



**Computadores
para Educar**

*Un camino
hacia el conocimiento*



MinTIC
Ministerio de Tecnologías
de la Información y las Comunicaciones



Lineamientos Pedagógicos

Uso y aplicación de los Recursos Educativos Digitales
Computadores para Educar

LINEAMIENTOS PARA EL USO Y APLICACIÓN DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES (RED) EN TABLETAS Y PORTÁTILES DE COMPUTADORES PARA EDUCAR.

RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DOCUMENTACIÓN ÁREA DE PEDAGOGÍA COMPUTADORES PARA EDUCAR

Versión	Fecha	Tipo de Cambio	Responsable
1.0	Septiembre 15 / 2013	Documento Preliminar	Área de Pedagogía
1.1	Octubre 30 /2013	Actualización contenidos para portátiles	Área de Pedagogía
1.2	Abril 28/2014	Incorporación de mejores prácticas de uso de los RED	Área de Pedagogía

Documentación Área de pedagogía		 <p>Apropiación</p>	Realizado por:	Nelson Cubides
Título:	LINEAMIENTOS PARA EL USO Y APLICACIÓN DE LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES (RED) EN TABLETAS Y PORTÁTILES DE COMPUTADORES PARA EDUCAR.		Revisado por:	Marlio Sierra
			Aprobado por:	Marlio Sierra
Versión	1.2		Fecha:	30/10/13

TABLA DE CONTENIDO

RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES	4
¿QUÉ SE ENTIENDE POR UN RECURSO EDUCATIVO DIGITAL?	4
¿QUÉ FUNCIÓN PEDAGÓGICA CUMPLEN LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES?	4
¿CUÁLES SON LOS COMPONENTES PEDAGÓGICOS QUE ESTÁN PRESENTES EN LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES?	4
¿HAY DIFERENCIAS ENTRE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (OVA) Y UN RECURSO EDUCATIVO DIGITAL (RED)?	6
¿EN QUÉ PORTALES NACIONALES O INTERNACIONES ES POSIBLE ACCEDER LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES/OVAS?	7
¿CUÁLES SON LAS MEJORES PRÁCTICAS PARA LA EXPLORACIÓN USO Y PRODUCCIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES Y/O OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE QUE PUEDEN SER IMPLEMENTADAS EN LAS SEDES EDUCATIVAS?	8
¿CUÁLES SON LOS CRITERIOS APLICADOS POR COMPUTADORES PARA EDUCAR PARA VALORAR Y SELECCIONAR LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES QUE SE INSTALAN EN LAS TABLETAS Y PORTÁTILES?	9
<i>Información del recurso o Metadato.</i>	10
<i>Criterios generales del recurso.</i>	10
<i>Criterios didácticos del recurso</i>	11
<i>Criterios estéticos del recurso.</i>	11
¿CUÁLES SON LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES QUE COMPUTADORES PARA EDUCAR SELECCIONA PARA LAS TABLETAS Y PORTÁTILES QUE SE DESTINAN A LAS SEDES EDUCATIVAS DEL PAÍS?	11
<i>Los contenidos seleccionados para Tablet</i>	11
<i>Los contenidos para portátiles</i>	17
¿QUÉ HACER SI LOS PORTÁTILES O TABLETAS DONADOS POR COMPUTADORES PARA EDUCAR NO TIENEN LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES?	30
¿CÓMO PUEDE EL DOCENTE USAR ESTOS RECURSOS EDUCATIVOS EN EL AULA?	30
REFLEXIÓN FINAL	32
BIBLIOGRAFÍA	32

RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

¿Qué se entiende por un Recurso Educativo Digital?

A partir de la conceptualización del Ministerio de Educación (2012) un Recurso Educativo Digital (RED) es todo tipo de material que tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción Educativa, cuya información es Digital, y se dispone a través de internet y que permite y promueve su uso, adaptación, modificación y/o personalización¹.

Dentro de la categoría de los RED encontramos los contenidos educativos digitales que son herramientas que permiten apoyar la función pedagógica del docente y fortalecer la práctica de aula enriqueciendo las estrategias de enseñanza aprendizaje. Entre los contenidos educativos encontramos tutoriales, simuladores, páginas web, aplicaciones, software, libros digitales o juegos con intención educativa que son utilizados en estrategias didácticas que implican la ejercitación, simulación, modelación, práctica, trabajo colaborativo, trabajo por proyectos o trabajo autónomo, entre otros.

Los Recursos Educativos Digitales también incluyen los denominados Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) que tienen una intención educativa, se apoyan en la tecnología y pueden ser reutilizados durante un proceso de enseñanza-aprendizaje.

“Un objeto de aprendizaje se entiende como una entidad digital, autocontenible y reutilizable, con un claro propósito educativo, constituido por al menos tres componentes internos editables: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. A manera de complemento, los objetos de aprendizaje han de tener una estructura (externa) de información que facilite su identificación, almacenamiento y recuperación: los metadatos” Chiappe (2009)².

¿Qué función pedagógica cumplen los Recursos Educativos Digitales?

La característica más representativa de un Recurso Educativo Digital está en su función formativa por cuanto constituye una extensión del docente, del aprendizaje y del conocimiento que el estudiante debe adquirir. Son mediadores pedagógicos diseñados con la intención de generar aprendizaje en cualquier área del conocimiento y cualquier etapa de conocimiento del ser humano.

¿Cuáles son los componentes pedagógicos que están presentes en los Recursos Educativos Digitales?

Los Recursos Educativos Digitales han alcanzado gran importancia en la última década debido a que consiguen conectar los procesos educativos con las tecnologías de la información y las comunicaciones. Los componentes que lo conforman y revelan su valor pedagógico se describen en la Figura 1.

¹ Ministerio de Educación Nacional - MEN (2012). *Recursos Educativos Digitales – REDA*. Ministerio de Educación Nacional

² Chiappe (2009). *Acerca de lo pedagógico en los objetos de aprendizaje: Reflexiones conceptuales hacia la construcción de su estructura teórica*. Estudios Pedagógicos XXXV, N° 1: 261-272, 2009 consultado el 10 de agosto de 2013 en: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=s0718-07052009000100016&script=sci_arttext



Fig. 1 Componentes de los RED-OVA.
Fuente: Cubides (2013)³.

- **Objetivo:** Se especifican las habilidades y competencias que se pretenden desarrollar en el estudiante. Se promueve interés y motivación.
- **Contenido:** Se refiere a las múltiples formas como facilitamos el conocimiento al estudiante. Representadas en herramientas multimediales interactivos: definiciones, explicaciones, artículos, videos, entrevistas, lecturas, opiniones, incluyendo enlaces a otros objetos, fuentes, referencias, entre otros.

El tamaño de Recurso Educativo Digital (RED) o de un OVA puede ser relativo, no hay rangos específicos para medir la granularidad de un objeto, en ese orden de ideas un ova puede ser un texto, un video o todo un curso, lo que hay que tener en cuenta más que su tamaño es tenga un único y claro objetivo educativo y que desarrolle una sola temática.

- **Actividades de Aprendizaje:** Se ponen en práctica los conocimientos y se afianzan conceptos guiando al estudiante a alcanzar los objetivos propuestos.
- **Autoevaluación y Contextualización:** El estudiante evalúa si se han adquirido las competencias deseadas. Se reutiliza el objeto en otros escenarios.

En este contexto los RED deben ser entendidos como instrumentos de relevancia en la práctica pedagógica, ya que apoyan procesos de aprendizaje contributivos a la formación humana y toma como referente métodos de educación constructivista. En tal sentido, Computadores para Educar considera que los Recursos Educativos Digitales representan

³ Cubides, S. Nelson (2013). *Docentes E-Competentes: Buenas Prácticas Educativas Mediadas por TIC – 30 actividades para el uso, apropiación y aplicación de las TIC en los procesos pedagógicos en el aula*. Bogotá: Ediciones Fundel.

una gran oportunidad para la incorporación de las TIC en las aulas a medida que privilegia lo educativo sobre lo tecnológico y fortalece la práctica docente.

¿Hay diferencias entre un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) y un Recurso Educativo Digital (RED)?

El término “Recurso Educativo Digital” es un término amplio para referirse a todo material digital que tenga una intención educativa, por tanto involucra necesariamente los Objetos Virtuales de Aprendizaje. Estos últimos están concebidos para generar, promover y estimular el aprendizaje, autónomo del estudiante, y el trabajo colaborativo y cooperativo entre docente y alumnos. Un objeto de aprendizaje es cualquier entidad, digital o no digital, la cual puede ser usada, re-usada o referenciada durante el aprendizaje, educación o entretenimiento apoyado por tecnología” (Fuente: <http://www.ieee.org>).

Las características de los OVA han sido descritas por Agudelo (2008) y el Ministerio de Educación Nacional, en Cubides (2013) que se propone en la figura 2.

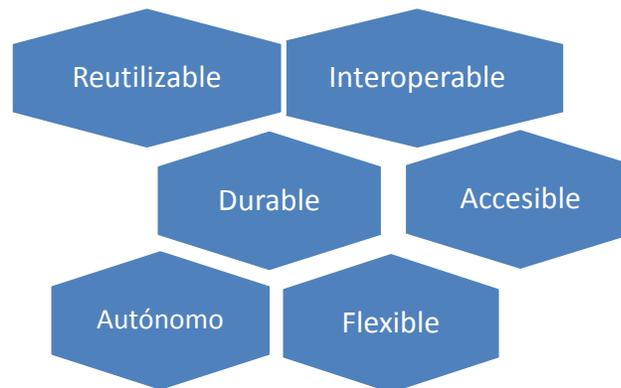


Fig. 2 Características generales de los OVA
Fuente: Agudelo (2008), Ministerio de Educación Nacional.

- **Reutilizable:** Ser reutilizado es su principal característica, un objeto de aprendizaje cuenta con la capacidad de ser usado varias veces en contextos y propósitos educativos diversos, al ser identificados con los metadatos pueden ser localizados independientemente.
- **Interoperable:** Tiene la capacidad de ser importado o exportado para integrarse en estructura y plataforma de difusión diferente. Evita costos económicos en el desarrollo de contenidos para una tecnología cuando se cambia de plataforma.
- **Accesible:** Cuenta con la facilidad para ser identificados, buscados y encontrados gracias al correspondiente etiquetado a través de diversos descriptores (metadatos) que permiten la catalogación y almacenamiento en el correspondiente repositorio.
- **Durable:** Deben ser diseñados de tal forma que la vigencia de la información de los objetos sea duradera, y que los cambios tecnológicos no lo alteren.
- **Autónomo:** Los objetos deben ser autónomos con respecto de los sistemas desde los que fueron creados.
- **Flexible:** Su versatilidad y funcionalidad les dan elasticidad para combinarse en muy diversas propuestas y generar nuevos Objetos de áreas del saber diferentes.

¿En qué portales nacionales o internaciones es posible acceder los Recursos Educativos Digitales/OVAS?

Los repositorios de Objetos Virtuales de Aprendizaje y Recursos Educativos Digitales habitualmente desarrollados por instituciones educativas o por los mismos docentes son los encargados de alimentar, pero también de utilizar estos espacios para recoger, organizar y poner a disposición de la comunidad educativa. En este sentido el portal más destacado en este tema es Colombia Aprende

- **COLOMBIA APRENDE:** (<http://www.colombiaprende.edu.co/>) (acceso libre) Es el portal oficial del Ministerio de Educación Nacional y el más importante de Colombia que recoge OVAS para la educación básica, media y superior.

De acuerdo con el sitio oficial, el Portal Colombia Aprende es el punto de acceso y encuentro virtual de la comunidad educativa colombiana, donde se encuentran contenidos y servicios de calidad que contribuyen al fortalecimiento de la equidad y el mejoramiento de la educación del país. El portal que nació el 24 de mayo de 2004, hace parte del proyecto de Nuevas Tecnologías del Ministerio de Educación Nacional, es actualmente presidente de la Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE) y considerado por la UNESCO, como uno de los tres mejores Portales de América Latina y el Caribe.

En este espacio virtual los Docentes y Directivos (rectores, coordinadores, y demás) de las instituciones de educación básica, media y superior, pueden acceder a los recursos, productos y servicios aplicables en los procesos educativos.

Los estudiantes de básica sacan provecho de las herramientas y recursos necesarios para la investigación y desarrollo de sus tareas. El Portal proporciona toda la información sobre las pruebas del ICFES e invita a participar a los estudiantes en los diferentes concursos que organizan. El portal también tiene un espacio para las familias, donde proporciona herramientas para la búsqueda apropiada de colegio e incentivan la educación desde el hogar a través de actividades en familia.

Existen otros portales que también pueden servir de referencia para la búsqueda de OVAS.

- **AGREGA:** (<http://www.proyectoagrega.es/default/Inicio>) (acceso libre). Es el repositorio oficial del Gobierno de España y uno de los más completos de Europa.
- **APROA:** (<http://www.aproa.cl/>) (acceso libre). Aprendiendo con Repositorios de Objetos de Aprendizaje, es una iniciativa liderada por la Universidad de Chile, que busca crear una comunidad de docentes y estudiantes alrededor de la creación y utilización de objetos de aprendizaje en las actividades del aula, en particular cubriendo las áreas de agronomía y botánica.

¿Cuáles son las mejores prácticas para la exploración uso y producción de Recursos Educativos Digitales y/o Objetos Virtuales de Aprendizaje que pueden ser implementadas en las sedes educativas?

Es importante que tanto los operadores de la estrategia de formación como docentes tengan en cuenta las mejores prácticas para la exploración uso y producción de Recursos Educativos Digitales y/o Objetos Virtuales de Aprendizaje en razón a que permite establecer estándares de calidad para los contenidos, necesario para una mejor práctica de enseñanza.

A partir de la propuesta de Arnone, M. (2014) se establecen seis prácticas que se describen a continuación (figura 3)

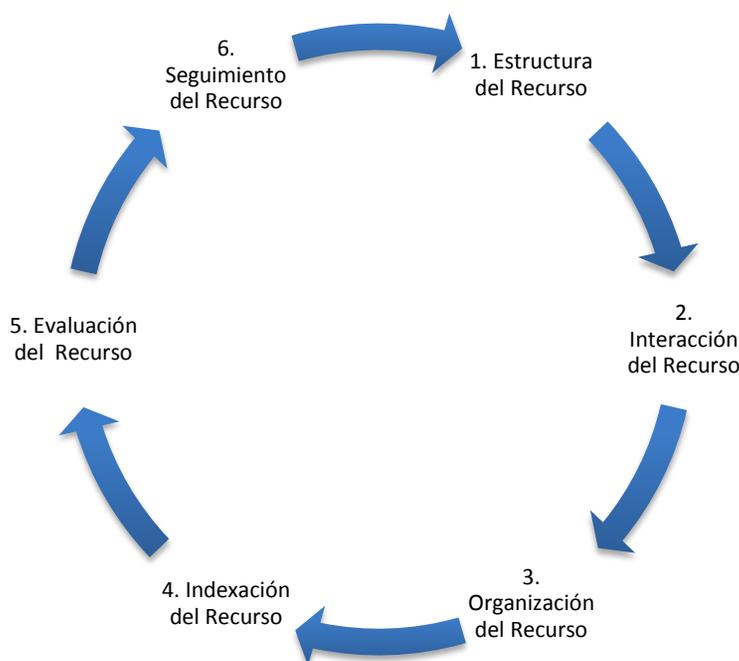


Fig. 3 Mejores prácticas para la exploración uso y producción de Recursos Educativos Digitales
Fuente: Adaptado de Arnone, M. (2014)

1. Estructura del Recurso.

Todo recurso educativo digital debe estar adecuado a la audiencia a la cual se dirige para garantizar que fin pedagógico del mismo se cumple. En consecuencia es necesario que tanto el estilo, como el lenguaje, la redacción, la gramática, la originalidad y los recursos multimediales agreguen valor al usuario con un desarrollo lógico, intuitivo y pertinente.

La estructura debe ser original que incentive al estudiante a explorar los contenidos a partir de una interfaz amigable y de fácil navegación. Es importante también encontrar un equilibrio apropiado entre las referencias conceptuales con las imágenes y recursos multimedia que permitan la exploración del conocimiento.

2. Interacción del Recurso.

El recurso se considera interactivo cuando un estudiante puede participar con varios usuarios en momentos sincrónicos o asincrónicos a través de una serie de intercambios comunicacionales que se basan en mensajes previo y con relación entre éste y los precedentes. Esto significa que el recurso debe estar enmarcado en una interacción bidireccional donde el usuario participe activamente para compartir, redistribuir o recomendar el contenido. Para Bou Bauzá Guillem "La interactividad supone un esfuerzo de diseño para planificar una navegación entre pantallas en las que el usuario sienta que realmente controla y maneja una aplicación".

3. Organización del Recurso.

Se refiere a la organización de los contenidos relevantes dentro del recurso que permitan visibilidad y acceso rápido por parte del estudiante. La organización del contenido debe contemplar la navegación desde menús flexibles y jerarquizados, el acceso a contenidos destacados y contenidos relacionados, y la funcionalidad de búsqueda para localizar contenidos no visibles.

Dentro de la organización de los contenidos es importante relacionarlos. Los contenidos relacionados crean hilos de temas que los estudiantes pueden seguir. Son una forma de proponer y dar relevancia a contenidos de interés. Las formas más habituales de relacionar contenidos son la definición de relación en función de la categoría o subcategoría y en función de las palabras clave. Una utilización interesante de los contenidos relacionados es la asignación de categorías, para proponer a los estudiantes que descubran contenidos afines a sus intereses.

4. Indexación del Recurso.

Se refiere a la ordenación que debe realizarse sobre los contenidos que tiene el recurso de acuerdo con un criterio común a todos ellos, para facilitar su consulta y análisis.

5. Evaluación del Recurso.

A medida que los estudiantes exploran los recursos, deben establecerse puntos específicos para hacer evaluaciones del aprendizaje. Estos ejercicios se recomiendan sean presentados como actividades de aprendizaje donde se establezcan un objetivos educativos claros.

6. Seguimiento del Recurso.

Finalmente el recurso debe permitir hacer seguimiento a los avances alcanzados por parte del estudiante, y de esta forma generar un proceso de retroalimentación para él mismo y también para el docente quién orientará al estudiante en el mejoramiento de sus competencias.

¿Cuáles son los criterios aplicados por Computadores para Educar para valorar y seleccionar los Recursos Educativos Digitales que se instalan en las tabletas y portátiles?

Computadores para Educar ha definido una serie de criterios que permitan categorizar, clasificar, seleccionar y valorar la oferta de recursos disponibles en el ámbito educativo y facilitar su acceso y uso de estas herramientas en las terminales (tabletas o portátiles) que entrega el Programa en las sedes educativas oficiales del país.

Los criterios planteados a continuación mantienen en líneas generales el proceso de valoración de contenidos educativos⁴ establecidos por la **Oficina de Innovación Educativa con uso de Nuevas Tecnologías del Ministerio de Educación Nacional (MEN)**. Los cambios y adaptaciones realizadas tienen como propósito incorporar esta propuesta al contexto de la estrategia de formación de Computadores para Educar (CPE) y facilitar la articulación entre estas entidades en materia de los Recursos Educativos Digitales para tabletas y portátiles entregados a título de donación por CPE y el Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC). La metodología permite una valoración cuantitativa y cualitativa de cada uno de los seis criterios y 28 preguntas que debe responder el evaluador, que puede ser consultada en el documento “**Lineamientos para la valoración de Recursos Educativos Digitales (RED) de tabletas y portátiles en Computadores para Educar**”.

Los criterios que considera esta metodología son los siguientes:

- Información del recurso o Metadato
- Criterios generales del recurso
- Criterios pedagógicos del recurso
- Criterios didácticos del recurso
- Criterios técnicos del recurso
- Criterios estéticos del recurso

Información del recurso o Metadato.

Este primer aspecto permite categorizar y clasificar los recursos de tal forma que puedan ser fácilmente encontrados por parte de los docentes o estudiantes a través de un Ambiente Virtual de Aprendizaje o una interfaz que permita el acceso a los contenidos. Los ítems que considera el metadato de Computadores para Educar son:

- Imagen o Logosímbolo del Recurso
- Clase de Terminal
- Tipo de Recurso
- Enlace para descarga
- Licenciamiento
- Área Curricular
- Grado Recomendado
- Descripción general

Criterios generales del recurso.

Este criterio busca ofrecer un panorama preliminar acerca de la estructura general del recurso que está siendo evaluado. Los ítems que se evalúan por parte de Computadores para Educar son:

- ¿La información es clara y coherente de acuerdo con la temática?
- ¿La estructura del contenido es lógica y adecuada en su organización?
- ¿Es apropiado para la población a la que va dirigido?
- ¿Está diseñado con actividades acordes con la población objeto?
- ¿Carece de mensajes discriminatorios agresivos o negativos?
- ¿Incluye instrucciones claras y suficientes para la realización de las actividades?

⁴ Documento “Proceso de Valoración de Contenidos Educativos” última actualización octubre de 2012, Ministerio de Educación Nacional, Oficina de Innovación Educativa con uso de Nuevas Tecnologías - Área de Gestión de Contenidos Educativos.

- ¿Utiliza terminología propia del área de conocimiento?
- ¿La simbología corresponde con la temática abordada?

Criterios didácticos del recurso

Los criterios técnicos valoran la facilidad que tiene el estudiante o el docente en la navegación y uso del recurso. Son aspectos puntuales que contribuyen a la reutilización de los contenidos y la presentación de los mismos en escenarios educativos. Los ítems valorados son:

- ¿Contiene información necesaria para su uso?
- ¿El usuario puede explorar fácilmente todas las secciones del contenido?
- ¿La interfaz de las actividades propuestas es amigable para el público objetivo?
- ¿La presentación de los contenidos contextualiza al usuario?

Criterios estéticos del recurso.

Los criterios estéticos valoran la presentación del contenido, junto con el contexto gramatical que le rodea. Es muy importante establecer que el material presentado presenta un alto nivel de calidad ortográfica y semántica. Los ítems son:

- ¿El contenido es adecuado para el público objetivo que atiende?
- ¿El material se encuentra libre de errores ortográficos, gramaticales y semánticos?
- ¿El vocabulario es pertinente con la temática y apropiado para la población objetivo?

Cada uno de estos seis criterios son valorados a través de una escala cuantitativa y otra cualitativa que permite una mejor evaluación de los recursos educativos digitales.

¿Cuáles son los recursos educativos digitales que Computadores para Educar selecciona para las tabletas y portátiles que se destinan a las sedes educativas del país?

Una vez valorados los Recursos Educativos Digitales con la metodología señalada anteriormente, se procede a preseleccionar los contenidos disponibles para las tabletas y portátiles de Computadores para Educar, los cuales son sometidos a consideración de un comité de contenidos del Programa. Posteriormente, los recursos preseleccionados son presentados al Ministerio de Educación Nacional (Oficina de innovación educativa con uso de nuevas tecnologías) para su valoración final.

La selección y descripción de los recursos que usará CPE para 2014 puede variar en cualquier momento y está sujeta a las políticas establecidas por el Ministerio de Educación Nacional y las directrices del Ministerio de las TIC en esta materia.

Los contenidos seleccionados para Tabletas

1. Colecciones del Ministerio de Educación, también disponibles en el portal Colombia Aprende (<http://www.colombiaprende.edu.co/html/home/1592/w3-channel.html>):

Tabla 1. Colecciones del Ministerio de Educación para tabletas.

Nombre de la Colección	Cantidad de Recursos	Acceso desde el Portal
Profesor Súper O	30	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=389
Bunny Bonita	67	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=196
Show del Perico	33	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/TVeducativa/1600/propertyvalue-40878.html
Centro de Investigación	5	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=446
Documentos MEN	74	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/w3-channel.html
Historias locales	1	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=449
Las creaciones de Davinci	1	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=448
Taekwondo	1	http://186.113.12.12/colecciones.php

2. Aplicaciones online.

Nota importante: Los recursos presentados a continuación, relacionan 12 contenidos que tienen licencia de uso y descarga para Computadores para Educar, lo que significa que pueden ser previamente instalados en las terminales, los restantes 36 contenidos son de acceso libre a Internet, por tanto el acceso será exclusivamente desde el enlace establecido para tal fin. Es importante señalar que Computadores para Educar ha valorado estos recursos a partir de los criterios ya señalados, sin embargo, no se responsabiliza por las modificaciones o transformaciones que se realicen a las aplicaciones a partir de la fecha de elaboración de este documento, en razón a que no tiene control sobre su desarrollo y se trata de contenidos de libre distribución en Internet. Así mismo, es de exclusiva responsabilidad del usuario darle la utilidad pedagógica que corresponda. **Finalmente recomendamos a los docentes realizar una exploración previa del contenido y apoyarse en las guías didácticas diseñadas para tal fin, también disponibles en la página del programa www.computadoresparaeducar.gov.co**

Tabla 2. Colecciones Online para tabletas (parte I)

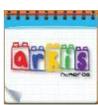
Nombre del Recurso	Imagen o Logosímbolo del Recurso	Enlace para descarga / página Web	Área Curricular (Ley 115 de 1994)	Licencia de Uso	Grado Recomendado	Descripción general del recurso
En TIC Confío		http://www.enticconfio.gov.co/	Ética y valores humanos.	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Todos los grados	Es la Política Nacional de Uso Responsable de las TIC del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y su Plan Vive Digital
Saberes		https://saberes.co/home	Todas las áreas	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Todos los grados	SABERES es un integrador de soluciones tecnológicas para la educación que incluye libros interactivos, evaluaciones automatizadas, simuladores de pruebas Saber, programas psicosociales; simultáneamente permite que el colegio gestione tareas, evaluaciones en línea, calendario escolar, matrículas, boletines de calificación, circulares, entre otros
ukanbook		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsolution.ukanbook&hl=es	Todas las áreas	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Media (10° a 11°)	Plataforma web que genera habilidades educativas a estudiantes de último grado de secundaria, para mejorar el desempeño en las pruebas de estado.
Mapache Estudios.- Shamanimals		http://apps.facebook.com/shamanimals/landing.php?	Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros.	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Primaria (1° a 3°)	Mapache Studios es una Compañía de Medios de Edu-entrenamiento que desarrolla juegos para educación móvil. Usan la mecánica de juego de como Angry Birds y Cut the Rope para lograr juegos extremadamente divertidos y que "enganchen" a sus usuarios.
Arkis		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.boronsstudios.arkis&hl=es-419	Matemáticas	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Primaria (1° a 3°)	Permite reconocer números del 0 - 9. No permite pasar de la actividad del 0.
Kindery		https://play.google.com/store/apps/details?id=kindery.KinderyApp&hl=es	Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (1° a 3°)	Divertidos Comics sin palabras para los más pequeños. Estimula sus primeras habilidades comunicativas
Redvolucion		http://redvolucion.gov.co/	Todas las áreas	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Media (10° a 11°)	El proyecto Nativos Digitales busca convertirse en una herramienta para que estudiantes de educación básica secundaria cumplan con su trabajo social a través del uso de las herramientas tecnológicas ofrecidas por la internet.
Google Currents		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.currents&hl=es	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Google Currents ofrece ediciones al estilo revista en tablet o smartphone para leerlas rápidamente y sin conexión a Internet

Tabla 3. Colecciones Online para tabletas (parte II)

Nombre del Recurso	Imagen o Logosímbolo del Recurso	Enlace para descarga / página Web	Área Curricular (Ley 115 de 1994)	Licencia de Uso	Grado Recomendado	Descripción general del recurso
YouTube para centros educativos		http://www.youtube.com/schools?feature=inp-bl-paq&hl=es	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Los profesores y los administradores de los centros educativos pueden iniciar sesión en YouTube y ver videos, pero los estudiantes no pueden acceder al sitio y solo pueden ver los videos de YouTube EDU y los que haya añadido su centro educativo. Todos los comentarios y videos relacionados están desactivados, y la búsqueda está limitada a los videos de YouTube EDU
Google Moderator		http://www.google.com/moderator/?hl=ES-419#0	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Permite la creación de foros, incluir personas y lanzar temas de conversación
Rally Matematico		https://play.google.com/store/apps/details?id=co.indieplany.viajematematico&hl=es 419	Matemáticas	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Primaria (1° a 3°)	Es un juego a través del cual se busca desarrollar habilidades y competencias lógico matemáticas.
La saga del fuego frio		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sagadelfuegofrio.main&hl=en	Lengua Castellana	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Primaria (3° a 5°)	La Saga del Fuego Frio es una novela gráfica interactiva basada en la cosmogonía indígena americana.
Letrix español		https://play.google.com/store/apps/details?id=es.andromedesoft.letrixes&hl=es 419	Lengua Castellana	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Juego de palabras que desarrolla agilidad mental y permite ampliar vocabulario.
Audio Book		https://play.google.com/store/apps/details?id=listen.english&hl=es 419	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Herramienta para mejorar el inglés, ayuda a mejorar la lectura en inglés y las habilidades para escuchar.
Skitch		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.evernote.skitch&hl=es 419	Educación artística.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Permite comunicar impresiones e ideas, anotaciones con flechas, figuras, texto y más. Anotaciones en PDF, capturas de pantalla, en una foto o dibujar algo nuevo.
Quiz - Juego de Geografía 3D		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Geography.Quiz.Game&hl=es 419	Ciencias Sociales.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (3° a 5°)	Juego que permite reconocer países con su capital, bandera, idioma oficial y sus sitios históricos.
Edmodo		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fusionprojects.edmodo&hl=es 419	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Es una red que conecta profesores, estudiantes, administradores, padres de familia y editores permitiendo crear ambientes de aprendizaje, personalizarlos, utilizar diferentes herramientas y medir rendimiento estudiantil

Tabla 4. Colecciones Online para tabletas (parte III)

Nombre del Recurso	Imagen o Logosímbolo del Recurso	Enlace para descarga / página Web	Área Curricular (Ley 115 de 1994)	Licencia de Uso	Grado Recomendado	Descripción general del recurso
BrainPOP Película del día		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.brainpop.feature.dmovieandroides&hl=es 419	Todas las áreas	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Secundaria (6° a 9°)	Permite ver una película animada diferente cada día en español. Estas están relacionadas con eventos actuales, hechos históricos, personalidades, fechas importantes y demás acontecimientos.
El Ahorcado en Español		https://play.google.com/store/apps/details?id=es.irodriguez.android.hangman.es	Lengua Extranjera: Inglés	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (3° a 5°)	El juego del ahorcado incluye diferentes categorías de palabras para que los usuarios puedan seleccionar con cuales desean jugar. Cuando se muestra la palabra buscada, también se muestra la traducción.
Biblioteca Nacional		Cd con 26 libros digitales	Lengua Castellana	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Media (10° a 11°)	Colección que contiene 26 libros digitales, orientados a estimular la lectura, promover el patrimonio bibliográfico nacional, estimular el trabajo conjunto con editoriales, y experimentar con una nueva forma de leer, promocionar la lectura en diversos públicos y distribuir contenidos a bibliotecas públicas a través de tabletas.
Wikipedia en Español		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wiziapp.app95409&hl=es -419	Lengua Castellana	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Enciclopedia web gratuita con más de 940,000 artículos en español.
Viaje al centro de la Tierra		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.viajecentroterralite.book.AOTOYEGCTRLK.CMAZJ&hl=es 419	Ciencias Naturales.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (3° a 5°)	Libro para Android. Con efecto pasar página y tamaño de texto configurable.
Sonidos de animales para niños		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kidzoo.ws	Ciencias Naturales.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (3° a 5°)	Es una entretenida aplicación para aprender sobre el reino animal para que los pequeños puedan reconocer los animales y sus sonidos.
Bussu		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.busuu.android.enc&hl=es 419	Lengua Extranjera: Inglés	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Secundaria (6° a 9°)	Aplicación perfecta para aprender inglés.
Tangram HD		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jin.games.tangram&hl=es 419	Matemáticas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Es un rompecabezas de disección que consta de siete formas planas, llamadas Tans, que en conjunto pueden construir varias formas. El objetivo es armar una forma específica (basada en un marco de fondo), utilizando las siete piezas, las cuales no pueden superponerse. Cuenta con más 550 rompecabezas.

Tabla 5. Colecciones Online para tabletas (parte IV)

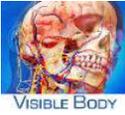
Nombre del Recurso	Imagen o Logosímbolo del Recurso	Enlace para descarga / página Web	Área Curricular (Ley 115 de 1994)	Licencia de Uso	Grado Recomendado	Descripción general del recurso
sudoku		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.onegravidity.sudoku10k&hl=es-419	Matemáticas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Es un rompecabezas numérico esta versión trae 10'000 Rompecabezas, Ocho Niveles de Dificultad. Desarrolla aptitud matemática y memoria.
ajedrez		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.leagem.chesslive	Matemáticas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Secundaria (6° a 9°)	Juego que permite partidas de 1 y 2 jugadores. Desarrolla pensamiento abstracto y mejora la concentración
Amazing Alex		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rovio.amazingalex.trial&hl=es-419	Matemáticas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (3° a 5°)	Es una aplicación para re-crear reacciones en cadena. Desarrolla imaginación, planeación y toma de decisiones.
Visible Body		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.visiblebody.atlassp&hl=es-419	Ciencias naturales.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (3° a 5°)	Esta aplicación en inglés permite estudiar la anatomía y fisiología humana en 3D.
Hill Climb Racing		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fingersoft.hillclimb&hl=es-419	Ciencias naturales.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Secundaria (6° a 9°)	Es un juego basado en elementos de física, permite imaginar planear y proyectar.
Bola de equilibrio 3D		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.LevelZed.TheBallStoryFreeNoIAB&hl=es-419	Ciencias naturales.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Secundaria (6° a 9°)	Juego basado en el motor Físico de G-aceleración representado en una bola. Desarrolla percepción y pensamiento hipotético.
Sketch Guru		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.seventeenmiles.sketch&hl=es-419	Educación artística.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (3° a 5°)	Aplicación que permite crear bosquejos de lápiz a partir de la fotografía. Permite desarrollar el pensamiento creativo.
Draw Manga		https://play.google.com/store/apps/details?id=versiona.drawmanga&hl=es-419	Educación artística.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Secundaria (6° a 9°)	Muestra en sencillos pasos como realizar sin dibujo desde cero.
Estiramientos para android		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.u440.estiramientos&hl=es-419	Educación física, recreación y deporte.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Esta aplicación muestra distintas tablas de estiramientos (o Rutinas de estiramiento), adecuadas para antes y después de todo tipo de Ejercicios Físicos. Hay Una tabla para cada deporte (atletismo, fútbol, baloncesto, ciclismo, etc.), para cada zona del cuerpo (Piernas, Brazos, Espalda, cervicales, etc.) y algunas otras situaciones (Oficina, Vuelo, etc.) musculares y deportes.

Tabla 6. Colecciones Online para tabletas (parte V)

Nombre del Recurso	Imagen o Logosímbolo del Recurso	Enlace para descarga / página Web	Área Curricular (Ley 115 de 1994)	Licencia de Uso	Grado Recomendado	Descripción general del recurso
Examen físico		https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.examefisicofree&hl=es-419	Educación física, recreación y deporte.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Esta aplicación se centra en la salud, permite al usuario calcular las necesidades básicas de consulta de rutina en un examen médico.
Constitución Política Colombiana		https://play.google.com/store/apps/details?id=constitucion.politica.colombiana.AOUJABVBBKDJDLRL&hl=es-419	Ética y valores humanos.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Aplicación que permite conocer y reconocer la constitución Colombiana.
Mi cuerpo crece		http://www.studioalternativo.com/app1/1.html	Ciencias naturales.	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Primaria (3° a 5°)	La App ESTRENANDO LA VIDA, aborda en una primera etapa principios básicos del autocuidado, autoestima y autonomía que deben tener los chicos y chicas para su proceso en formación integral de la sexualidad

Los contenidos para portátiles

1. Colecciones del Ministerio de Educación, también disponibles en el portal Colombia Aprende (<http://www.colombiaprende.edu.co/html/home/1592/w3-channel.html>)

Tabla 7. Colecciones del Ministerio de Educación para portátiles (parte I).

Nombre de la Colección	Cantidad de Recursos	Acceso desde el Portal
Políticas Educativas Ministerio de Educación Nacional	74	http://www.colombiaprende.edu.co/html/productos/1685/articles-312233_documentobaseop.pdf
Skool	106	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=232
Los viajes de Nihipadimajoma	4	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=455
Radialistas: Ciencias Naturales	200	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=456
Radialistas: Ciencias Sociales	193	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=457
Radialistas: Lenguaje	200	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=459
Radialistas: Competencias ciudadanas	200	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=458

Tabla 8. Colecciones del Ministerio de Educación para portátiles (parte II).

Nombre de la Colección	Cantidad de Recursos	Acceso desde el Portal
Radialistas: Matemáticas	200	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=460
Por la trocha	23	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=323
Memoria Crónica	23	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=329
Kikiriki	23	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=320
El show de Perico	20	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=322
Profesor Super O	30	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=389
Bunny Bonita	75	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=196
Cuéntame cuentos	6	http://186.113.12.12/resultados_colecciones.php?tipo=colecciones&palabra=cuentame+cuentos
Concurso Nacional del Cuento	107	http://186.113.12.12/resultados_colecciones.php?tipo=colecciones&palabra=cuentame+cuentos
Tamizaje auditivo	4	http://186.113.12.12/resultados_colecciones.php?tipo=colecciones&palabra=Tamizaje+auditivo
Billar	3	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-281029.html
Baloncesto	3	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-278719.html
Voleibol	3	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-278724.html
Carrera de relevos	3	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-278726.html
Carreras de medio fondo y fondo	3	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-278729.html
Carreras de velocidad	3	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-278886.html
Salto largo	3	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-278892.html
Taekwondo	3	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-278112.html
Atletismo para personas con parálisis cerebral.	3	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-279679.html
Atletismo paralímpico para ciegos y baja visión	3	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-279684.html
Atletismo sordolímpico	3	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-279690.html
Boccia	3	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-279692.html
Fútbol 7	3	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-279696.html
Fútbol de cinco para personas con limitación visual	3	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-279698.html

Tabla 9. Colecciones del Ministerio de Educación para portátiles (parte III).

Nombre de la Colección	Cantidad de Recursos	Acceso desde el Portal
Lenguaje y Comunicación	13	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=231
Internet como espacio educativo	1	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=292
Propuestas innovadoras para el aula	1	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=302
AGREGA	1	http://186.113.12.12/interna_coleccion.php?cl=267
Trucos para sumar	1	http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-322085_Pdf_10.pdf
ECO	1	http://186.113.12.12/resultados_colecciones.php?tipo=colecciones&palabra=ECO

2. Aplicaciones online para portátiles.

Nota importante: Los recursos descritos a continuación han sido preseleccionados por Computadores para Educar y a la fecha de elaboración de este documento se encuentran en valoración por parte del Ministerio de Educación Nacional para aprobación final.

Así mismo, se presentan 15 contenidos que tienen licencia de uso y descargue para Computadores para Educar, lo que significa que pueden ser previamente instalados en las terminales, los restantes 48 contenidos son de acceso libre a Internet, por tanto el acceso será exclusivamente desde el enlace establecido para tal fin. Es importante señalar que Computadores para Educar ha valorado estos recursos a partir de los criterios ya señalados, sin embargo, no se responsabiliza por las modificaciones o transformaciones que se realicen a las aplicaciones a partir de la fecha de elaboración de este documento, en razón a que no tiene control sobre su desarrollo y se trata de contenidos de libre distribución en Internet. Así mismo, es de exclusiva responsabilidad del usuario darle la utilidad pedagógica que corresponda. Finalmente recomendamos a los docentes realizar una exploración previa del contenido y apoyarse en las guías didácticas diseñadas para tal fin, también disponibles en la página del programa www.computadoresparaeducar.gov.co.

Tabla 10. Colecciones Online para portátiles (parte I)

Nombre del Recurso	Imagen o Logosímbolo del Recurso	Enlace para descarga / página Web	Área Curricular (Ley 115 de 1994)	Licencia de Uso	Grado Recomendado	Descripción general del recurso
En TIC Confío		http://www.enticco.nfio.gov.co/	Ética y valores humanos.	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Todos los grados	Es la Política Nacional de Uso Responsable de las TIC del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y su Plan Vive Digital
Saberes		https://saberes.co/home	Todas las áreas	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Todos los grados	SABERES es un integrador de soluciones tecnológicas para la educación que incluye libros interactivos, evaluaciones automatizadas, simuladores de pruebas Saber, programas psicosociales; simultáneamente permite que el colegio gestione tareas, evaluaciones en línea, calendario escolar, matrículas, boletines de calificación, circulares, entre otros
ukanbook		http://www.ukanbook.com/	Todas las áreas	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Media (10° a 11°)	Plataforma web que genera habilidades educativas a estudiantes de último grado de secundaria, para mejorar el desempeño en las pruebas de estado.
Mapache Estudios.- Shamanimals		http://apps.facebook.com/shamanimals/landing.php?	Lengua Extranjera: Inglés	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Primaria (1° a 3°)	Mapache Studios es una Compañía de Medios de Edu-entrenamiento que desarrolla juegos para educación móvil. Usan la mecánica de juego de juegos muy populares tales como Angry Birds y Cut the Rope para lograr juegos extremadamente divertidos y que "enganchen" a sus usuarios.
Redvolucion		http://redvolucion.gov.co/	Competencias Ciudadanas	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Media (10° a 11°)	El proyecto Nativos Digitales busca convertirse en una herramienta para que estudiantes de educación básica secundaria cumplan con su trabajo social a través del uso de las herramientas tecnológicas ofrecidas por la internet.
YouTube para centros educativos		http://www.youtube.com/schools?feature=inp-bl-paq&hl=es	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Los profesores y los administradores de los centros educativos pueden iniciar sesión en YouTube y ver videos, pero los estudiantes no pueden acceder al sitio y solo pueden ver los videos de YouTube EDU y los que haya añadido su centro educativo. Todos los comentarios y videos relacionados están desactivados, y la búsqueda está limitada a los videos de YouTube EDU
Google Moderator		http://www.google.com/moderator/?hl=ES-419#0	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Permite la creación de foros, incluir personas y lanzar temas de conversación

Tabla 11. Colecciones Online para portátiles (parte II)

Nombre del Recurso	Imagen o Logosímbolo del Recurso	Enlace para descarga / página Web	Área Curricular (Ley 115 de 1994)	Licencia de Uso	Grado Recomendado	Descripción general del recurso
Biblioteca Nacional		Cd con 26 libros digitales	Lengua Castellana	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Media (10° a 11°)	Colección que contiene 26 libros digitales, orientados a estimular la lectura, promover el patrimonio bibliográfico nacional, estimular el trabajo conjunto con editoriales, y experimentar con una nueva forma de leer, promocionar la lectura en diversos públicos y distribuir contenidos a bibliotecas públicas a través de tabletas.
Wikipedia en Español		http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia	Lengua Castellana	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Enciclopedia web gratuita con más de un millón de artículos en español.
Biblioteca Digital MinAmbiente		Contenido en CD	Ética y valores humanos.	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Secundaria (6° a 9°)	Una exclusiva selección 18 libros digitales del Ministerio de Medio Ambiente de libros digitales sobre el cambio climático, agua potable, especies de animales en Colombia, y mapas de parques naturales, entre otros
British Council		Contenido en CD	Lengua Extranjera: Inglés	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Todos los grados	Importante selección de tutoriales, juegos y videos para práctica de Listen & watch, Quick Grammar, Business & Work.
Cuadernia		http://cuadernia.educa.jccm.es/maquetador/	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Se trata de una herramienta fácil y funcional que nos permite crear de forma dinámica eBooks o libros digitales en forma de cuadernos compuestos por contenidos multimedia y actividades educativas para aprender jugando de forma muy visual. Se propone una interfaz muy sencilla de manejo, tanto para la creación de los cuadernos como para su visualización a través de Internet o desde casa. La apuesta es generar contenidos digitales de apoyo a la acción educativa en la región proporcionando un software divertido y ameno que ayudara a grandes y a pequeños a aprender jugando con toda la potencia que nos ofrecen las nuevas tecnologías e Internet.
Pancho y la máquina de hacer cuentos		http://portal.perueduca.edu.pe/modulo/s/m_pancho/	Lengua Castellana	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (1° a 3°)	Es una aplicación que permite crear historias con un máximo de 6 escenas, elegir los personajes y añadir texto. El resultado es un cuento para leer online

Tabla 12. Colecciones Online para portátiles (parte III)

Nombre del Recurso	Imagen o Logosímbolo del Recurso	Enlace para descarga / página Web	Área Curricular (Ley 115 de 1994)	Licencia de Uso	Grado Recomendado	Descripción general del recurso
Calameo		http://en.calameo.com/	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Calameo permite e publicar, buscar y compartir todos los documentos en línea. Puede organizar sus publicaciones en suscripciones. ¡Además, usted, su familia y sus colegas pueden añadir comentarios e iniciar discusiones sobre cada publicación!
Issu		http://issuu.com/	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Esta herramienta convierte documentos PDF en revistas digitales en formato flash, con la opción de hacer zoom y el efecto de "pasar página". La revista resultante se puede compartir, insertar en una web/blog e imprimir.
Aula21		http://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Generador de webquest de Aula 21. Esta herramienta genera actividades de búsqueda en Internet en forma de página web
Educalim		http://www.educalim.com/biblioteca/mate/mate.html	Matemáticas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (3° a 5°)	Genera sumas y restas (con y sin llevar), multiplicaciones y divisiones (exactas y no exactas) y también divisiones americanas, todo ello para realizar en línea. Permite elegir el número de cifras máximo, el número de operaciones a generar y el modo de interacción (escribir con el teclado, arrastrar números o utilizar un teclado virtual)
Khan Academy		https://es.khanacademy.org/	Matemáticas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Es una biblioteca de videos que cubre matemáticas, temas científicos como biología, química y física y además abarca las humanidades con listas de reproducción en finanzas e historia. Tenemos muchos juegos. Tan pronto como inicies sesión comenzará a ganar puntos y medallas. Es una forma divertida de aprender diversos temas.
Wisse Mapping		http://www.wisemapping.com/	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Herramienta online gratuita para la creación de mapas mentales. Tras realizar el registro, podemos crear mapas personalizados, trabajarlos colaborativamente, compartirlos, imprimirlos y exportarlos.
Cmaptools		http://cmap.ihmc.us/download/	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Cmap Tools es una herramienta para elaborar mapas o esquemas conceptuales. El objetivo del programa consiste en presentar gráficamente conceptos teóricos. Este fin lo lleva a cabo mediante una completa lista de recursos visuales que permiten vincular ideas de diferentes formas.

Tabla 13. Colecciones Online para portátiles (parte IV)

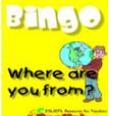
Nombre del Recurso	Imagen o Logosímbolo del Recurso	Enlace para descarga / página Web	Área Curricular (Ley 115 de 1994)	Licencia de Uso	Grado Recomendado	Descripción general del recurso
Codecademy		http://www.codecademy.com/#/exercises/0	Tecnología e informática.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Secundaria (6° a 9°)	Aprendiendo con Codecademy le pondrá en el camino hacia la construcción de grandes sitios web, juegos y aplicaciones. Codecademy es una manera fácil de aprender a programar. Es interactiva, divertida, y puede compartir lo que hace con otras personas.
Scratch		http://scratch.mit.edu/scratch2download/	Tecnología e informática.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Secundaria (6° a 9°)	Scratch es un lenguaje de programación que le facilita crear sus propias historias interactivas, animaciones, juegos, música y arte; además, le permite compartir con otros sus creaciones en la web. A medida que niños y jóvenes crean y comparten proyectos realizados en Scratch, aprenden importantes ideas matemáticas y computacionales; al mismo tiempo que aprenden a pensar creativamente, a razonar sistemáticamente y a trabajar colaborativamente
Alice		http://www.alice.org/index.php?page=downloads/download_alice2.2	Tecnología e informática.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (3° a 5°)	Alice es un entorno de programación 3D, diseñado para "crear una animación para contar una historia, jugando un juego interactivo, o un video para compartir en la web. Alice es una herramienta de enseñanza para la computación introductoria. Utiliza gráficos en 3D y una operación de arrastrar y soltar interfaz para facilitar una más atractiva, la primera experiencia de programación menos frustrante".
Wordle		http://www.wordle.net/	Lengua Castellana	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Es una herramienta que convierte un texto libre o el texto que contiene una web determinada en una nube de palabras. Una vez escrito el texto o elegida la URL que vamos a utilizar, podemos elegir un diseño que se ajuste a nuestros gustos o necesidades según los colores, la disposición y dirección de las palabras y el tipo de letra. Por último, podemos imprimir el resultado o copiarlo e insertarlo en una web.
Bingo imprimible de países		http://www.mes-english.com/flashcards/files/countries_bingo.pdf	Ciencias Sociales.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Secundaria (6° a 9°)	Cartones de bingo con la bandera, el nombre (en inglés) y la silueta de diversos países.

Tabla 14. Colecciones Online para portátiles (parte V)

Nombre del Recurso	Imagen o Logosímbolo del Recurso	Enlace para descarga / página Web	Área Curricular (Ley 115 de 1994)	Licencia de Uso	Grado Recomendado	Descripción general del recurso
Baco		http://www.genmagic.org/puzzles0/index.html	Matemáticas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (1° a 3°)	Generador de puzzles educativos de GenMágic que permite la búsqueda por palabra clave y categorías. Permite también generar y publicar online diversos tipos de puzzles personalizados a partir de imagen (JPG), animación (SWF) o sonido (MP3) y dividirla en las partes que se desee.
CreaComics		http://www.genmagic.net/generadordefichas/fichasdelenguafontes2.html	Educación artística.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (3° a 5°)	Generador de cómics que, por su sencillez, resulta ideal para el trabajo con los más pequeños. Permite escribir la fecha, el nombre del autor y de la actividad, elegir y modificar el tamaño de los escenarios que aparecerán en cada viñeta, realizar dibujo libre sobre ellas, añadir mediante arrastre personajes y objetos e insertar diversos tipos de globos para escribir los textos. El resultado se puede imprimir.
Pixton		http://www.pixton.com/for-fun?l=es/	Educación artística.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (3° a 5°)	Generador de tiras cómicas muy completo y versátil. Permite, entre otras cosas, personalizar los fondos y los personajes, añadirles expresiones y posturas, y acercar o alejar los elementos que conforman cada escena. El resultado se puede enviar por correo o insertarse en una web. Requiere registrarse.
Urgente Mensaje		http://www.urgentemensaje.com/home.php	Ética y valores humanos.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Secundaria (6° a 9°)	Propone realizar una inmersión en un entorno e invita a tomar una serie de decisiones. En la interacción con las variables que el juego propone, es posible conocer algunas razones que explican la circulación de mercancías, ideas y finanzas en el mundo contemporáneo. Este videojuego ayuda a construir una imagen del espacio mundial en forma de red, superando visiones más tradicionales, y más protagónicas en la escuela, que ponen el acento en el espacio mundial como la mera sumatoria de múltiples espacios ubicados de forma contigua. Por el contrario, el juego pone énfasis en elementos como los recorridos y la diversidad de medios de transporte.
Slide Share		https://es.slideshare.net/signup	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	SlideShare es un sitio web que ofrece a los usuarios la posibilidad de subir y compartir en público o en privado presentaciones de diapositivas en PowerPoint, documentos de Word, OpenOffice, PDF, Portafolios

Tabla 15. Colecciones Online para portátiles (parte VI)

Nombre del Recurso	Imagen o Logosímbolo del Recurso	Enlace para descarga / página Web	Área Curricular (Ley 115 de 1994)	Licencia de Uso	Grado Recomendado	Descripción general del recurso
Audacity		http://audacity.sourceforge.net/?lang=es	Tecnología e informática.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Audacity es una herramienta fácil de usar-, editor gratuito multi-pista de audio y grabador para Windows. La interfaz está traducida a muchos idiomas. Puede usar Audacity para: Grabar audio en vivo. Graba la reproducción en cualquier ordenador Windows Vista o posterior de la máquina. Convertir cintas y grabaciones a sonido digital o CD. Editar WAV, AIFF, FLAC, MP2, MP3 o Ogg Vorbis archivos de sonido.
SciELO		http://www.scielo.cl/	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	La biblioteca científica - SciELO Chile, es una biblioteca electrónica que incluye, una colección seleccionada de revistas científicas chilenas, en todas las áreas del conocimiento. Este proyecto de carácter regional, está siendo desarrollado en Chile por la Comisión Nacional de Investigación Científica y Tecnológica (CONICYT).
Real Academia Española de la Lengua		http://www.rae.es/rae.html	Lengua Castellana	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Se dedica a la planificación lingüística mediante la promulgación de normativas dirigidas a fomentar la unidad idiomática dentro y entre los diversos territorios.
Biblioteca digital ILCE		http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/	Lengua Castellana	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	La Biblioteca Digital del ILCE es un portal que contribuye a la cultura ofreciendo, libre y gratuitamente, la consulta de su acervo; el cual, a su vez, apoya bibliográficamente al programa Red Escolar y al Portal educativo SEPiensa, ambos también del ILCE.
Edmodo		https://www.edmodo.com/?language=es	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Edmodo es una plataforma social educativa gratuita que permite la comunicación entre los alumnos y profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging.
Hotpotatoes		http://hotpot.uvic.ca/	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Es un sistema para crear ejercicios educativos que pueden realizar posteriormente a través de la web. Los ejercicios que crea son del tipo respuesta corta, selección múltiple, rellenar los huecos, crucigramas, emparejamiento y variados.
exelearning		http://exelearning.net/descargas/	Tecnología e informática.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	eXeLearning es una aplicación que ayuda a profesores y autores de cursos, a publicar contenido web sin necesidad de dominar lenguaje HTML o XML

Tabla 16. Colecciones Online para portátiles (parte VII)

Nombre del Recurso	Imagen o Logosímbolo del Recurso	Enlace para descarga / página Web	Área Curricular (Ley 115 de 1994)	Licencia de Uso	Grado Recomendado	Descripción general del recurso
Zunal		http://www.zunal.com/	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Zunal es un portal que permite realizar una WebQuest online, compartirla y usar Webquest de otros docentes en el mundo.
Educaplus		http://www.educaplus.org/index.php?mcid=3	Ciencias naturales.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	El proyecto Educaplus.org se encuentra en línea desde 1998 y su objetivo fundamental es compartir con todos, pero fundamentalmente con la comunidad educativa hispanohablante, trabajos, juegos y estrategias de aprendizaje para Química, Matemáticas y Geometría principalmente.
Easel.ly		http://www.easel.ly/	Educación artística.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Easel.ly es un servicio web que nos da las herramientas necesarias para editar, modificar y crear una infografía, todo a través de una interfaz drag and drop súper sencilla de utilizar! Crear y compartir ideas visuales en línea.
Google Earth		http://www.google.com/intl/es/earth/	Ciencias Sociales.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Google Earth es un programa informático similar a un Sistema de Información Geográfica (SIG), que permite visualizar imágenes en 3D del planeta, combinando imágenes de satélite, mapas y el motor de búsqueda de Google que permite ver imágenes a escala de un lugar específico del planeta.
Whyville		http://whyville.net/smmk/nice	Humanidades	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Secundaria (6° a 9°)	Es un mundo virtual creado para niños y jóvenes, de entre 8 a 15 años. En Whyville, los ciudadanos (avatares) aprenden y juegan, se socializan, recrean, gobiernan, escriben, diseñan, comen, bailan, mucho más...
Jclick		http://clic.xtec.cat/ecs/index.htm	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	En un programa, formado por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas, etc.
Celestia		http://www.shatters.net/celestia/	Ciencias naturales.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	A diferencia de la mayoría del software planetario, Celestia no le confina a la superficie de la Tierra. Se puede viajar por todo el sistema solar, a cualquiera de más de 100.000 estrellas, o incluso más allá de la galaxia.
Seterra		http://www.seterra.net/es/	Ciencias Sociales.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Es un programa desarrollado para aprender geografía básica de una forma divertida y sencilla. Cuenta con más de 70 ejercicios que van ascendiendo de nivel a medida que avanzamos en el aprendizaje.

Tabla 17. Colecciones Online para portátiles (parte VIII)

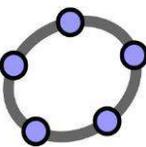
Nombre del Recurso	Imagen o Logosímbolo del Recurso	Enlace para descarga / página Web	Área Curricular (Ley 115 de 1994)	Licencia de Uso	Grado Recomendado	Descripción general del recurso
Gcompris		http://gcompris.net/index-es.html	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (1° a 3°)	Es un programa de cómputo educacional con diferentes actividades para niños entre 2 y 10 años de edad. Algunas actividades son como juegos, pero siempre son educacionales. Encontrará temas: descubriendo la computadora: teclado, ratón, diferentes movimientos del ratón, ... Álgebra: tabla de memoria, enumeración, tabla de doble entrada (balance), imagen espejo, ... Ciencia: El canal, El ciclo del agua, El submarino, ... Geografía: Coloca los países en el mapa. Juegos: ajedrez, memoria, ... Lectura: práctica de lectura Otros: Aprende a decir la hora, Rompecabezas de pinturas famosas y dibujos por vectores, entre otros.
Tux Paint		www.tuxpaint.org	Educación artística.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (3° a 5°)	Es un programa de dibujo para niños de 3 a 12 años (por ejemplo, preescolar y K-6), libre y ganador de premios. Tux Paint se usa en escuelas del mundo entero como herramienta en el aprendizaje de dibujo por ordenador. Combina una fácil interfaz con divertidos efectos de sonido y una mascota de dibujos animados que anima, guía a los niños que utilizan el programa.
Geogebra		http://www.geogebra.org/cms/es/download/	Matemáticas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Es un programa interactivo especialmente diseñado para la enseñanza y aprendizaje de Álgebra y Geometría a nivel escolar medio (secundaria). Por un lado, GeoGebra es un sistema de geometría dinámica. Permite realizar construcciones tanto con puntos, vectores, segmentos, rectas, secciones cónicas como con funciones que a posteriori pueden modificarse dinámicamente.
Educatina		www.educatina.com/	Ética y valores humanos.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	En esta aplicación podrá encontrar todas las explicaciones sobre los temas que más le interesan. Hasta los temas más difíciles pueden ser explicados de manera muy sencilla y en unos pocos minutos.
Adapro		www.adapro.iter.es	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Adapro es un procesador de texto gratuito orientado a personas con dificultades de aprendizaje como la dislexia u otro tipo de diversidad funcional como autismo. Su interfaz adaptada, transparente y configurable proporciona un entorno que inspira la seguridad suficiente en el usuario como para mantener su atención.

Tabla 18. Colecciones Online para portátiles (parte IX)

Nombre del Recurso	Imagen o Logosímbolo del Recurso	Enlace para descarga / página Web	Área Curricular (Ley 115 de 1994)	Licencia de Uso	Grado Recomendado	Descripción general del recurso
Ardora		http://webardora.net/index_cas.htm	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Ardora es una aplicación informática para docentes, que permite crear sus propios contenidos web, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web. Con Ardora se pueden crear más de 45 tipos distintos de actividades, crucigramas, sopas de letras, completar, paneles gráficos, relojes, etc. Así como más de 10 tipos distintos de páginas multimedia: galerías, panorámicas o zooms de imágenes, reproductores mp3 o flv, etc y siete nuevas "páginas para servidor", anotaciones y álbum colectivo, líneas de tiempo, póster, chat, poster, sistema de comentarios y gestor de archivos.
AraWord		http://www.proyecto.es/wiki/index.php/AraWord	Lengua Castellana	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Es una aplicación informática enmarcada dentro de unas suites de herramientas para la comunicación aumentativa y alternativa. Consiste en un procesador de textos que permite la escritura simultánea de textos y pictogramas, facilitando la elaboración de materiales y adaptación de textos para las personas que presentan dificultades en el ámbito de la comunicación funcional.
Kodu		http://flashcards.educationlabs.com/#/Home	Tecnología e informática.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Secundaria (6° a 9°)	Kodu es un lenguaje de programación visual hecha específicamente para la creación de juegos. Está diseñado para ser accesible a los niños y agradable para nadie. El entorno de programación se ejecuta en la Xbox 360, que permite una rápida iteración de diseño utilizando sólo un dispositivo de juego para la entrada.
MultiMouse		http://www.multimouse.com/download.htm	Tecnología e informática.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Primaria (1° a 3°)	permite a múltiples usuarios el control remoto del escritorio de un ordenador central con el teclado y el ratón de UN PC
Google Drive		https://drive.google.com	Lengua Castellana	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Es un servicio de alojamiento de archivos. Fue introducido por Google el 24 de abril de 2012. Google Drive es un reemplazo de Google Docs que ha cambiado su dirección de enlace de docs.google.com por drive.google.com entre otras cualidades. Cada usuario cuenta con 15 gigabytes de espacio gratuito para almacenar sus archivos, ampliables mediante pago.

Tabla 19. Colecciones Online para portátiles (parte X)

Nombre del Recurso	Imagen o Logosímbolo del Recurso	Enlace para descarga / página Web	Área Curricular (Ley 115 de 1994)	Licencia de Uso	Grado Recomendado	Descripción general del recurso
Google Sites		http://sites.google.com/?hl=e	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Es una aplicación online gratuita ofrecida por la empresa estadounidense Google. Esta aplicación permite crear un sitio web o una intranet de una forma tan sencilla como editar un documento. Con Google Sites los usuarios pueden reunir en un único lugar y de una forma rápida información variada, incluidos vídeos, calendarios, presentaciones, archivos adjuntos y texto. Además, permite compartir información con facilidad para verla y compartirla con un grupo reducido de colaboradores o con toda su organización, o con todo el mundo.
Google Libros		http://books.google.es/	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Es un servicio de Google que busca el texto completo de los libros que Google escanea, convierte el texto por medio de reconocimiento óptico de caracteres y los almacena en su base de datos en línea.
Blogger		http://www.blogger.com/	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Es un servicio creado por Pyra Labs, y adquirido por Google en el año 2003, que permite crear y publicar una bitácora en línea. Para publicar contenidos, el usuario no tiene que escribir ningún código o instalar programas de servidor o de scripting.
Flash Cards		http://flashcards.educationlabs.com/#/Home	Todas las áreas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Media (10° a 11°)	Favorece el desarrollo de la memoria y las habilidades de reconocimiento, con un toque moderno a la clásica herramienta de aprendizaje de tarjetas
Photosynth		http://photosynth.net/	Ciencias naturales.	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Es una aplicación de Microsoft Live Labs y la Universidad de Washington que analiza distintas fotografías digitales de un mismo objeto y genera un modelo tridimensional por nube de puntos del mismo. El componente de reconocimiento de patrones compara porciones de imágenes para crear puntos, que luego se comparan para convertir la imagen en un modelo.
Microsoft Mathematics 4.0		http://www.pil-network.com/Recursos/Tools/Details/cb8e4fad-8516-4117-bd14-53b153fd0c56	Matemáticas	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Es un conjunto de herramientas matemáticas que se traduce en una compleja calculadora científica con amplias capacidades de representación gráfica y de resolución de ecuaciones.

Tabla 20. Colecciones Online para portátiles (parte XI)

Nombre del Recurso	Imagen o Logosímbolo del Recurso	Enlace para descarga / página Web	Área Curricular (Ley 115 de 1994)	Licencia de Uso	Grado Recomendado	Descripción general del recurso
Leer es mi cuento		http://d-viral.com/coleccion-semilla/contents/index.html	Lenguaje	Licencia de uso y descargue para Computadores para Educar	Todos los grados	Es una de las estrategias de la política de calidad educativa establecida en el Plan Sectorial de Educación 2011-2014. Mediante este plan, se busca que los niños y jóvenes del país accedan en sus instituciones educativas a materiales de lectura de la mejor calidad, cuenten con bibliotecas escolares que se conviertan en verdaderos lugares de aprendizaje y disfrute.
Duolingo		http://www.duolingo.com/	Lengua Extranjera: Inglés	De acceso libre. Debe accederse directamente desde el enlace en Internet.	Todos los grados	Aprender inglés jugando. Pierde corazones por tus respuestas incorrectas, practica contra el reloj y aumenta tu nivel. Duolingo es adictivo. Sumerge tus sentidos: con imágenes, reconocimiento de voz y ejercicios de audio puedes aprender mejor.

¿Qué hacer si los portátiles o tabletas donados por Computadores para Educar no tienen los recursos educativos digitales?

Computadores para Educar ha dispuesto un Ambiente Virtual de Aprendizaje que le permite al docente acceder a estos recursos educativos digitales y participar en diferentes escenarios colaborativos para el aprendizaje. Este ambiente está disponible a través de la página www.computadoresparaeducar.gov.co en la sección “Ambiente Virtual de Aprendizaje”.

¿Cómo puede el docente usar estos recursos educativos en el aula?

Todos los Recursos Educativos Digitales relacionados cuentan con una guía didáctica que facilita el uso pedagógico por parte de los docentes. Esta guía contiene información relevante para la apropiación de los recursos TIC en el aula, entre ellos: Actividades y estrategias de aprendizaje, propósito de la actividad, estrategias de evaluación y temáticas a desarrollar entre otros.

A continuación presentamos un modelo de guía didáctica disponible para los docentes desde la interfaz instalada en las tabletas y los portátiles de Computadores para Educar.

Tabla 21. Ejemplo de GUÍA DIDÁCTICA PARA EL DOCENTE

Área curricular: Lengua Castellana	Grado: Todos los grados
Nombre Aplicación: Wikipedia en Español	Logo aplicación 
Temáticas generales: Lectura de artículos en español. Colaboración en la elaboración de conceptos. Cultura general.	
Propósito de la actividad Investigar sobre temáticas específicas Aportar en la redacción de conceptos Participar colaborativamente en el desarrollo de wikis	
Actividades y estrategias de aprendizaje Trabajo autónomo Trabajo colaborativo Exploración del dispositivo y la aplicación Trabajo para la casa.	
Secuencia didáctica	
Duración	Actividades
10 minutos	Apertura de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • saludo de bienvenida. • presentación de los propósitos de la sesión. • temas a tratar en la sesión
Varias clases	Desarrollo de la sesión: El docente empezará cada clase en su asignatura, haciendo una pregunta sobre el tema que será abordado y solicitará a los estudiantes que consulten en la aplicación su significado. Seguidamente pedirá a los estudiantes que expliquen la información encontrada. En otra sesión el docente buscará un tema que aún no se encuentre desarrollado en la Wikipedia y lanzará el desafío a sus estudiantes para que entre todos construyan la definición y la suban a la aplicación. La participación en la construcción de conceptos, definiciones, hechos históricos o acontecimientos debe ser realizada en cooperación con estudiantes de otros cursos.
Tres clases (o más)	Cierre de la sesión: Una vez construido cooperativamente el tema solicitado por el docente, el enlace que presenta la información será publicado y compartido con toda la comunidad estudiantil y por medio de las redes sociales.
Estrategia evaluación	
El docente valorará actitud hacia el conocimiento, calidad conceptual, oportunidad de las referencias bibliográficas y capacidad de trabajo en equipo.	

REFLEXIÓN FINAL

Tenga en cuenta que los Recursos Educativos Digitales son una estrategia de apropiación y generación de conocimiento que busca contribuir a mejorar las condiciones de acceso a la información y al conocimiento por parte de las comunidades educativas, a fortalecer la capacidad del uso educativo de las TIC, a fomentar una cultura en torno a la colaboración y cooperación para promover el intercambio, reutilización, adaptación, combinación y redistribución de recursos educativos, y a consolidar una amplia oferta nacional de recursos de acceso público que aporte al mejoramiento de la calidad en la educación, además de articularse con los planteamientos recogidos por la UNESCO en la reciente Declaración de París de junio de 2012 (MEN, 2012).

BIBLIOGRAFÍA

Annone, M. (2014). Las mejores prácticas en creación de contenidos web. Consultado en <http://www.slideshare.net/gentedelpirineo/la-mejore-prcticas-en-creacion-de-cpntenidos-digitales>

Chiappe (2009). Acerca de lo pedagógico en los objetos de aprendizaje: Reflexiones conceptuales hacia la construcción de su estructura teórica. Estudios Pedagógicos XXXV, N° 1: 261-272, 2009 consultado el 10 de agosto de 2013 en: http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=s0718-07052009000100016&script=sci_arttext

Cubides, S. Nelson (2013). Docentes E-Competentes: Buenas Prácticas Educativas Mediadas por TIC – 30 actividades para el uso, apropiación y aplicación de las TIC en los procesos pedagógicos en el aula. Bogotá: Ediciones Fundel.

Ministerio de Educación Nacional - MEN (2012). Recursos Educativos Digitales – REDA. Ministerio de Educación Nacional.

Documento “Proceso de Valoración de Contenidos Educativos” última actualización octubre de 2012, Ministerio de Educación Nacional, Oficina de Innovación Educativa con uso de Nuevas Tecnologías - Área de Gestión de Contenidos Educativos.