

Boletín que ofrece recursos y formación para mejorar la práctica profesional de las y los docentes a partir de los Estándares de Competencias Digitales Ciber@prende

### CONOCIMIENTO

#### Experiencing Maths



Portal de la **UNESCO** y otras organizaciones, que incluye **propuestas didácticas para ejercitar matemáticas con ejemplos reales** (videos e imágenes atractivas).

### INNOVACIÓN

#### Aprendizaje-Servicio

**60 buenas prácticas** de impacto en comunidades; herramienta en donde los estudiantes aprenden y al mismo tiempo, brindan un servicio a la comunidad. Son experiencias recopiladas por la **Fundación Zerbikas**, agrupadas de los 6 a 18 años.



### BIENESTAR

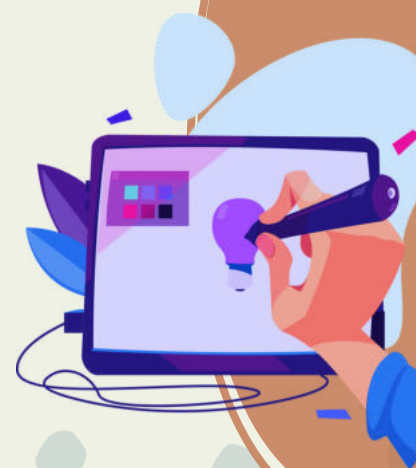
#### Combate el FOMO



¿Las redes sociales hacen sentir a tus estudiantes que están perdiéndose cosas muy entretenidas? Lo que sienten se llama **FOMO**, este episodio ofrece consejos para no vivir tan pendientes de las redes.

### EMPODERAMIENTO

#### Freepick



Usa y recomienda a tus estudiantes esta plataforma, para ilustrar proyectos digitales con un acervo de imágenes, vectores, íconos y más.

**Recomiéndales respetar los derechos de autor de las imágenes o fotografías.**

### RESPONSABILIDAD

#### SER AMABLE ES GENIAL

Juego interactivo donde los alumnos aprenden de manera lúdica y se embarcan en una misión en la que cruzarán el **Reino Amable, el Río de la Realidad, la Montaña Sensible y la Torre del Tesoro**; se promueven conceptos fundamentales de ciudadanía digital y seguridad en Internet.



**SUSCRÍBETE A  
NUESTRO BOLETÍN**



Consulta nuestros  
números anteriores