







EDITORIAL

La Revista oaxaqueña de tecnología educativa DidacTIC surge como iniciativa del Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca ante la necesidad de contribuir en la distribución del conocimiento en temas de Tecnología Educativa, con el objetivo de compartir aprendizajes de nuevos enfoques educativos internacionales y nacionales, así como experiencias y saberes de la comunidad educativa estatal.

DidacTIC se publica con los siguientes propósitos:

- Ser sitio de diálogo entre la comunidad educativa estatal para proponer estrategias didácticas que incorporen el uso de la tecnología educativa con el fin de fortalecer el ámbito de aprendizaie.
- Ser un espacio para la difusión de conocimientos, aprendizajes y experiencias en temas relacionados al uso de la tecnología en educación.
- Tener una visión local, nacional e internacional de las nuevas prácticas educativas y motivar al diseño de nuevas estrategias didácticas que propicien el mejor aprovechamiento escolar.
- Publicar artículos que contribuyen a la innovación y al desarrollo de competencias digitales de docentes y estudiantes del siglo XXI, privilegiando la calidad y rigor académico de las y los mis-
- Los textos que se eligen para ser publicados abordan temas relevantes y originales que enriquecen las prácticas docentes en los Centros de Trabajo.

DIRECTORIO

Director General del Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca Lic. Francisco Felipe Ángel Villarreal

Dirección editorial Ing. Higinio Carrasco Serrano, Director de Tecnologías Educativas

Coordinación editorial L.C.E. Magaly Liliana Ramírez López

Diseño Editorial L.D.G. María Teresa López López

Consejo Editorial M.E. Ismael María Burone de León M.T.C.A. Erik Germán Ramos Pérez

Revisión Departamento Editorial-UPFE-DDE.

DidacTIC Revista Oaxaqueña de Tecnología Educativa, año 3, núm. 5, marzo 2021, es una publicación periódica electrónica cuatrimestral publicada por la Dirección de Tecnologías Educativas del Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca con domicilio en calle Cerezos No. 117, Col. del Bosque, Santa María Ixcotel, Santa Lucía del Camino. Oaxaca, C.P. 71228, página web: www.ieepo.oaxaca.gob.mx. ISSN: en trámite.

El contenido de los artículos publicados es responsabilidad de cada autoría y no representa el punto de vista del IEEPO. Se autoriza cualquier reproducción parcial o total de los contenidos o imágenes de la publicación, incluido el almacenamiento electrónico, siempre y cuando sea sin fines de lucro o para usos estrictamente académicos, citando invariablemente la fuente sin alteración del contenido y dando los créditos autorales.

►ÍNDICE

- La gamificación, estrategia en la 4 enseñanza a través de las nuevas tecnologías
- 9 Fomento a la lectura en la educación básica de oaxaca
- 14 Reto TIC
- Nuestra escuela 16 no tiene barreras
- Frente al covid-19. Desinfecta 21 adecuadamente tus dispositivos electrónicos
- Plataformas educativas para 24 estudiantes y docentes oaxaqueños
- 36 ¿Sabías qué?
- Navega seguro en el ciberespacio. Sé 38 genial en internet
 - Una visita a la tierra del gigante verde
 - Reto TIC



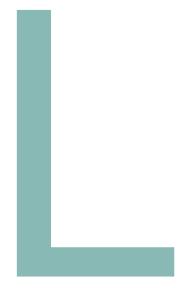




ESTRATEGIA EN LA ENSEÑANZA A TRAVÉS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

URIEL SÁNCHEZ RUÍZ

LICENCIADO EN PEDAGOGÍA. PROFESOR DE NIVEL SECUNDARIA EN EDUCACIÓN PÚBLICA DESDE HACE MÁS DE DIEZ AÑOS DE SERVICIO. HA TRABAJADO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR. PRIMARIA. BACHILLERATO. **EDUCACIÓN PARA ADULTOS Y** CAPACITACIÓN A DOCENTES. HA IMPARTIDO DISTINTAS ASIGNATURAS. PERO LAS OUE MÁS LE HAN AGRADADO SON CIENCIAS E HISTORIA. COMO PASATIEMPO UTILIZA MEDIOS DIGITALES. HERRAMIENTAS MULTIMEDIA COMO GRABACIÓN, FOTOGRAFÍA Y EDICIÓN. ADEMÁS DE LA PASIÓN POR LA MÚSICA, LA CUAL COMBINA PARA SUS CLASES, ACTUALMENTE. **CURSA LA LICENCIATURA EN BIOLOGÍA EN LA NORMAL** SUPERIOR DEL ESTADO DE OAXACA.



a pandemia que se vive actualmente ha propiciado que todos los sectores de la población reinventen su manera de hacer las cosas, como el servicio a domicilio, el home office o, en el caso de la educación, "Aprende en casa", que para muchos docentes ha sido una ventana de oportunidad para innovar, crear y potenciar ideas que, por el poco tiempo sobrante de los quehaceres diarios, no se habían logrado aterrizar.

Hoy podemos ver a profesoras y profesores subiendo videos explicativos a YouTube; creando materiales en aplicaciones como Genially o Educaplay; trasmitiendo clases en vivo a través de Zoom, Meet, Facebook, WhatsApp o aprendiendo cómo hacer presentaciones interactivas en PowerPoint, entre otras.

Es más, hasta el lenguaje del docente ha estado cambiando. ahora se habla de apps, forms, quizzis, plataformas, herramientas que desde hace mucho existen pero que hoy han tomado mayor importancia y, sobre todo, valor al permitirle al maestro seguir cumpliendo con su labor. Claro, en lugares cuyas características permitan este tipo de educación a distancia.

Esta serie de herramientas que día a día crece, ha propiciado el uso de estrategias que hoy son aplicables en educación, una de ellas la Gamificación.

Esta estrategia está tomando gran relevancia en el ámbito escolar, se trata de captar la atención de las nuevas generaciones a través de uno de sus principales intereses, el juego; pero ahora combinado con los ambientes virtuales.

Hace años se hablaba que la niñez vivía en tres pantallas: la televisión, la computadora y el celular; actualmente, estos tres medios se han combinado en dispositivos inteligentes que brindan toda clase de herramientas como: videos, música, juegos, los cuales pueden ser en línea, en tiempo real, siendo estos últimos los que en el primer trimestre del 2019 tuvieron un poco más de 760 millones de primeras descargas a nivel mundial? (Nieto, 2019)1 en las distintas plataformas. Muchos de estos juegos tienen características similares en cuanto a su desarrollo, es decir, para ganar el juego debes pasar por distintos niveles, escenarios, hordas, campañas que, conforme avanza el jugador se van haciendo cada vez más difíciles. Estos juegos están basados en historias donde el jugador es la parte más importante y durante su trayecto, va mejorando sus habilidades, además de la posibilidad de "perder vidas" o ganar premios.

La gamificación se trata prácticamente de esto, la o el docente tiene la posibilidad de crear un juego donde una clase, lección o tema se vuelva la historia o la trama, creando distintos escenarios o niveles que la alumna o alumno deberá superar para ganar, dando la oportunidad que en el camino cada estudiante aprenda, analice y mejore sus habilidades y conocimientos, haciendo siempre que se involucre y forme parte del juego ya que el objetivo es ganar, obteniendo un premio o una recompensa.



¹ GARCÍA Nieto, José (2019). Las 20 apps y juegos Android más descargadas del mundo en el segundo trimestre de 2019, según Sensor Tower



Por ejemplo, un maestro de matemáticas que está enseñando operaciones básicas (suma, resta, multiplicación y división), podría desarrollar un juego de la siguiente manera: lo primero sería darle un nombre al juego, establecer una historia donde el jugador para ganar debe terminar cada nivel. Los niveles podrían ser cada una de las operaciones básicas, de la más fácil a la más complicada; posteriormente, tendría que plantearse las actividades en cada nivel (como sopas de letras, relacionar, operaciones, crucigramas, cuestionarios, entre otras) de una manera dinámica y entretenida, así como la recompensa que otorgará, como pueden ser monedas, puntos, medallas, que los usuarios irán juntando hasta llegar al final.

ficación

Para crear este tipo de actividades podemos utilizar plataformas como PowerPoint, Educaplay, Edpuzzle, Nearpod, entre otras. Es necesario buscar la que nos sea más útil, buscar tutoriales que nos ayuden, así como ver ejemplos ya realizados y aplicados, tal como la información que aparece en la página web *delpupitrealasestrellas.com*, donde se comparten este tipo de actividades para poder utilizarlas en las clases virtuales. En esta página encontraremos el juego de Pokemaths o Escaperoom (ALLUEVA, 2021) utilizados para la enseñanza de las matemáticas.

En conclusión, la creatividad e interés por la innovación siempre debe prevalecer en el trabajo educativo. No debemos olvidar que nuestro complemento en la enseñanza son las y los estudiantes, tratemos de comprender cómo ven el mundo y, en medio de la situación que se vive, es necesario que les ayudemos desde casa, utilizando todo lo que tengamos a nuestro alcance.













FOMENTO A LA LECTURA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA DE OAXACA





que los principales motivos de las personas que no leen son por: falta de tiempo, falta de interés y falta de motivación o de gusto por la lectura. Un dato interesante es que la población lectora manifestó que durante su infancia tuvo libros en casa, distintos a los textos escolares, además, que veían leer a sus madres, padres o personas tutoras.

Anteriormente, el acceso a la literatura dependía de visitar bibliotecas o adquirir libros, actualmente, debido al incremento de las tecnologías de la información, la población lectora de libros en formato digital ha aumentado a un 12.3%, aunque la tendencia sigue siendo la preferencia por leer libros físicos. Asimismo, más de la mitad de la población lectora manifiesta comprender lo que lee y casi una cuarta parte dice comprender toda la lectura (INEGI, 2020).

Con base en los datos anteriores podemos reflexionar acerca de la importancia de crear estrategias que promuevan el placer por la lectura, así como el desarrollo de capacidades para mejorar la comprensión lectora.

¹ https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/EstSociodemo/ MOLEC2019_04.pdf



¡Lee, mientras te diviertes y aprendes!

PLATAFORMA EDUCATIVA FOLEB

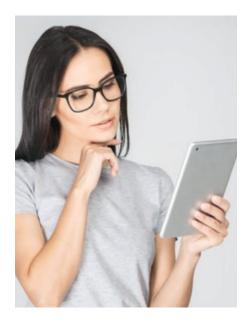
Fomentar el hábito lector y desarrollar habilidades para mejorar la comprensión lectora en el alumnado de educación básica pública de nuestro estado es un compromiso que asume el Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca (IEEPO) quien, a través de la Dirección de Tecnologías Educativas del IEEPO, impulsa una estrategia mediada por la tecnología educativa para acercar a niñas, niños y adolescentes un repositorio literario, así como retos lectores acordes a su edad, en los que al lograrlos podrán conseguir medallas y trofeos virtuales, todo esto en la plataforma interactiva Fomento a la lectura en la educación básica. de Oaxaca, misma que puede consultarse en el sitio web https://lectura.ieepo.gob.mx

En este sitio web, docentes y estudiantes de nuestro estado encontrarán:

- Acceso a una biblioteca digital con libros clasificados por rango de edad.
- Insignias por cada libro leído y reto cumplido.
- Trofeo virtual y un reconocimiento por cada desafío cumplido (20 libros leídos).
- Las y los docentes podrán organizar a sus estudiantes en grupos («Aulas virtuales») para guiarles en el desafío.
- Además, se podrán ubicar el número de lectoras y lectores en el mapa de Oaxaca, así como las horas leídas de toda la comunidad educativa participante.









¡Docentes y estudiantes, quedan invitadas e invitados a formar parte de la comunidad lectora del estado de Oaxaca!

¿Quiénes pueden participar?

Docentes y estudiantes de educación básica pública de Oaxaca que cuenten con conexión a Internet.

¿Cómo participar?

Si eres docente:

Realiza el registro en el sitio web https://lectura.ieepo.gob.mx. Esto te permitirá crear aulas virtuales para

tus estudiantes y organizar «El reto lector».

Si eres estudiante:

 Ingresa al sitio web https://lectura.ieepo.gob.mx con el código de aula que te proporcione tu docente.

- Si tu docente no participa en el reto lector puedes realizar el registro por tu cuenta. Solo ingresa el código de Aula Pública que se indica en la plataforma.
- Dentro de la plataforma elegirás tu nombre de usuario y un avatar.
- Podrás acceder a diversos libros, mirar tus insignias y trofeos ganados.













EL VIDEOJUEGO QUE CABE EN UN TWEET



¿En qué consiste?

Tienes que pulsar lo más rápido posible la 'X' que aparece en la pantalla, antes de que se acabe el tiempo destinado, ten en cuenta que con cada pulsación la 'X' cambiará de sitio.

Te retamos a ¡probarlo! Pincha aquí para probar el videojuego. http://www.alexyoder.net/tiny-twitch.html









NUESTRA ESCUELA

NO TIENE BARRERAS

a escuela no educa solamente al alumnado que asiste diariamente a ella, su labor llega aún más lejos, ya que los familiares de los educandos que comparten el interés en su desarrollo escolar. también aprenden.

Este espacio se lo dedico a doña Lucila, una señora de 73 años que se mantiene actualizada en el uso básico de algunos dispositivos digitales para no desconectarse

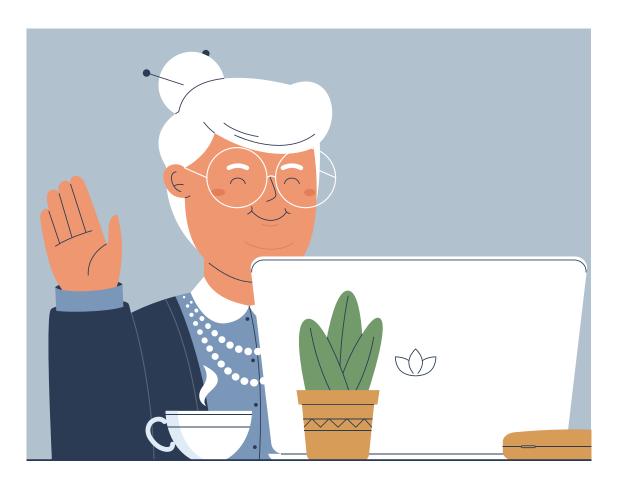
del mundo que nos ha tocado vivir. Ella es una ama de casa que, además de realizar las actividades cotidianas en su hogar, procura mantenerse informada, no escucha la radio, ni ve la televisión, doña Lucila comenta que se siente mejor si se apoya en diferentes redes sociales.

Todo inició hace algunos años, cuando su nieto Vladimir asistía a la Escuela Primaria Abraham Castellanos de la comunidad de San Jacinto Amilpas y, un día les informaron que cada tercer día tendrían una hora más de actividades educativas porque a todo su grupo se le atendería con clases de computación. Tanto la mamá de Vladimir como su abuelita Lucila se pusieron muy contentas, y como doña Lucila era la tutora legal del niño, debido a las labores profesionales de su madre, tuvo la oportunidad de manifestarle a la maestra que ella apoyaría a su nieto en lo que fuera necesario para que aprendiera lo mejor posible el manejo de estas nuevas herramientas, ya que serían de suma importancia para el niño en sus estudios subsecuentes.

Así que, cada vez que Vladimir recibía sus clases de computación, al llegar a su casa y con toda la paciencia

LUIS ANTONIO MALPICA GUTIÉRREZ

JEFE DE ENSEÑANZA DE GEOGRAFÍA Y COORDINADOR DE ASIGNATURA **ESTATAL EN LA MESA TÉCNICA DE ESCUELAS SECUNDARIAS GENERALES DEL IEEPO. COAUTOR DEL LIBRO OAXACA NUESTRO** PATRIMONIO NATURAL Y CULTURAL: COMPILADOR DE LA ANTOLOGÍA **DIBUJANDO OAXACA Y AUTOR** DE LOS LIBROS DE INDUCCIÓN A LA LECTURA UNA INFANCIA MUY FELIZ Y LA VIDA SIGUE.



del mundo, le compartía a su abuela sus avances en esta materia, Doña Lucila lo escuchaba con mucha atención y en ocasiones juntos leían sus notas y se daba cuenta que el chico estaba realmente interesado en ir aprendiendo.

Todo esto se lo comentó a su hija para que hiciera lo posible por conseguirle una computadora, pues a pesar de que la abuelita no tiene ninguna preparación, ella le comentó que a los niños se les hace más fácil aprender todo lo que se les enseña cuando cuentan con el equipo suficiente.

Debido a sus pláticas, y tan pronto contaron con los recursos necesarios, Vladimir pudo estrenar su computadora.

Cuando tuvo su máquina en casa y cada vez que le era posible, doña Lucila se acercaba a ver qué era lo que estaba haciendo su nieto, quien cariñosamente le compartía sus avances. Primero le enseñó cómo se prendía y apagaba el equipo, después cómo abrir una hoja en Word y cómo utilizar los aspectos básicos del teclado. Esto le hizo ganar confianza a la señora, quien de vez en cuando llegaba a sentarse cerca de donde Vladimir estaba haciendo sus tareas para hacerle una que otra sugerencia.

Así, entre trabajos, comentarios y mucho amor por su nieto, fueron pasando los días, los meses y los años y, aunque doña Lucila solo cursó en su época hasta el sexto grado de primaria, eso no fue motivo para que se sintiera opacada cuando alguien le hacía algún comenta sobre el manejo de herramientas digitales.

Nuestra protagonista siempre ponía atención en los comentarios que hacían sus hijos y sus nietos acerca de cómo funcionan las redes sociales, que se puede obtener información, así como manifestar sus opiniones o hacer preguntas cuando tuviera alguna duda sobre el tema que se estuviera revisando. Para ella inicialmente resultaba como una acción mágica de ir aprendiendo, pero ahora,

considera que las redes son un aspecto esencial en nuestra vida diaria.

> Tal fue su interés por esta tecnología, que ahorró lo suficiente para comprarse una Tablet. Desde ese momento ha aprovechado el uso de diversos navegadores como Google, por lo que ahora sabe cómo buscar en Internet cualquier información. Cuando tiene duda sobre algún tema revisa en YouTube tutoriales, ha encontrado sobre cocina, bordado, corte y confección de prendas, y también pone música y videos a su gusto, además, escucha las noticias y las principales actividades del Gobierno.

En ocasiones sorprende a todos, porque está más informada que la mayoría de sus familiares.

Es increíble llegar a casa de doña Lucila y poderla observar, pues mientras arregla sus plantas o les cambia la tierra a las macetas de su bonito jardín, ella escucha los comentarios más actuales de YouTube a través de una bocina que ha instalado directamente a su Tablet, pero lo que más sorprende, es verla enojada porque el Internet o la Tablet no están funcionando correctamente.

Ella es un claro ejemplo de lo que es un inmigrante digital¹ y cómo, gracias a su perseverancia, son loables los logros que ha alcanzado. Esto nos permite imaginar hasta dónde pueden llegar las niñas, los niños así como las y los jóvenes con el apoyo de sus docentes y el desarrollo de las nuevas tecnologías.

¹ Los conceptos "Nativo e Inmigrante Digital" se han utilizado en nuestro día a día desde que fuesen incorporados por Marc Prensky en su artículo Digital Natives, Digital Immigrants a principios del siglo XX. Son considerados nativos digitales a las y los nacidos a partir de 1990, que han crecido con las tecnologías digitales y que son "nativos" del lenguaje de los ordenadores, videojuegos e Internet. Y los inmigrantes digitales son las personas nacidos en la era pre-digital, antes de los años 90, que han tenido que aprender a usar los medios digitales.









DESINFECTA ADECUADAMENTE

TUS DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS



a Organización Mundial de la Salud (OMS), dice «Lo más importante que hay que saber sobre el contacto del coronavirus con superficies es que estas se pueden limpiar fácilmente con desinfectantes domésticos comunes que matarán el virus. Diversos estudios han demostrado que el virus de la COVID-19 puede sobrevivir hasta 72 horas en superficies de plástico y acero inoxidable, menos de 4 horas en superficies de cobre y menos de 24 horas en superficies

de cartón.»¹ La recomendación es lavarse las manos con agua y jabón o el uso de un desinfectante a base de alcohol. Evite tocarse los ojos, la boca o la nariz.

Ahora bien, el alcohol isopropílico es usado para la limpieza de componentes electrónicos ya que se evapora rápidamente sin dejar residuos, por lo que es una buena recomendación para limpiar y desinfectar las superficies de plástico, metal o vidrio de los dispositivos móviles, así como de computadoras, teclados, impresoras, teléfonos, relojes checadores, entre otros.

Antes de desinfectar tus dispositivos asegúrate que estén apagados y desconectados, si no cuentas con un atomizador aplica un poco sobre un paño suave y limpia tus aparatos; si cuentas con un spray aplica directamente sobre la superficie a una distancia de 10 cm y luego sécalos.



¿Sabes cuánto tiempo sobrevive el virus COVID-19 en las superficies?





Se debe tomar en cuenta que el alcohol puede causar algunas reacciones en las personas, por lo tanto, hay que tener cuidado al aplicarlo, evita el contacto directo del alcohol con los ojos o si eres de piel sensible usa guantes de látex.

Por ningún motivo lo ingieras. Si eres menor de edad solicita el apoyo a un adulto.

El alcohol isopropilico también conocido como isopropanol, lo puedes comprar a través de tiendas en línea o en comercios que vendan productos electrónicos, busca la presentación que te sea más útil con base a tus necesidades.

¹ https://www.who.int/es/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses













PLATAFORMAS EDUCATIVAS PARA ESTUDIANTES Y DOCENTES



no de los principales retos que ha presentado la pandemia al profesorado de educación básica pública sido ha incorporación de tecnología educativa a su práctica docente. Un reto que conlleva cambios de actitudes y el desarrollo de habilidades digitales para el logro de objetivos académicos.

Actualmente las y los docentes que cuentan con las condiciones para crear situaciones de aprendizaje mediadas por las tecnologías, han descubierto que el uso de herramientas digitales y de recursos didácticos multimedia disponibles en la web han sido de gran ayuda para fortalecer el aprendizaje de sus estudiantes.

Aunado a ello, la mayoría del profesorado ha incorporado el uso de herramientas comunicativas digitales al cumplimiento de las labores administrativas.

Ante este reto y con el compromiso que asume el Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca, la Dirección de Tecnologías Educativas continúa difundiendo las plataformas educativas que ha desarrollado para docentes, estudiantes y personas tutoras de educación básica pública. Las plataformas que a continuación se enuncian han sido desarrolladas conforme a los planes y programas de estudio, atendiendo las necesidades estatales y con el objetivo de reducir la brecha digital y de acceso al conocimiento que existe en nuestro estado.





APRENDE CON REALIDAD VIRTUAL

contenidos de 5° y 6° de primaria, v de 1°, 2° v 3° de



UTILIDADES

de materiales didácticos.





PRIMARIA VIRTUAL

docentes y padres de familia, de 1° a 6° de primaria.



SECUNDARIA VIRTUAL

aplicaciones educativas para alumnos de 1° a 3° de secundaria.



"PENSAMIENTO MATEMÁTICO"

Repositorio de aplicaciones y recursos didácticos para fortalecer el desarrollo de este



CURSOS DIDÁCTICOS PARA "LENGUAJE Y COMUNICACIÓN"

Repositorio de aplicaciones y recursos didácticos para fortalecer el desarrollo de este



RECURSOS DIDÁCTICOS PARA "EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL

Repositorio de aplicaciones y fortalecer el desarrollo de este

AULA DE APRENDIZAJE DIGITAL 2.0

El Aula de Aprendizaje Digital (AAD) es el repositorio principal de todas las aplicaciones desarrolladas y recopiladas por la Dirección de Tecnologías Educativas del IEEPO. Esta plataforma permite el acceso y ejecución de dichas aplicaciones de manera portable, es decir, no es necesario realizar una instalación, solo se debe copiar y pegar en un dispositivo de almacenamiento (disco duro) con la capacidad necesaria y comenzar a utilizar las aplicaciones. La gran ventaja es que para usarlas no se requiere contar con una conexión a Internet, además, las aplicaciones pueden utilizarse en una red sin necesidad de tener copias en cada equipo que se conecte.

APLICACIONES CONTENIDAS EN EL AAD:



Plataforma virtual para primaria Organiza diversos recursos didácticos y aplicaciones educativas para alumnado, docentes y padres y madres de familia, de 1° a 6° de primaria.



Plataforma virtual para secundaria Organiza diversos recursos didácticos multimedia y aplicaciones educativas para estudiantes de 1° a 3° de secundaria.



Aprende con realidad virtual Contiene videos en realidad virtual relacionados con contenidos de 5° y 6° de primaria, y de 1°, 2° y 3° de secundaria.



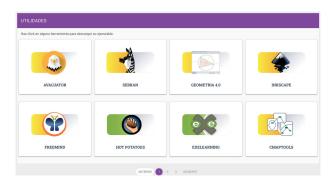
Sismos

Organiza recursos didácticos que permiten saber qué hacer antes, durante y después de un sismo.



Utilidades

Conjunto de software libre instalable con enfoque educativo y herramientas para la creación de materiales didácticos.



- TUXPAINT

 TUXPAINT

 TUXPAINT

 ACTION

 ACTION

 TOTALIDADES

 Has reliefs en alignes herearisents para descarger ou operatable.

 TUXPAINT

 TUXPAINT

 ACTION

 SAPENS TEST

 NUMERICAL GRAMALEON
- UTILIDADES

 Haz click en skipna heramineta para dencargar us ajecutable.

 Shotcut

 SHOTCUT

 CELESTIA

 AUTISCIA 1 2 0 MONDARI

- 1. 7-ZIP
- 2. Audacity
- 3. Avaluator 3.0
- 4. Celestia
- 5. CmapTools
- 6. eXeLearning
- 7. FreeMind
- 8. GCompris
- 9. Geometria 4.0
- 10. HotPotatoes
- 11. Inkscape
- 12. Jclic
- 13. Katalekto
- 14. Kataluga-2.0
- 15. Numerical Chamaleon
- 16. S@pienstest 2.0
- 17. Sebran
- 18. ShotCut
- 19. Tux Paint



• Recursos didácticos para pensamiento matemático Repositorio de aplicaciones y recursos didácticos para fortalecer el desarrollo de este campo de formación.





• Recursos didácticos para lenguaje y comunicación Repositorio de aplicaciones y recursos didácticos para fortalecer el desarrollo de este campo de formación.

Wikicitas



Wikcionario



Tabi



Biblioteca digital



Recursos imprimibles





• Recursos didácticos para exploración y comprensión del mundo natural y social.

Repositorio de aplicaciones y recursos didácticos para fortalecer el desarrollo de este campo de formación.

Wikispecies



KhanAcademy



Recursos imprimibles



¿CÓMO USARLA?

Accede al portal en línea con la siguiente dirección: https://auladigital.ieepo.gob.mx

















GUELAGUETZA DE APRENDIZAJES: ATLAS DIGITAL **DEL ESTADO DE OAXACA**

Este Atlas consiste en un repositorio de recursos didácticos multimedia organizados a través de un mapa interactivo, agrupados por asignaturas de educación básica e identificados por categorías, el cual permite conocer la enorme diversidad del estado de Oaxaca.

Este repositorio se conforma través de la colaboración de docentes, estudiantes, padres y madres de familia, personas tutoras, así como la sociedad en general, quienes, con el compromiso de fortalecer la identidad estatal, conservar los saberes comunitarios, así como contribuir en el desarrollo de las asignaturas de educación básica de manera contextualizada, comparten recursos didácticos multimedia para uso de la comunidad educativa estatal.







- Fomentar el reconocimiento de la multiculturalidad, diversidad natural e historia del estado de Oaxaca.
- Promover el reconocimiento de los pueblos originarios y el respeto a los derechos humanos.
- Apoyar el logro de los aprendizajes de los campos formativos de Lenguaje y comunicación y Exploración y comprensión del mundo natural y social de educación básica.
- Promover el trabajo colaborativo entre docentes y alumnado de distintas comunidades educativas de las ocho regiones del estado.
- Propiciar la integración de la oralidad y escrituras propias en las aulas.
- Orientar a docentes y alumnado para que sean generadores de contenidos.
- Propiciar el desarrollo de habilidades digitales.



Accede al portal en línea con la siguiente dirección: https://atlas.ieepo.gob.mx, descubre recursos digitales relacionados con el contexto estatal y participa enviando fotografías, video, textos o recursos que permitan enriquecer este repositorio educativo.











ESTRATEGIA DIGITAL SEGUIMOS FORMANDO, SEGUIMOS APRENDIENDO

El Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca (IEEPO) desarrolló el sitio web estrategia digital Seguimos formando, seguimos aprendiendo, en el que pone a disposición de docentes, estudiantes, madres y padres de familia una serie de contenidos y actividades educativas de apoyo a la educación. Los contenidos desarrollados por representantes de los distintos niveles de educación básica pública, así como la Unidad de Educación Normal y Formación Docente, bajo la coordinación de la Subdirección General de Servicios Educativos del IEEPO.

Estas actividades. con fundamento pedagógico, han sido desarrolladas con apego a los planes y programas de estudio, a partir de una selección de contenidos digitales multimedia y la promoción del desarrollo integral de las y los estudiantes de Oaxaca.







En este sitio encontrarás actividades y recursos para estudiantes de educación inicial, preescolar, primaria, secundaria y escuelas normales. Así como un banco de recursos para docentes, la colección Árbol del Instituto Nacional Electoral y recomendaciones para personas tutoras acerca de ciberseguridad.

Para accesar a este sitio web puedes hacerlo a través del siguiente link:

https://estrategiadigital.ieepo.gob.mx/apps/principal











SABÍAS QUE

En otros países ya se está experimentando con dispositivos y sensores en el interior del cuerpo humano. los cuales ofrecerán capacidades de interacción con otros dispositivos digitales y de almacenaje de información.

Por ejemplo, abrir puertas que funcionen digitalmente, así como grabar, borrar y leer datos con la ayuda de un teléfono inteligente y una aplicación.

Esta no es una práctica regulada, por lo que se considera alegal. Es así que en otros países, como en Suecia, Alemania, Australia y Nueva Zelanda, más de 10 mil personas llevan insertado debajo de la piel de la mano un pequeño chip con tecnología NFC (Near Field Communication, por sus siglas en inglés) o RFID (Radio Frequency Identification).





Los sistemas inteligentes y robots empiezan a aprender la cultura y valores de nuestra sociedad.

La Universidad de Berkeley ha lanzado un centro de investigación para facilitar el que los robots aprendan los valores humanos.



«Cuando tenía seis años empecé a escribir programas de software y páginas web»

El programador más joven del mundo tiene 9 años, Pranav Kalyan empezó a utilizar el ordenador con sólo dos años.

Como él mismo cuenta en su página web: «Cuando tenía seis años empecé a escribir programas de software y páginas web».

Teniendo en cuenta ese currículum, no es de extrañar que con nueve años, Kalyan se convirtiese en el programador más joven del mundo tras superar el examen de Especialista de Tecnología de Microsoft.

Su ídolo es Bill Gates y su sueño, trabajar para la NASA.











NAVEGA SEGURO EN EL CIBERESPACIO



SÉ GENIAL **EN INTERNET**

a seguridad de las y los menores de edad al navegar en web y utilizar aplicaciones es responsabilidad de mamá, papá, personas tutoras además de sus docentes. Es importante enseñarles a sacar provecho de la información y recursos que se encuentran disponibles en el ciberespacio para fortalecer e incrementar sus conocimientos, así como a tomar decisiones responsables que les permitan

convivir en este medio sin poner en riesgo su integridad, su salud física y emocional, y la de los demás.

Ante esta tarea, Google creó un plan de estudios de seguridad y ciudadanía digital llamado Sé genial en Internet, en el que se enseñan los conceptos fundamentales de ciudadanía digital y seguridad en línea para que niñas, niños y adolescentes puedan explorar con confianza el ciberespacio.

EL CÓDIGO SE BASA EN CINCO PRINCIPIOS:

Comparte con cuidado

(Sé inteligente en Internet)

Debemos comprender que todo lo que se comparte en redes sociales, blogs o demás sitios web deja una huella digital que es muy difícil de borrar, por no decir imposible. Una vez que subimos algo a Internet, ya sea una foto, un video o un comentario, puede ser compartido o almacenado por múltiples personas y esa información ya no nos pertenece. En estos casos, si no tenemos cuidado con lo que compartimos en Internet podemos difundir información personal que nos puede volver vulnerables. Asimismo,

debemos poner atención con la información que difundimos de otras personas pues las podríamos poner en riesgo. Platica en familia y pon normas de lo que puede o no ser compartido.



No caigas en trampas

(Mantente alerta en Internet)

Ayúdales a entender a tus hijos, hijas o estudiantes que no todo lo que se ve en Internet es real y lo mismo ocurre con las personas que interactúan en la web, puede ser que lo que publican no sea verdadero.

Existen personas malintencionadas que intentan robar o suplantar la identidad de alguien más para cometer fraudes. Por lo tanto, siempre verifica que los mensajes que recibes procedan de remitentes conocidos o seguros. Nunca hagas

clic sobre *link*s sospechosos o que te prometen obtener recompensas. Ejemplos de sitios seguros son aquellos que en la URL van precedidos de un icono de candado, comienzan con https y tienen correctamente escrita la dirección web. Ayuda a las y los menores a ubicar estos detalles para tomar decisiones correctas y abandonar sitios fraudulentos.







Ser amable es genial (Sé amable en Internet)
«Trata a las personas como quieras ser tratado», es una regla de cortesía en el mundo real y en la web. Inculca este principio en tus hijas, hijos y estudiantes, así reduciremos el ciberbullying. Promueve actitudes positivas, de respeto a las diferencias y de apego a los valores humanos. Además, explícales que es muy fácil malinterpretar mensajes, que muchas veces nosotros somos quienes colocamos un

tono al mensaje diferente al que

fue escrito.

Protege tus secretos

(Mantente seguro en Internet)

La información que no compartirías en el mundo real con otras personas tampoco la debes compartir a través de Internet, es un principio que debemos tener claro quienes usamos la web. Es importante ayudar a las y los menores a construir contraseñas seguras, a no revelarlas, a iniciar y cerrar sesión de manera segura en todos los sitios donde naveguen; asimismo, a no compartir datos personales o familiares, ubicaciones ni ningún otro dato que pueda poner en riesgo su integridad.



Si tienes dudas, pregunta

(Sé valiente en Internet)
Establece un clima de
confianza con las niñas, niños
y adolescentes, para que, ante
sus dudas acudan a ti. Ayúdales
a entender cómo funciona
el ciberespacio, a identificar
situaciones que requieran la
intervención de una persona
adulta, a no tener miedo y pedir
la ayuda de sus mayores.



Si te interesa descargar el plan de estudios de Sé genial en Internet o accesar al juego Interland, el cual te permitirá poner en práctica lecciones sobre seguridad digital, visita el siguiente enlace:

https://beinternetawesome.withgoogle.com/es-419_all/

Si te interesa descargar el plan de estudios de Sé genial en Internet o accesar al juego Interland, el cual te permitirá poner en práctica lecciones sobre seguridad digital, visita el siguiente enlace:

https://beinternetawesome.withgoogle.com/es-419_all/



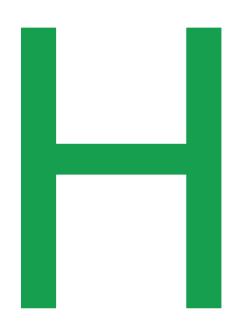








UNA VISITA A LA TIERRA **DEL GIGANTE VERDE**



oy que tengo oportunidad de hacer remembranza de alguna de las visitas que he podido realizar a algunas escuelas que se encuentran en mi ámbito de trabaio, viene a mi mente la visita que hice en el mes de enero del año pasado a la Escuela Secundaria General Lázaro Cárdenas del Río, ubicada en la comunidad de Santa María del Tule. Centro, Oaxaca, para

participar en la socialización de los trabajos realizados en el transcurso del ciclo escolar.

A pesar de que la cita era a las ocho de la mañana, quise llegar un poco antes para pasar a saludar al enorme gigante verde, nuestro milenario ahuehuete conocido a nivel nacional e internacional como el legendario Árbol del Tule.

Eran las siete de la mañana cuando llegué a la comunidad, y ahí estaba majestuoso como siempre, con sus ramas abiertas como quien espera a un viejo amigo. Han sido ya varias veces que he tenido la oportunidad de llegar hasta este sitio, sin embargo, cada vez que paso a saludarlo, vuelvo a disfrutar mi estancia junto a este coloso como si fuera la primera vez que tengo la oportunidad de contemplarlo. Nuevamente recurro a mi imaginación para encontrar diversas formas caprichosas en la corteza de sus ramas y tronco.

LUIS ANTONIO MALPICA GUTIÉRREZ

JEFE DE ENSEÑANZA DE GEOGRAFÍA Y COORDINADOR DE ASIGNATURA **ESTATAL EN LA MESA TÉCNICA DE ESCUELAS SECUNDARIAS** GENERALES DEL IEEPO, COAUTOR DEL LIBRO OAXACA NUESTRO PATRIMONIO NATURAL Y CULTURAL: COMPILADOR DE LA ANTOLOGÍA **DIBUJANDO OAXACA Y AUTOR** DE LOS LIBROS DE INDUCCIÓN A LA LECTURA UNA INFANCIA MUY FELIZ Y LA VIDA SIGUE.





Nuestro genial gigante destaca entre los árboles más grandes del mundo debido al espesor de su tallo y el tamaño de su fronda.

Es una imagen que ha sido captada por diversos pintores y fotógrafos de diversas latitudes y, aunque cuenta con una importante valla de protección, lo podemos observar sin importar la distancia y gozar de esta maravilla natural desde sus más variados ángulos. Este preciado árbol tiene una magia inigualable que cautiva a todas las personas que lo vienen a visitar.

Después de haber disfrutado algunos minutos al lado de mi vetusto amigo, continué mi viaje a la encomienda que tenía programada para ese día de trabajo.

Al llegar a la escuela, ya me esperaba en la entrada el maestro Nicomedes Marcos Pérez, director de esta institución.





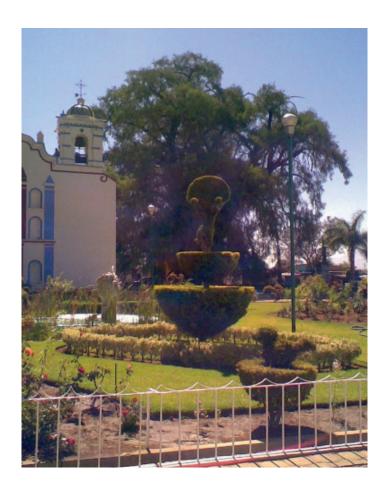
Después de saludarnos y comentar el proceso del programa de trabajo, pasamos al comedor de la escuela para disfrutar de un suculento almuerzo a base de platillos regionales como son los higaditos de cerdo y las empanadas de amarillo, todo ello acompañado con un rico champurrado. Para mí fue un deleite degustar estos ricos alimentos, sobre todo considerando que su preparación es una parte esencial dentro de la cultura de nuestro estado.

A las nueve en punto dio inicio el evento con un homenaje a nuestro lábaro patrio y después se continuó con un acto social. Todo estuvo muy bien preparado y los participantes cumplieron su actividad con mucho entusiasmo. Hubo poesías, bailes regionales y la participación del grupo musical de la escuela. Todos los trabajos fueron relevantes y mostraron parte de la labor diaria dentro del aula.

Después, pasamos a disfrutar las exposiciones de las diversas asignaturas, en la de Español presentaron una variedad de trabajos, tales como antologías de poesías, cuentos, recetarios, ensayos, trípticos, cuadros con frases famosas, historietas, rompecabezas, entre otros. Todos los trabajos estuvieron muy bien elaborados en computadora y caracterizados por la creatividad de las y los estudiantes.

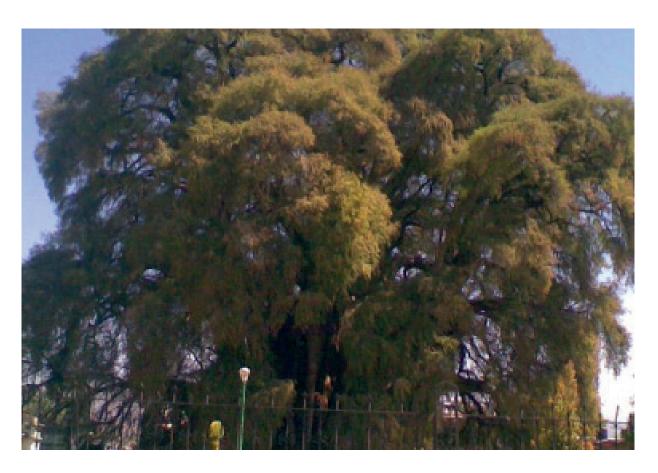
En la materia de inglés se hicieron presentaciones sobre la funcionalidad y un mayor desarrollo en las clases, gracias a la implementación de su laboratorio de idiomas.

En las de Ciencias Sociales nos sumergimos en un mar de propuestas representadas por mapas, maquetas, líneas del tiempo, códigos e imágenes. En la asignatura estatal sobresalían aspectos naturales y culturales de cada región. El alumnado en Ciencias nos sorprendió con varios de los experimentos que realizan regularmente en el laboratorio y nos brindaron los comentarios de su utilidad para la vida moderna.



En lo personal, me llamó mucho la atención el proceso que realizan para elaborar en el laboratorio jabones de tocador, a los cuales les dan las más diversas formas y les agregan deliciosas esencias que tienen a su alcance.

Con las presentaciones de la asignatura de Tecnología pudimos observar el trabajo constante que realiza el alumnado por adentrarse en las posibilidades que brindan las herramientas digitales de nuestro tiempo, de ahí se puede entender toda la creatividad e ingenio que aplica, las alumnas y alumnos de esta escuela en el momento de elaborar sus tareas en las diferentes asignaturas. Luego de haber gozado de todas las actividades de aprendizaje que nos compartieron los miembros de este colectivo escolar, nos despedimos con un grato sabor de boca al ver el esfuerzo constante que se realiza en esta escuela.













Cursos y

Q

Khan Academy

Donaciones

Inicia sesión

Registrate



Para cada alumno, cada salón de clases. Resultados reales.

Somos una organización sin fines de lucro con la misión de ofrecer una educación de primer nivel, para cualquier persona en cualquier lugar.

Estudiantes

Profesores

Padres de familia

¿TE INTERESA APRENDER O MEJORAR TUS CONOCIMIENTOS SOBRE ALGUNA ASIGNATURA?



Para ingresar a la página web de Khan Academy puedes hacerlo a través de la siguiente dirección: https://es.khanacademy.org/

> ¡No te quedes sin aprender!

Khan Academy es una escuela virtual gratuita donde cualquier persona, de cualquier país tiene acceso a la educación. Es una plataforma web para alumnas y alumnos, docentes y madres y padres de familia que tienen interés en aprender las asignaturas como cálculo, álgebra, química, biología, astronomía, finanzas, entre otras, a través de vídeos y ejercicios prácticos, sobre todo en matemáticas.

Khan Academy propone que la o el docente asigne al alumnado los videos relacionados con sus clases. reforzando los aprendizajes en casa y aprendiendo sobre algún tema. De esta manera cada estudiante puede ir a su propio ritmo, pausando el video o repitiendo la explicación las veces que sea necesario.

Como complemento, permite que cada alumna o alumno tenga a través de su cuenta de Google o Facebook las estadísticas de su progreso, el historial de los vídeos que ha visto, los ejercicios que ha completado, las áreas que todavía no domina y los puntos conseguidos.











1.Curso de Aplicaciones para Elaborar Recursos Didácticos

DIRIGIDO A: Docentes en servicio DURACIÓN: 3 sesiones de 2 horas cada sesión NIVEL: Primaria y Secundaria



2. Curso Básico de Word

DIRIGIDO A: Docentes en servicio DURACIÓN: 3 sesiones de 2 horas cada sesión NIVEL: Primaria y Secundaria



3. Curso Básico de Excel

DIRIGIDO A: Docentes en servicio DURACIÓN: 3 sesiones de 2 horas cada sesión NIVEL: Primaria y Secundaria



4. Construcciones Dinámicas con GeoGebra para la aplicación de las matemáticas

DIRIGIDO A: Docentes en servicio, responsables de aula de medios, coordinadores académicos del área de matemática DURACIÓN: 3 sesiones de 2 horas cada sesión NIVEL: Primaria y Secundaria

5.Conociendo Google Classroom DIRIGIDO A: Docentes en servicio DURACIÓN: 3 sesiones de 2 horas cada sesión NIVEL: Primaria y Secundaria 6.Conociendo Meet DIRIGIDO A: Docentes en servicio DURACIÓN: 3 sesiones de 2 horas cada sesión NIVEL: Primaria y Secundaria

7.Conociendo Google Jamboard

DIRIGIDO A: Docentes en servicio

DURACIÓN: 3 sesiones de 90 minutos cada sesión

NIVEL: Primaria y Secundaria

https://forms.gle/fCXiZm4tDxUxGb6E7





