

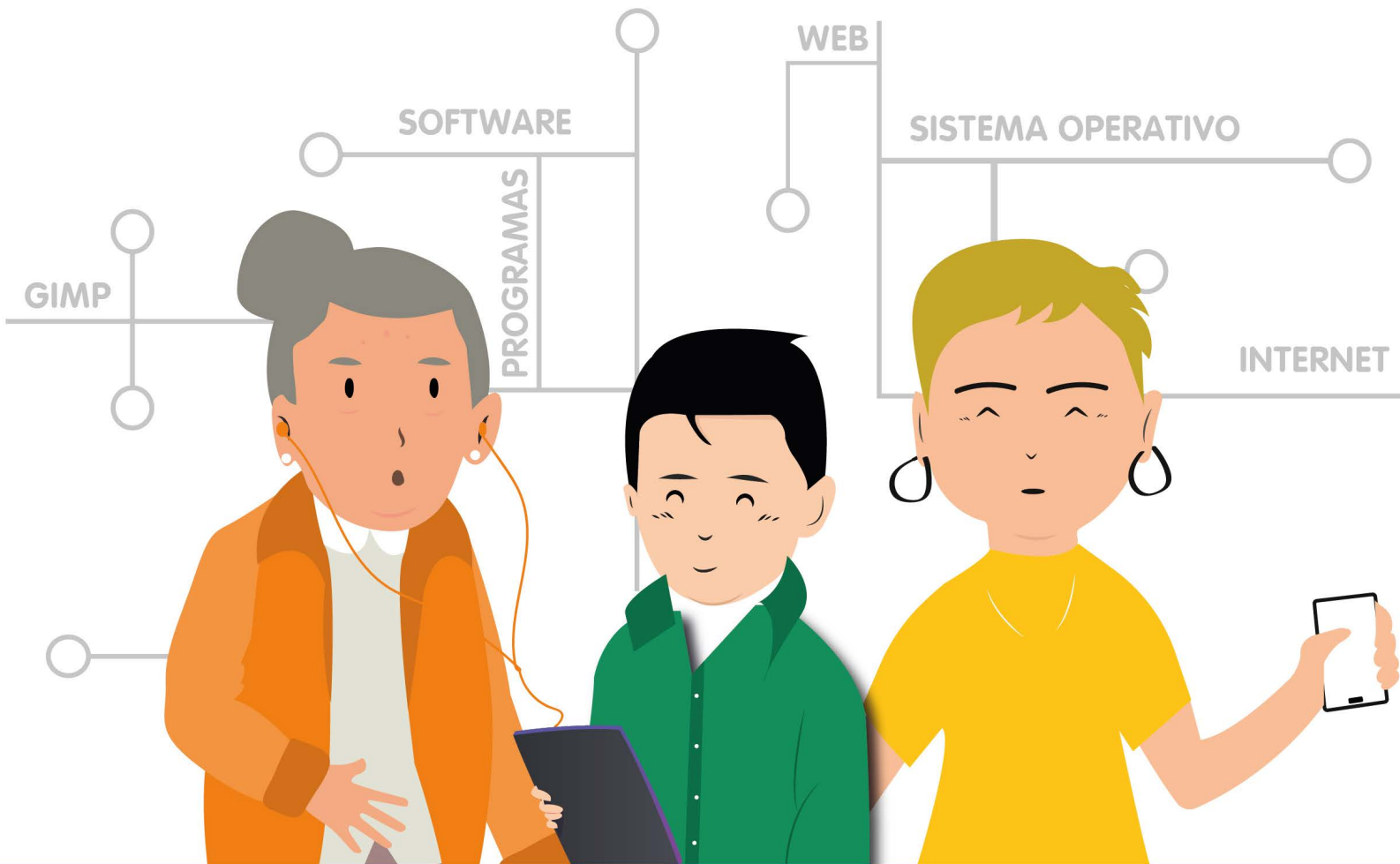


saber  
digital

Banco de recursos



# TECNOLOGÍA



UNIVERSIDAD  
**EAFIT**

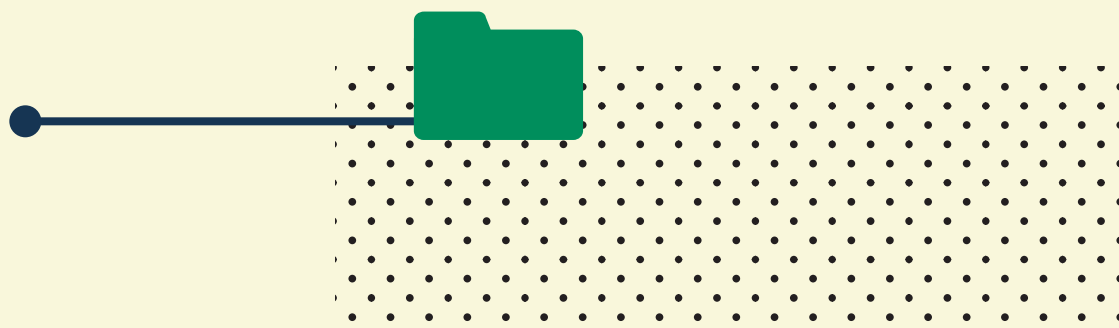
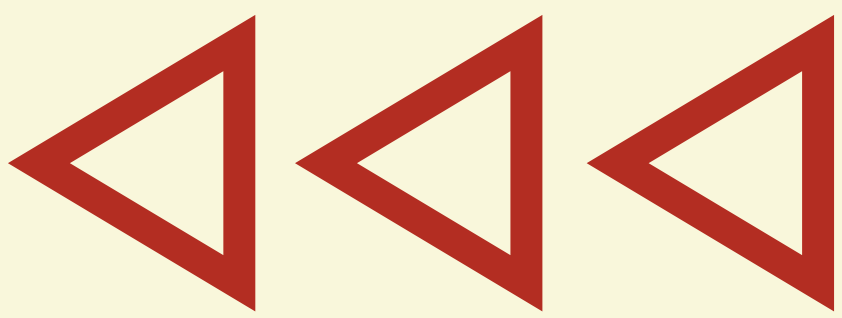
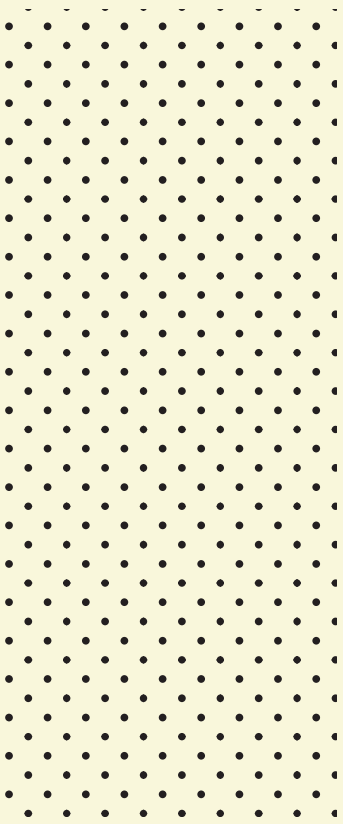
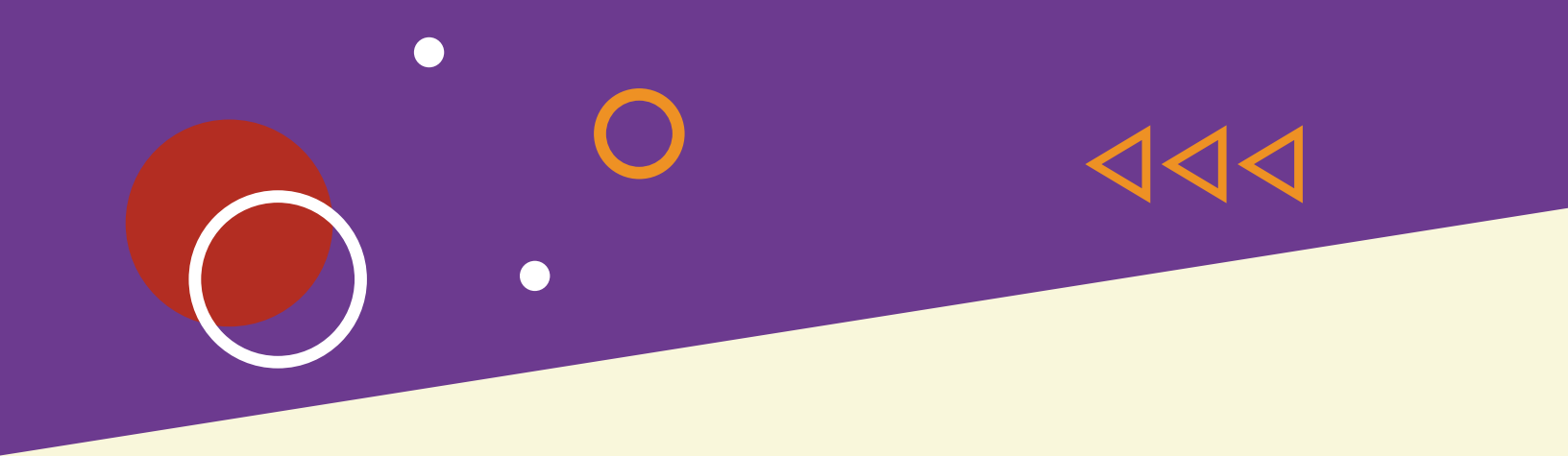
Vigilada Mineducación



ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.

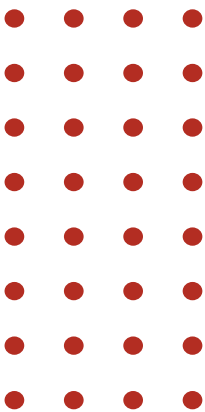
SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN








# 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 Screencast Matic](#)

[14 Code](#)

[15 Audacity](#)

[16 Venngage](#)

[17 Time graphics](#)

[18 Remove bq](#)

[19 StreamYard](#)

[20 CodeCombat](#)

[21 Krisp](#)

[22 Windows Sandbox](#)

[23 Sway](#)

[24 Minecraft Education Edition](#)

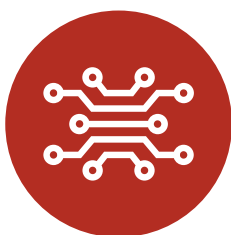
[25 Gcompris](#)

# 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.

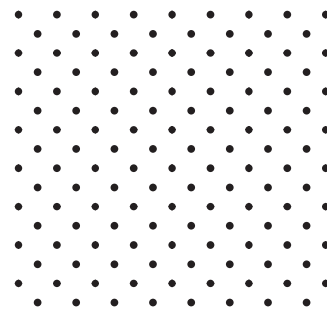
## Competencia investigativa



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**

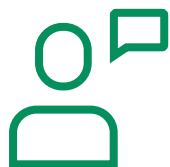
Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos, podcast y otros), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.



# 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



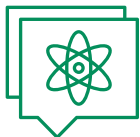
Capacidad que contribuye al desarrollo de procesos cognitivos, mentales, afectivos, de relacionamiento con otros. Permite a las personas conocerse mejor a sí mismas, manejar sus emociones, trazarse metas y avanzar hacia ellas, construir mejores relaciones con los demás y tomar decisiones responsables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

### Orientación vocacional

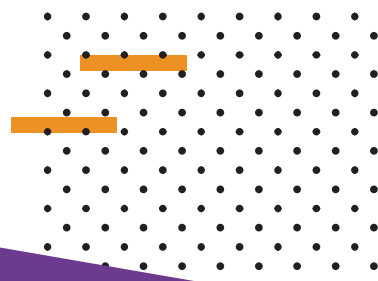


Capacidad o habilidad que tiene una persona para realizar con éxito una tarea. Mientras sean mejores las habilidades y estas correspondan con los intereses, se tendrán más probabilidades de éxito personal, académico y profesional.

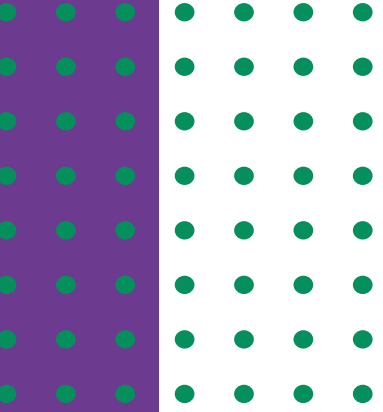
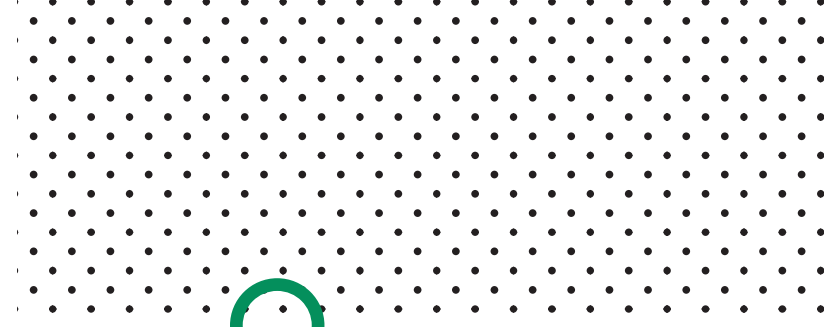
### Pensamiento científico



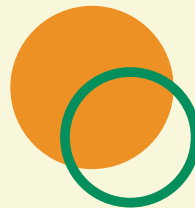
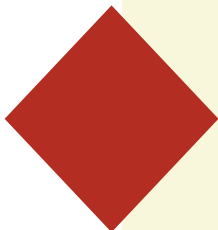
Capacidad que posee el ser humano para entender todo aquello que lo rodea haciendo uso de la abstracción y la imaginación, para fortalecer conocimientos usando la investigación para explicar la naturaleza y actuar en contextos de la vida real.














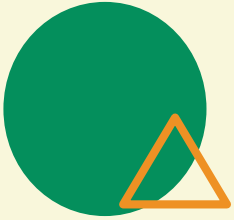
# Guías para navegar las herramientas del banco de recursos



## En cada tabla encontrarás:

Nombre de herramienta	 <p><b>Herramienta:</b> <b>Excel</b></p>	 <p>Área de conocimiento</p>	
URL	<p><a href="https://www.office.com/excel">https://www.office.com/excel</a></p>	<p><b>Público</b></p>	<p>Públicos</p>
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>		<p>Acceso</p>
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>	<p>Competencia Digital / de siglo XXI</p>
		<p><b>Compatible</b></p>  <p><b>Sistema operativo</b> Windows</p> <p><b>Conectividad</b> SI NO</p>	<p>Sistema operativo</p>
		<p>Requiere conexión a Internet</p>	<p>Requiere conexión a Internet</p>





# 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.

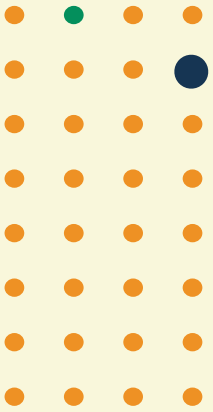
**Competencia digital:** competencias digitales que los docentes deben desarrollar de acuerdo con los parámetros del Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

**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:

# Screencast Matic

SCREENCAST  MATIC
<https://math.microsoft.com/es>
 **Público**


Docentes

Estudiantes

Los docentes y estudiantes recurren a Screencast-O-Matic para una fácil comunicación por video. Los videos se utilizan en el aula para aprendizaje invertido/ combinado, conversaciones en video, tareas de los estudiantes, comentarios y más.

## Aplicaciones en la enseñanza

- Funciona como un instrumento para realizar grabaciones de pantalla o de video con la webcam y editarlas, muy útil para crear video lecciones de manera sencilla.
- Puede ser utilizado como un recurso de aprendizaje que permite crear tutoriales, presentaciones, generar explicaciones sobre un tema de clases.

**Gratuito** 

Si

**De pago** 

No

**Libre**

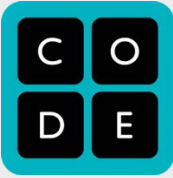
No

### Competencia:

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

### Compatible


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



Herramienta:  
**Code**

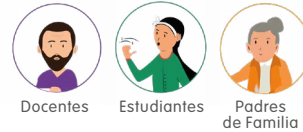
<https://code.org/>

Cursos para aprender a programar de manera divertida y creativa. Este currículo enseña a estudiantes de 4 a 18 años los principios básicos de las ciencias de la computación de manera autoguiada y han sido creados por Code.org, una organización sin fines de lucro cuya misión es que todos los estudiantes del mundo tengan la oportunidad de aprender.

## Aplicaciones en la enseñanza

- Acompaña con guía para docentes todos los tutoriales y cursos (Hora del Código y Fundamentos de Ciencias de la Computación), además, hay un breve curso en línea para que los maestros se familiaricen con la enseñanza de Fundamentos de las Ciencias de la Computación.
- Permite aprender los fundamentos de las ciencias de la computación arrastrando y soltando bloques. Pueden crear sus propios dibujos y juegos en cualquiera de las dos versiones: 14 lecciones para estudiantes de 4 a 8 años o 30 lecciones para estudiantes de 9 a 18 años.

## Público



**Gratuito**



Si

**De pago**



No

**Libre**

No

## Competencia:

- » Pedagógica
- » Tecnológica
- » Comunicación
- » Investigativa
- » Autonomía
- » Creatividad
- » Pensamiento lógico

## Compatible



**Sistema operativo**

Android/  
iOS/Linux/  
Windows



**Conectividad**

Si

Herramienta:

# Audacity

<https://audacity.es/>**Público**

Docentes

Estudiantes

Audacity es un software gratuito de edición de audio y grabación de sonido digital. Cuando los estudiantes, entre otras actividades, realizan y graban entrevistas, narran lo que han comprendido, graban sus propias interpretaciones de canciones y hacen audio-publicaciones en línea, realmente están construyendo su propio conocimiento.

## Aplicaciones en la enseñanza

- Permite auto expresarse, compartir ideas y generar comunidad.
- Favorece la enseñanza y aprendizaje de contenidos de la educación musical en el nivel primario.
- Fortalece las competencias de creatividad e innovación, comunicación y en manejo de las TIC.

**Gratuito**

No

**De pago**

No

**Libre**

Si

### Competencia:

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

### Compatible

**Sistema operativo**Linux/  
Windows/  
MacOS**Conectividad**

No

## Herramienta: **Venngage**



<https://es.venngage.com/>



### Público



Herramienta digital para contar una historia en una infografía. Venngage te ayuda a crear y publicar infografías personalizadas, y al mismo tiempo, conseguir seguidores y analizar tus resultados, además permite crear hermosas infografías para blogs y sitios web.

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

## Aplicaciones en la enseñanza

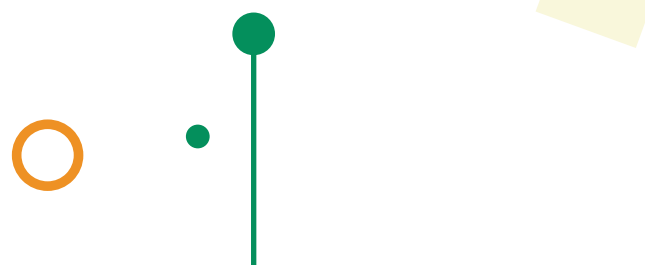
- Brinda opciones para crear infografías interactivas con recursos como: videos de Youtube, tablas dinámicas, formularios y cuestionario.
- Una vez terminado el gráfico, este se puede publicar en la página de Venngage.com o compartirlo en las diferentes redes sociales como Facebook, Pinterest, Twitter y LinkedIn.
- Cuenta con opción para insertar infografías de contenidos del sitio web mediante la inserción de código embebido.

### Competencia:

- » Pedagógica
- » Tecnológica
- » Creatividad
- » Comunicación

**Compatible**

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





Herramienta:

TIMEGRAPHICS

# Time graphics

<https://time.graphics/es/>**Público**

Time Graphics es una herramienta web que permite construir líneas de tiempo, las cuales pueden ser integradas con diferentes recursos multimediales, tales como texto, imágenes y video. Así, es posible dinamizar la presentación de la información ya sea cronológica o secuencial.

## Aplicaciones en la enseñanza

- Permite resumir el desarrollo de un tema determinado relacionando una serie de hechos entre sí, desde la web.
- Ayuda a brindar a la audiencia un contexto muy atractivo que enriquece cualquier historia, llama la atención y hace más fácil la lectura de temas complejos.

**Gratuito**

Si

**De pago**

Si

**Libre**

No

### Competencia:

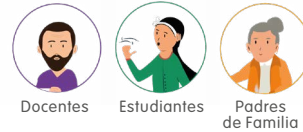
- » Pedagógica
- » Tecnológica
- » Creatividad
- » Comunicación

### Compatible

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

Si

Herramienta:


**Remove.bg**<https://www.remove.bg/>**Público**

Es una aplicación web gratis que permite eliminar el fondo de casi cualquier imagen, de modo que quitar el fondo de una foto es tan sencillo como subirla y esperar al resultado, además, en la mayoría de los casos el recorte automático es correcto. Utiliza inteligencia artificial para identificar el rostro o cuerpo de una persona y solo permitir la eliminación del fondo, sin ser experto en diseño gráfico.

## Aplicaciones en la enseñanza

- Permite subir una imagen y esperar unos segundos para cortar del fondo en solo 3 pasos sencillos.
- Permite cambiar el fondo de la imagen por varios fondos predefinidos, subir el tuyo propio y ajustar el recorte.

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

### Competencia:

- » Pedagógica
- » Tecnológica
- » Creatividad

### Compatible

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

Si



Herramienta:

## StreamYard

<https://streamyard.com/>

Es una plataforma online que te permite retransmitir video en directo, en diferentes plataformas sociales al mismo tiempo, directamente desde tu navegador, sin necesidad de descargar ningún programa en tu ordenador.

### Aplicaciones en la enseñanza

- Permite hacer entrevistas en directo con varias personas a la vez o Webinar (conferencias online).
- Puede retransmitir video en directo, en diferentes plataformas sociales al mismo tiempo, sin necesidad de descargar ningún programa.

**Público**



Docentes

Estudiantes

**Gratuito**



Si

**De pago**



No

**Libre**

No

### Competencia:

- » Pedagógica
- » Tecnológica
- » Creatividad

### Compatible



**Sistema operativo**

Linux/  
Windows



**Conectividad**

Si



Herramienta:

## CodeCombat

<https://codecombat.com/play/dungeon>

Es un fantástico juego de rol online desarrollado en HTML5 y CoffeeScript, donde puedes aprender los fundamentos de la programación de diferentes lenguajes, mientras te diviertes jugando y escribiendo código desde el navegador. En resumen, consiste en un videojuego de rol en el cual el propósito es aprender a programar.

### Aplicaciones en la enseñanza

- Permite aprender a programar o mejorar tus habilidades escribiendo código desde el primer día y, sobre todo, sin aburrirse.
- Puedes seleccionar entre diferentes personajes, cada uno con diferentes características y estadísticas, además equipara tu personaje con diversos ítems para mejorar sus stats, todos los componentes básicos de un buen juego de rol, esto junto con la música del juego la cual es bastante épica.
- Desarrolla el aprendizaje en programación gracias al uso lenguajes que permite utilizar, entre la lista se encuentran Python, JavaScript, CoffeScript, Clojure y Lua.

**Público**



Docentes

Estudiantes

**Gratuito**



Si

**De pago**



No

**Libre**

No

### Competencia:

- » Pedagógica
- » Tecnológica
- » Pensamiento lógico
- » Creatividad

### Compatible



**Sistema operativo**

Android/  
iOS/Linux/  
Windows



**Conectividad**

Si

Herramienta:  
**Krisp**

<https://krisp.ai/>

**Público**



Krisp es un software que tiene tecnología de Nvidia detrás y el cual tiene la importante misión de eliminar el ruido de fondo de las conversaciones realizadas en el PC a través de software de videoconferencia.

## Aplicaciones en la enseñanza

- Emplea en su tecnología aprendizaje automático en una red neuronal, haciendo intentar distinguir entre «voces» y «ruidos».
- Elimina el ruido de fondo de las conversaciones durante las videoconferencias.
- Permite con un solo botón eliminar todos los ruidos de fondo de cualquier videollamada o clase virtual.

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

### Competencia:

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

### Compatible



<b>Sistema operativo</b>	Windows/ Mac
<b>Conectividad</b>	No





# Herramienta: Windows Sandbox

<https://techcommunity.microsoft.com/t5/windows-kernel-internals/windows-sandbox/>

**Público**



Entorno aislado de Windows. Windows Sandbox es un entorno cerrado, solo para pruebas, que se ejecuta puntualmente y cuyos efectos desaparecen una vez se cierra.

## Aplicaciones en la enseñanza

- Ofrece un entorno de escritorio ligero diseñado específicamente para ejecutar aplicaciones en aislamiento de forma segura, es decir, tu propia máquina virtual ligera e instantánea sin tener que hacer nada del trabajo de crear máquinas virtuales. Funciona a partir de Windows 10.
- Diseñado para probar softwares de otras versiones de sistemas operativos y una de las maneras más usadas de iniciar en el campo de máquinas virtuales.

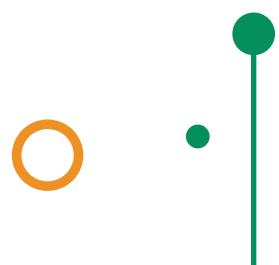
<b>Gratuito</b>	Si
<b>De pago</b>	No
<b>Libre</b>	No

### Competencia:

- » Pedagógica
- » Tecnológica
- » Creatividad

**Compatible**

<b>Sistema operativo</b>	Windows10
<b>Conectividad</b>	No





Herramienta:

**Sway**

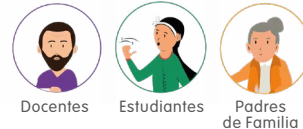
<https://sway.office.com/my>

Sway permite involucrar a los estudiantes en clase con materiales interactivos, proporcionando una experiencia mucho más significativa y convirtiéndolos en protagonistas de su propio aprendizaje. Además, gracias a su diseño 'sin esfuerzo', asistido y adaptable, el estudiante puede centrarse más en la historia que quiere contar que en la propia herramienta, permitiéndole cambiar y transformar el contenido muy fácilmente. De este modo, se pueden crear composiciones muy llamativas, lo que refuerza la autoestima del alumno durante una presentación en clase o, incluso, para enseñárselo a sus padres.

## Aplicaciones en la enseñanza

- Permite crear presentaciones espectaculares para compartir un contenido, pues con su diseño inteligente es posible integrar de forma rápida y sencilla las diferentes fuentes de contenido.
- Permite compartir material interactivo y mejorar el aprendizaje basado en proyectos. Además, los docentes pueden utilizarla para comunicarse con los padres, creando documentos fáciles y llamativos de leer y compartir.

**Público**



**Gratuito**



Si

**De pago**



Si

**Libre**

No

### Competencia:

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

### Compatible



**Sistema operativo**

**Windows**



**Conectividad**

**Si**



Herramienta:

# Minecraft Education Edition

<https://education.minecraft.net/>

**Público**



Docentes Estudiantes

Minecraft Education Edition es una plataforma colaborativa y versátil orientada a los profesores, estudiantes e institutos educativos, con el objetivo de promover la creatividad, colaboración y resolución de problemas en un entorno divertido e imaginativo como es este videojuego. Minecraft permite el control total de lo que se quiere hacer y sirve como vehículo final para el aprendizaje basado en proyectos.

## Aplicaciones en la enseñanza

- Permite utilizar el videojuego Minecraft Education Edition como un hilo conductor en la enseñanza de habilidades sociales básicas. También en el desarrollo de cualidades personales que permitirán a tus estudiantes estar preparados con los cambios constantes del mundo.
- Proporciona a los estudiantes un incentivo más a la hora de aprender temas nuevos, utilizando como profesor un elemento lúdico como un videojuego para crear un aprendizaje más divertido, interesante y efectivo.
- Ofrece muchas funcionalidades específicas para los docentes: pizarras enormes en las que pueden escribir, personajes personalizables que te despliegan información, bloques que controlan el espacio en el que los jugadores juegan.

<b>Gratuito</b>	Si	Usando una cuenta 365
<b>De pago</b>	No	
<b>Libre</b>	No	

### Competencia:

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

### Compatible



**Sistema operativo**

**Android**

**Conectividad**

**Si**



Herramienta:



# Gcompris

<https://gcompris.net/index-es.html>

GCompris es un software educativo con diferentes actividades para niños entre 2 y 10 años. Algunas son como videojuegos, pero siempre educativas. Entre otros, permite aprender y practicar cálculos y texto, así como iniciarse en el manejo de una computadora.

## Aplicaciones en la enseñanza

- GCompris comprende más de 50 actividades y evoluciona constantemente.
- Es software libre, por lo tanto tienes la posibilidad de adaptarlo a tus necesidades, o de mejorarlo, e incluso de compartir tu trabajo con niños de todo el mundo.
- Permite desarrollar diferentes actividades que involucran descubrir las partes y funciones de la computadora, desarrollar ejercicios de álgebra, entender procesos científicos, comprender los principios básicos de la animación, entre otros objetivos educativos.


**Público**


Docentes



Estudiantes



Padres de Familia

**Gratuito**


Si

**De pago**


No

**Libre**

Si

### Competencia:

- » Pedagógica
- » Tecnológica
- » Trabajo colaborativo
- » Creatividad

### Compatible


**Sistema operativo**

 Android/  
MacOS/  
Linux/  
Windows

**Conectividad**

No



saber  
digital

INGRESA A:

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