



saber  
digital

Banco de recursos



# LENQUAJE



UNIVERSIDAD  
**EAFIT**

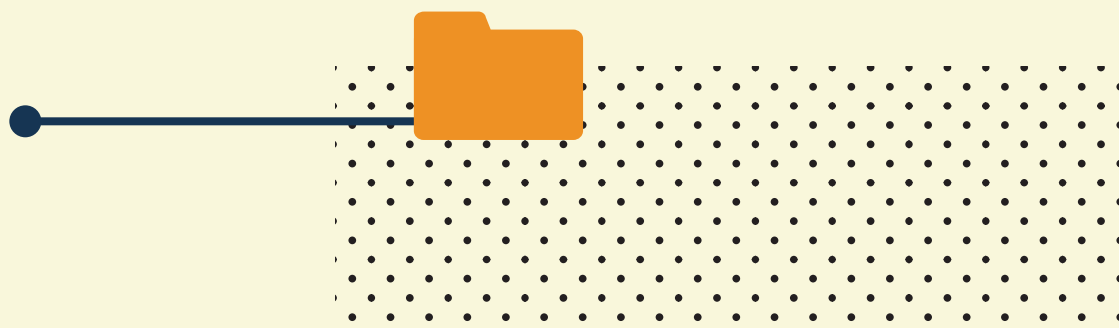
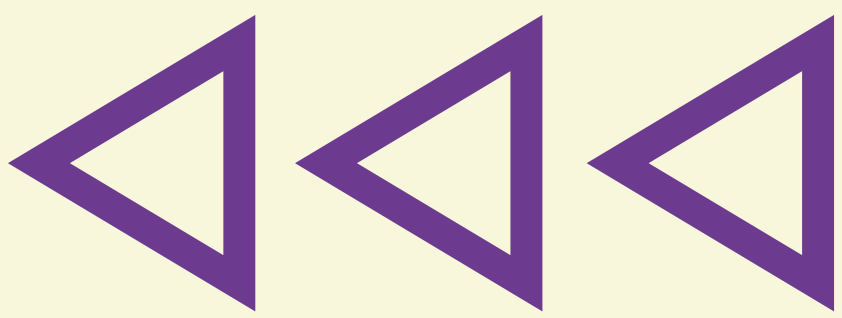
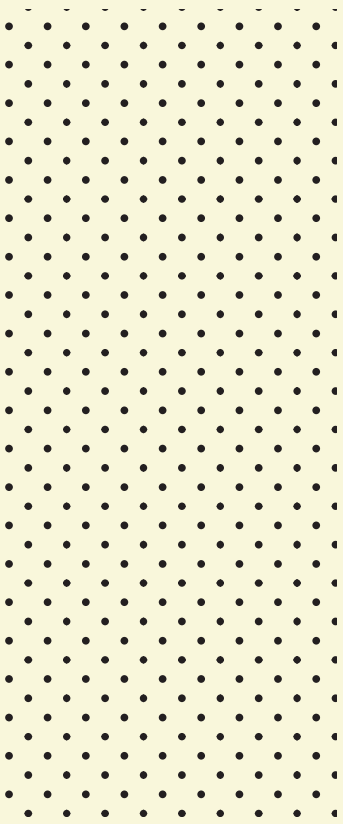
Vigilada Mineducación



ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.

SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN





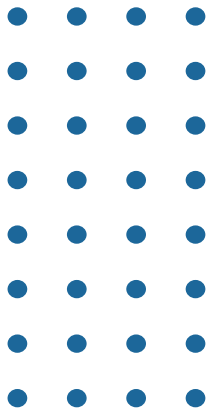


# Presentación

Aprende en Casa con Saber Digital es una estrategia liderada por la Dirección de Ciencias, Tecnologías y Medios Educativos de la Secretaría de Educación del Distrito, que con el apoyo estratégico de la Universidad EAFIT, acompaña a 183 instituciones educativas de Bogotá. A través de distintas acciones, busca posibilitar métodos pedagógicos flexibles y autónomos; fortalecer capacidades y habilidades en los actores de la comunidad educativa; propiciar en directivos, docentes, orientadores, estudiantes, padres de familia y/o cuidadores procesos de apropiación y uso de las TIC; asimismo, contribuir a la continuidad del aprendizaje en el marco de la emergencia sanitaria declarada por el Gobierno Nacional.

De acuerdo con los propósitos de Aprende en Casa con Saber Digital, este banco de recursos presenta una oferta de herramientas tecnológicas para estudiantes y docentes de las Instituciones Educativas Distritales (IED). El objetivo de este material es facilitar la identificación y selección de aplicaciones, programas y plataformas online que, de acuerdo con las necesidades e intereses de cada persona, aporten al fortalecimiento de competencias y capacidades importantes para los procesos de aprendizaje durante la emergencia sanitaria Covid-19 y a lo largo de la vida.

Las herramientas que se presentan fueron organizadas por áreas temáticas y seleccionadas para contribuir al fortalecimiento de competencias digitales en docentes y competencias del siglo XXI en estudiantes. Asimismo, para motivar a la población objeto en el uso correcto y apropiado de herramientas tecnológicas en sus entornos de aprendizaje.





# Tabla de Contenido

05 [Competencias digitales](#)

07 [Competencias de estudiantes del siglo XXI](#)

09 [Guía para acceder al banco de recursos](#)

12 [Catálogo de herramientas](#)

13 [Aprendamos todos a leer](#)

14 [Testeando](#)

15 [¿Cómo dice que dijo?](#)

16 [Pixton](#)

17 [Spreaker](#)

18 [World Literary Atlas](#)

19 [El libro total](#)

20 [StorybardThat](#)

21 [Moka Mera](#)

22 [Palabra perfecta](#)

23 [Tikatok](#)

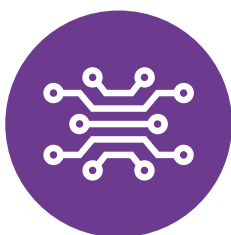
24 [El legado de Gabo](#)

# Competencias digitales

De acuerdo con los parámetros del Ministerio de Educación Nacional, las competencias digitales que el docente debe desarrollar son:



## Competencia tecnológica



Capacidad de seleccionar y utilizar las tecnologías apropiadas para cada área de conocimiento, de manera que se generen procesos de apropiación y pensamiento tecnológico con base en el análisis de la información.

### Acciones implícitas

Identificar, localizar, almacenar, recuperar, organizar la información.

## Competencia pedagógica



Capacidad de utilizar las TIC para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, y el desarrollo de la habilidad 'aprender a aprender'.

### Acciones implícitas

Identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones para elegir la herramienta digital apropiada de acuerdo con la finalidad y el contexto indicado, resolver problemas conceptuales o técnicos a través de medios digitales, usar creativamente la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

## Competencia comunicativa



Capacidad de interactuar mediante tecnologías digitales para compartir información y contenidos en medios tecnológicos, generando procesos colaborativos, de socialización y de construcción de red.

### **Acciones implícitas**

Comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes, para generar conciencia intercultural.

## Competencia de gestión



Capacidad de organizar y administrar la información, tanto para la gestión curricular como para renovar la gestión institucional en relación con la comunidad y con las acciones administrativas propias de una entidad educativa.

### **Acciones implícitas**

Planeación, acción, decisión, liderazgo, transformaciones e innovación.

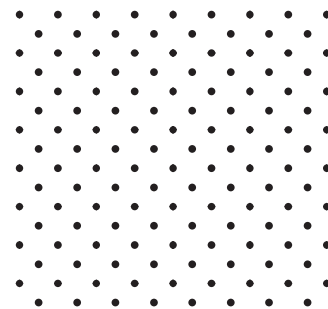
## Competencia investigativa



Capacidad de indagar y desarrollar prácticas innovadoras con el uso de tecnologías digitales y analizar la influencia que puede tener en el aprendizaje de los estudiantes. Esta competencia tiene un fuerte componente de creación.

### **Acciones implícitas**

Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos, podcast y otros), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.



# Competencias del siglo XXI y para la vida

Las Competencias del Siglo XXI y para la vida son las capacidades cognitivas, sociales y las habilidades que posee un individuo para relacionarse, aprender, crear, comunicar, colaborar, argumentar de forma adecuada situaciones cotidianas (Fundación Omar Dengo, 2014).

## Comunicación



Capacidad que abarca el conocimiento de la lengua y la habilidad para utilizarla en una amplia variedad de situaciones y mediante diversos medios. Integra destrezas como la expresión adecuada de ideas, pensamientos, sentimientos y la facilidad para transmitir mensajes claros al otro.

## Trabajo colaborativo



Capacidad de trabajar de forma efectiva con otras personas para alcanzar un objetivo común, articulando los esfuerzos propios con los de los demás. Implica tomar decisiones colectivas basadas en el consenso, negociar cuando se presentan desacuerdos, hacer críticas constructivas, apoyar y valorar los esfuerzos de los compañeros y plantear el desacuerdo de forma asertiva y respetuosa.

### Creatividad



Capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

### Pensamiento crítico



Capacidad de pensar, razonar, proponer y evaluar las acciones. No significa que no se acepte la opinión de la sociedad, sino que se conozca el contexto y con argumentos se definan acciones en pro de aportar al mejoramiento o fortalecimiento del entorno en donde se aprende.

### Autonomía



Capacidad de emprender iniciativas por voluntad propia, establecer normas y regirse por ellas a la hora de tomar decisiones.

### Capacidades socioemocionales



Capacidad que contribuye al desarrollo de procesos cognitivos, mentales, afectivos, de relacionamiento con otros. Permite a las personas conocerse mejor a sí mismas, manejar sus emociones, trazarse metas y avanzar hacia ellas, construir mejores relaciones con los demás y tomar decisiones responsables en su vida.

### Orientación vocacional

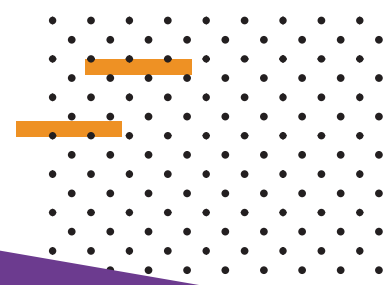


Capacidad o habilidad que tiene una persona para realizar con éxito una tarea. Mientras sean mejores las habilidades y estas correspondan con los intereses, se tendrán más probabilidades de éxito personal, académico y profesional.

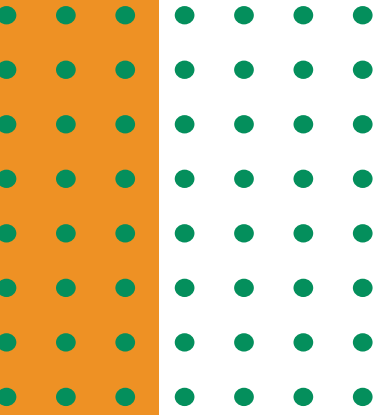
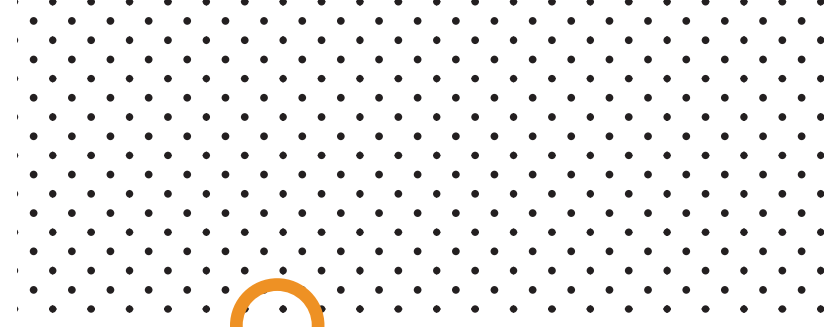
### Pensamiento científico



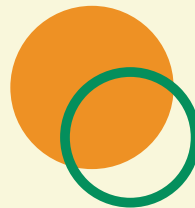
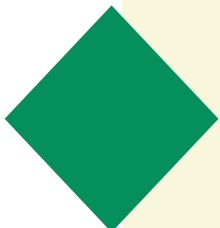
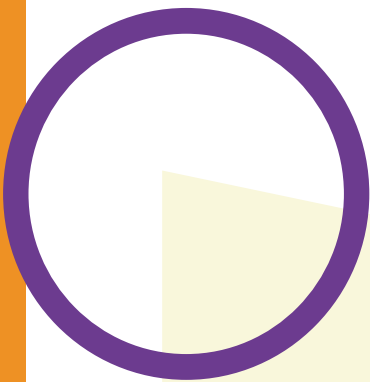
Capacidad que posee el ser humano para entender todo aquello que lo rodea haciendo uso de la abstracción y la imaginación, para fortalecer conocimientos usando la investigación para explicar la naturaleza y actuar en contextos de la vida real.













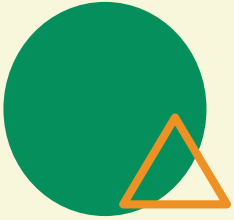
# Guías para navegar las herramientas del banco de recursos



## En cada tabla encontrarás:

Nombre de herramienta	 <p><b>Herramienta:</b> <b>Excel</b></p>	 <p><b>Área</b> de conocimiento</p>	Área de conocimiento
URL	<p><a href="https://www.office.com/excel">https://www.office.com/excel</a></p>	<p><b>Público</b></p>	Públicos
Descripción general	<p>PúblicoLaceste reperov idesedi dolupta dolupta coremquam untiat. Os eost del modit escil eaque volore periam, te porepel iscimped quae et aut quis deliquatio bero eum quam nonsequi rehent ut faces eaquidebit volestrum re nobit, odi natiberunt etur, quis everspelis none volut pore perae idebiti ationseque volor sunt, quam iusanihit dolutem aut volestotatur aduam ius-anuam iusan</p>		Acceso
Beneficios para procesos educativos y/o de gestión institucional	<p><b>Beneficios</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Os eost del modit escil eaque volore periam, te porepel iscimped quae et aut quis deliquatio bero eum quam nonsequi rehent ut</li> <li>Faces eaquidebit volestrum re nobit, odi natiberunt etur, quis everspelis none</li> <li>Ovolut pore perae idebiti ationseque volor sunt, quam iusanihit dolutem aut volestotatur ad</li> </ul>	<p><b>Gratuito</b> SI</p> <p><b>De pago</b> PLAN PREMIUM</p> <p><b>Libre</b> SI</p> <p><b>Competencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>pedagógica</li> <li>de gestión</li> <li>investigativa</li> </ul>	Competencia Digital / de siglo XXI
		<p><b>Compatible</b></p>  <p><b>Sistema operativo</b> Windows</p> <p><b>Conectividad</b> SI NO</p>	Sistema operativo
			Requiere conexión a Internet





# Glosario



**Gratis:** recursos a los que se accede sin generar un pago. En algunos casos las aplicaciones tienen funciones y servicios limitados que se pueden ampliar adquiriendo planes con costo.

**De pago:** herramientas a las que se accede por medio de un pago diario, mensual o anual. Algunas de estas aplicaciones ofrecen versiones gratuitas con funciones y servicios limitados.

**Libre:** herramientas que permiten a los usuarios ejecutar, estudiar, adaptar, redistribuir y mejorar el software. La libertad de las aplicaciones no tiene que ver con la gratuidad sino con la intención de que el usuario sea parte del proceso de creación y distribución libre del conocimiento en la red.

**Beneficios:** beneficios que ofrece la herramienta para los procesos educativos y/o de gestión institucional.

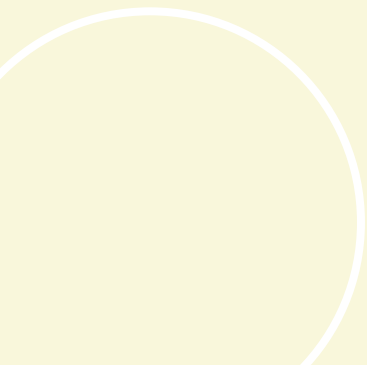
**Competencia digital:** competencias digitales que los docentes deben desarrollar de acuerdo con los parámetros del Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

**Competencia del siglo XXI:** capacidades cognitivas, sociales y las habilidades que posee un individuo para relacionarse, aprender, crear, comunicar, colaborar y argumentar de forma adecuada en situaciones cotidianas.

**Compatible:** dispositivos tecnológicos en los que es posible acceder al recurso.

**Sistema operativo:** compatibilidad con sistemas operativos tipo GNU/Linux, Windows, Android, entre otros, dependiendo los dispositivos tecnológicos en los que se puede utilizar la herramienta.

**Conectividad:** requerimiento de conexión a Internet para utilizar la herramienta.



# Caja de Herramientas



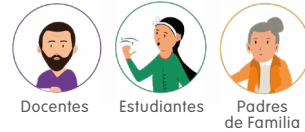
Herramienta:

# Aprendamos todos a leer

<https://contenidos.colombiaaprende.edu.co/aprendamos-todos-leer>

## Lenguaje

**Público**



“Aprendamos Todos a Leer” (ATAL) es una propuesta educativa para enseñar la lectura y la escritura a partir del desarrollo de la conciencia fonológica del español.

### Aplicaciones en la enseñanza

- Fomenta en el niño y la niña las conexiones entre lo impreso y lo hablado, el sonido de algunas letras del alfabeto, los patrones rítmicos del lenguaje, entre otros aspectos.
- Este material cuenta con guías para los docentes que favorecen el modelamiento, la práctica, aplicación y estrategias de enseñanza que pueden ser usadas por cada docente para enriquecer su práctica pedagógica.

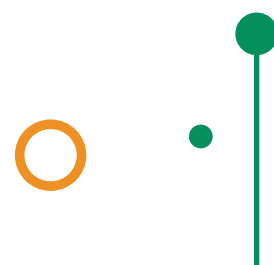
<b>Gratuito</b>	Si
<b>De pago</b>	No
<b>Libre</b>	No

### Competencia:

- » Pedagógica
- » Investigativa
- » Autonomía
- » Comunicativa

**Compatible**

<b>Sistema operativo</b>	Android/ iOS/Linux/ Windows
<b>Conectividad</b>	Si



Testeando 🌈

Herramienta:

**Testeando**<https://www.testeando.es/>**Público**

Docentes



Estudiantes



Padres de Familia

- Testeando es una herramienta lúdica educativa que incluye juegos para fomentar el aprendizaje por medio de trivias.
- Los contenidos publicados están dirigidos a estudiantes de primaria, secundaria y formación profesional.
- Es posible acceder a los juegos desde cualquier dispositivo digital, además cuenta con dos tipos de versiones: Testeando LITE (gratis) y Testeando PRO (suscripción).

## Aplicaciones en la enseñanza

- Ofrece diferentes alternativas para vincular el juego como herramienta de apoyo al aprendizaje.
- Clasifica las actividades por niveles educativos y áreas de conocimiento.
- Motiva la participación de los estudiantes en los procesos de aprendizaje por medio de actividades divertidas.

<b>Gratuito</b>	Si
<b>De pago</b>	Si
<b>Libre</b>	No

### Competencia:

- » Tecnológica
- » Pedagógica
- » Comunicativa

### Compatible

**Sistema operativo**Android/  
iOS/Linux/  
Windows **Conectividad**

Si



Herramienta:

# ¿Cómo dice que dijo?

<https://www.comodicequedijo.com/>

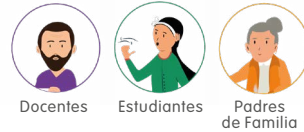
Ayuda a mejorar la ortografía de personas de todas las edades de manera entretenida y didáctica, proponiendo frases y eligiendo entre dos palabras homófonas aquella que tenga la ortografía correcta.

## Aplicaciones en la enseñanza

- Ideal para reforzar la clase de gramática.
- Permite competir con otros jugadores y descubrir quién tiene mejor ortografía.
- Pone a prueba los conocimientos a través de juegos que contienen más de 400 frases en inglés o español.

## Lenguaje

**Público**



<b>Gratuito</b>	Si
<b>De pago</b>	No
<b>Libre</b>	No

### Competencia:

- » Gestión
- » Tecnológica
- » Pedagógica
- » Comunicativa

**Compatible**

<b>Sistema operativo</b>	Android/ iOS/Linux/ Windows
<b>Conectividad</b>	No



## Herramienta: **Pixton**

<https://www.pixton.com/es/>

Aplicación online para crear cómics y animar a los alumnos a generar historietas de manera individual o en equipo, a través de la creatividad y el desarrollo de la capacidad lingüística y comprensión lectora.

## Aplicaciones en la enseñanza

- Permite utilizar las figuras de las que dispone la herramienta web, añadiendo diálogos a los personajes.
- Permite crear cómics desde cero, seleccionando escenas, personajes, añadiendo objetos y diálogos.
- Estimula la imaginación de los estudiantes durante la clase.

# Lenguaje

## Público



Gratuito	Si
De pago	No
Libre	No

## Competencia:

- » Gestión
- » Tecnológica
- » Comunicativa

**Compatible**

<b>Sistema operativo</b>	Android/ iOS/Linux/ Windows
<b>Conectividad</b>	Si



Spreaker★

Herramienta:

**Spreaker**

<https://www.spreaker.com/>

Spreaker es una herramienta online que también puede ser descargada para la creación de podcast o programas de radio y para escuchar otros programas ofrecidos por otros usuarios.

## Aplicaciones en la enseñanza

- Permite crear programas de radio o podcast donde los alumnos desarrollen su capacidad de expresión oral.
- Facilita la creación de audiolibros.

## Lenguaje

**Público**



Docentes Estudiantes

<b>Gratuito</b>	Si
<b>De pago</b>	Si
<b>Libre</b>	No

### Competencia:

- » Gestión
- » Tecnológica
- » Pedagógica
- » Autonomía
- » Orientación vocacional
- » Comunicativa

### Compatible



**Sistema operativo**

Android/  
iOS/Linux/  
Windows

**Conectividad**

Si

WORLD  
LITERARY  
ATLAS

Herramienta:

# World Literary Atlas

<https://www.worldliteraryatlas.com/es>

18

## Lenguaje

**Público**



Docentes

Estudiantes

- El World Literary Atlas pretende rescatar el patrimonio literario de todas las ciudades, pueblos y lugares del mundo creando el primer atlas literario universal e interactivo de la historia de la humanidad. Con ello crearemos una forma más rica y diversa de ver nuestras ciudades, pueblos, monumentos, ríos, etc.
- Si tu ciudad o lugar preferido aún no aparece en el World Literary Atlas y conoces algún autor que haya escrito sobre ellos, no dudes en publicar la primera cita. Por el contrario, si ya tiene una entrada propia, puedes colaborar con la página de tu ciudad aportando nuevas citas o ayudando a la contextualización de las ya existentes.

## Aplicaciones en la enseñanza

- Brinda la oportunidad de acceder a un atlas que vincula ciudades y pueblos a las obras literarias en las que aparecen y los escritores que las crearon.
- Sirve a su vez de diccionario para consultar referencias literarias.

**Gratuito**



Si

**De pago**



Si

**Libre**

No

## Competencia:

- » Gestión
- » Tecnológica
- » Pedagógica
- » Comunicativa

**Compatible**



**Sistema operativo**

Android/  
iOS/Linux/  
Windows



**Conectividad**

Si



Herramienta:

## El libro total

<https://www.ellibrototal.com/ltotal/>

La Fundación El Libro Total cuenta con una biblioteca digital de acceso gratuito con miles de títulos distribuidos en sus colecciones libros, música, arte, que la convierten en un amplio repositorio del patrimonio universal en las áreas principales de la Literatura Clásica y las Ciencias Humanas en general.

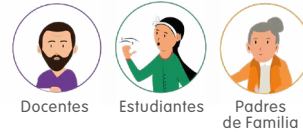
### Aplicaciones en la enseñanza

- Cuenta con una biblioteca en la cual se administra exponencialmente una colección de Libros Enriquecidos. Cada libro de la colección tiene una presentación que se conecta por una red de contenidos y estrategias que hacen del libro, un hipertexto ideal para la generación de nuevas experiencias de exploración y lectura.
- Conecta directamente con la música y el arte que el libro ha generado en el transcurso del tiempo.
- Encuentra en la primera página de cada libro el vocabulario utilizado y clasificado en Verbos, sustantivos, Adjetivos y Nombres.
- Dispone de una biblioteca de audiolibros para dinamizar las clases.
- Brinda la posibilidad de contextualizar al autor del título original, con otros escritores de su tiempo.

## Lenguaje

19

### Público



Gratuito



Si

De pago



No

Libre

No

### Competencia:

- » Gestión
- » Tecnológica
- » Comunicativa

### Compatible



Sistema operativo

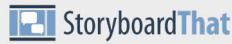
Android/  
iOS/Linux/  
Windows



Conectividad

Si

Herramienta:



# StoryboardThat

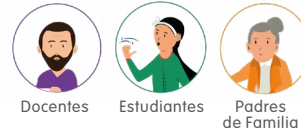
<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>

A través de obras de arte pictóricas, los estudiantes, docentes y familias pueden crear historias que les inspiren. Desarrolla la imaginación, la creatividad y el gusto por la cultura, entre otras habilidades. Una manera tan fácil de crear historietas puede resultar muy útil para estudiantes que quieran crear historietas de dibujos o para artistas que quieran empezar a plasmar sus ideas y diálogos en papel.

## Aplicaciones en la enseñanza

- Crea una historia a partir de diferentes tipos de plantillas en las que puedes incluir objetos, personajes y globos de texto que podrán redimensionarse y rotarse para componer tus propias escenas.
- Permite crear guiones gráficos mediante una extensa biblioteca de imágenes, diseños flexibles, intuitivos y simples.
- Permite personificar historias, cuentos, etc.

**Público**



**Gratuito**



Si

**De pago**



No

**Libre**

No

### Competencia:

- » Comunicativa
- » Pedagógica
- » Tecnológica
- » Pensamiento crítico
- » Trabajo colaborativo
- » Creatividad
- » Autonomía

### Compatible



**Sistema operativo**

Android/  
iOS/Linux/  
Windows



**Conectividad**

Si



Herramienta:  
**Moka Mera**

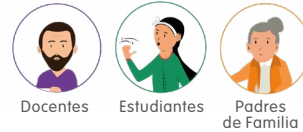
<https://www.mokamera.com/>

Moka Mera Lingua es una app offline para que los niños desde los 3 años aprendan idiomas de forma natural, divertida y creativa, es decir, jugando. La aplicación cuenta con diversas actividades y minijuegos inmersivos, con simpáticos personajes que mantendrán entretenidos a los niños mientras estos exploran y aprenden un nuevo idioma. El mundo de Moka Mera no contiene texto, por lo que no se necesitan habilidades de lectura para jugar.

## Aplicaciones en la enseñanza

- Promueve el aprendizaje de una lengua para niños desde los 3 años en adelante.
- Puede ser utilizada en la casa y en la escuela como método de introducción al aprendizaje de idiomas.

### Público



Gratuito



Si

De pago



No

Libre

No

### Competencia:

- » Comunicativa
- » Pedagógica
- » Tecnológica
- » Pensamiento crítico
- » Trabajo colaborativo
- » Creatividad

### Compatible



Sistema operativo

Android/  
iOS

Conectividad

Si



Herramienta:

## Palabra Perfecta

<https://play.google.com/store/>

**Público**



Docentes



Estudiantes



Padres de Familia

Es una aplicación para practicar y aprender español dirigido a aquellos que ya dominen la lengua y quieran comprobar su conocimiento en ortografía y gramática. El juego consiste en completar la frase propuesta eligiendo una de las palabras que se presentan entre diferentes opciones.

### Aplicaciones en la enseñanza

- Diviértete encontrando la palabra correcta y demuestra que eres el que más sabe.
- Pensado para aquellos amantes de la lengua que disfruten comprobando su nivel de conocimientos, y también para profesores y alumnos que quieran enseñar o aprender español de una forma divertida y amena. Apto para todas las edades y un ejercicio práctico para estudiantes de Educación Primaria y Secundaria.

**Gratuito**



Si

**De pago**



No

**Libre**

No

### Competencia:

- » Pedagógica
- » Tecnológica
- » Autonomía
- » Comunicación

### Compatible



**Sistema operativo**

**Android**



**Conectividad**

**No**

# Lenguaje

Herramienta:

TikaTok

**Tikatok**

<https://tikatok.com/>

**Público**



Docentes

Estudiantes

Es una herramienta online para crear cuentos infantiles. La interfaz está en inglés y requiere un registro gratuito, pero una vez que entras como usuario registrado, tanto los profes como los estudiantes pueden crear cuentos digitales, ya sea partiendo de cero con textos o imágenes propias o partiendo de la ayuda que ofrece la herramienta.

## Aplicaciones en la enseñanza

- Permite la creación de libros digitales.
- Permite imprimir los libros creados.
- Desarrolla competencias de redacción, expresión y comunicación.

**Gratuito**



Si

**De pago**



No

**Libre**

No

### Competencia:

- » Tecnológica
- » Pedagógica
- » Comunicativa
- » Autonomía
- » Creatividad

### Compatible



**Sistema operativo**

Android/  
iOS/Linux/  
Windows



**Conectividad**

Si



Herramienta:

## El legado de Gabo

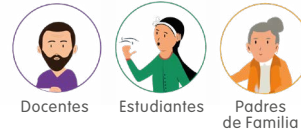
<https://centrogabo.org/especiales/gabriel-garcia-marquez/>

El legado de Gabo es un especial multimedia creado por el Centro Gabo, de la Fundación Gabo y el MinTIC para dar a conocer la vida y obra de Gabriel García Márquez, y generar procesos de apropiación social de su memoria y legado, de una forma animada, lúdica e interactiva.

### Aplicaciones en la enseñanza

- Permite acceder a los aspectos más significativos de la vida del nobel de literatura colombiano, mediante el uso de nuevas tecnologías.
- Se permite utilizar como una herramienta pedagógica para consultar, explorar y profundizar sobre la vida, obra y legado de Gabriel García Márquez, así como para estimular la reactividad y las vocaciones tempranas, principalmente alrededor del poder de investigar, contar y compartir historias. .

**Público**



**Gratis**



Si

**De pago**



No

**Libre**

No

### Competencia:

- » Tecnológica
- » Pedagógica
- » Comunicativa
- » Investigativa
- » Trabajo colaborativo

### Compatible



**Sistema operativo**

Android/  
iOS/Linux/  
Windows



**Conectividad**

Si





saber  
digital

INGRESA A:

◀ [www.redacademica.edu.co/estrategias/saber-digital](http://www.redacademica.edu.co/estrategias/saber-digital)