



EDUCACIÓN

GABINETE DE IGUALDAD
PARA TODAS LAS PERSONAS

Aula Híbrida

POTENCIANDO EL APRENDIZAJE
CON METODOLOGÍAS ACTIVAS Y HERRAMIENTAS TIC

ciber@prende
NUEVO LEÓN

N L
NUEVO LEÓN



DIRECTORIO

Samuel García Sepúlveda

GOBERNADOR CONSTITUCIONAL DEL ESTADO DE NUEVO LEÓN

Sofialeticia Morales Garza

SECRETARIA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE NUEVO LEÓN

Norma Patricia Sánchez Regalado

SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA

CURACIÓN DE CONTENIDOS

Verónica Raquel Martínez Rivera

Elizabeth Rivera Castro

DISEÑO Y COMPOSICIÓN

Elda Liliana Guerrero Cruz

REVISIÓN TÉCNICA

Comunicación y Prensa SENL

Primera edición: julio de 2024

2024 SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE NUEVO LEÓN

“Aula Híbrida: Potenciando el Aprendizaje con Metodologías Activas y Herramientas TIC” por Coordinación de Inclusión Educativa de las TIC se distribuye bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Basada en Ciberaprende <https://ciberaprende.uienl.edu.mx/>

La presente obra está bajo una licencia de CC BY-NC-SA 4.0 internacional

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es_ES



HOJA LEGAL



Esta licencia permite:

Compartir (copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato).

Adaptar (remezclar, transformar y crear a partir del material).

Bajo los siguientes términos:

Atribución. Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.

No comercial. Usted no puede hacer uso del material para una finalidad comercial.

Compartir igual. Si remezcla, transforma o crea a partir del material, deberá difundir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

Hecho en México.



PRESENTACIÓN

“Integra las tecnologías digitales en tu aula y abre las puertas a un mundo de oportunidades para tus estudiantes.”

Estimada(o) Docente:

En esta Guía encontrarás herramientas que te apoyen en el diseño y uso de tu aula híbrida, cuentas con videos tutoriales para aprovechar los beneficios de Google Classroom, para impulsar la participación de las y los estudiantes en sus procesos de aprendizaje, tanto de manera presencial como virtual.

Además, podrás explorar características de las metodologías activas que son tendencia actualmente y descubrirás una selección de plataformas y recursos digitales, especialmente, recomendados para educación básica, es decir, que favorecen competencias a desarrollar en niñas, niños y adolescentes.

Te invitamos a consultar la guía en cualquier orden, de acuerdo con tus necesidades y a los contenidos de tus clases, seguramente conoces algunas de las herramientas digitales recomendadas y otras serán nuevas, cuéntanos cuáles te apoyan más en tus tareas cotidianas o cuáles recomiendas que se incluyan en este documento, puedes escribirnos a inclusion.formacion@senl.gob.mx

“Despierta la curiosidad, enciende la imaginación y empodera el aprendizaje de tus estudiantes con los recursos digitales.”



TABLA DE CONTENIDO

PRIMERA PARTE	06
¿Qué se entiende por entorno de aprendizaje híbrido? ¿Por qué optar por una enseñanza híbrida?	06
Metodologías Activas de Aprendizaje.....	09
Explora Metodologías Activas	10
SEGUNDA PARTE	11
AULA VIRTUAL CON GOOGLE CLASSROOM.....	11
TERCERA PARTE	13
PLATAFORMAS QUE OFRECEN RECURSOS PARA CONTENIDOS EDUCATIVOS PARA DISTINTAS ASIGNATURAS..	13
BOLETÍN CIBERAPRENDE PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES	18
APLICACIONES DIGITALES PARA CREAR O ADAPTAR MATERIALES DIDÁCTICOS	18



Aula Híbrida: Potenciando el Aprendizaje con Metodologías Activas y Herramientas TIC Ciberaprende

PRIMERA PARTE

¿Qué se entiende por entorno de aprendizaje híbrido? ¿Por qué optar por una enseñanza híbrida?

La experiencia de vivir en aislamiento durante la pandemia de COVID 19, demandó el uso de las tecnologías digitales para mantener la conexión con las demás, personas, ello permitió trabajar, estudiar, acceder a bienes y servicios, convivir con amistades y familiares. Las herramientas digitales que ya existían, por ejemplo, ZOOM, GOOGLE MEET, SKYPE, TEAMS, entre otras, tuvieron un uso acelerado, permitieron sentirnos “cerca” y fueron aprovechadas por las y los docentes también. Asimismo, se emplearon otras aplicaciones como WhatsApp, Google Classroom, Gmail, Google Forms, Google Docs, entre otras. ¿Cuáles de ellas usaron?

El regreso a lo presencial fue muy importante debido a que la escuela favorece la socialización, la convivencia de las y los estudiantes, lo cual pone de relevancia la importancia de aprender de y con los/las otros/otras, así como de ver, jugar, experimentar en interacción constante con objetos, materiales de la escuela y la mediación docente.

Contexto global hacia lo digital

Sin embargo, recordemos que las tecnologías y herramientas digitales continúan en expansión, hay una demanda creciente en el mundo laboral, de servicios, de consumo, entre otros, que requieren la alfabetización digital de la ciudadanía para ejercer sus derechos, el estudiantado se enfrenta y enfrentará a un contexto cada vez más digital.

¿Qué se puede hacer desde la educación formal?

Contribuir a la alfabetización digital consciente, permitir que niñas, niños, adolescentes y jóvenes desarrollen competencias digitales, que las empleen de manera segura y responsable para aprender, innovar y empoderarse. Esa es la propuesta de los Estándares de Competencias Digitales Ciberaprende, las cuales están agrupadas en 5 categorías:

- **Conocimiento:** usar las TIC para profundizar en el aprendizaje
- **Innovación:** usar las TIC para desarrollar la capacidad de crear e innovar
- **Bienestar:** usar las TIC cuidando el bienestar personal y de su grupo
- **Empoderamiento:** usar las TIC con confianza y seguridad en escenarios diversos
- **Responsabilidad:** usar las TIC con responsabilidad legal y ética



La Secretaría de Educación tiene este documento Ciberaprende para las figuras educativas (se puede descargar en <https://ciberaprende.uilenl.edu.mx/>), por el derecho de las infancias, adolescencias y juventudes a acceder y usar las tecnologías digitales, además porque el estado de Nuevo León avanza en la ruta hacia la Industria 4.0, actualmente hay una oferta de empleos relacionados con programación, inteligencia artificial, big data, internet de las cosas, computación en la nube, entre otros, que brindarán oportunidades para nuevoleonenses.

Por todo lo anterior, es que hacemos la invitación para **aprovechar en el trabajo docente lo mejor de ambos mundos, es decir, el digital y el presencial.**

Una **enseñanza híbrida** es pensar en las **competencias** (conjunto de habilidades, conocimientos, saberes, destrezas puestos en acción) que se pretende desarrollen las y los estudiantes, de acuerdo a ello planear las **actividades** que resultarán idóneas para motivar y promover aprendizajes significativos, esto es acciones que permitan que el estudiante observe, analice, reflexione, argumente, construya, diseñe, compare, debata, investigue, resuelva problemas, enfrente desafíos, proponga, aporte, entre otros, es decir, donde se involucre y puede aplicar su creatividad. Dichas acciones se relacionan con las metodologías activas que promueven los planes y programas vigentes.

En las actividades también es importante decidir con qué **recursos** trabajará el estudiantado, si lo hará sólo, en binas, en equipos. Además de establecer las **evidencias** con las cuáles se evaluarán los aprendizajes o grado de desarrollo de las competencias que se precisaron.

Los **recursos digitales** suman una infinidad de oportunidades para las/los estudiantes, pueden, por ejemplo, revisar fuera del salón de clases (aula invertida), de manera asincrónica en video con un experimento, una explicación, un problema, una obra artística, un hecho histórico, entre otros. Otra opción es indagar saberes previos sobre un tema/problema a través de aplicaciones como Flip, responder un formulario, aportar en un muro colaborativo y mucho más. También se les puede brindar recursos para ejercitar problemas, probar soluciones, reforzar conceptos abstractos con demostraciones, simulaciones, entre otras alternativas.

Hay recursos que pueden utilizarse de manera asincrónica y también sincrónica como responder un Mentimeter¹, videoconferencias, tutorías o asesorías en pequeños grupos.

Las evidencias de aprendizaje son otra posibilidad para el uso de herramientas digitales, las y los estudiantes pueden elaborar un breve documento, una presentación de proyecto, la elaboración de un producto, de manera colaborativa con las aplicaciones de Google, o la creación de un video, audio, la participación en un blog, un portafolio de evidencias, entre otras.

Un aula virtual en Google Classroom, es una gran herramienta para distribuir toda la información de la(s) asignatura(s), compartir el calendario, las actividades, los recursos educativos, reforzamientos, la



evaluación, la retroalimentación, fuentes extra para la libre exploración y lo que cada docente requiera de acuerdo con las necesidades e intereses del grupo. Más adelante se comparten los tutoriales para el uso de Google Classroom.

Mentimeter, herramienta con la que se pueden realizar preguntas anónimas en clase, brindando una experiencia de aprendizaje satisfactoria.

En mi escuela o aula no hay conexión ¿no puedo utilizar enseñanza híbrida? La respuesta es que muchas herramientas y aplicaciones digitales tienen posibilidades para ser utilizadas sin conexión o se puede recurrir al uso asincrónico, también se pueden descargar, por ejemplo, textos de CommonLit disponibles en el sitio web [Ciberaprende](#), para ser aprovechados en el salón de clases. Actualmente, hay diversas formas de usar recursos digitales con base en las condiciones de cada escuela, la creatividad de las y los docentes, son ejemplos de ello.

Para resumir, se señalan algunos de los beneficios para la enseñanza híbrida:

- 1. Flexibilidad para el aprendizaje:** Explica cómo los entornos híbridos permiten adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes. Pueden acceder a recursos digitales según su ritmo de aprendizaje y nivel de comprensión.
- 2. Mayor acceso a recursos educativos:** Destaca la amplia gama de recursos educativos disponibles en línea, como videos educativos, simulaciones interactivas, y actividades multimedia, que pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y ayudar a los docentes a diversificar sus métodos de enseñanza.
- 3. Fomento de habilidades digitales:** Los entornos híbridos ofrecen la oportunidad de desarrollar habilidades digitales en los estudiantes desde una edad temprana, lo cual es fundamental en el mundo actual. Los docentes pueden enseñar a los alumnos a utilizar herramientas digitales de manera segura y efectiva, preparándolos para el futuro.
- 4. Promoción de la colaboración y el trabajo en equipo:** A través de plataformas en línea, los estudiantes pueden colaborar en proyectos, compartir ideas y trabajar en equipo, incluso si están físicamente separados. Esto fomenta habilidades sociales y de comunicación, así como el desarrollo de habilidades de colaboración.
- 5. Feedback o retroalimentación:** En un entorno híbrido, los docentes pueden proporcionar retroalimentación inmediata a los estudiantes a través de herramientas digitales, lo que les permite corregir errores y mejorar su comprensión de manera más rápida y efectiva.
- 6. Involucramiento de los padres:** Los entornos híbridos también pueden facilitar la comunicación entre los docentes, los estudiantes y los padres, permitiendo a los padres seguir el progreso de sus hijos y participar activamente en su educación.
- 7. Adaptación a situaciones extraordinarias:** En situaciones como la pandemia, donde las clases presenciales pueden verse interrumpidas, los entornos híbridos permiten una transición más suave entre la enseñanza presencial y remota, garantizando la continuidad del aprendizaje.



Metodologías Activas de Aprendizaje

¿Por qué usar metodologías activas de aprendizaje?

Te compartimos 10 ideas por las cuáles es deseable hacerlo:

- 1. Mayor participación y compromiso:** Involucran a los estudiantes de manera más directa en el proceso de aprendizaje, lo que aumenta su interés y se logra la motivación intrínseca.
- 2. Desarrollo de habilidades sociales:** Al trabajar en equipos, discutir ideas y colaborar en proyectos, los estudiantes desarrollan habilidades sociales vitales como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos.
- 3. Fomento del pensamiento crítico:** Las metodologías activas desafían a los estudiantes a pensar de manera crítica, lo que promueve una comprensión más profunda de los temas.
- 4. Aprendizaje contextualizado:** Al aplicar los conceptos en situaciones prácticas y reales, los estudiantes pueden comprender mejor la relevancia y el contexto de lo que están aprendiendo.
- 5. Estimulación del aprendizaje autónomo:** Las metodologías activas fomentan la autonomía y la responsabilidad del estudiante en su propio proceso de aprendizaje, lo que les ayuda a desarrollar habilidades de autorregulación y motivación intrínseca.
- 6. Promoción de la creatividad:** Al permitir que los estudiantes exploren, experimenten y encuentren soluciones creativas a problemas, las metodologías activas estimulan el pensamiento creativo y la innovación.
- 7. Promoción del aprendizaje lúdico:** Las metodologías activas pueden convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia divertida y emocionante para los estudiantes, utilizando juegos, actividades interactivas y proyectos creativos que los involucren de manera activa.
- 8. Fomento del aprendizaje metacognitivo:** promueven el desarrollo de habilidades metacognitivas, permitiendo a los estudiantes reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, identificar estrategias adecuadas y mejorar su capacidad para aprender de manera autónoma.
- 9. Preparación para el mundo real:** Al fomentar habilidades como la colaboración, la resolución de problemas y la comunicación efectiva, las metodologías activas preparan a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real y tener éxito en entornos laborales y sociales.
- 10. Desarrollo de ciudadanos críticos y comprometidos:** Al alentar a los estudiantes a cuestionar, reflexionar y tomar acción sobre los problemas sociales y globales, las metodologías activas contribuyen a formar ciudadanos críticos, informados y comprometidos con su comunidad y su mundo.



Explora Metodologías Activas

Si deseas explorar las características principales de distintas metodologías activas, recomendaciones para su implementación, sugerencia de recursos digitales, así como lo que se puede promover en las/los estudiantes al seleccionar alguna de las metodologías, te invitamos a navegar por la presentación interactiva elaborada por IN-EDU (Universidad Europea) en Genial.ly, podrás encontrar información sobre: Gamificación, Aprendizaje basado en Juegos, Aula Invertida, Aprendizaje Cooperativo, Aprendizaje por Proyectos, Basado en Problemas, Método de Caso, entre otros.

<https://view.genial.ly/63d24816e0a88e00126b491b/guide-guia-metodologias-activas>





SEGUNDA PARTE

AULA VIRTUAL CON GOOGLE CLASSROOM

La herramienta Classroom de Google, muy utilizada durante la pandemia, sigue siendo una de las maneras más prácticas y accesibles para que las y los docentes diseñen sus aulas virtuales por asignatura o por proyecto. En dichas aulas pueden compartir con las/los estudiantes y sus familias, los objetivos, las fechas clave, los materiales y recursos para ampliar o repasar los temas, las actividades, recursos para evaluación.

Con el propósito de apoyar en el diseño y uso de Classroom compartimos videos tutoriales, creados por Google Educación y Nive.la, especialmente dirigidos, para las figuras educativas del estado.

Tutoriales <https://ciberaprende.uienl.edu.mx/CursosCAP.aspx>

- Aprendizaje híbrido sesión inicial
<https://www.youtube.com/live/-4SE0TREEbs?si=6fnWxyySxWyK7w7k>
- Introducción a mi cuenta educativa
<https://www.youtube.com/live/mBjSylyykeg?si=wXgrlzyNKnBnk18O>
- Gestión de clase con Classroom parte 1
<https://www.youtube.com/live/EYDpTfAxtex?si=QWJsEaNFj-BGkX68>
- Gestión de clase con Classroom parte 2
<https://www.youtube.com/live/b96ulz916DI?si=83p3q4NTU-6iteDN>
- Implementación y gestión de aula híbrida
<https://www.youtube.com/live/ZnWnxFETVRw?si=hnNmezSW2kBfr1le>
- Metodologías innovadoras para favorecer el aprendizaje en el modelo híbrido parte 1
<https://www.youtube.com/live/dBCfOBNL0i0?si=Yz0jJ8P4eJ1UIABd>
- Metodologías innovadoras para favorecer el aprendizaje en el modelo híbrido parte 2
<https://www.youtube.com/live/GRGu4CloQF0?si=ppj7c-Bq1haMHehF>
- Diseño instructivo parte 1
<https://www.youtube.com/live/WyYgDSheRi0?si=FNwvhwzWoXzpG9Ut4>



- Diseño instruccional parte 2
https://www.youtube.com/live/3BNurL8n_Ws?si=bBI82bRC3btNiWpm
- Monitoreo y evaluación de los aprendizajes parte 1
https://www.youtube.com/live/efRKJfWLYhY?si=o8_ihjoFrpiwt_Lv
- Monitoreo y evaluación de los aprendizajes parte 2
https://www.youtube.com/live/wBvLQyr9m-M?si=rqCJ_iYeZfREbKsO

Si quieres tener inspiración o conocer prácticas que puedas adaptar en las aulas de manera presencial o incluso híbrida, te invitamos a explorar:

Estrategias para el uso de herramientas de Google en el aprendizaje presencial

(<https://ciberaprende.uienl.edu.mx/CursosCAP.aspx>) (colocar en un drive para acceso directo)

En este documento encontrarás, por ejemplo, experiencias sobre crear rutas de aprendizaje inclusivas, viajar con Google Arts & Culture, diseñar cuartos de escape, fomentar el trabajo colaborativo, favorecer la evaluación formativa y la coevaluación por medio de portafolios y otras posibilidades.





TERCERA PARTE

PLATAFORMAS QUE OFRECEN RECURSOS PARA CONTENIDOS EDUCATIVOS PARA DISTINTAS ASIGNATURAS

Mi Aula

Canal de YouTube diseñado en alianza por la UNESCO y YouTube con una curación de videos educativos para educación secundaria y bachillerato de acuerdo con los planes y programas de estudio oficiales en México. Cuenta con la participación de youtubers destacados por sus aportaciones a la comunidad educativa.

<http://www.youtube.com/@MiAulaMx>

Prueba T

Es un portal de la Fundación Carlos Slim con recursos digitales para Matemáticas, lenguaje y comunicación, Ciencias e Historia de México, de primaria a bachillerato, además de acertijos, textos, videos y ejercicios para reforzar habilidades digitales y preparar a las y los estudiantes para el ingreso a secundaria, bachillerato y universidad.

<https://pruebat.org/>

EducaRed

Es un portal de Fundación Telefónica con una oferta de recursos interactivos para la planeación y desarrollo de actividades en el aula clasificados por grado escolar, tipo de recurso y área curricular.

<https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/aula/>

EscuelaTV

Programas de televisión creadas en Nuevo León para fortalecer los aprendizajes escolares, explora por nivel educativo, también encontrarás videos para la modalidad de educación especial.

<https://ciberaprende.uienl.edu.mx/Escuelatv.aspx>

Aprende en casa

Este sitio web ofrece, entre otros, materiales de apoyo para reforzar los aprendizajes de los planes y programas de estudio, así como fichas de clase, guías didácticas, rúbricas de evaluación y canal de videos en YouTube.

<https://aprendeencasa.sep.gob.mx/>



Procomún

Plataforma española con recursos educativos, secuencias didácticas, banco multimedia con videos, audios, ilustraciones, fotografías de uso gratuito para docentes.

<https://procomun.intef.es/>

FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES

Lectura y Escritura

CommonLit

Es una plataforma de uso gratuito con una amplia oferta de textos en español e inglés para fortalecer las cuatro habilidades de lenguaje y comunicación, se cuenta con lecturas de diverso género y aptas para diferentes edades.

<https://ciberaprende.uienl.edu.mx/RecComLit.aspx>

¿Cómo utilizar la plataforma?

<https://youtube.com/playlist?list=PLu1k-jPzCM4a5cQm3EmNjZfV3vpvH0tXh&si=g8G5t6KfqHqxnLU>

En el caso de contextos sin conectividad CommonLit puso a disposición de los centros educativos en el estado, una variedad de textos en formato PDF, disponibles en el sitio Ciberaprende:

<https://ciberaprende.uienl.edu.mx/LecturasCommonLit.aspx>

En el sitio selecciona el nivel de educación primaria, secundaria y bachillerato, también puedes elegir el grado.

Matemáticas

Oráculo Matemático

Es una aplicación digital creada por la Fundación Telefónica Movistar, la cual de manera divertida las/los estudiantes resolverán ejercicios y problemas matemáticos que los llevarán a través de un juego donde obtienen puntos matemáticos te serán útiles durante los duelos con otros aspirantes a la orden.

<https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/juego-oraculo-matemagico/descarga/>

Geogebra

Es un software que le permite a las figuras educativas contar con recursos para el aprendizaje de las matemáticas y ciencias. Esta herramienta proporciona una plataforma interactiva donde los docentes



pueden crear visualizaciones dinámicas y actividades personalizadas para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje de conceptos matemáticos complejos.

<https://www.geogebra.org/>

Artes

Google Arts & Culture ofrece una vasta colección de recursos que pueden transformar las clases de arte, humanidades, ciencias sociales e incluso matemáticas, debido a experiencias dinámicas e inmersivas. Por ejemplo, permite el acceso a una extensa colección de obras de arte y artefactos culturales de todo el mundo,

Favorece la creatividad, el pensamiento crítico, la inclusión

<https://artsandculture.google.com/>

Fonoteca Nacional

Ofrece material auditivo que puede utilizarse como apoyo para el aprendizaje vivencial de ciertos contenidos históricos y relacionados con culturas, además se pueden encontrar novelas y reportajes sobre temas de interés para las y los estudiantes o para la recreación.

<https://fonotecanacional.gob.mx/audios-cuarentena-pagina/#audios>

Musiteca

Ofrece una colección diversa de partituras, arreglos musicales, libros, grabaciones y materiales didácticos para enseñar y aprender música en diferentes contextos y niveles educativos. Los docentes pueden explorar catálogos de obras clásicas, contemporáneas y populares, recomendables no sólo para maestros de música sino para acompañar el aprendizaje de otros contenidos escolares.

<https://musiteca.mx/>

Ciencias

PHET

Portal educativo con simulaciones, actividades y otros recursos para física, química, biología, ciencias de la tierra, matemática de acceso gratuito y basadas en investigación. Las/los estudiantes pueden explorar los conceptos a su propio ritmo, realizar experimentos virtuales y observar resultados en tiempo real, lo que fomenta el aprendizaje activo y la comprensión profunda.

<https://phet.colorado.edu/es/>



CREA

Portal con recursos gratuitos para la enseñanza de STEM (ciencia, tecnología, ingeniería, matemáticas y otras) de la Fundación SIEMENS STIFTUNG que promueve, junto con otros aliados, estrategias para el desarrollo sostenible.

<https://crea-portaldemedios.siemens-stiftung.org/home>

Programación

CODE

CODE.org ofrece recursos entre los que se incluyen planes de lecciones detallados, tutoriales interactivos, herramientas de evaluación, y una comunidad en línea donde los educadores pueden colaborar y compartir ideas. Su enfoque en la accesibilidad y la equidad asegura que los recursos estén diseñados para ser utilizados por una amplia variedad de estudiantes, independientemente de su nivel de habilidad o de sus antecedentes.

<https://code.org/>

Scratch

Scratch ofrece una interfaz visual y basada en bloques, promueve una enseñanza y aprendizaje de la programación accesible y divertida para estudiantes de todas las edades. Se puede encontrar una amplia gama de proyectos y actividades en la comunidad en línea de Scratch, que van desde tutoriales paso a paso hasta proyectos completos que pueden ser adaptados para satisfacer diversas necesidades.

<https://scratch.mit.edu/>

Scratch Junior

Scratch Junior es una herramienta útil para docentes que trabajan con estudiantes más jóvenes, ya que está diseñada específicamente para niños de entre 5 y 7 años. Su interfaz simple y amigable, basada en bloques de programación visual, permite que los niños creen proyectos interactivos de manera intuitiva y sin necesidad de saber leer o escribir.

<https://www.scratchjr.org/>

CS First

Es una iniciativa de Google que ofrece recursos y herramientas para enseñar programación a estudiantes de primaria y secundaria de una manera divertida y accesible. CS First facilita la enseñanza de programación al proporcionar planes de lecciones detallados, tutoriales paso a paso y materiales de apoyo que hacen que la enseñanza de conceptos de programación sea fácil de entender y aplicar en el aula.

https://edu.google.com/intl/es-419_ALL/for-educators/product-guides/csfirst/?modal_active=none



Ciudadanía Digital

Competencias para el uso equilibrado, responsable y con enfoque en la prevención de violencias digitales

Pantallas Amigas

Pantallas Amigas es una organización sin fines de lucro que promueve el uso seguro y saludable de las nuevas tecnologías. Aborda la seguridad en Internet, la ciudadanía digital responsable y la alfabetización mediática. La organización ofrece recursos para padres, niños y educadores. Entre los recursos y materiales que se pueden encontrar están guías, planes de lecciones, presentaciones, actividades, juegos y simuladores; un canal de YouTube donde existe una amplia variedad de videos que le apoyan en el uso responsable de los dispositivos, así como de internet y redes sociales.

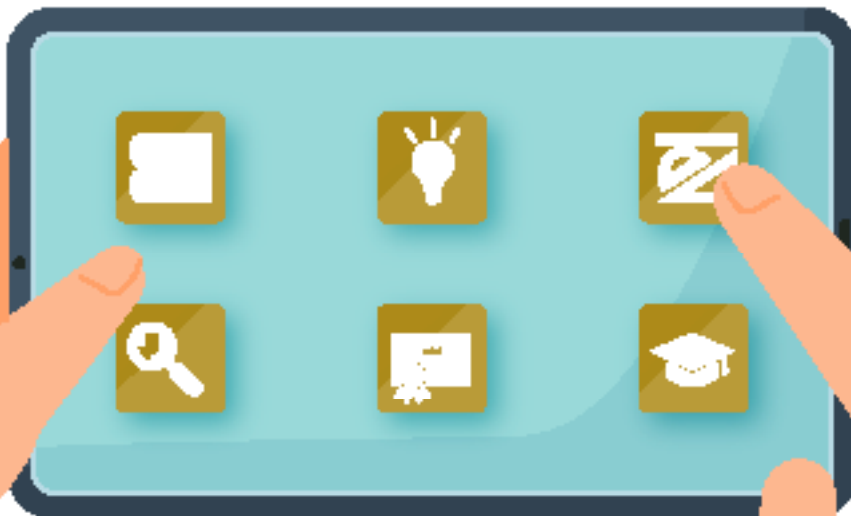
<https://www.pantallasamigas.net/>

Ciberbienestar

CIBERBienestar es una estrategia de Ciberaprende, como resultado de la alianza entre AT&T, Educación para Compartir y la Secretaría de Educación de Nuevo León, en ella encontrarás:

- Cuadernillos CIBERBienestar para Educación Primaria y Educación Secundaria, materiales didácticos diseñados para dar respuesta a una necesidad formativa de los estudiantes, los cuales, por medio de las actividades y proyectos, desarrollarán competencias hacia una ciudadanía digital segura, responsable y de bienestar.
- Los contenidos en los cuadernillos son: Ciudadanía e Identidad digital, E-derechos, Ciberacoso, Violencia digital de género, Salud mental, entre otros.
- Materiales de difusión y sensibilización para familias y comunidades; como Infografías, Glosario de ciudadanía digital para estudiantes y docentes. Los cuales ayudan a construir un lenguaje en común y generar nuevos aprendizajes.
- Grabación de webinars dirigidos a docentes y familias, en ellos podrás encontrar estrategias de aplicación de los recursos didácticos en el aula y en casa.

<https://ciberaprende.uienl.edu.mx/CiberBienestar.aspx>





BOLETÍN CIBERAPRENDE PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES

El Boletín Digital, con una emisión quincenal, es un espacio con recomendaciones para el desarrollo de competencias digitales de las y los estudiantes de acuerdo a los estándares de Ciberaprende (Conocimiento, Innovación, Bienestar, Empoderamiento y Responsabilidad), así como herramientas y consejos que esperamos sean utilidad en tu práctica de planeación, desarrollo y evaluación de tus clases. Te invitamos a explorar los números (se me ocurre buscar la manera de colocar cada uno de los números dentro de la guía)

APLICACIONES DIGITALES PARA CREAR O ADAPTAR MATERIALES DIDÁCTICOS

Te presentamos una tabla periódica, creada por [Apps para Profes](https://appsparaprofes.com), donde podrás acceder a una diversidad de herramientas y recursos organizados para: creación de contenido, comunicación y comunidad, evaluación y gamificación, programación, organización de ideas y pizarrones, contenido educativo.

<https://appsparaprofes.com/tabla/>

Destacamos algunas de las más buscadas:

BLOGGER

Es una plataforma que permite a las/los docentes crear y publicar sus propios blogs de manera gratuita. Por ejemplo, puede compartir recursos educativos, como materiales de lectura, enlaces útiles y videos, bibliografía. Esto proporciona a las/los estudiantes un acceso fácil y organizado a los materiales de la asignatura. Otra opción del blog es publicar anuncios importantes, recordatorios de tareas y fechas límite, manteniendo así a los estudiantes informados y comprometidos. También puede utilizar Blogger como un espacio para que los estudiantes publiquen sus propias reflexiones, ensayos o proyectos, fomentando la escritura y la creatividad.

<https://www.blogger.com/about/?bpli=1&pli=1>

CANVA

En Canva, los docentes pueden crear una variedad de materiales educativos visualmente atractivos, como presentaciones, carteles, infografías, tarjetas de estudio y mucho más. La plataforma ofrece una amplia gama de plantillas y herramientas de diseño que permiten a los docentes personalizar fácilmente sus creaciones para adaptarse a las necesidades de sus estudiantes y del contenido educativo.

https://www.canva.com/es_mx/



CAP CUT

CapCut es una aplicación de edición de video para dispositivos móviles que crear y editar videos de forma sencilla y profesional. Con la herramienta se puede cortar, fusionar, agregar efectos, filtros, música, texto y stickers a tus videos, así como ajustar la velocidad y la duración de las escenas.

<https://www.capcut.com/es-es/>

FLIP

Es una herramienta para fomentar la participación y la colaboración en el aula. Puede crear temas de discusión donde los estudiantes respondan en videos cortos, lo que promueve la expresión oral y la creatividad. Flipgrid también permite a los docentes conectar a los estudiantes de forma remota, lo que es especialmente útil para el aprendizaje a distancia o entornos híbridos.

<https://info.flip.com/es-us.html>

FREEPIK

Es una plataforma que ofrece recursos gráficos de alta calidad, como vectores, fotos, ilustraciones y plantillas, que los docentes pueden utilizar para mejorar sus materiales educativos. Las/los docentes pueden buscar y descargar imágenes relevantes para sus presentaciones, materiales de clase, actividades y proyectos.

<https://www.freepik.es/>

GENIALLY

Es una plataforma que permite diseñar presentaciones interactivas, infografías animadas, juegos de escape, cursos, mapas, líneas del tiempo y mucho más. Con su amplia gama de herramientas y plantillas, los usuarios pueden crear contenido visualmente atractivo y dinámico, ideal para educación, marketing, comunicación, entre otros.

<https://genial.ly/es/>

KAHOOT

Kahoot es una plataforma versátil que permite a los usuarios diseñar una variedad de actividades educativas y de entretenimiento, como cuestionarios, encuestas y juegos de preguntas y respuestas interactivos.

<https://kahoot.com/>

KHAN ACADEMY

Las/los docentes pueden utilizar los recursos de aprendizaje, como videos instructivos, ejercicios interactivos y lecciones prácticas, para complementar su enseñanza en el aula y proporcionar a los estudiantes oportunidades de aprendizaje adicionales fuera del horario escolar

<https://es.khanacademy.org/>



MENTIMETER

Mentimeter es una herramienta que permite a las/los docentes crear presentaciones interactivas y participativas en tiempo real. También pueden utilizar Mentimeter para generar encuestas, preguntas de opción múltiple, cuestionarios y actividades de evaluación en línea que los estudiantes pueden responder utilizando sus dispositivos móviles.

<https://www.mentimeter.com/es-ES>

PADLET

Es una plataforma que permite crear tableros virtuales donde los estudiantes y docente pueden colaborar, compartir ideas y trabajar juntos en proyectos. Además, se puede utilizar Padlet como una herramienta para la retroalimentación instantánea, la lluvia de ideas, la recopilación de recursos, la discusión en línea y mucho más.

<https://padlet.com/>

TED y TED-ED

Los docentes pueden explorar charlas sobre métodos de enseñanza innovadores, estrategias de motivación, tendencias educativas y mucho más. Además, TED cuenta con una sección específica llamada TED-Ed que ofrece lecciones animadas y recursos educativos diseñados para ser utilizados en el aula, lo que permite a los docentes encontrar contenido valioso para enriquecer sus clases y estimular el pensamiento crítico de sus estudiantes.

[https://www.ted.com/playlists?topics\[\]=education](https://www.ted.com/playlists?topics[]=education)

<https://www.ted.com/watch/ted-ed>

WAKELET

Los docentes pueden crear colecciones temáticas de recursos educativos, como artículos, videos, imágenes y tweets, para proporcionar a los estudiantes una experiencia de aprendizaje enriquecedora. Wakelet también permite a los docentes crear boletines informativos interactivos o portafolios digitales para mostrar el trabajo de los estudiantes.

<https://wakelet.com/>





N
I
L