



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



Castilla-La Mancha

Panel Digital y Lumio en Acción: Diseñando Experiencias Interactivas en el Aula



DOS JORNADAS PRESENCIALES



3 HORAS CADA UNA

FORMADOR: MARIANO PUERTA



Bienvenido a tu Formación



Dos jornadas intensivas de 3 horas cada una, diseñadas específicamente para Docentes. Aprenderás a dominar SMART Board MX y Lumio.

Dispones en este espacio de una gran cantidad de recursos para sacar el máximo partido a tu aula digital, vídeos, módulos, ejercicios, manuales, test, etc.

Todos los **recursos son opcionales** y puedes consultarlos y realizarlos cuantas veces consideres.

La única acción obligatoria es la tarea final que debe estar realizada y con la calificación de apta, junto a la asistencia del 85% de las clases presenciales. Disfruta de la formación.

Transformando la Experiencia Educativa

Nuestra Misión

Ayudar a docentes de institutos y colegios en el aprendizaje y manejo de SMART Board MX y Lumio, diseñando experiencias interactivas que transformen el aula.

Este programa formativo está diseñado con un enfoque progresivo y práctico, orientado a activar, consolidar y ampliar el uso de tecnologías educativas desde los fundamentos hasta el liderazgo pedagógico digital.

Cada jornada combina teoría, demostración y práctica real, apoyándose en módulos online que refuerzan el aprendizaje.

1 JORNADA 1

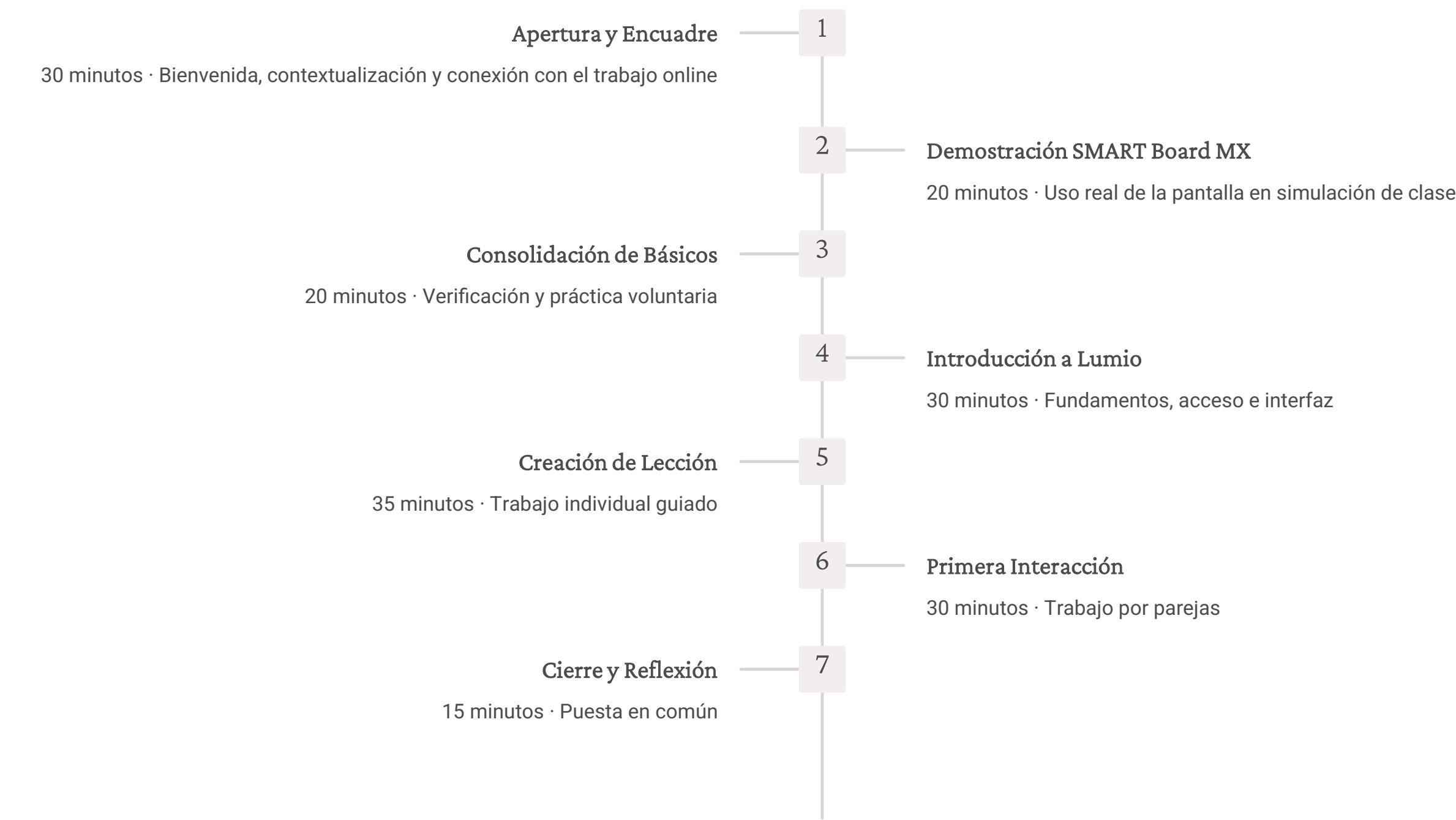
Uso Básico y Progresivo del Aula Digital

La primera jornada está diseñada para que el profesorado comprenda, vea y empiece a usar el Aula Digital Interactiva con seguridad, avanzando desde los fundamentos hasta las primeras interacciones sencillas con Lumio.

Trabajaremos de forma progresiva, asegurando que cada participante domina los conceptos básicos antes de avanzar hacia funcionalidades más complejas.



Estructura de la Jornada 1





"En los próximos años los mejores trabajos no pertenecerán a quienes vayan a las mejores universidades sino serán de aquellos que tengan capacidad de adaptación, realicen un aprendizaje constante y tengan el dominio de la inteligencia artificial"

"Ryan Roslansky, CEO de LinkedIn"



“Spiderman lo dejó claro: *‘Un gran poder conlleva una gran responsabilidad’*.
Pues cuidado... porque cuando acabéis esta formación, vais a salir con poderes nuevos:
hacer que la clase se mueva, que participen hasta los del fondo, y que el aula no sea un
monólogo.

Pero ojo: esto no va de fuegos artificiales.
Va de usarlo con cabeza, con intención... y con pedagogía.

Hoy vamos a empezar a descubrir esos poderes.
Y mañana, los vamos a convertir en rutina real de aula.”



¿Qué es Lum.io?

Plataforma Interactiva

Herramienta digital diseñada específicamente para crear clases interactivas y colaborativas que capturan la atención de los estudiantes

Alcance Global

Más de 200,000 educadores en 67 países ya confían en Lum.io para sus clases diarias

Versatilidad Total

Compatible con clases presenciales, remotas e híbridas, adaptándose a cualquier modalidad de enseñanza

¿Por qué Lum.io es clave para la enseñanza actual?



Participación Activa

Facilita que cada estudiante participe y se involucre en el aprendizaje de manera natural y motivadora

Recursos Multimedia

Combina videos, imágenes, juegos y actividades interactivas en una sola plataforma coherente

Adaptación Personalizada

Se ajusta a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, permitiendo que cada alumno progrese a su manera



Lum.io y la inclusión educativa



Herramientas de Accesibilidad

Lector inmersivo, fuentes especiales como OpenDyslexic y opciones de contraste que facilitan el acceso al contenido para todos los estudiantes



Participación Universal

Opciones variadas para que todos los alumnos participen según sus necesidades específicas y preferencias de aprendizaje



Trabajo Colaborativo

Permite trabajo en equipo y auto-regulado, fomentando la autonomía y la cooperación entre estudiantes

Apertura y Encuadre de la Jornada



30 Minutos · Grupo Completo

Comenzamos con una bienvenida y contextualización de la jornada presencial. Explicamos el objetivo del día, cómo se conecta con el trabajo online y qué vamos a trabajar.

Mediante una conversación guiada con el grupo, recogemos sensaciones del trabajo online previo y detectamos dudas generales que puedan surgir.

Recursos de apoyo:

- [Introducción a la acción formativa](#)
- [Cuestionario de introducción](#)
- [El Aula Digital: Enfoque pedagógico](#)

SMART Board MX en Uso Real

20 Minutos · Demostración Guiada

El formador utiliza la SMART Board MX simulando una clase real, recorriendo de forma ordenada los usos esenciales de la pantalla.

Elementos clave trabajados:

- Encendido y preparación de la sesión
- Pizarra blanca: escritura, borrado y páginas
- Visualización de contenidos
- Conexión básica de dispositivos

Demostración paso a paso, verbalizando decisiones y resolviendo dudas en tiempo real.



Fundamentos de SMART Board MX



Orientación y Navegación

Encendido y navegación básica del sistema

[Fundamentos I: Orientación básica](#)



Aplicaciones iQ

Uso de las aplicaciones integradas

[Fundamentos II: Aplicaciones iQ](#)



Conectividad

Conectar ordenadores y dispositivos

[Fundamentos III: Conectar dispositivos](#)



Solución de Problemas

Resolución de problemas habituales

[Fundamentos IV: Solución de problemas](#)



Tips Prácticos

Consejos para uso efectivo en el aula

[Fundamentos V: Tips prácticos](#)

Consolidación y Verificación

20 Minutos · Grupo Completo + Participación Voluntaria

Revisamos los puntos clave trabajados y verificamos que los usos esenciales han quedado claros mediante preguntas guiadas al grupo apoyadas en checklist proyectado.

De forma voluntaria, uno o dos participantes pueden realizar en la pantalla pequeñas acciones concretas: crear página, escribir, borrar, cambiar de herramienta.

Recursos de apoyo:

- [Infografía manual](#)
- [Infografía Solución de Problemas](#)
- [Cuestionario SMART Board MX](#)

Introducción a Lumio

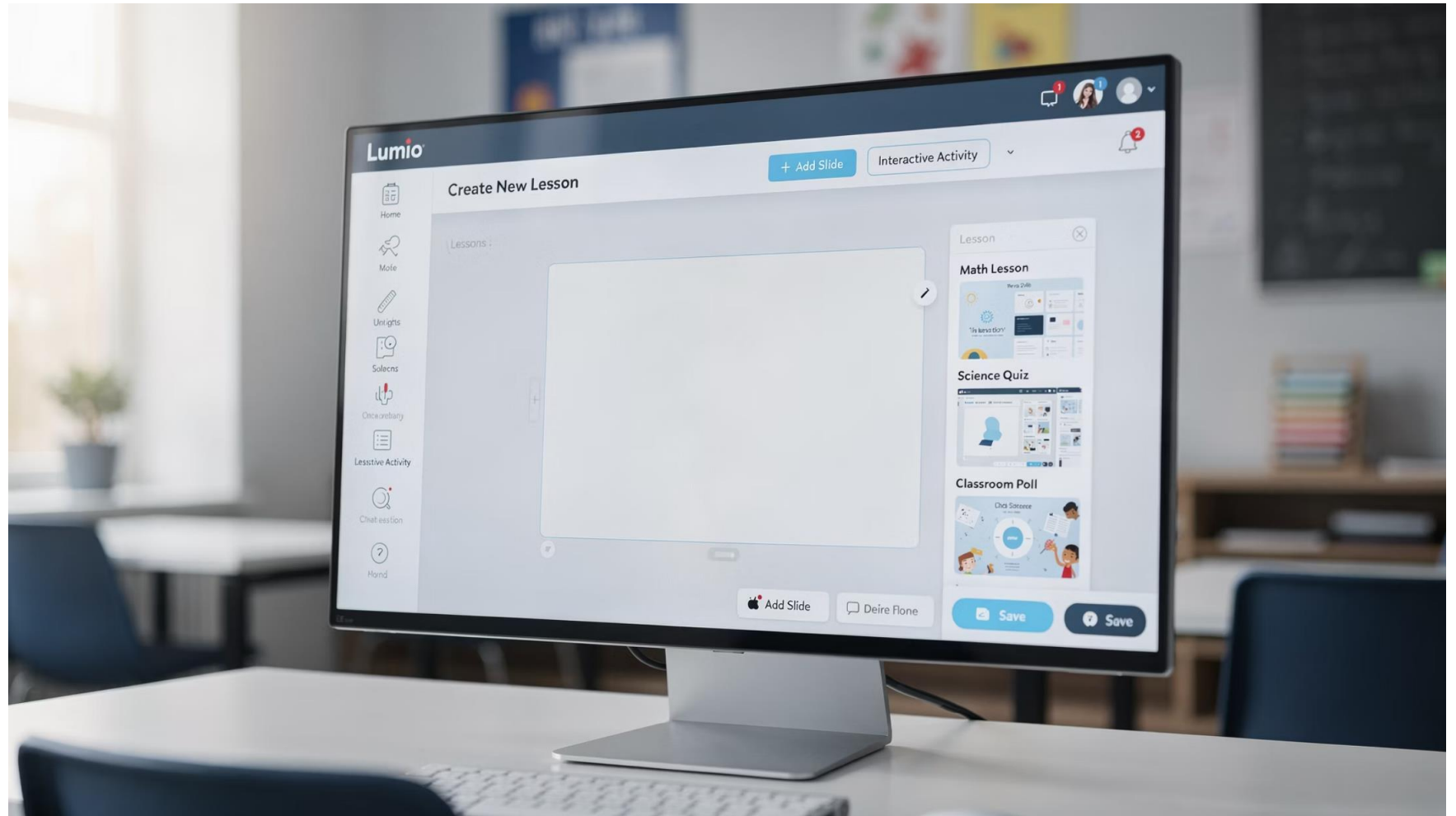
30 Minutos · Demostración Guiada

Presentamos Lumio como herramienta de creación de clases interactivas. Explicamos qué es, para qué sirve y cómo se accede.

El formador proyecta Lumio y realiza el acceso en directo, explicando la interfaz básica y comprobando que todo el grupo puede acceder correctamente.

Módulos de apoyo:

- [Fundamentos de Lumio I: Introducción e interfaz](#)
- [Fundamentos de Lumio II: Recursos básicos](#)
- [Fundamentos de Lumio III: Aprendizaje activo](#)



Creación de Primera Lección

01	02	03
Crear una Lección	Añadir Página	Introducir Texto
Iniciamos una nueva lección en Lumio	Agregamos la primera página de contenido	Escribimos el contenido principal
04	05	
Insertar Vídeo	Nueva Página	
Incorporamos elementos multimedia	Añadimos páginas adicionales	

35 minutos de trabajo individual guiado. Cada participante crea una lección sencilla mientras el formador va explicando los pasos, marcando el ritmo y resolviendo dudas para asegurar que todo el grupo sigue el flujo.

Primera Interacción en Lumio



30 Minutos · Trabajo por Parejas

Las parejas transforman una de sus páginas en una actividad interactiva sencilla. El formador muestra un ejemplo y las parejas crean una actividad utilizando plantillas básicas.

Se trabajan organizadores gráficos o actividades interactivas simples, permitiendo que los docentes experimenten con las herramientas de forma práctica y colaborativa.

Recurso de apoyo:

[Situaciones docentes: Aplicar la tecnología con sentido](#)

Cierre de la Jornada 1

15 Minutos · Reflexión Final

Realizamos una puesta en común final donde compartimos qué se ha aprendido, qué ha resultado más útil y qué se trabajará en la segunda jornada.

Este momento de reflexión permite consolidar los aprendizajes del día y preparar mentalmente a los participantes para la siguiente sesión, donde profundizaremos en la dinamización y compartición de actividades.

Recurso adicional:

[Infografía: Cómo hacer tu aula más digital](#)

“Hoy habéis desbloqueado los primeros poderes.

Mañana viene lo bueno: cuando esto se convierte en una clase completa, lista para usar.”





2 JORNADA 2

Dinamización, Creación y Compartición de Actividades

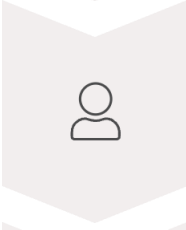
La segunda jornada se centra en diseñar, dinamizar y compartir actividades interactivas completas en Lumio, integrando juego, participación del alumnado y puesta en común.

Reforzaremos el uso de los modos de clase y la presentación mediante enlace o código QR, llevando la tecnología del diseño a la práctica real en el aula.

Estructura de la Jornada 2



Activación Inicial
20 min · Recordatorio de conceptos clave



Diseño en Grupos
40 min · Mini-sesión interactiva



Preparación para Compartir
30 min · Enlaces y QR



Presentaciones
40 min · Dinamización grupal



Reflexión
30 min · Puesta en común



Cierre Final
20 min · Conclusiones

“Ayer desbloqueamos los primeros poderes.

Hoy toca usarlos con intención, con estructura y con sentido pedagógico.

Hoy Lumio deja de ser herramienta... y se convierte en metodología.”

”



Activación y Recordatorio

20 Minutos · Grupo Completo

Realizamos una breve activación recordando qué se trabajó en la Jornada 1 y anticipando el foco del día: crear, compartir y dinamizar actividades completas.

El formador recuerda explícitamente dónde aparecen las actividades interactivas, en qué módulo se trabajan y cómo se comparten con el alumnado.

Módulos de recordatorio:

- [Fundamentos de Lumio I](#)
- [Fundamentos de Lumio II](#)
- [Fundamentos de Lumio III](#)



Recursos Pedagógicos por Etapa

Infantil

[Recursos pedagógicos para Infantil](#)

Primaria

[Recursos pedagógicos para Primaria](#)

Secundaria

[Recursos pedagógicos para Secundaria](#)

Ciencias Naturales

[Recursos por materia](#)

Matemáticas

[Recursos por materia](#)

Lengua

[Recursos por materia](#)

Novedades: [Novedades Lumio 2026](#)

Recursos Avanzados de Lumio



Recursos Interactivos Avanzados

[Fundamentos de Lumio IV](#)



Reutilizar y Compartir Contenidos

[Fundamentos de Lumio V](#)



Despliegue Digital en el Centro

[Del uso individual a práctica compartida](#)



Inteligencia Artificial en Lumio

[Creación de Prompts y uso de IA](#)

Diseño de Mini-Sesión Interactiva

40 Minutos · Grupos de 3-4 Personas

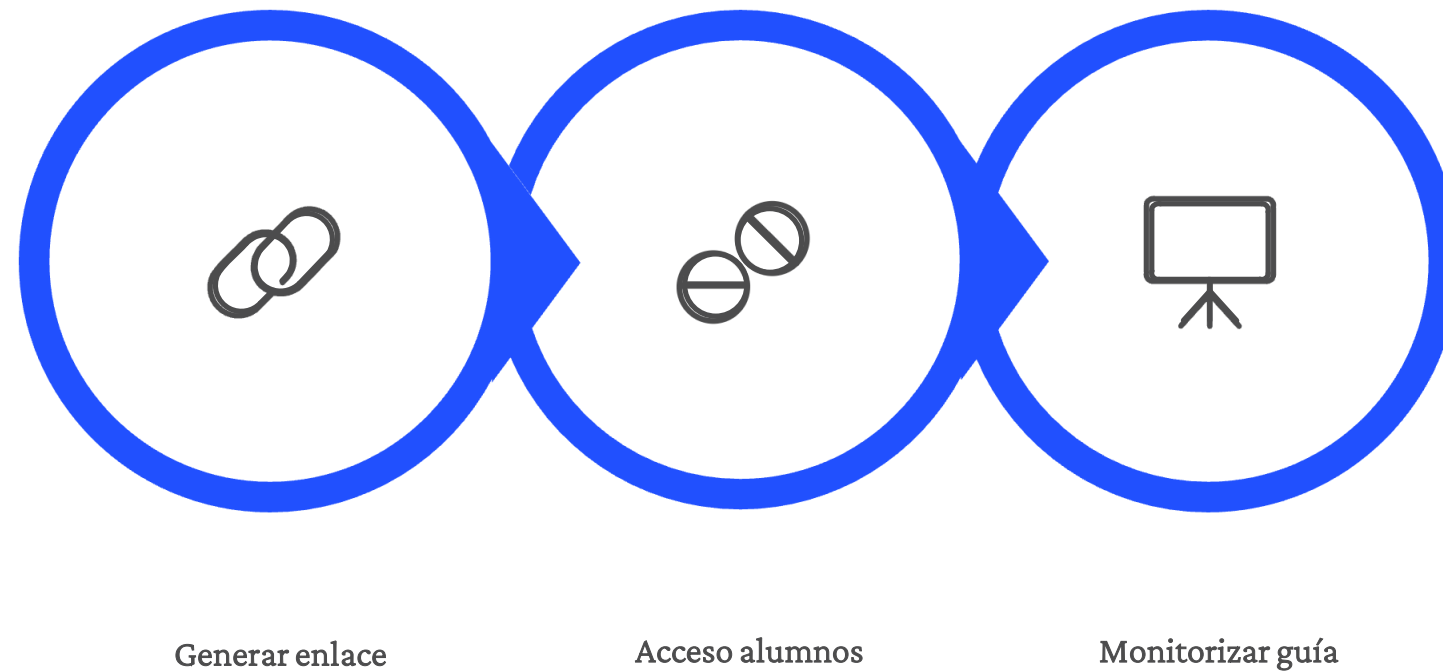
Cada grupo diseña una mini-sesión de aula en Lumio que incluya:

- Una breve explicación inicial
- Al menos una actividad interactiva
- Un elemento lúdico sencillo (juego o dinámica)

Los grupos eligen nivel y materia, apoyándose en los recursos pedagógicos y plantillas de Lumio. El formador acompaña resolviendo dudas y orientando decisiones.



Compartir y Dinamizar Actividades



30 minutos de preparación + 40 minutos de presentaciones. Antes de presentar, el formador explica y demuestra cómo compartir la actividad: iniciar sesión en vivo, generar enlace o QR, y usar modo pantalla y modo alumnado.

Cada grupo presenta su actividad utilizando la SMART Board, comparte el enlace o QR, y dinamiza la actividad con el resto del grupo como alumnado. Cada grupo dispone de 10-15 minutos.

Recursos de apoyo:

- [Fundamentos de Lumio VI: Trabajo asíncrono](#)
- [Infografía manual](#)
- [Cuestionario – Formación completa de Lumio](#)
- [Cuestionario Cierre](#)

Cierre y Próximos Pasos

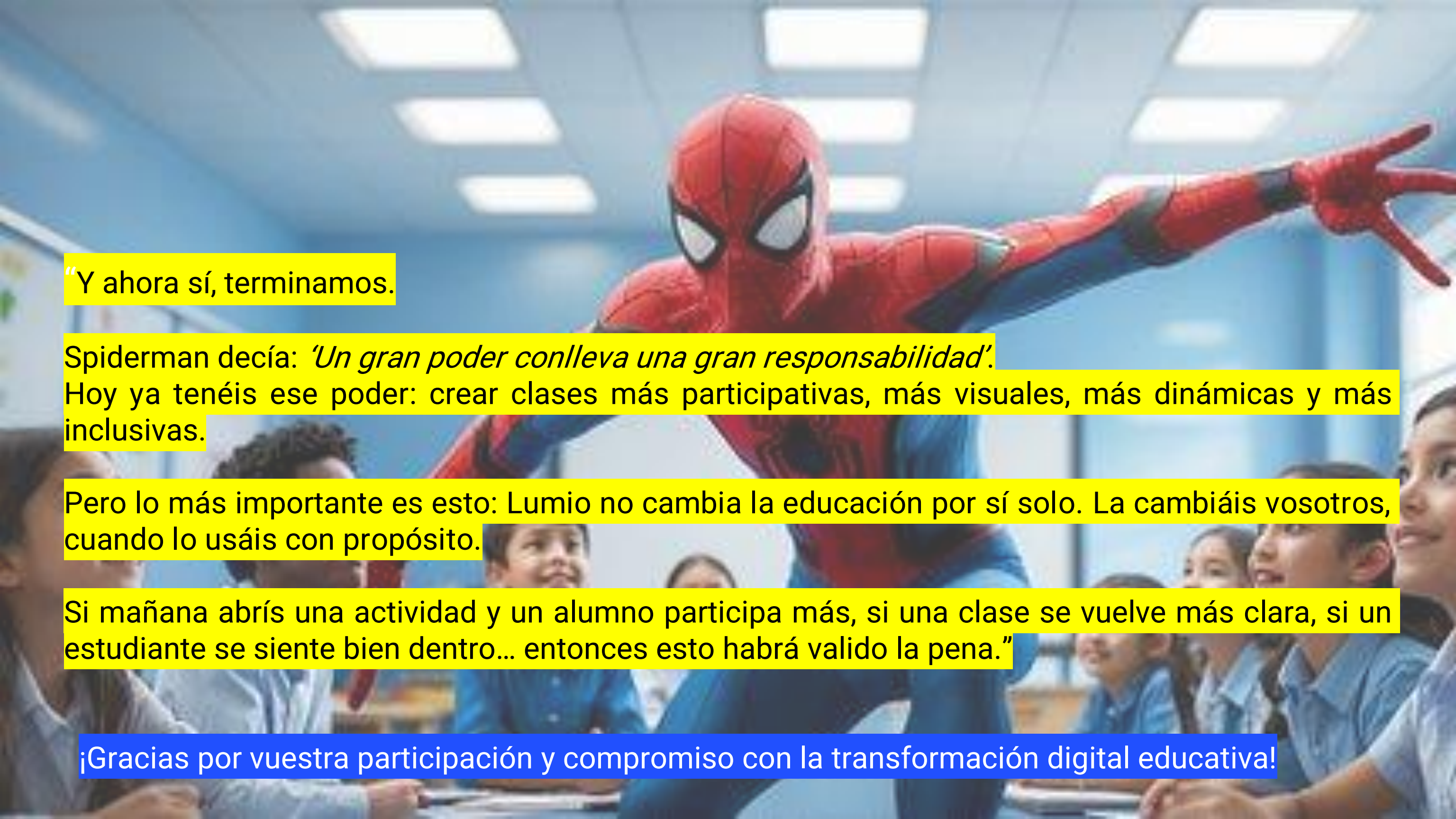
50 Minutos · Reflexión y Cierre Final

Dedicamos 30 minutos a un espacio de reflexión compartida donde comentamos qué ha funcionado mejor, qué ha resultado más difícil y qué tipo de actividades han generado más participación.

En los últimos 20 minutos, realizamos el cierre final de la formación presencial, conectando con la práctica real en el aula y recordando la actividad práctica final online.

Tarea final:

- [Tarea final: Actividad práctica](#)
- [Accede aquí y responde a la tarea final](#)

A Spider-Man figure is shown in a dynamic pose, reaching out with one hand towards a group of children in a classroom. The children are looking up at him with interest. The background shows a typical classroom setting with fluorescent lights on the ceiling and blue walls.

“Y ahora sí, terminamos.

Spiderman decía: *‘Un gran poder conlleva una gran responsabilidad’.*

Hoy ya tenéis ese poder: crear clases más participativas, más visuales, más dinámicas y más inclusivas.

Pero lo más importante es esto: Lumio no cambia la educación por sí solo. La cambiáis vosotros, cuando lo usáis con propósito.

Si mañana abrís una actividad y un alumno participa más, si una clase se vuelve más clara, si un estudiante se siente bien dentro... entonces esto habrá valido la pena.”

¡Gracias por vuestra participación y compromiso con la transformación digital educativa!