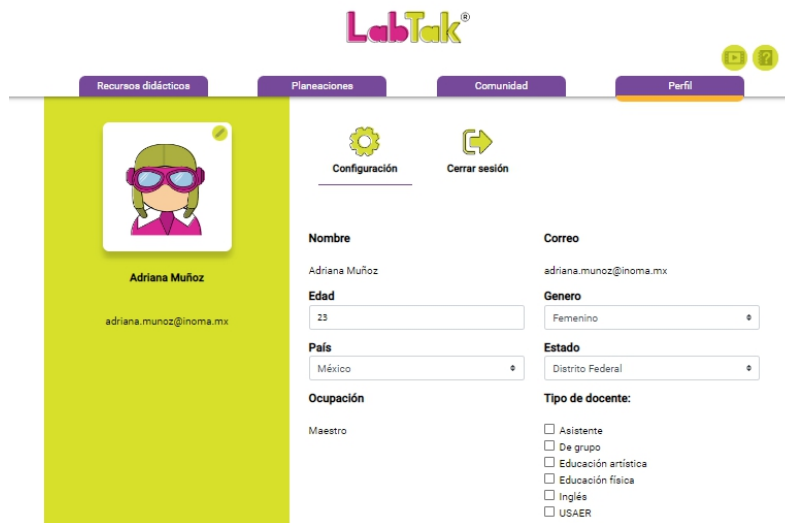
Las entradas de blog están divididas en las categorías. Selecciona la opción que desees, para consultar puntualmente los contenidos que sean de tu interés. También puedes hacer uso de la barra de buscador, ubicada al costado derecho de la sección de Blog, para encontrar una entrada en particular.

This screenshot shows the search bar with the text 'Busca por título, categoría o tema'. Below it, the 'Artículos destacados' section features a video thumbnail titled 'Lo que el Covid-19 se llevó' dated August 18, 2022, under the category 'Innovación Educativa'. The 'Categorías' section lists 'Innovación Educativa', 'Evaluación y tecnología', and 'Aprendizaje y videojuegos'.

4.8 Perfil

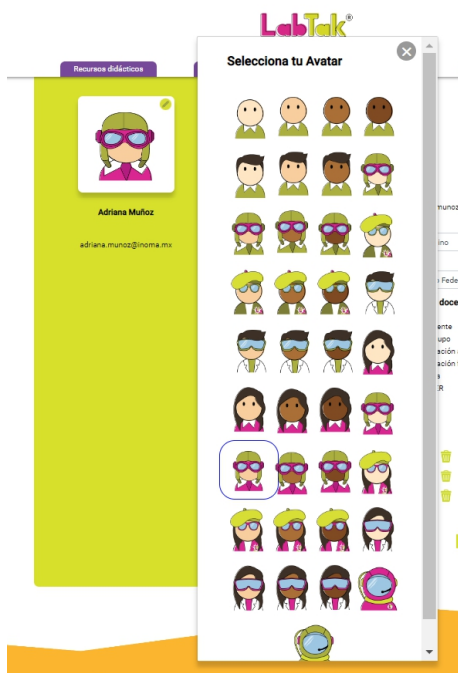
En la última pestaña del menú, *Perfil*, puedes consultar tu información de usuario.

En la columna verde del lado izquierdo se despliega tu información básica, así como la foto de avatar que seleccionaste.



Cambia la foto de tu avatar:

Selecciona el lápiz verde ubicado en la esquina superior derecha de tu avatar actual, navega entre las distintas profesiones y selecciona la que más te guste.



Complementa y edita tu información:

Desde tu perfil puedes complementar tu información personal como tu edad, género, país, estado y CCT. Sin embargo, llenar esta información es opcional y no es condicionante para usar el sitio.

Si quieres cambiar tu nombre de usuario, escríbelo en el espacio correspondiente a “nombre de usuario”.

Una vez que hayas complementado y modificado esta información haz clic sobre el botón de *Guardar* para actualizar tus datos.

A rectangular button with a light green gradient background and the word "Guardar" in bold black text.

Cierra sesión:

Haz clic sobre el icono *Cerrar sesión*, ubicado en la esquina superior derecha de la página.

A rounded rectangular button with a purple top half and a yellow bottom half, containing the word "Perfil" in white text.

Cerrar sesión

5. Ayuda

En la esquina superior derecha de la página se encuentran dos círculos verdes, uno es un signo de interrogación y el otro una botón de *play*. Son los botones de Ayuda y puedes consultarlos en todas las ventanas disponibles en LabTak. Al presionar el botón con el signo de interrogación, descargas el manual de usuario de LabTak y al presional el de *play* puedes ver el video tutorial del sitio.

