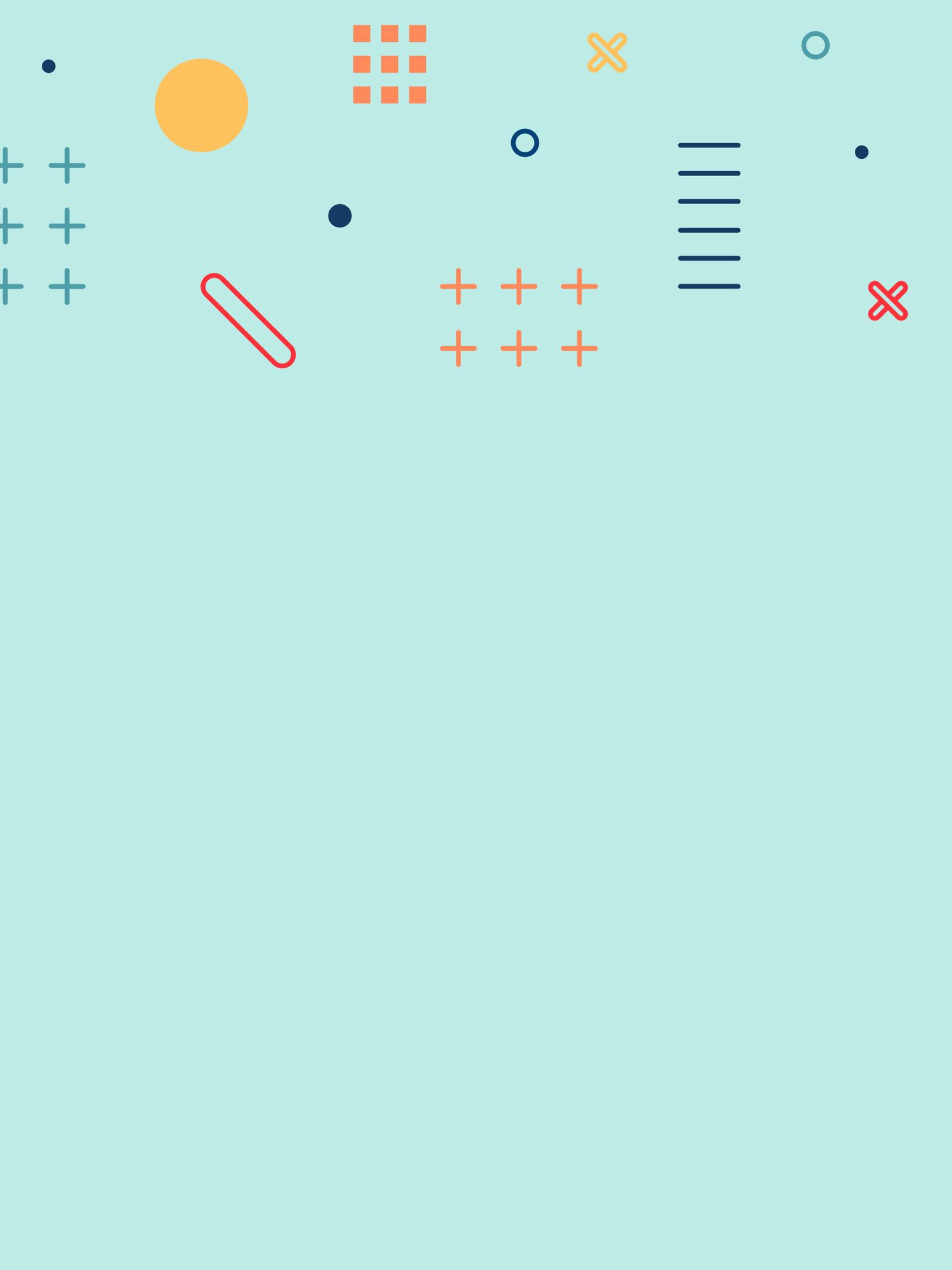




saber
digital



Portafolio de formación para docentes y estudiantes





Aprende en Casa con Saber Digital es una estrategia liderada por la Dirección de Ciencias, Tecnologías y Medios Educativos de la Secretaría de Educación Distrital, 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 portafolio de formación presenta una oferta de talleres para estudiantes y docentes de las Instituciones Educativas Distritales (IED). El objetivo de este material es **facilitar la identificación y selección de temáticas** 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.

Los talleres que se presentan fueron seleccionados 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.

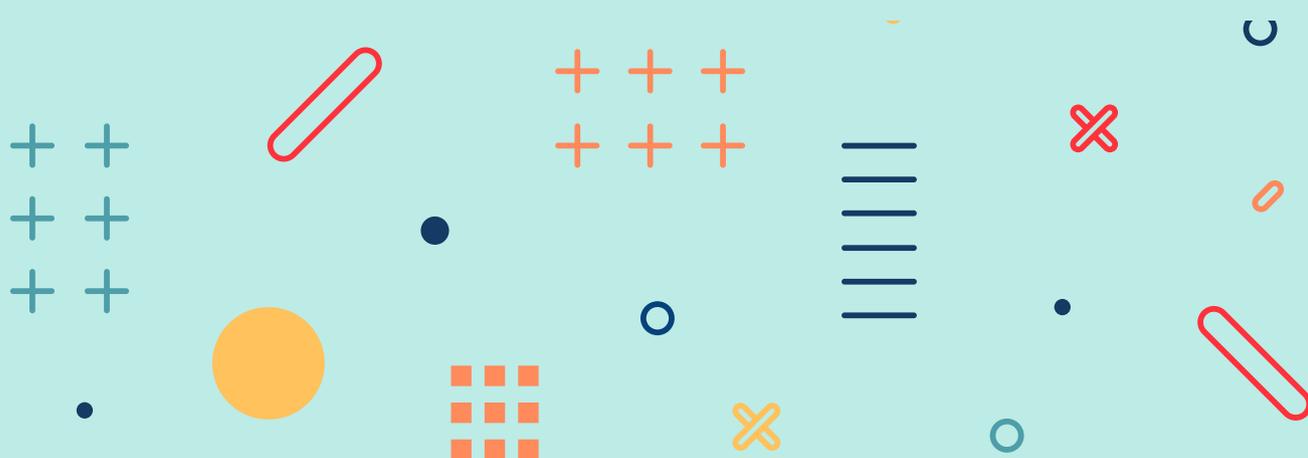


TABLA DE CONTENIDO DOCENTES

15 Creación de contenido y gamificación

- 15 Imagina con Genially tu historia visual
- 16 Juega y ponte a prueba con Cerebriti
- 16 Creando, jugando y evaluando con Quizziz

17 Uso y apropiación de las herramientas de Office 365

- 17 Potenciando ambientes de aprendizaje con Teams
- 18 Optimizando el uso de Teams en mi colegio (Intermedio)
- 18 Evalúa-TIC de conocimientos

19 Uso y apropiación de herramientas de ofimática nivel medio-avanzado

- 19 Video Point en tu clase
- 20 Excel, un aliado en su labor

21 Multimedia y audiovisual

- 21 Crea tu publicación digital
- 22 El tráiler de mi clase

23 La mochila digital del profe

- 23 Las píldoras virtuales para dinamizar tu aula
- 24 Ambientes de aprendizaje en la educación de hoy
- 24 Inspección Educa Digital

25 Moodle

- 25 Aulas Virtuales Moodle en la educación de hoy (sensibilización)
- 26 Gestiona tu curso en Moodle

27 Seguridad en la red y redes sociales

- 27 Conviértete en un ciberprofe

TABLA DE CONTENIDO ESTUDIANTES

x

29 Liderazgo - Identidad

29 Identidad en Con-Ciencia Digital

30 Seguridad en la RED

30 Mi casa está cibersegura

31 Multimedia, audiovisual y publicidad

31 Crea y recrea tu historia

32 El tráiler de mi entorno

32 Crear-TIC con Piktochart

33 Exploratorios

33 Inspección educa digital, estudiantes

34 Juega y ponte a prueba con Cerebriti

35 Mi casa es mi laboratorio

35 Monitores conciencia digital

36 Cómo crear un chatbot

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



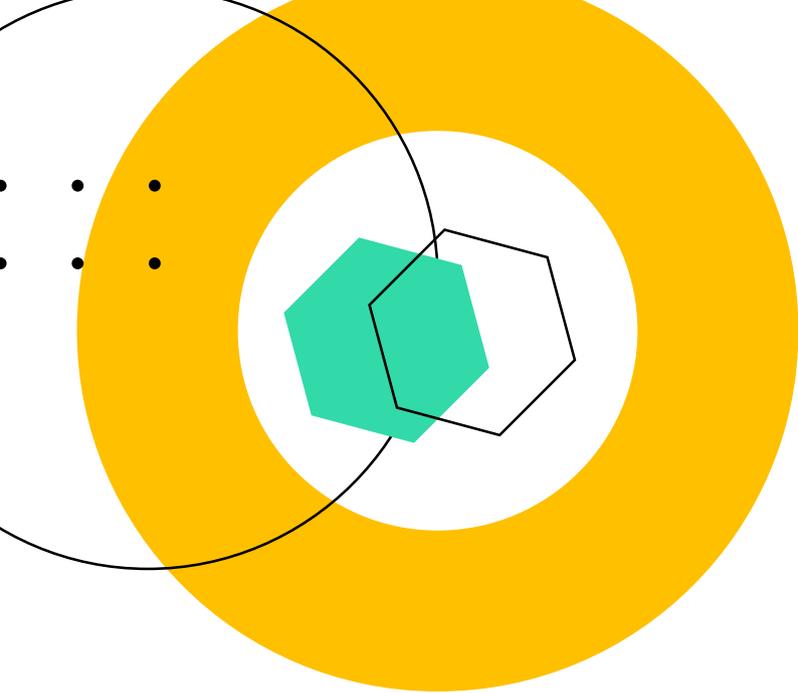
Capacidad o habilidad que tiene una persona para realizar con éxito una tarea. Mientras sean mejores las habilidades y estas correspondan con los intereses, se tendrá más probabilidades de éxito personal, académico y profesional.

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.

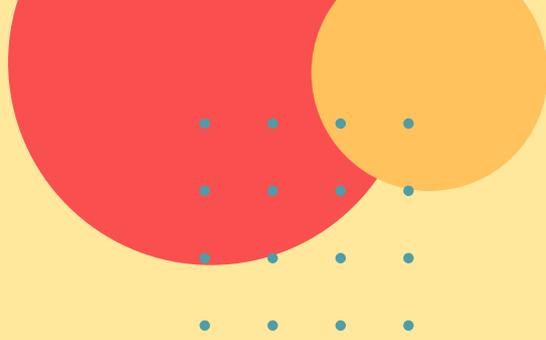




Guía para navegar los talleres del portafolio

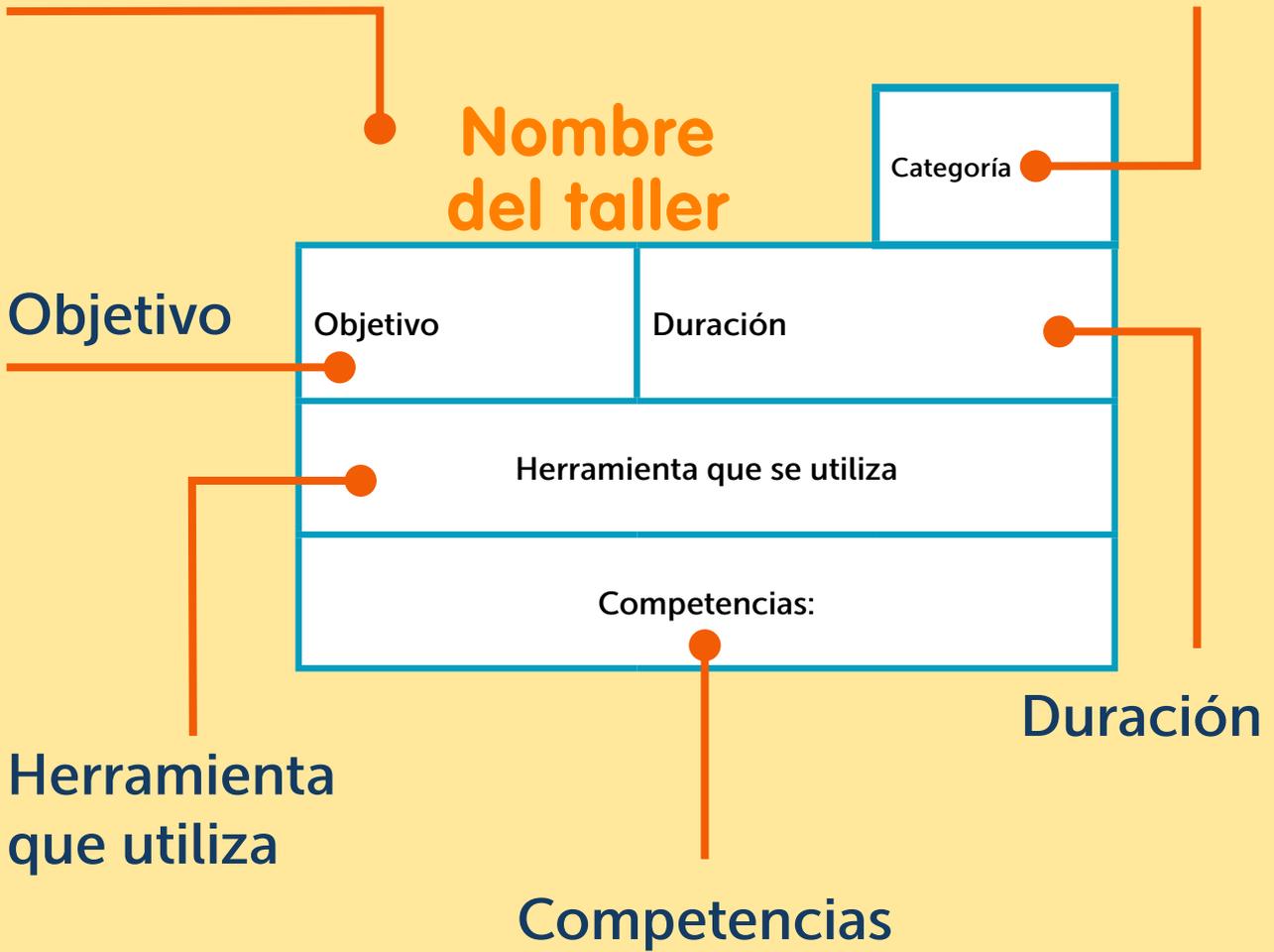
Ten en cuenta:

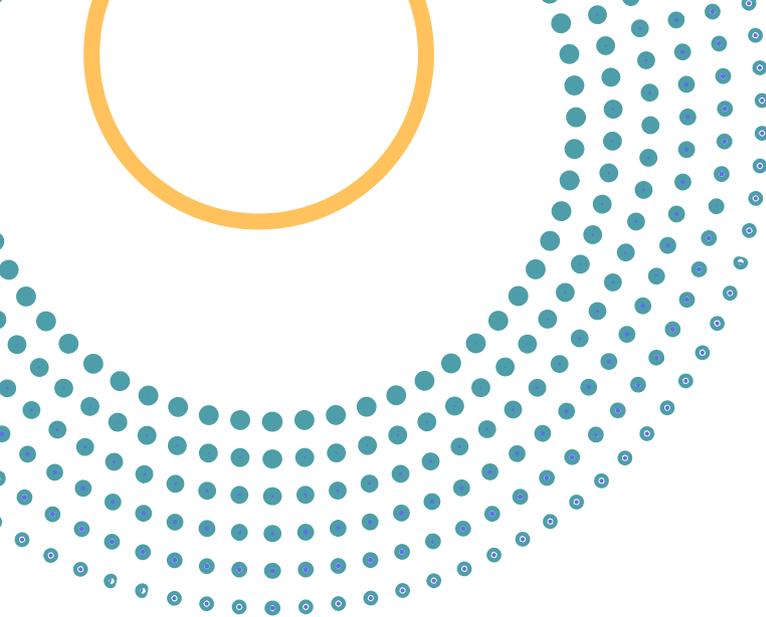
- El **color** de la tabla **indica la categoría** a la que pertenece el taller.
- En cada tabla encontrarás:



Nombre del curso

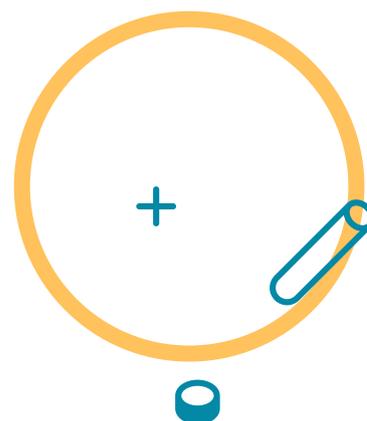
Categoría

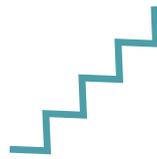




Recomendaciones para la realización de los talleres

Para garantizar que todos los participantes cuenten con los recursos necesarios para el desarrollo de los talleres, es importante tener en cuenta las siguientes recomendaciones:





Previo al taller:

1. Verifica si es necesario descargar, instalar o activar alguna aplicación, software o extensión.
2. Prueba la entrada y salida de audio de la tableta, móvil o computador para evidenciar que funciona correctamente.
3. Confirma la conectividad para acceder a recursos o plataformas online.
4. Verifica si se requieren herramientas adicionales al computador, por ejemplo: cámara, grabadora de audio, tableta, etcétera.

Durante el taller:

1. Recuerda grabar la sesión para luego compartirla con los demás docentes.
2. No olvides diligenciar el listado de asistencia y verificar que los datos son correctos. Esto es importante para que recibas información adicional y las memorias del taller.
3. Participa a través del chat y levanta la mano si necesitas intervenir.
4. No temas preguntar, todas las preguntas son válidas.
5. Aporta más información si conoces de la herramienta tratada en el taller, para que entre todos construyamos conocimiento.

Posterior al taller:

1. Aplica lo aprendido con tus estudiantes.
2. Pregunta a tus compañeros o al tutor cualquier duda que surja.
3. Comparte con tu comunidad educativa los proyectos, experiencias y actividades que estás desarrollando en el aula.
4. Inspira a tus compañeros a usar las herramientas aprendidas.
5. Si eres el tallerista, no olvides compartir las memorias del taller con los asistentes en caso de que ellos o ellas las requieran.

TALLERES DOCENTES





Creación de contenido y gamificación

Esta categoría brinda la oportunidad de conocer y apropiarse de herramientas que faciliten la creación de contenidos.

Los cursos que se encuentran en esta categoría son los siguientes:

- Imagina con Genially tu historia visual
- Juega y ponte a prueba con Cerebriti
- Creando, jugando y evaluando con Quizziz

Imagina con Genially tu historia visual

Categoría Creación de contenido y gamificación	
Objetivo Motivar al docente en el diseño de contenidos educativos propios de una forma creativa e innovadora a través de la herramienta Genially para fortalecer procesos de enseñanza aprendizaje.	Duración 1:30 min
Herramienta que se utiliza Genially	
Competencias	<ul style="list-style-type: none">• Pedagógica• Tecnológica• Comunicativa





Juega y ponte a prueba con Cerebriti

Categoría

Creación de contenido y gamificación

Objetivo

Activar la creatividad e innovación de los docentes en la construcción de contenidos educativos digitales mediante la metodología de gamificación para enriquecer la clase.

Duración

1:30 min

Herramienta que se utiliza

Cerebriti

Competencias

- Pedagógica
- Tecnológica
- Comunicativa

Creando, jugando y evaluando con Quizziz

Categoría

Creación de contenido y gamificación

Objetivo

Crear actividades, juegos y evaluaciones interactivas para enriquecer contenidos.

Duración

1:15 min

Herramienta que se utiliza

Quizziz

Competencias

- Pedagógica
- Tecnológica
- Comunicativa





Uso y apropiación de las herramientas de Office 365

Esta categoría propicia espacios de exploración, interacción y apropiación de aplicaciones que hacen parte de la suite de Office 365 y que contribuyen a robustecer los procesos de gestión y las acciones educativas que se llevan a cabo en las instituciones educativas.

Los cursos que se encuentran en esta categoría son los siguientes:

- Potenciando ambientes de aprendizaje con Teams
- Optimizando el uso de Teams en mi colegio (Intermedio)
- Evalúa-TIC de conocimientos

Potenciando ambientes de aprendizaje con Teams

Categoría

Uso y apropiación de las herramientas de Office 365

Objetivo

Motivar al docente a hacer uso de la herramienta Teams para apoyar procesos de comunicación y trabajo colaborativo con estudiantes y pares.

Duración

1:30 min

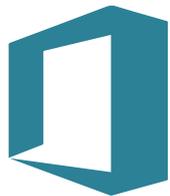
Herramienta que se utiliza

Teams

Competencias

- Pedagógica
- Tecnológica
- Comunicativa
- De gestión
- Investigativa





Optimizando el uso de Teams en mi colegio (Intermedio)

Categoría

Uso y apropiación de las herramientas de Office 365

Objetivo

Dar a conocer funcionalidades de Teams para optimizar su uso dentro de procesos institucionales.

Duración

1:30 min

Herramienta que se utiliza

Teams

Competencias

- Pedagógica
- Tecnológica
- Comunicativa
- De gestión
- Investigativa

Evalúa - TIC de conocimientos

Categoría

Uso y apropiación de las herramientas de Office 365

Objetivo

Promover la retroalimentación y evaluación haciendo uso de herramientas de Office 365.

Duración

1:15 min

Herramienta que se utiliza

Forms

Competencias

- Pedagógica
- Tecnológica
- Comunicativa
- De gestión
- Investigativa





Uso y apropiación de herramientas de ofimática nivel medio-avanzado

Busca la apropiación de docentes en el uso de herramientas de ofimática como apoyo a sus labores. Asimismo, ofrece diferentes formas de producir contenidos para fortalecer procesos de enseñanza - aprendizaje.

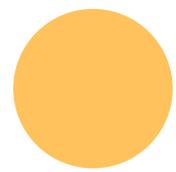
Los cursos que se encuentran en esta categoría son los siguientes:

- Video Point en tu clase
- Excel, un aliado en su labor

Video Point en tu clase

Categoría Uso y apropiación de herramientas de ofimática nivel medio-avanzado	
Objetivo Sensibilizar al docente frente al aprovechamiento y buen uso de los recursos básicos que ofrece la ofimática y aplicarlos al contexto virtual.	Duración 1:30 min
Herramienta que se utiliza Power Point	
Competencias	<ul style="list-style-type: none">• Pedagógica• Tecnológica• Comunicativa





Excel, un aliado en su labor

Categoría

Uso y apropiación de las herramientas de Office 365

Objetivo

Apropiar a docentes en el uso de Excel como apoyo a sus actividades diarias.

Duración

1:30 min

Herramienta que se utiliza

Excel

Competencias

- Pedagógica
- Tecnológica
- De gestión





Multimedia y audiovisual

Esta categoría busca que el docente fortalezca sus habilidades comunicativas haciendo uso de herramientas para diseño y creación de contenidos en video.

Los cursos que se encuentran en esta categoría son los siguientes:

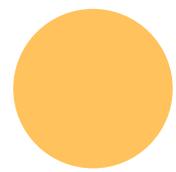
- Crea tu publicación digital
- El tráiler de mi clase



Crea tu publicación digital

Categoría Multimedia y audiovisual	
Objetivo Presentar información o crear revistas digitales de una forma visualmente amigable haciendo uso de una herramienta digital gratuita.	Duración 1:30 min
Herramienta que se utiliza Flipsnack	
Competencias	<ul style="list-style-type: none">• Pedagógica• Tecnológica• Comunicativa





El tráiler de mi clase

Categoría
Multimedia y audiovisual

Objetivo

Presentar información o crear revistas digitales de una forma visualmente amigable haciendo uso de una herramienta digital gratuita.

Duración
1:30 min

Herramienta que se utiliza
Flipsnack

Competencias

- Pedagógica
- Tecnológica
- Comunicativa





La mochila digital del profe

La mochila digital del profe busca poner a la mano de los docentes herramientas de fácil uso que pueden emplear en su día a día para fortalecer sus entornos de enseñanza y aprendizaje.

Los cursos que se encuentran en esta categoría son los siguientes:

- Las píldoras virtuales para dinamizar tu aula
- Ambientes de aprendizaje en la educación de hoy
- Inspección Educa Digital

Las píldoras virtuales para dinamizar tu aula

Categoría

La mochila digital del profe

Objetivo

Compartir con los docentes píldoras (tips) digitales, pausas activas y diferentes dinámicas que apoyen la construcción de contenidos, alistamiento y desarrollo de las clases virtuales.

Duración

1:30 min

Herramienta que se utiliza

Códigos QR
bit.ly
Random

Competencias

- Pedagógica
- Tecnológica
- Comunicativa





Ambientes de aprendizaje en la educación de hoy

Categoría

La mochila digital del profe

Objetivo

Motivar a los docentes en el reconocimiento de los escenarios existentes y qué podrían catalogarse como ambientes de aprendizaje innovadores para fortalecer su labor de enseñar.

Duración

1:30 min

Herramienta que se utiliza

Plataformas

Competencias

- Pedagógica
- Tecnológica
- Comunicativa

Inspección Educa Digital

Categoría

La mochila digital del profe

Objetivo

Explorar plataformas educativas digitales para brindar contenidos, herramientas digitales y experiencias de interés para los docentes

Duración

1:30 min

Herramienta que se utiliza

Plataformas

Competencias

- Pedagógica
- De gestión
- Investigativa





Moodle

La categoría de Moodle busca motivar y apropiar a los docentes en el uso de esta plataforma como apoyo a los procesos de enseñanza y de aprendizaje flexible.

Los cursos que se encuentran en esta categoría son los siguientes:

- Aulas Virtuales Moodle en la educación de hoy (sensibilización)
- Gestiona tu curso en Moodle*

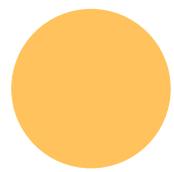
* **Nota:**

Para realizar este taller tu IED debe tener aulas creadas.

Aulas Virtuales Moodle en la educación de hoy (Sensibilización)

Categoría Moodle	
Objetivo Motivar al docente al uso de aulas virtuales en Moodle como apoyo al proceso de enseñanza virtual y como potenciador de entornos presenciales.	Duración 1:30 min
Herramienta que se utiliza Moodle	
Competencias	<ul style="list-style-type: none">• Pedagógica• Tecnológica• Comunicativa• De gestión





Gestiona tu curso en Moodle

Categoría
Moodle

Objetivo

Orientar al docente sobre cómo dinamizar técnica y pedagógicamente su aula virtual para enriquecer los procesos de enseñanza durante y después de la contingencia.

Nota: La IED debe tener aulas creadas para realizar este taller.

Duración
1:30 min

Herramienta que se utiliza
Moodle (Red Académica)

Competencias

- Pedagógica
- Tecnológica
- Comunicativa
- De gestión
- Investigativa





Seguridad en la red y redes sociales

Ofrece al docente información sobre ventajas, desventajas, riesgos y uso adecuado que debe darse al usar la Internet.

El curso que se encuentra en esta categoría es el siguiente:

- Conviértete en un ciberprofe

Conviértete en un ciberprofe

Categoría Seguridad en la red y redes sociales	
Objetivo Sensibilizar a los docentes sobre las ventajas y riesgos a los que los usuarios están expuestos al usar la red. Orientar pedagógicamente el uso de redes sociales como herramientas de apoyo educativo en tiempos de contingencia.	Duración 1:15 min
Herramienta que se utiliza Facebook, Instagram, WhatsApp	
Competencias	<ul style="list-style-type: none">• Pedagógica• Comunicativa• De gestión



TALLERES ESTUDIANTES





Liderazgo - Identidad

Motiva al estudiante a desarrollar habilidades de liderazgo dentro de la estrategia de monitores y en la institución educativa en general.

El curso que se encuentra en esta categoría es el siguiente:

- Identidad en Con-Ciencia Digital

Identidad en Con-Ciencia Digital

Categoría
Liderazgo-Identidad

Objetivo

Conocer las funciones que asumen como monitores líderes y al mismo tiempo definir la identidad que los representará en la estrategia.

Herramienta que se utiliza

Avatar

Competencias

- Trabajo colaborativo
- Comunicación
- Creatividad
- Autonomía
- Orientación vocacional





Seguridad en la RED

Informa y orienta al estudiante sobre las diferentes posibilidades y riesgos a los que todo usuario se ve expuesto al usar la red, así como los canales de comunicación que pueden usar si en algún momento se sienten vulnerables por algún acontecimiento al hacer uso de la Internet.

El curso que se encuentra en esta categoría es el siguiente:

- Mi casa está cibersegura

Mi casa está cibersegura

Categoría
Seguridad en la RED

Objetivo

Sensibilizar a monitores y estudiantes sobre ventajas, desventajas y riesgos que tiene el uso apropiado e inapropiado de Internet.

Herramienta que se utiliza

N/A

Competencias

- Trabajo colaborativo
- Comunicación
- Creatividad
- Pensamiento crítico
- Autonomía





Multimedia, audiovisual y publicidad

Esta categoría busca que el estudiante conozca y se apropie de herramientas para creación de contenidos en gráficas, audio y video. Al tener conocimiento de lo anterior, podrá usarlas para beneficio propio y de su comunidad.

Los cursos que se encuentran en esta categoría son los siguientes:

- Crea y recrea tu historia
- El tráiler de mi entorno
- Crear-TIC con Piktochart

Crea y recrea tu historia

Categoría
Multimedia, audiovisual y publicidad

Objetivo

Incentivar a monitores y estudiantes a usar Podcast como herramienta para fortalecer proyectos institucionales o personales.

Herramienta que se utiliza

Podcast

Competencias

- Trabajo colaborativo
- Comunicación
- Creatividad
- Autonomía
- Capacidades socioemocionales
- Orientación vocacional
- Pensamiento lógico científico





El tráiler de mi entorno

Categoría

Multimedia, audiovisual y publicidad

Objetivo

Fomentar la construcción de proyectos audiovisuales dando peso al diseño de guiones y uso de herramientas de fácil acceso.

Herramienta que se utiliza

Herramientas para la realización de video

Competencias

- Trabajo colaborativo
- Comunicación
- Creatividad
- Pensamiento crítico
- Autonomía
- Orientación vocacional

Crear-TIC con Piktochart

Categoría

Multimedia, audiovisual y publicidad

Objetivo

Motivar a los monitores a la construcción de proyectos de publicaciones digitales para su IED o su entorno de aprendizaje.

Herramienta que se utiliza

Piktochart

Competencias

- Trabajo colaborativo
- Comunicación
- Creatividad
- Pensamiento crítico
- Autonomía





Exploratorios

Esta categoría socializa con el estudiante diferentes plataformas útiles en su proceso de aprendizaje a partir de dos componentes: el primero es utilizar recursos ya creados, y el segundo propone el diseño de nuevos contenidos.

Los cursos que se encuentran en esta categoría son los siguientes:

- Inspección educa digital, estudiantes
- Juega y ponte a prueba con Cerebriti

Inspección educa digital, estudiantes

Categoría
Exploratorios

Objetivo

Activar y dinamizar el rol del estudiante dentro de la estrategia Aprende en Casa con Saber Digital.

Herramienta que se utiliza

Aprende en Casa-Prueba T

Competencias

- Trabajo colaborativo
- Comunicación
- Creatividad
- Pensamiento crítico
- Autonomía





Juega y ponte a prueba con Cerebriti

Categoría
Exploratorios

Objetivo

Fomentar la creatividad e innovación de los estudiantes en la construcción de contenidos educativos digitales.

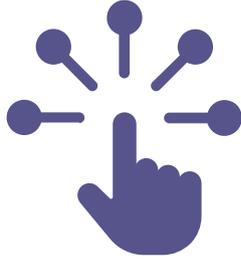
Herramienta que se utiliza

Cerebriti

Competencias

- Trabajo colaborativo
- Comunicación
- Creatividad
- Pensamiento crítico
- Autonomía
- Orientación vocacional





Monitores conciencia digital

Busca afianzar en los estudiantes las competencias STEAM.

Los cursos que se encuentran en esta categoría son los siguientes:

- Mi casa es mi laboratorio
- Cómo crear un chatbot

Mi casa es mi laboratorio

Categoría
Monitores Conciencia Digital

Objetivo

Incentivar a monitores y estudiantes a reconocer la ciencia como parte de su entorno de forma lúdica

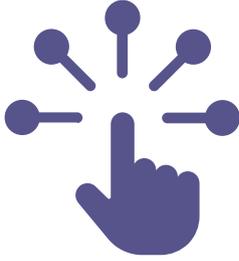
Herramienta que se utiliza

N/A

Competencias

- Trabajo colaborativo
- Comunicación
- Creatividad
- Autonomía
- Capacidades socioemocionales
- Orientación vocacional
- Pensamiento lógico científico





Cómo crear un chatbot

Categoría
Monitores Conciencia
Digital

Objetivo

Desarrollar en los estudiantes y monitores pensamiento computacional a través de la programación de chatbot.

Herramienta que se utiliza

Virtual Agent

Competencias

- Trabajo colaborativo
- Comunicación
- Creatividad
- Pensamiento crítico
- Autonomía
- Orientación vocacional
- Pensamiento lógico científico



REFERENCIAS

- » **DIANA CAROLINA GUZMÁN SUÁREZ.** (2012). Guía de orientación vocacional para estudiantes del grado undécimo, de las instituciones educativas municipales de Facatativá. <https://doi.org/10.1017/cbo9781107415324.004>
- » **FUNDACIÓN OMAR DENGO.** (2014). Competencias del siglo XXI. Guía práctica para promover su aprendizaje y evaluación. www.fod.ac.cr
- » **MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL.** (Recuperado en fecha 2 de julio de 2020). Documento competencias tic para el desarrollo profesional docente. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339097_archivo_pdf_competencias_tic.pdf
- » **UNIVERSIDAD EAFIT.** (Recuperado en fecha 15 de julio de 2020). Levantamiento de línea base competencias del siglo xxi. <https://conexa.eafit.edu.co/ffec/divulgacion/saber-digital-avanza-en-el-desarrollo-de-competencias-del-siglo-xxi/>





saber

digital



www.redacademica.edu.co/estrategias/saber-digital
