

# DIDAC

## TIC

• Revista  
• Oaxaqueña  
• de Tecnología  
• Educativa



AÑO 7 | NÚMERO 16 | JULIO 2025



**IEEPO**

INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA

## 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 aprendizaje.
- 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 mismos.
- 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**

Licdo. Emilio Montero Pérez

### **Dirección editorial**

Licdo. Manuel Raúl Matus Perpentí,  
Director de Tecnologías Educativas

### **Coordinación editorial**

L.C.E. Magaly Liliana Ramírez López  
L.D.G. María Teresa López López

### **Diseño Editorial**

L.D.G. María Teresa López López

### **Revisión**

Departamento Editorial-UPFE-DDE.

DidacTIC Revista Oaxaqueña de Tecnología Educativa, año 7, núm. 16, julio 2025, 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](http://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.

- 4** Programar es divertido, la habilidad esencial del futuro
- 11** Mi experiencia docente con Realidad Aumentada
- 18** Beneficios de incorporar las TIC en la planeación de clases
- 23** Reto TIC: El desafío de los detectives digitales con Google Earth
- 26** STEAM: Conectando el aula con el mundo
- 32** Grooming, evita ser víctima
- 37** Educación en línea y plagio
- 41** ¿Sabías qué? El muicle sirve para darle color a la lana
- 43** Pequeños lectores, grandes ideas: el poder transformador de la lectura en la infancia

# ¡Programar es divertido!

## ¿QUÉ ES LA PROGRAMACIÓN?

La programación es el proceso de crear instrucciones que una computadora puede seguir para realizar tareas específicas. Estas instrucciones se escriben en lenguajes de programación, que son un conjunto de reglas y sintaxis que permiten a los programadores comunicarse con las máquinas.

**ALBERTO ZACARÍAS JOSÉ**  
INGENIERO EN SISTEMAS POR EL  
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO.  
COLABORADOR DE LA OFICIALÍA  
MAYOR DEL INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA

Desde sus inicios, en la década de 1940, la programación ha evolucionado significativamente, pasando de ser una actividad reservada para científicos y matemáticos a una habilidad accesible para personas de todas las edades y profesiones.

## CONTEXTO HISTÓRICO

La historia de la programación comenzó con las primeras computadoras electrónicas en la década de 1940. Ada Lovelace es considerada la primera programadora, gracias a su trabajo con Charles Babbage en la máquina analítica. Y en los años 50 y 60 surgieron los primeros lenguajes de programación como Fortran y COBOL, diseñados para facilitar la escritura de programas complejos.



Con el tiempo, la programación se ha diversificado y especializado, dando lugar a una amplia variedad de lenguajes y herramientas que permiten a las y los especialistas en programación crear desde aplicaciones móviles hasta sistemas de inteligencia artificial.

## LA IMPORTANCIA DE APRENDER PROGRAMACIÓN DESDE TEMPRANA EDAD

En la era digital actual, aprender a programar se ha convertido en una habilidad esencial. Para las y los niños, la programación no solo es una puerta de entrada al mundo de la tecnología sino también una herramienta poderosa para desarrollar habilidades cognitivas y emocionales.

### BENEFICIOS DE APRENDER A PROGRAMAR DESDE TEMPRANA EDAD:

**Desarrollo del Pensamiento Computacional:** La programación ayuda a las y los niños a desarrollar el pensamiento computacional, una habilidad que les permite descomponer problemas complejos en partes más manejables y encontrar soluciones eficientes.

**Fomento de la creatividad:** Programar permite a la niñez expresar su creatividad al diseñar y construir sus propios proyectos, desde juegos hasta aplicaciones educativas.



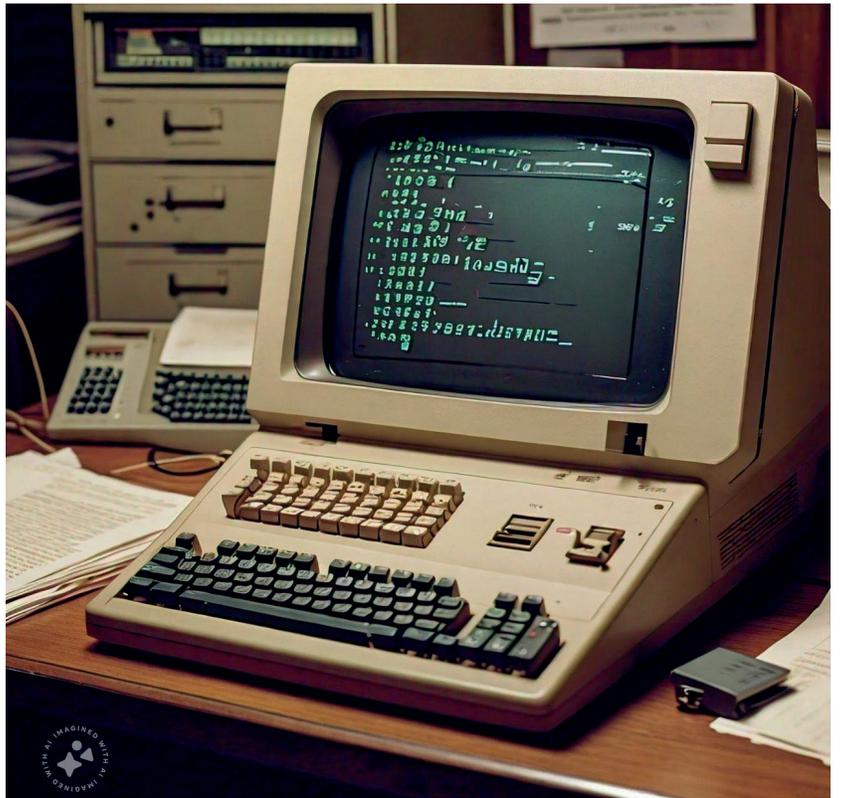


**Mejora de la resolución de problemas:** Al enfrentarse a desafíos de programación las y los niños aprenden a pensar de manera lógica y a encontrar soluciones innovadoras.

**Incremento de la autoestima:** Completar proyectos de programación exitosamente puede aumentar la confianza y autoestima de las y los infantes, motivándoles a seguir aprendiendo.



**Preparación para el futuro:** La programación es una habilidad altamente valorada en el mercado laboral actual y seguramente aún más para el futuro, por lo que proporciona a las niñas y los niños una ventaja competitiva.



## HERRAMIENTAS PARA APRENDER A PROGRAMAR

Existen numerosas herramientas diseñadas específicamente para enseñar programación a la niñez de manera divertida e interactiva, entre las que se mencionan:

**Scratch:** Un lenguaje de programación visual desarrollado por el MIT que permite a niñas y niños crear historias, juegos y animaciones mediante bloques de código.

**Code.org:** Una plataforma educativa que ofrece cursos de programación gratuitos para niños y niñas de todas las edades a través de actividades interactivas y proyectos prácticos.

**Tynker:** Es una aplicación que enseña programación a través de juegos y desafíos adaptados a diferentes niveles de habilidad.

**Robots Educativos:** Herramientas como LEGO Mindstorms y Dash & Dot permiten a las niñas y niños aprender programación mientras construyen y controlan robots.



## INTEGRACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN EN LA ENSEÑANZA

Las y los docentes pueden integrar la programación en sus materias de diversas maneras haciendo que el aprendizaje sea más interactivo y relevante para sus estudiantes. Aquí hay algunas estrategias:

**Proyectos interdisciplinarios:** Las y los docentes pueden diseñar proyectos que combinen la programación con otras materias. Por ejemplo, en una clase de ciencias, el estudiantado puede programar simulaciones de fenómenos naturales, como el ciclo del agua o el sistema solar.

**Gamificación del aprendizaje:** Utilizar juegos y desafíos de programación para enseñar conceptos matemáticos o de lógica. Herramientas como Scratch permiten a las y los estudiantes crear sus propios juegos, aplicando conceptos aprendidos en clase.

**Resolución de problemas reales:** Las y los alumnos pueden trabajar en proyectos que aborden problemas reales de su comunidad utilizando la programación para desarrollar soluciones innovadoras.

**Uso de herramientas digitales:** Integrar plataformas como Code.org o Tynker en el currículo para que las y los estudiantes aprendan programación de manera estructurada y divertida.

**Colaboración en proyectos:** Fomentar el trabajo en equipo mediante proyectos de programación colaborativos, donde el alumnado pueda compartir ideas y aprender entre ellas y ellos.

La programación es una habilidad divertida y valiosa que puede abrir innumerables puertas para las niñas y niños. Al aprender a programar desde una edad temprana, no solo desarrollan habilidades técnicas sino también habilidades de pensamiento crítico, creatividad y resolución de problemas que les serán útiles en todas las áreas de su vida.



**IEEPO**  
INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA



# Mi experiencia docente con Realidad Aumentada

## JORGE BARRIOS RAMÍREZ

LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN BIOLOGÍA. ESTUDIANTE DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EMPRENDEDORA. HA ESTUDIADO 75 CURSOS, TALLERES Y DIPLOMADOS ORIENTADOS A LAS HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA DOCENCIA Y ÁREAS ACADÉMICAS EN LA DISCIPLINA DE CIENCIAS NATURALES. OBTUVO EL RECONOCIMIENTO Y MEDALLA A LA PRÁCTICA EDUCATIVA IMPLEMENTADA EN TIEMPOS DE COVID PARA GARANTIZAR EL DERECHO A LA EDUCACIÓN DE ALUMNAS Y ALUMNOS POR LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA (SEP).

## Introducción

La educación del siglo XXI se encuentra en constante evolución buscando adaptarse a las nuevas realidades y estilos de aprendizaje de las generaciones actuales.

En este contexto, la Realidad Aumentada (RA) ha surgido como una herramienta pedagógica innovadora con el potencial de transformar las aulas de educación secundaria en México.

En este artículo abordaremos el concepto de Realidad Aumentada (RA), su implementación en las escuelas de educación básica mexicanas, las ventajas y desventajas de su uso en el aula, y cómo puede contribuir a un aprendizaje más significativo y atractivo para las y los estudiantes de nivel secundaria.

## Pero, ¿qué es la Realidad Aumentada (RA)?

La Realidad Aumentada (RA) se define como la superposición de elementos digitales sobre el mundo real creando una experiencia interactiva y enriquecida a través de dispositivos móviles, tabletas u otros dispositivos electrónicos.

## Implementación de la RA en las Escuelas de educación básica de México

En México la implementación de la RA en las escuelas secundarias está en sus primeras etapas pero muestra un gran potencial. Según un estudio de la Secretaría de Educación Pública (SEP) la adopción de tecnologías innovadoras, incluida la RA, está siendo promovida como parte de las políticas educativas para mejorar la calidad de la educación (SEP, 2020).

La RA puede servir como herramienta pedagógica donde las y los estudiantes pueden visualizar objetos tridimensionales, animaciones y efectos multimedia sobre imágenes o entornos reales.



## Ventajas del uso de la RA en el aula de nivel secundaria

La integración de la RA en las aulas de las escuelas secundarias ofrece diversas ventajas:

- **Mayor motivación:** La RA despierta el interés de las y los estudiantes, haciéndoles partícipes activos del proceso de aprendizaje.
- **Aprendizaje visual y experiencial:** La visualización de objetos y experiencias en 3D permite una mejor comprensión de conceptos abstractos.
- **Fomenta la colaboración y el trabajo en equipo:** Las actividades con RA pueden realizarse en grupo promoviendo la interacción y el trabajo colaborativo.
- **Desarrollo de habilidades del siglo XXI:** La RA estimula la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico en el estudiantado.
- **Personalización del aprendizaje:** La RA permite adaptar las actividades y contenidos a las necesidades e intereses de cada estudiante.

## Desventajas de la RA en el aula de secundaria

A pesar de los múltiples beneficios que tiene el uso de la RA en las aulas de secundaria, es importante considerar algunas desventajas potenciales:

- **Acceso desigual:** La disponibilidad de dispositivos y conectividad a internet puede generar brechas digitales entre estudiantes.
- **Costos elevados:** La implementación de la RA puede requerir una inversión inicial significativa en tecnología y capacitación.
- **Distracciones:** El uso excesivo de la RA puede desviar la atención de las y los estudiantes de las actividades de aprendizaje.



- **Dependencia tecnológica:** La RA no debe sustituir a las metodologías tradicionales de enseñanza, sino complementarse con ellas.

## Experiencia docente

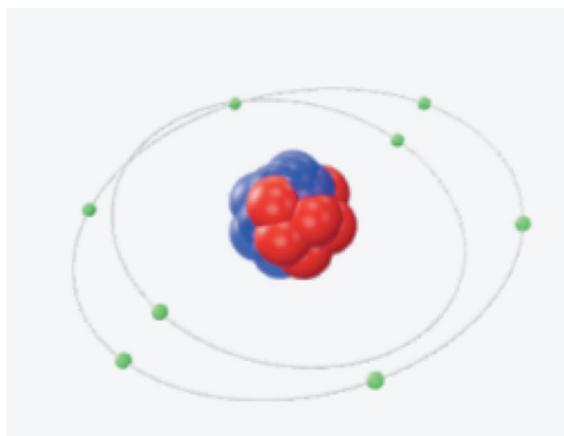
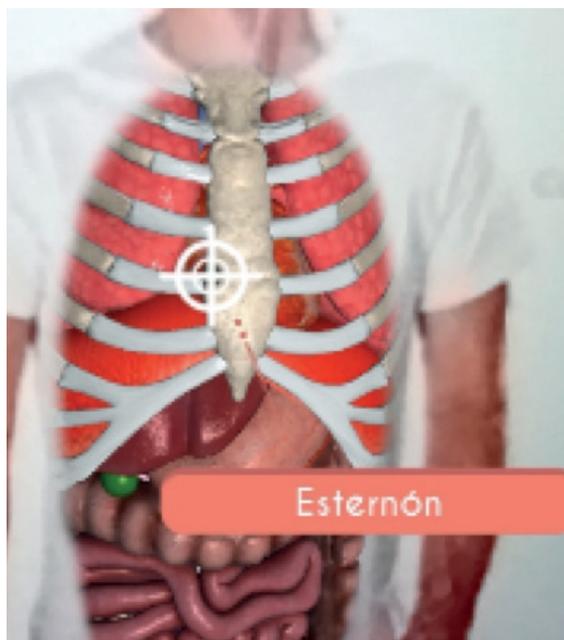
Como docente de secundaria, he tenido la oportunidad de integrar la Realidad Aumentada en mis clases de Biología y Física durante el ciclo escolar 2023-2024, por necesidad, durante la pandemia mundial de COVID. La experiencia fue transformadora tanto para mí como para mis estudiantes. Utilizamos aplicaciones como *Magic T-shirt* y *3D Periodic Table*, para explorar temas complejos como la anatomía y el movimiento de los electrones.

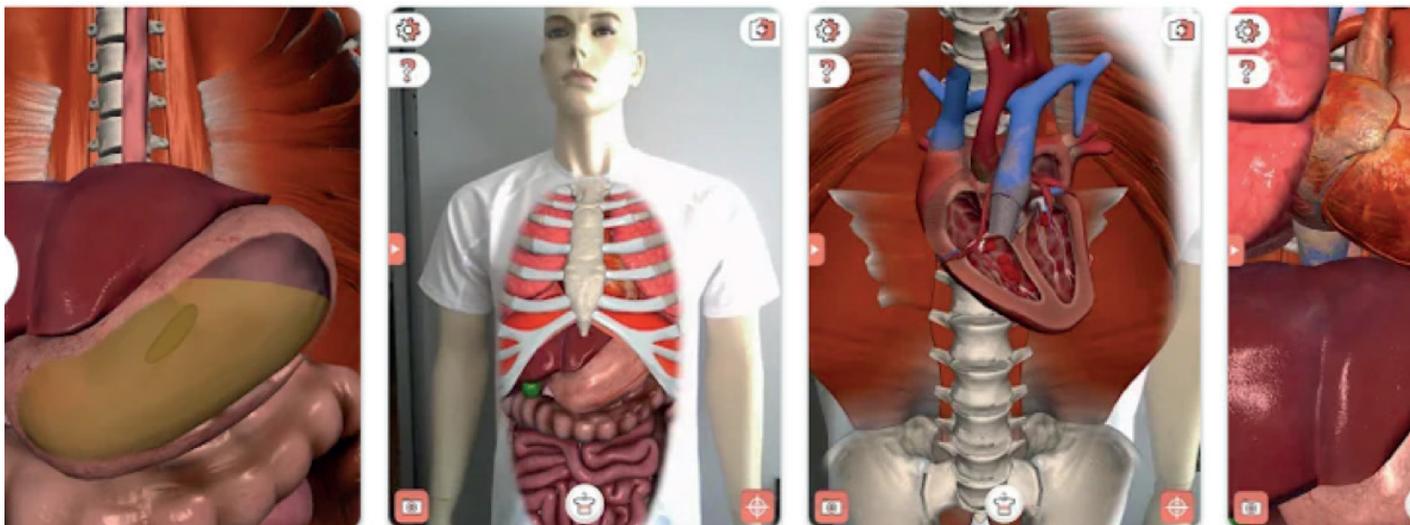
Una de las actividades más exitosas fue la exploración del sistema del cuerpo humano y los electrones de la tabla periódica. Las y los estudiantes utilizaron sus dispositivos móviles para escanear imágenes en una hoja blanca a color, lo que les permitió ver modelos tridimensionales y animados.

Pude observar un notable aumento en su motivación y entusiasmo, ya que la RA les ofrecía una forma interactiva y visualmente atractiva de aprender. Al tocar y girar los modelos del cuerpo humano o los elementos de la tabla periódica, los electrones se movían en forma circular, y las y los estudiantes pudieron comprender mejor sus características y distancias relativas.

Asimismo, la RA facilitó la personalización del aprendizaje. Las y los estudiantes con dificultades pudieron repetir las actividades a su propio ritmo, mientras que, quienes habían avanzado, exploraron contenido adicional.

A pesar de algunos desafíos técnicos y la necesidad de formación continua, la integración de la RA ha demostrado ser una herramienta poderosa para enriquecer la enseñanza y mejorar la comprensión de conceptos abstractos.





Mi experiencia con la RA en el aula ha sido extremadamente positiva, mostrando un gran potencial para revolucionar la forma en que enseñamos y aprendemos en la educación secundaria.

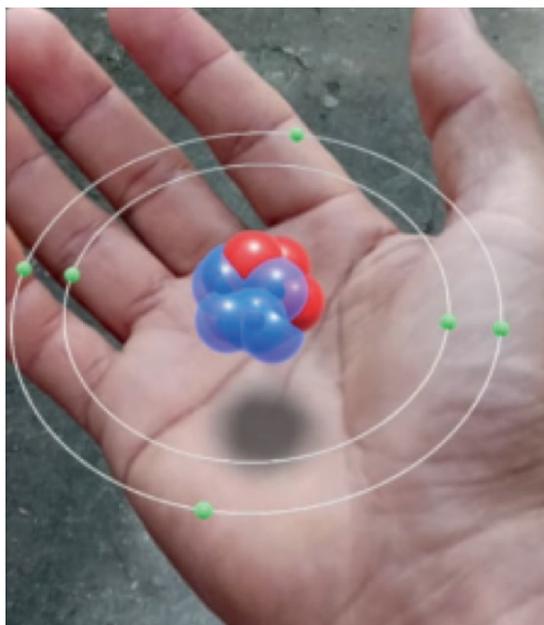
La RA ha sido una herramienta poderosa para transformar mi forma de enseñar y el aprendizaje de mis estudiantes, ya que ha hecho que las clases sean más dinámicas, interactivas y significativas.

Si bien existen algunos desafíos, creo que los beneficios de la RA superan con creces las dificultades. Animo a todas y todos los docentes a explorar el potencial de la RA en sus aulas y descubrir nuevas formas de inspirar y motivar a sus estudiantes.

## CONCLUSIÓN

La Realidad Aumentada se presenta como una herramienta pedagógica innovadora con el potencial de transformar el aprendizaje en las aulas de secundaria de México. Su implementación efectiva requiere de una planificación cuidadosa, capacitación docente, consideración de las limitaciones y la integración adecuada con las metodologías tradicionales de enseñanza.

Al aprovechar las ventajas de la RA y abordar sus desventajas, las y los docentes pueden crear experiencias de aprendizaje más atractivas, significativas y personalizadas para las y los estudiantes de secundaria, preparándolos para los retos del siglo XXI.



## Bibliografía

- Bautista-Arcos, J. A., & Perales-López, J. A. (2020). Realidad aumentada como técnica didáctica en la enseñanza de temas de cálculo en la educación superior. Estudio de caso. *Apertura*, 22(1), 140-153. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672021000100140](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672021000100140)
- Flores-Parra, I., & Cabero-Algarra, J. (2017). Realidad aumentada y educación: Innovación en contextos formativos. Editorial Octaedro.
- López-Hernández, J. G., López-Morteo, G. A., & Justo-López, A. C. (2021). «Realidad aumentada como alternativa didáctica en escuelas públicas en zonas rurales y semiurbanas de San Quintín y Mexicali, México». *Tecnológicas*, 24(52), e1939. <https://doi.org/10.22430/22565337.1939>
- Morales-del-Val, J. F., & Hernández-de-León, J. (2015). «Realidad aumentada en la enseñanza». *Revista Digital Universitaria UNAM*, Vol. 21(núm. 6), 1-10. [https://www.revista.unam.mx/2020v21n6/realidad\\_aumentada\\_en\\_la\\_ensenanza/](https://www.revista.unam.mx/2020v21n6/realidad_aumentada_en_la_ensenanza/)



**AHORRA AGUA  
AL USAR TU  
LAVADORA**



**REVISA QUE  
NO HAYA FUGAS  
EN TU INODORO**



**CIERRA LA LLAVE  
DEL AGUA AL  
LAVARTE LOS DIENTES**



**RIEGA TUS  
PLANTAS CON  
POCA AGUA**



## **REPORTA LAS FUGAS**

Si encuentras alguna fuga en las llaves, inodoros u otros accesorios, informa a las personas encargadas de mantenimiento de inmediato.



**IEEPO**

INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA

# Beneficios de incorporar las TIC en la planeación de clases

**MAGALY LILIANA RAMÍREZ LÓPEZ**

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ESPECIALISTA EN COMUNICACIÓN Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA, ESPECIALISTA EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (OEI), COLABORADORA DEL DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN DE LA DIRECCIÓN DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS.

**E**n la era digital actual, la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación se ha convertido en una necesidad más que en una opción. Para las y los docentes, las TIC no solo facilitan el acceso a una vasta cantidad de recursos, sino que también transforman la manera en que se planifican y se imparten las clases. A continuación, se destacan los beneficios más significativos de incorporar las TIC en la planeación de clases.

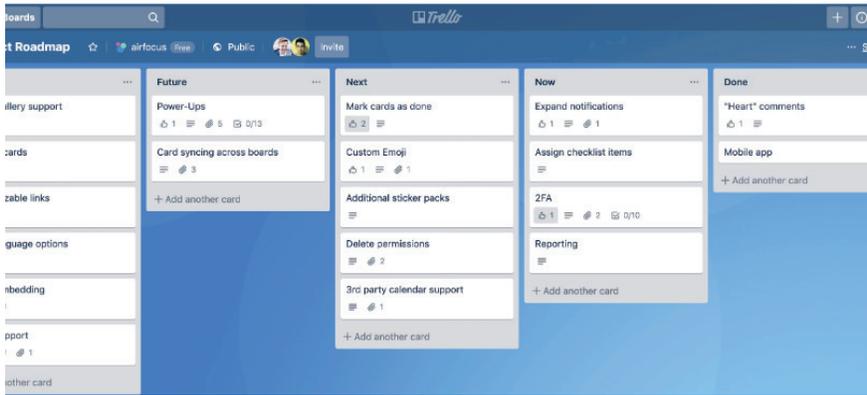
## ACCESO A RECURSOS DIVERSOS Y ACTUALIZADOS

Las TIC brindan a las y los docentes acceso instantáneo a una amplia gama de recursos educativos, como libros electrónicos, videos, infografías, artículos académicos y aplicaciones interactivas. Este acceso permite a las y los docentes enriquecer sus clases con material actualizado y diverso, adecuado para diferentes estilos de aprendizaje. Plataformas como “**Google académico**” proporcionan investigaciones y estudios recientes que pueden ser ocupados como bibliografía científico-académica.

## FACILITACIÓN DE LA PERSONALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

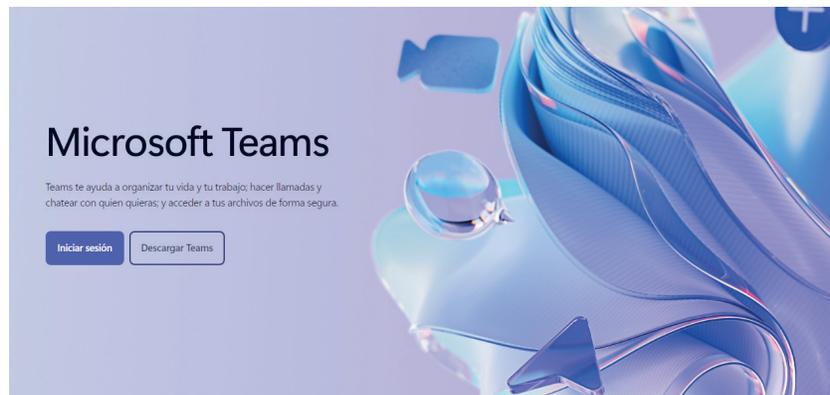
Las herramientas digitales permiten crear experiencias de aprendizaje personalizadas que se ajustan a las necesidades individuales de cada estudiante. Por ejemplo, plataformas como **Google Classroom** permiten asignar tareas diferenciadas y proporcionar retroalimentación personalizada. Además, aplicaciones como **Kahoot!** y **Quizlet** facilitan la creación de actividades interactivas que pueden ser adaptadas a diferentes niveles de habilidad y ritmo de aprendizaje.





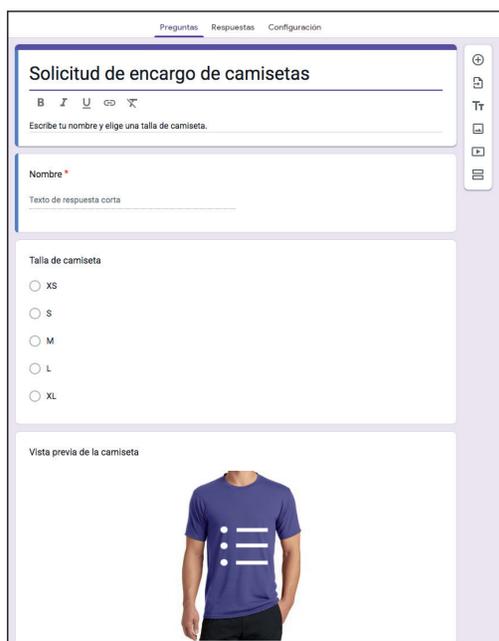
## MEJORA DE LA EFICIENCIA Y ORGANIZACIÓN

Las herramientas de gestión de clases como **Trello**, **Planboard** y **Microsoft OneNote** ayudan a las y los docentes a organizar su planeación de lecciones, calendarios y materiales de manera eficiente. Estas herramientas permiten crear y acceder a planes de lecciones digitalmente, programar tareas, eventos y mantener todos los recursos en un solo lugar accesible. La digitalización de la planificación reduce el tiempo dedicado a la administración y permite al personal docente centrarse más en la enseñanza.



## FOMENTO DE LA COLABORACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Las TIC facilitan la colaboración entre docentes y estudiantes. Herramientas como **Padlet** y **Google Drive** permiten la creación de proyectos colaborativos en línea, donde cada participante puede contribuir y compartir ideas en tiempo real. Además, las plataformas de comunicación como **Microsoft Teams** y **Zoom** facilitan la interacción constante, incluso fuera del horario escolar, promoviendo un ambiente de aprendizaje continuo.



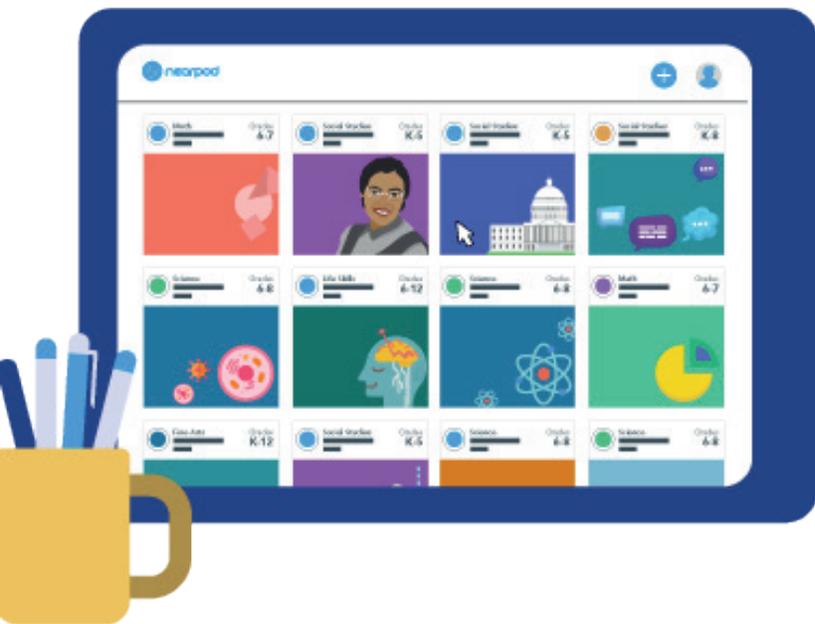
## EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN TIEMPO REAL

Las herramientas digitales permiten a las y los docentes evaluar y seguir el progreso de los estudiantes en tiempo real. Aplicaciones como **Google Forms**, **Socrative** y **Plickers** permiten la creación de evaluaciones y cuestionarios en línea, cuyos resultados se pueden analizar al instante. Este seguimiento continuo ayuda a identificar rápidamente las áreas que necesitan refuerzo, permitiendo una intervención oportuna y efectiva.

## ESTÍMULO DEL APRENDIZAJE ACTIVO Y PARTICIPATIVO

La incorporación de las TIC en la planeación de clases fomenta un entorno de aprendizaje activo y participativo. Herramientas como **Nearpod** y **Pear Deck** permiten a las y los docentes crear presentaciones interactivas donde el alumnado puede participar activamente respondiendo preguntas, completando actividades y colaborando con sus compañeras y compañeros. Este tipo de aprendizaje interactivo aumenta el compromiso y la motivación de las y los estudiantes haciendo que el proceso educativo sea más dinámico y atractivo.





## DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES

Finalmente, el uso de las TIC en la planeación y enseñanza ayuda a las y los estudiantes a desarrollar competencias digitales esenciales para su futuro académico y profesional. Al interactuar con diversas herramientas tecnológicas aprenden a manejar plataformas digitales, buscar información en línea de manera eficiente y utilizar aplicaciones para resolver problemas y completar tareas. Estas habilidades son fundamentales en el siglo XXI y preparan al alumnado para un mundo cada vez más digitalizado.

Incorporar las TIC en la planeación de clases no solo beneficia al personal docente a mejorar la eficiencia y la organización, sino que también enriquece el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciendo que sea más dinámico, personalizado y efectivo.

Las y los docentes que adoptan las TIC en su práctica diaria no solo facilitan su trabajo, sino que también preparan a sus estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro con competencias y conocimientos sólidos en el ámbito digital. Por lo tanto, es fundamental que las y los educadores se familiaricen con estas herramientas y aprovechen al máximo sus beneficios para transformar la educación.



## TOMA DUCHAS CORTAS

Reducir el tiempo de ducha ayuda a ahorrar agua. ¡Intenta limitar tus duchas a 5 minutos!



**IEEPO**

INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA

## Las y los detectives digitales, el desafío con **Google Earth**

Maestra, maestro invita a tus estudiantes a explorar el planeta Tierra con “**Google Earth**”, una herramienta web gratuita que permite navegar por el mundo a través de mapas interactivos; y crea una “**misión de detectives**” en la que tendrán que investigar, explorar y presentar datos sobre diferentes lugares de nuestro planeta.



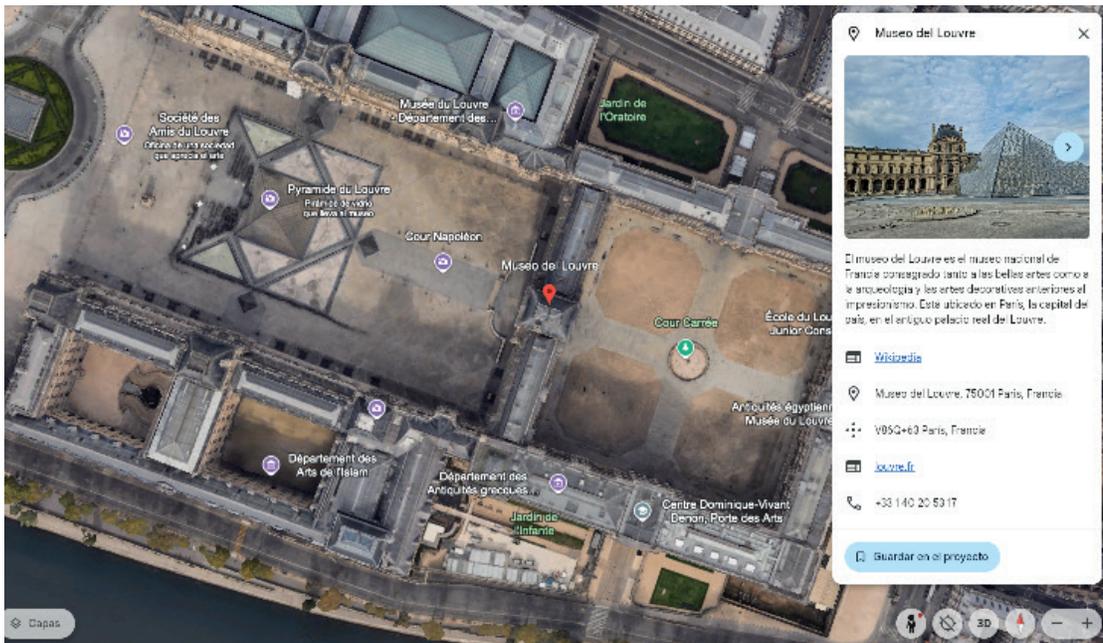
Con este reto aprenderán a manejar herramientas de búsqueda geográfica, desarrollar habilidades para la interpretación de mapas y ubicaciones, y la capacidad para recopilar información de manera digital.

### **ACTIVIDAD:**

Presenta a tus estudiantes la aplicación Google Earth. Muéstrales cómo utilizarla en dispositivos móviles o computadoras. Pueden explorar el mapa del mundo, buscar países, ciudades, monumentos y ver imágenes en 3D de lugares famosos.



Explícales que serán “**detectives digitales**” y que su misión será investigar un lugar misterioso del mundo, usando Google Earth para encontrar pistas y recopilar información. Ejemplo de una misión: “**Investigar sobre la Gran Muralla China**” o “**Explorar las Islas Galápagos**”.



Deberán buscar pistas sobre ese lugar utilizando **Google Earth**, lo que incluirá:

Localización exacta (ubicación en el mapa, coordenadas geográficas).

Características principales (como monumentos, áreas de interés, ecosistemas).

## **HISTORIA O DATOS CURIOSOS RELACIONADOS CON EL LUGAR.**

Fotografías e imágenes disponibles en la plataforma (como imágenes 3D o vistas panorámicas).

A lo largo de este proceso, las y los estudiantes irán tomando notas y guardando capturas de pantalla o imágenes relevantes para su presentación.

Finalmente, organizarán la información recopilada en una presentación interactiva. Pueden usar herramientas gratuitas como **Google Slides** o **Canva** para crear diapositivas.

Utiliza Google Earth en <https://www.google.es/intl/es/earth/index.html>



## UTILIZA REGADERAS

Al regar las plantas, opta por usar regaderas en lugar de mangueras. Esto evita el desperdicio innecesario de agua.



# STEAM conectando el aula con el mundo



**URIEL SÁNCHEZ RUIZ**

LICENCIADO EN PEDAGOGÍA  
Y MAESTRO EN CIENCIAS  
NATURALES. ENTUSIASTA  
DE LA DIVULGACIÓN  
Y APLICACIÓN DE LAS  
NUEVAS TECNOLOGÍAS  
EN LA EDUCACIÓN EN  
BENEFICIO DE NIÑAS, NIÑOS  
Y ADOLESCENTES.

# U

no de los retos más grandes que tenemos las y los docentes de educación básica a lo largo de nuestro trayecto profesional son los cambios propuestos en los planes y programas de estudio que se dan en cada Reforma Educativa, esto nos lleva a estar en un aprendizaje constante, el necesario para poder adaptar los cambios en las distintas asignaturas

de cada grado escolar, en sí, aterrizar las nuevas metodologías y contenidos en el aula con las y los estudiantes; es aquí en donde está el desafío y, aunque a veces resulta un poco complicado hacer estos cambios, no es imposible.

En el año 2022, con el cambio a la Nueva Escuela Mexicana (NEM), con la propuesta del reciente marco curricular se dieron grandes cambios (inclusive desde antes de su publicación); dado que por primera vez se abrieron diferentes foros a lo largo del país donde se le dio la oportunidad a las y los docentes de expresar sus dudas, mostraran sus inquietudes y, por supuesto, dar sus propuestas.

Afortunadamente tuve la oportunidad de participar en uno de estos foros, donde, entre varios puntos una de las grandes preguntas fue ¿cómo pasar de las asignaturas a los campos formativos? Sobre todo, en el nivel secundaria, ya que en este nivel educativo el personal docente atiende por asignaturas, por lo que la idea de unir distintas asignaturas para trabajar de manera conjunta representaba una gran incertidumbre.

## ENCUADRE



### Objetivo

Desarrollar una propuesta de aprendizaje por indagación con la finalidad de fomentar en los estudiantes el pensamiento científico desde el enfoque STEAM.

1 LAS SESIONES SON:  
MARTES 26, MIÉRCOLES 27  
DE NOVIEMBRE Y 3 DE  
DICIEMBRE 4:00 PM A 8:00  
PM

2 TODAS LAS ACTIVIDADES  
SE SUBIRÁN A  
CLASSROOM, FECHA  
LÍMITE 8 DICIEMBRE  
(VALOR DEL 70 %)

3 ASISTENCIA OBLIGATORIA  
(VALOR 20%)

4 PARTICIPACIÓN (VALOR  
10%)

## ENFOQUE STEAM



### CIENCIAS

Comprender el mundo natural y los fenómenos mediante la observación, experimentación y análisis.



### TECNOLOGÍA

Uso y desarrollo de herramientas digitales y analógicas para resolver problemas.



### INGENIERÍA

Diseño y construcción de soluciones prácticas aplicando principios científicos.

Con el paso del tiempo esta interrogante se fue disipando, y a la conclusión que yo llegué fue realizar el trabajo por proyectos que, si bien no es algo nuevo en educación, y sobre todo en Oaxaca donde desde hace tiempo se ha impulsado esta metodología en algunos espacios, no se había popularizado hasta ser una propuesta oficial en la Nueva Escuela Mexicana.

Ahora, hablar de esta metodología resulta un tema bastante amplio porque dentro de la misma existen diferentes enfoques para poderla desarrollar, como el aprendizaje basado en proyectos comunitarios, aprendizaje basado en indagación, aprendizaje basado en problemas (ABP), aprendizaje de servicio (AS) y, por supuesto, el enfoque **STEAM**, cuya característica en común es que se deben llevar a cabo a través de la creación de un proyecto, cada uno con sus propias directrices.

## COMPONENTES

### CIENCIAS



**Propósito:** Explorar, observar y comprender el mundo natural.

**Habilidades clave:** Pensamiento crítico, experimentación, formulación de hipótesis y análisis de datos.

**Ejemplo:** Estudiar fenómenos físicos, químicos o biológicos para resolver problemas del entorno.

### TECNOLOGÍA



• **Propósito:** Usar herramientas, sistemas y recursos digitales para crear, resolver problemas o mejorar procesos.

• **Habilidades clave:** Uso de software, programación, manejo de dispositivos tecnológicos y alfabetización digital.

• **Ejemplo:** Crear un prototipo funcional de un semáforo utilizando herramientas tecnológicas simples, como un microcontrolador, luces LED y materiales reciclados.

### DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES



• Al integrar tecnología, los estudiantes adquieren habilidades en el manejo de herramientas digitales, esenciales para el mundo laboral actual.

• Fomenta la alfabetización digital y el uso responsable de las tecnologías.

El enfoque **STEAM** ha sido el que mejor se ha acoplado a mi campo formativo: «Saberes y Pensamiento Científico», es un proyecto que engloba, por sus siglas en inglés, a las Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas, siendo una alternativa bastante innovadora en una educación que se encuentra en constante evolución, el cual permite que las y los estudiantes puedan aprender y desarrollar habilidades a través de la resolución de problemas reales, buscando así, que la escuela no sea solamente un simulador de la vida real.

Por ejemplo, en secundaria cuando las y los estudiantes comienzan a cuestionarse diferentes aspectos de su vida, incluido su propio aprendizaje, algunas de las preguntas constantes son ¿Para qué me va a servir? o, ¿dónde lo voy a usar o a aplicar? De ahí que es importante que el trabajo de los contenidos se haga no solo con supuestos, ni con los mismos ejemplos de siempre: “Juanito tenía 10 naranjas, regaló 5 ¿Cuántas le quedaron?”, pues esto hace que la niña o el niño solo se imagine donde aplicar los contenidos.

El enfoque **STEAM** parte de una o varias interrogantes que las alumnas o los alumnos puedan tener de su contexto escolar o de su comunidad, para después, a través de la investigación, pueda comprender por qué suceden ciertas situaciones y encontrar las posibles soluciones, para que posteriormente, ya en colectivo, se llegue a acuerdos donde pueda nacer un proyecto que ayude a darle solución o por lo menos tratar de evitarlo en un futuro. La importancia de este enfoque radica en que las y los estudiantes sean quienes construyan el proyecto y la o el docente sea solo la guía para el mismo.

## AUMENTA LA MOTIVACIÓN Y EL COMPROMISO



- Los estudiantes encuentran el aprendizaje más atractivo gracias a la combinación de actividades prácticas y creativas.
- La posibilidad de crear y resolver problemas aumenta su interés y compromiso con el proceso educativo

Ahora bien, existen diferentes autores y autoras que dan opciones de pasos, etapas o fases para desarrollar un proyecto **STEAM**, pero al final, tienen la misma intención. En lo personal a mí me gusta trabajarlo de la siguiente manera:

**Planteamiento del desafío:** se plantea un problema real o un desafío que conecta las cinco disciplinas de **STEAM** (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas). El desafío debe ser auténtico, involucrando situaciones del mundo real y motivando a las y los estudiantes a aplicar el conocimiento de manera práctica y creativa.

**Exploración e investigación:** en esta etapa, las y los estudiantes deben realizar una investigación profunda sobre los elementos que componen el reto, esto involucra el uso de los recursos disponibles en las distintas disciplinas para obtener información, realizar pruebas y entender mejor el problema.

**Desarrollo de soluciones y prototipos:** a partir de la investigación, el alumnado crea prototipos de las soluciones propuestas, esta fase es clave para materializar las ideas, y en ella se desarrollan modelos físicos, maquetas o simulaciones computacionales.

**Evaluación y optimización:** después de construir los prototipos, es esencial probarlos bajo diferentes condiciones y realizar ajustes para mejorar su desempeño. En esta fase se pone a prueba lo aprendido en las etapas anteriores, y las y los estudiantes ajustan sus diseños con base en los resultados de las pruebas, además de realizar la presentación.

Por último, la **reflexión**, momento en donde el alumnado debe reflexionar sobre el proceso, los desafíos que enfrentaron y las soluciones que encontraron.

Trabajando de esta manera, es posible darse cuenta que las y los estudiantes así como las y los docentes pueden desarrollar nuevas habilidades, trabajar la interdisciplinariedad, incentivar el trabajo colaborativo, que muy pocas veces se nos enseñó a generaciones pasadas, y lo principal, tener una nueva visión sobre la formación educativa, fomentando además, un aprendizaje activo y dando paso a una educación más dinámica, significativa y alineada con las necesidades del mundo actual, donde grandes problemas como el daño al medio ambiente, el hambre mundial o enfermedades nuevas deben ser objeto de estudio, temáticas que se deberían abordar en cada nivel educativo con el fin de preparar a las y los estudiantes para afrontar los desafíos del futuro.

**Para conocer más sobre este enfoque, descarga los materiales escaneando el código QR.**





**AHORRO EL AGUA**  
**CUIDO EL AMBIENTE**



## **REUTILIZA EL AGUA**

¡Cada gota cuenta!  
Reutiliza el agua siempre que sea posible, por ejemplo, utilizando el agua de enjuague para regar las plantas o para el sanitario.



**IEEPO**  
INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA



# Grooming, evita ser víctima

El Grooming es el acoso sexual de una persona adulta a un niño, niña o adolescente a través de medios digitales por medio de Internet. Las personas que realizan grooming se llaman groomers o acosadores.

## ¿QUIÉNES PUEDEN SUFRIRLO?

Cualquier usuario de Internet puede sufrir acoso sexual, pero a más conocimiento sobre este tema y sobre cómo actuar mayor es la seguridad. Es importante concienciar a los menores sobre el riesgo que entraña compartir en Internet o enviar por móvil imágenes íntimas o comprometidas, ya que puede tener consecuencias no deseadas y dañinas y pueden llegar a difundirse entre los amigos, familiares, profesores, etc. y circular por Internet por mucho tiempo.

**FABIOLA LINARES ROBLES**

LICENCIADA EN ADMINISTRACIÓN, COLABORADORA EN EL DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN DE TIC EDUCATIVAS DE LA DIRECCIÓN DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS DEL IEEPO

## TIPOS DE ACOSADORES:

**Acosador directo:** Participa en chats, foros y redes sociales para identificar a menores y establecer contacto. Cuando lo ha hecho, les realiza propuestas de “sexo virtual”, les pide imágenes o presiona para que conecten la cámara web.

**Acosador oportunista:** Elige a sus víctimas por las fotos con contenido sexual que encuentra a través de Internet y las convierte en su objeto de acoso. Realiza un fuerte chantaje sobre el menor, con la amenaza de difundir las imágenes o vídeos en la red o incluso con sus amigos y familiares.

**Acosador específico:** Su objetivo es obtener imágenes sexuales del menor y establecer contacto sexual con él. Se trata de un pedófilo que dedica tiempo a una primera fase de acercamiento, para ganarse progresivamente la confianza del menor.

Este proceso es ejecutado por el acosador y consta de distintas etapas bien diferenciadas, las cuales podrán ser:

1. La persona acosadora crea un perfil falso en redes sociales, aplicaciones, videojuegos multijugador u otra red social.

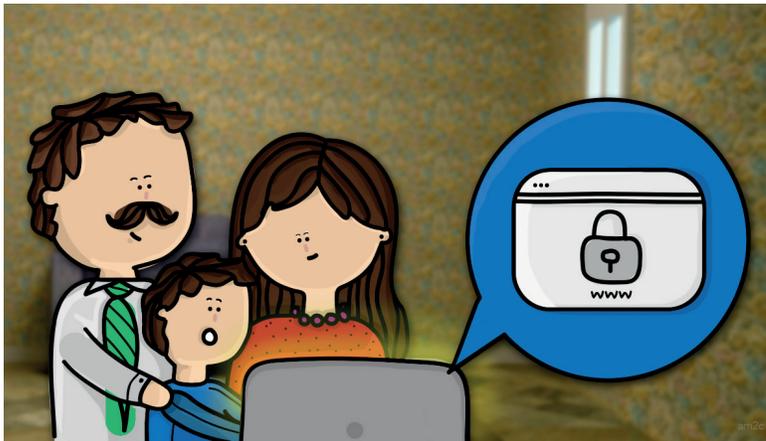
2. Se hace pasar por una persona menor de edad para generar confianza y tener una relación de amistad con niños, niñas o adolescentes. El tiempo varía según los casos (la persona acosadora puede lograr su objetivo en una conversación o esperar meses o incluso años), el tiempo transcurrido hace que el niño, niña o adolescente se olvide que del otro lado hay una persona desconocida y pase a considerarla una persona amiga.





3. Luego, la persona acosadora le pide a los niños, niñas o adolescentes fotos o videos con contenido sexual.

4. Cuando lo consigue, chantajea y amenaza al niño, niña o adolescente con hacer público ese material si no envía nuevas fotos o videos o si no acepta un encuentro personal. La posición de poder en la que se encuentra la persona acosadora se re- fuerza por su adultez y por la vergüenza que siente el niño, niña o adolescente al enterarse de que se expuso ante alguien más grande que puede hacer público el material privado.



5. Si la persona acosadora logró una relación de confianza, puede que los niños, niñas o adolescentes accedan a un encuentro personal.

6. En otras ocasiones, la persona acosadora obtiene fotos o videos sexuales de la víctima sin necesidad de contacto previo, mediante el robo de contraseñas, hackeo de dispositivos o de cuentas. Posteriormente, inicia el período de chantaje.



## PARA EVITAR SER VÍCTIMA GROOMING:

**Consejos para prevenir el Grooming:** Rechaza los mensajes de tipo sexual o pornográfico (Exige respeto).

**No debes publicar fotos tuyas** o de tus amigos/as en sitios públicos.

**Utiliza perfiles privados** en las redes sociales.

**Cuando subas una foto** en tu red social asegúrate de que no tiene un componente sexual (Piensa si estás dispuesto/a que esa foto pueda llegar a verla todo el mundo y para siempre).

**No aceptes** en tu red social a personas que no hayas visto físicamente y a las que conozcas bien, si tienes 200, 300 o 500 amigos estás aceptando a personas que realmente no son amigos ni familiares tuyos.

**Respetar tus propios derechos** y los de tus amigos/as. Tienes derecho a la privacidad de tus datos personales y de tu imagen: no los publiques ni hagas públicos los de otros.

**Conocer las páginas que los menores visitan con frecuencia:** Es necesario que conozcan las políticas de privacidad, reglas y características de cada sitio.

**Mantén tu equipo seguro:** utiliza programas para proteger tu ordenador contra el software malintencionado.

**Si se ha producido una situación de acoso guarda todas las pruebas que puedas:** conversaciones, mensajes, capturas de pantalla.

**Si se ha producido una situación de acoso NO cedas ante el chantaje:** Ponlo en conocimiento de tus padres, pide ayuda al Centro de Seguridad en Internet para los menores.



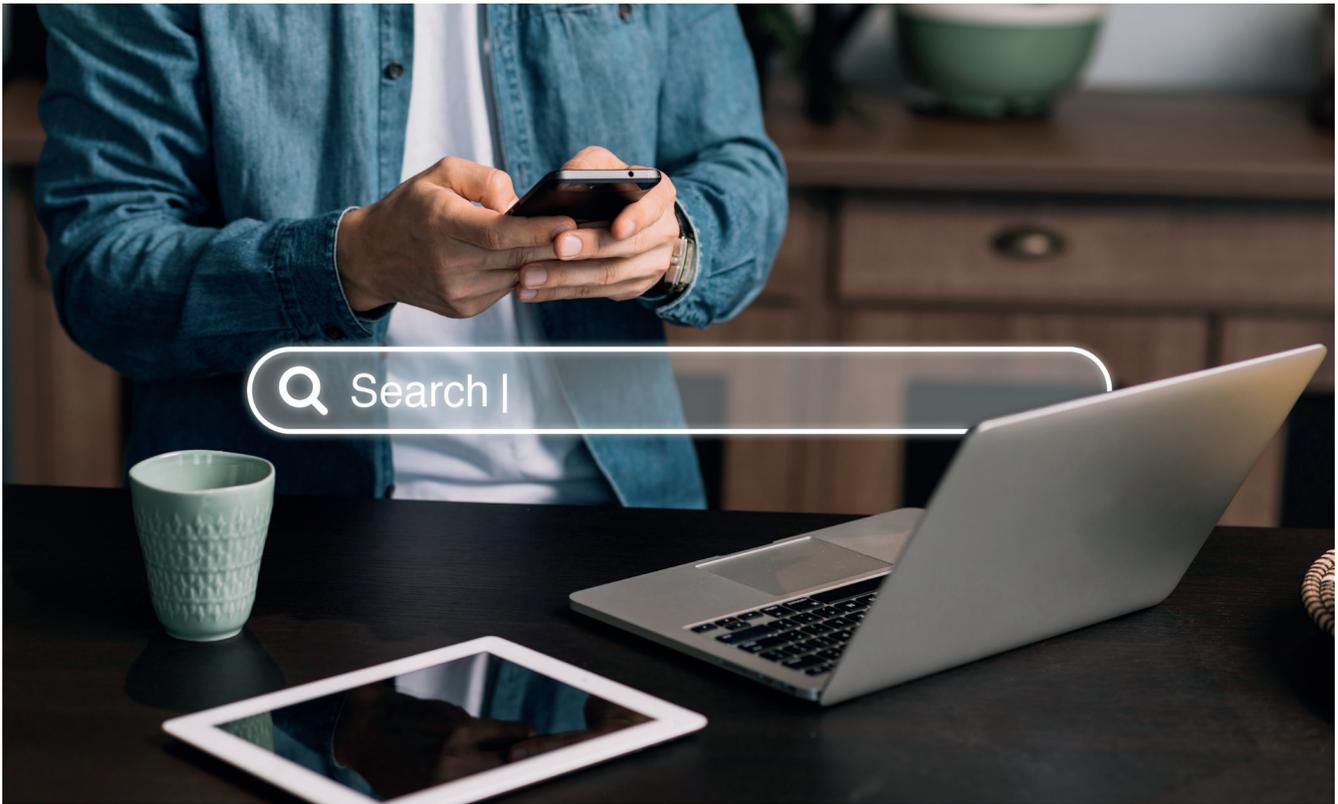


## PROMUEVE ACTIVIDADES ECO-AMIGABLES

Organiza actividades escolares centradas en el cuidado del agua, como concursos de carteles o proyectos de conservación.



**IEEPO**  
INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA

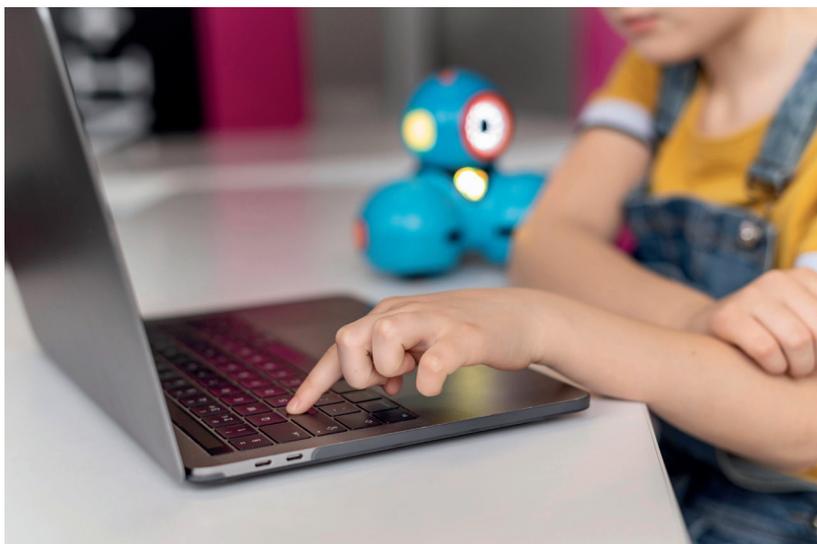


# Educación en línea y plagio

## ¿CÓMO COMBATIR EL PLAGIO EN LA EDUCACIÓN?

**E**

l plagio en línea es un problema en la educación en línea que se produce cuando se utiliza información de internet sin citarla o enlazarla. Las y los estudiantes de educación básica pueden no entender la importancia de la integridad académica y el plagio en el entorno en línea. Por ello, es importante que las madres y padres de familia, así como las y los educadores y cuidadores estén al tanto de estos riesgos y tomen medidas para proteger a la niñez y adolescencia en el entorno digital.



La educación en línea y el plagio son temas importantes que requieren atención y comprensión, algunos puntos clave sobre este tema son:

## CAUSA DEL PLAGIO EN LA EDUCACIÓN EN LÍNEA

**Falta de comprensión:** Las y los estudiantes pueden no entender qué es el plagio o cómo evitarlo.

**Presión por entregar tareas:** La presión por entregar tareas y proyectos puede llevar al alumnado a copiar y pegar contenido sin citarlo adecuadamente.

**Acceso fácil a información:** La educación en línea proporciona acceso fácil a una gran cantidad de información, lo que puede hacer que sea más tentador copiar y pegar contenido sin citarlo adecuadamente.



## CONSECUENCIA DEL PLAGIO EN LA EDUCACIÓN EN LÍNEA

**Pérdida de credibilidad:** El plagio puede dañar la credibilidad de un estudiante y afectar su reputación académica.

**Sanciones académicas:** Las instituciones educativas pueden imponer sanciones académicas como la suspensión o la expulsión por plagio.

**Problemas legales:** En algunos casos, el plagio puede tener consecuencias legales, especialmente si se copia y se utiliza contenido protegido por los derechos de autor, sin permiso.

## ESTRATEGIAS PARA EVITAR EL PLAGIO EN LA EDUCACIÓN EN LÍNEA

**Citación adecuada:** Asegurarse de citar todas las fuentes utilizadas en la tarea o trabajo de manera adecuada.

**Uso de herramientas de detección de plagio:** Utilización de herramientas de detección de plagio para verificar si el trabajo contiene plagio.

**Comprensión de qué es el plagio:** Asegurarse de que la alumno y alumna entienda qué es el plagio y cómo evitarlo.

**Desarrollo de habilidades de investigación:** Desarrollar habilidades de investigación para encontrar y utilizar fuentes originales y creíbles.

## RECURSOS PARA APRENDER MÁS SOBRE EL PLAGIO Y LA EDUCACIÓN EN LÍNEA

**Guías de estilo:** Utilizar guías de estilo, como la MLA o la APA, para aprender cómo citar fuentes de manera adecuada.

**Herramientas de detección de plagio:** Utilizar herramientas de detección de plagio como Turnitin o Quetext, para verificar si el trabajo contiene información no citada o ha sido plagiada.

**Recursos en Línea:** Utilizar recursos en línea como tutoriales y videos para aprender más sobre el plagio y la educación en línea.



## REALIZA PERIÓDICOS MURALES

Comparte con tus compañeros información sobre la importancia del ahorro de energía y cómo puede contribuir cada uno en su cuidado.



**IEEPO**  
INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA



## El **muicle sirve** para darle color a la lana?

NOMBRE CIENTÍFICO: JUSTICIA SPICIGERA SCHLECHT.  
NOMBRE EN NÁHUATL: MUITLE.

El muicle o muite, planta conocida también como “**Saca Tinta**”, es originaria de México y se encuentra a orillas de caminos asociada a la vegetación perturbada. Tiene las hojas más largas que anchas, con venas muy marcadas.



Es una de las plantas más utilizadas para tinción de la lana, principalmente por que no la maltrata y además puede brindarnos diferentes tipos de coloración como: azul o verde, ambos en mayor o menor intensidad.

Para la tinción se ocupan las hojas o las ramas y, dependiendo la coloración que se busque, se emplean diferentes técnicas:

Para una coloración verde: Se hierve la planta con la lana previamente mordentada\*.

**Para una coloración Azul:** Se colocan al mismo tiempo las hojas y la lana en agua y se deja fermentar durante 9 días, moviéndola diario para que se tiña uniformemente; no es necesario hervir la lana, pero si hay que lavarla muy bien.

\*Proceso que consiste en preparar la lana para que fijen mejor los tintes; esto se hace metiendo la lana en agua templada con otras sustancias químicas.



**IEEPO**  
INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA

# El poder transformador de la lectura en la infancia

**ALFREDO CANSECO ARIAS**  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO POR LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO (UNAM), COLABORADOR EN EL DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN DE TIC EDUCATIVAS DE LA DIRECCIÓN DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS DEL IEEPO.

**D**

Desde los primeros años de vida la lectura contribuye al desarrollo de la imaginación, la creatividad y la capacidad de comunicarse eficazmente. Al leer un libro, las niñas y los niños se sumergen en historias que les exigen visualizar personajes, escenarios y eventos, lo que

fortalece sus procesos de pensamiento y análisis; asimismo, la lectura en voz alta mejora la relación afectiva entre madres, padres e hijos e hijas, generando un ambiente propicio para la curiosidad y el aprendizaje colaborativo.

Son diversos los beneficios que las niñas y los niños pueden adquirir a través de la lectura, sobre todo en su lenguaje y vocabulario. La lectura constante hace que aprendan nuevas palabras, facilitando la expansión de su vocabulario y reforzando la comprensión lectora. Esto, a su vez, mejora la capacidad para expresarse de manera clara, tanto de forma oral como escrita.





Otra aportación de la lectura en la infancia es la formación de un pensamiento crítico y racional que le permite entender su contexto histórico, social, político y económico de manera digerible y entretenida. Leer historias y textos informativos estimula a la niñez hacerse preguntas sobre la trama, las y los personajes y, los conceptos que se presentan en el texto, fomentando su capacidad de análisis y resolución de problemas.

Además, el ejercicio de la lectura guía a niñas y niños a la empatía y comprensión de su entorno. Con la lectura de diferentes historias, se ponen en el lugar de las y los personajes, expresan sus emociones y enfrentan diversos dilemas. Esto promueve la empatía y el entendimiento de distintas realidades culturales, sociales y personales.

Uno de los aportes más significativos de la lectura es que promueve la concentración y la disciplina. En un mundo lleno de distracciones, la lectura ayuda a cultivar la paciencia y la capacidad de concentración. Al seguir el hilo de una trama, las niñas y niños aprenden a mantener su atención enfocada en una actividad por periodos más largos, ayudando a reducir el tiempo en pantalla durante el día, mismo que pudieran pasar leyendo.





## PANORAMA DE LA LECTURA EN MÉXICO

En México se están implementando planes a corto, mediano y largo plazo que tienen como objetivo beneficiar y promover la lectura desde las pequeñas infancias a través de instituciones como el Fondo de Cultura Económica (FCE), que ofrece títulos para todas las edades a precios muy bajos o incluso regalados. Asimismo, existen proyectos de las instituciones de educación pública como es el caso del Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca (IEEPO), que propone un reto lector con acceso a una biblioteca digital con libros clasificados por rango de edad, y que está abierto a todo el público para su consulta.

Sin embargo, el reto de fomentar la lectura todavía tiene un largo camino por andar, pues de acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), a través de su Módulo de Lectura (MOLEC), la proporción de lectoras y lectores adultos ha mostrado fluctuaciones y, en años recientes, no ha incrementado de manera significativa. Si bien estos datos se refieren principalmente a personas mayores de 18 años, nos ofrecen un contexto general sobre el hábito de la lectura en el país. Aun cuando estos datos no se centran exclusivamente en la población infantil, son un indicador de la cultura lectora que rodea a las niñas y niños en sus hogares y escuelas.

Para incentivar a las más pequeñas y pequeños, es fundamental que tengan modelos de lectura en su entorno como: padres, madres, hermanas y hermanos mayores y maestras y maestros que fomenten el gusto por los libros desde edad temprana.

Por otra parte, la Secretaría de Educación Pública (SEP) ha implementado diversos programas, entre los que se encuentra “**Jóvenes Lectores**” orientado a desarrollar las competencias para aprender los procesos de razonamiento, incrementar la cultura, el vocabulario, capacidad de expresión oral y escrita, y a elevar la capacidad de reflexión y análisis, para

así tener un desempeño escolar exitoso, a partir de un adecuado aprendizaje en todas las disciplinas.

## **¿CÓMO FOMENTAR LA LECTURA EN LA ERA DIGITAL?**

El reto no consiste únicamente en alejarse de las tecnologías, sino adaptarlas y utilizarlas como herramientas para promover la lectura. Las tabletas y dispositivos electrónicos pueden ser aliados si se aprovechan adecuadamente. Existen aplicaciones de lectura interactivas que incluyen publicaciones digitales (libros, revistas, folletos, etc.) y audiolibros con elementos multimedia para mantener el interés de las niñas y los niños. Además, existen en Internet bibliotecas o sitios de descarga gratuita de libros para su uso público, que facilita el acceso a gran diversidad de textos.

Es importante que, además de la escuela, en casa se cree un ambiente lector, destinando un espacio cómodo con libros al alcance de las y los niños llamará su atención. La labor será seleccionar títulos adecuados a su edad e intereses, además de aprovechar momentos familiares para leer juntos. Así como se asigna un momento para comer, para dormir o para hacer la tarea, establecer rutinas de lectura. Esto ayuda a asociar la lectura con una actividad relajante y placentera.

Una de las herramientas más efectivas para acercar a la niñez a este ejercicio, es involucrarse en la elección de algún libro. Permitir que escojan sus lecturas (siempre con supervisión y sugerencias adecuadas) aumenta su motivación para leer.

Asimismo, la retroalimentación después de leer es fundamental. Se puede reforzar la lectura con preguntas y comentarios sobre el tema, después de leer, se puede conversar sobre la trama, las y los personajes y los sentimientos que la historia genera; de esta manera, se fomenta el pensamiento crítico y la comprensión profunda de lo aprendido.



## CONCLUSIÓN

La lectura en la infancia es esencial para el desarrollo del razonamiento, el pensamiento crítico y la capacidad de análisis. En la era digital, no se trata de descartar el uso de la tecnología, sino de convertirla en aliada para reforzar el hábito lector y cultivar en la niñez un amor por los libros que perdure en el tiempo. Fomentar la lectura es una tarea conjunta de familias, escuelas y gobiernos y, su promoción efectiva sienta las bases para formar ciudadanas y ciudadanos con la capacidad de reflexionar y comprender su entorno de manera crítica y empática.

La invitación queda abierta: en casa, en la escuela y en la comunidad, hagamos de la lectura una puerta hacia la imaginación, el conocimiento y la formación integral de las próximas generaciones.

### Fuentes consultadas:

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). Módulo de Lectura (MOLEC)

Secretaría de Educación Pública (SEP). [www.joveneslectores.gob](http://www.joveneslectores.gob).

Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca. <https://lectura.ieepo.gob.mx/acercade>



**IEEPO**

INSTITUTO ESTATAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA