

CARTILLA DE RETOS DIGITALES

ABC

123

Maestros Innovadores

TIC en acción para primaria

PDF

Aprender, crear y evaluar con TIC



Crear



Jugar



Evaluar



Sin internet



Guía práctica para docentes de básica primaria

CARTILLA DE RETOS DIGITALES PARA NIÑOS DE PRIMARIA

Maestros Innovadores: manejo pedagógico de las TIC para fortalecer la enseñanza en básica primaria



¿Qué aprenderán los docentes?

TIC

Presentación

Esta cartilla orienta a los docentes de básica primaria en el uso pedagógico de las TIC mediante retos digitales sencillos, creativos y adaptables. Su propósito es que la tecnología no se use solo para mostrar videos o diapositivas, sino para motivar, crear, practicar, evaluar y fortalecer aprendizajes significativos.

- Está pensada para clases con internet y también para momentos sin conexión.
- Incluye herramientas digitales, aplicaciones offline y retos aplicables en diferentes áreas.
- Promueve la participación, la creatividad, el trabajo colaborativo y la ciudadanía digital.

Propósito general

Fortalecer la incorporación pedagógica de las TIC en las prácticas docentes de básica primaria, a través de retos digitales que permitan planear clases más dinámicas, participativas, inclusivas y contextualizadas.

1. ¿Qué son las TIC?

Las TIC, o Tecnologías de la Información y la Comunicación, son recursos, dispositivos, programas, aplicaciones y entornos digitales que permiten buscar, crear, organizar, comunicar y compartir información. En el aula, las TIC son un apoyo para mejorar la enseñanza y el aprendizaje; no reemplazan al docente, sino que amplían sus posibilidades pedagógicas.

- Computadores, tabletas, celulares, video beam, televisores y tableros digitales.
- Aplicaciones educativas, juegos, videos, audios, imágenes, presentaciones y formularios.
- Plataformas o recursos para crear contenidos, evaluar, colaborar y comunicar aprendizajes.

2. ¿Cuál es la utilidad de las TIC y para qué se emplean?

Utilidad	¿Para qué se emplean?	Ejemplo en primaria
Motivar	Despertar el interés con imágenes, juegos, sonidos o videos.	Observar una imagen de animales y responder preguntas.
Practicar	Reforzar contenidos mediante juegos, retos y ejercicios.	Resolver sumas en una ruleta de operaciones.
Crear	Producir cuentos, dibujos, afiches, mapas o presentaciones.	Crear un cuento corto en Word con dibujo.
Colaborar	Trabajar en parejas o equipos para construir respuestas.	Hacer una cartelera digital o física con ideas del grupo.
Evaluar	Recoger evidencias del aprendizaje.	Aplicar una ficha, rúbrica, formulario o autoevaluación.

3. ¿Cómo se emplean las TIC en el aula de clase?

Momento	Acción del docente	Uso de TIC	Evidencia
Antes de la clase	Define objetivo, tema, herramienta y recursos.	Prepara video, guía, presentación, juego o imágenes.	Planeación del reto.
Inicio	Motiva y activa saberes previos.	Imagen, pregunta en pantalla, audio o video corto.	Participación oral o respuesta breve.
Desarrollo	Explica, acompaña y guía el trabajo.	Juego, ficha digital, creación en Word, PowerPoint, Paint o Scratch.	Producto individual o grupal.
Cierre	Socializa, evalúa y retroalimenta.	Rúbrica, lista de chequeo, formulario o reflexión.	Autoevaluación o producto final.

Recomendación pedagógica

Antes de escoger una aplicación, el docente debe preguntarse: ¿qué quiero que aprendan mis estudiantes?, ¿qué producto van a crear?, ¿cómo voy a evaluar?, ¿qué alternativa tengo si no hay internet?

4. Herramientas digitales que puede emplear el docente

Tipo de herramienta	Herramientas	Cómo se emplean	Producto o evidencia
Presentar	PowerPoint, Canva, Genially, Prezi	Explicar conceptos con imágenes, preguntas y ejemplos.	Mapa visual, infografía o exposición.
Practicar	Educaplay, Wordwall, Kahoot, Quizizz, GCompris	Reforzar temas con sopas de letras, crucigramas, ruletas y retos.	Puntaje, guía resuelta o participación.

Crear	Word, Paint, Tux Paint, Scratch, PowerPoint	Elaborar cuentos, dibujos, historietas y animaciones.	Texto, dibujo, animación o historieta.
Evaluar	Google Forms, Microsoft Forms, rúbricas en Word/Excel	Aplicar cuestionarios, listas de chequeo y autoevaluaciones.	Resultados y retroalimentación.
Colaborar	Padlet, Jamboard, Drive, carteleras digitales	Compartir ideas y construir productos grupales.	Mural, cartel o lluvia de ideas.

5. Aplicaciones y recursos que pueden usarse sin internet

Cuando no hay conexión, el docente puede utilizar aplicaciones instaladas o recursos descargados previamente. La clave es preparar con anticipación videos, guías, imágenes, juegos, lecturas y carpetas de trabajo.

Aplicación o recurso offline	Uso en el aula	Reto sugerido
Word / LibreOffice Writer	Crear textos, cuentos, fichas y respuestas.	Escribir una historia sobre el buen uso de las TIC.
PowerPoint / Impress	Diseñar presentaciones, ruletas y juegos con hipervínculos.	Crear una ruleta de preguntas por equipos.
Paint / Tux Paint	Dibujar, colorear y rotular ideas.	Dibujar herramientas TIC y escribir su utilidad.
Scratch Desktop	Programar historias, diálogos y juegos sencillos.	Animar un personaje que explique una norma digital.
GeoGebra Classic	Explorar figuras, medidas y problemas matemáticos.	Construir figuras geométricas y nombrar sus lados.
GCompris	Practicar lectura, lógica, memoria y cálculo.	Resolver retos de conteo o memoria por estaciones.
Kiwix / Kolibri	Consultar contenidos educativos descargados.	Investigar un animal y escribir tres características.
VLC + videos descargados	Reproducir videos educativos sin conexión.	Ver un video y responder una guía de comprensión.
Cámara, grabadora y lector PDF	Tomar evidencias, escuchar audios y abrir guías.	Grabar una explicación corta o leer una ficha en PDF.

★ Ruta de retos digitales

TIC

6. Metodología: aprender mediante retos digitales

Los retos digitales son actividades cortas con una misión clara. Permiten que los niños aprendan haciendo, exploren herramientas TIC, trabajen en equipo y presenten un producto final. Cada reto puede realizarse con tecnología, con materiales impresos o combinando ambos recursos.

1 1. Detectives TIC

Identifican dispositivos y usos.

2 2. Mi herramienta favorita

Eligen una app y explican para qué sirve.

3 3. Cuento digital

Crean una historia con texto e imagen.

4 4. Matemática en acción

Resuelven retos con operaciones.

5 5. Video explorador

Observan un video y responden.

6 6. Mural de valores

Comparten ideas y acuerdos.

7 7. Sin internet

Usan recursos descargados.

8 8. Evalúo mi reto

Autoevalúan lo aprendido.

Estructura de cada reto

1. Misión: lo que deben lograr los estudiantes.
2. Herramienta TIC: aplicación o recurso que se puede utilizar.
3. Paso a paso: instrucciones sencillas para desarrollar el reto.
4. Producto final: evidencia del aprendizaje.
5. Evaluación: preguntas, rúbrica o socialización.

Reto 1. Detectives TIC

Misión: Reconocer qué son las TIC y para qué sirven en la vida escolar.

Herramientas sugeridas: Tarjetas impresas, imágenes, proyector, computador o cuaderno.

Paso a paso:

1. El docente muestra imágenes de computador, celular, tableta, video beam, cámara y aplicaciones.
2. Los estudiantes identifican el nombre de cada recurso.
3. En parejas explican para qué sirve cada herramienta.
4. Clasifican las tarjetas en: comunicar, crear, investigar, jugar, evaluar o aprender sin internet.

Producto final: Tabla de clasificación de herramientas TIC.

Evaluación: Socialización oral y revisión de la tabla.

Reto 2. Mi herramienta digital favorita

Misión: Explicar cómo una herramienta digital ayuda a aprender.

Herramientas sugeridas: Word, Paint, PowerPoint, Canva o cuaderno.

Paso a paso:

1. Cada niño elige una herramienta digital.
2. Dibuja el ícono o la representa con colores.
3. Escribe tres usos en el aula.
4. Comparte su trabajo con un compañero.

Producto final: Ficha: nombre de la herramienta, dibujo y utilidad.

Evaluación: Lista de chequeo: identifica, explica y presenta.

Reto 3. Cuento digital o cuento en papel

Misión: Crear un texto breve usando recursos TIC o una alternativa escrita.

Herramientas sugeridas: Word, Writer, PowerPoint, Paint o cuaderno.

Paso a paso:

1. El docente propone el tema: “Un día aprendiendo con las TIC”.
2. Los estudiantes escriben inicio, nudo y desenlace.
3. Agregan un dibujo digital o manual.
4. Leen su cuento al grupo.

Producto final: Cuento corto ilustrado.

Evaluación: Comprensión de estructura narrativa y creatividad.

Reto 4. Matemática en juego

Misión: Practicar operaciones mediante una ruleta o tarjetas de retos.

Herramientas sugeridas: Wordwall, PowerPoint, tarjetas impresas o tablero.

Paso a paso:

1. El docente prepara operaciones de acuerdo con el grado.
2. Cada estudiante gira la ruleta o toma una tarjeta.
3. Resuelve la operación en el cuaderno.
4. Explica el procedimiento al equipo.

Producto final: Ejercicios resueltos y participación en equipo.

Evaluación: Aciertos, procedimiento y colaboración.

Reto 5. Video explorador

Misión: Comprender información a partir de un video o audio educativo.

Herramientas sugeridas: VLC, video descargado, celular, televisor o lectura impresa.

Paso a paso:

1. El docente reproduce un video corto o lee un texto.
2. Los estudiantes observan y toman nota de tres ideas.
3. Responden una guía de preguntas.
4. El grupo conversa sobre lo aprendido.

Producto final: Guía de comprensión con respuestas y dibujo.

Evaluación: Respuestas correctas y participación.

Reto 6. Mural de ciudadanía digital

Misión: Reconocer normas para usar la tecnología de forma responsable.

Herramientas sugeridas: Padlet, cartulina, notas adhesivas, Canva o cuaderno.

Paso a paso:

1. El docente explica normas como respeto, cuidado de datos, no compartir contraseñas y uso responsable.
2. Cada estudiante escribe una norma digital.
3. Se construye un mural físico o digital.
4. El grupo elige cinco acuerdos para el aula.

Producto final: Mural de acuerdos digitales.

Evaluación: Claridad de la norma y compromiso de uso.

Reto 7. Misión sin internet

Misión: Usar herramientas offline para aprender cuando no hay conexión.

Herramientas sugeridas: Word, Paint, videos en USB, calculadora, lector PDF, cámara o cuaderno.

Paso a paso:

1. El docente organiza estaciones con diferentes recursos offline.
2. Los estudiantes rotan por cada estación.
3. En cada estación realizan una mini tarea: escribir, dibujar, calcular, leer o observar.
4. Registran en una ficha qué herramienta usaron y qué aprendieron.

Producto final: Ficha “Aprendí sin internet”.

Evaluación: Cumplimiento de tareas por estación.

Reto 8. Evalúo y mejoro mi reto

Misión: Reflexionar sobre el aprendizaje y el uso de las TIC.

Herramientas sugeridas: Rúbrica impresa, formulario, semáforo de colores o cuaderno.

Paso a paso:

1. Cada estudiante revisa su producto final.
2. Marca en la rúbrica si logró crear, participar, colaborar y explicar.
3. Escribe qué aprendió y qué puede mejorar.
4. El docente brinda retroalimentación positiva.

Producto final: Autoevaluación y compromiso de mejora.

Evaluación: Honestidad, reflexión y mejora del producto.

7. Actividades modelo para aplicar en clase

Actividad modelo 1: Cazadores de TIC

Objetivo

Identificar herramientas TIC del aula y explicar su utilidad mediante una actividad interactiva o escrita.

Desarrollo:

1. El docente muestra imágenes de dispositivos y aplicaciones.
2. Los estudiantes buscan en el salón recursos TIC reales o representados en láminas.
3. Escriben el nombre del recurso y su utilidad.
4. En grupo responden: ¿cómo ayuda esta herramienta a aprender mejor?

Producto: ficha con dibujo, nombre y utilidad de tres herramientas TIC.

Actividad modelo 2: Mi clase sin internet

Objetivo

Reconocer aplicaciones y recursos offline que permiten continuar aprendiendo sin conexión.

1. El docente organiza cuatro estaciones: Word para escribir, Paint para dibujar, video descargado para observar y calculadora para verificar.
2. Los estudiantes rotan en equipos y cumplen una tarea corta en cada estación.
3. Al finalizar, completan una tabla: herramienta utilizada, actividad realizada y aprendizaje.
4. El grupo conversa sobre la importancia de preparar recursos antes de la clase.

Producto: tabla de estaciones y reflexión final.

8. Rúbrica sencilla para evaluar los retos digitales

Criterio	Excelente	En proceso	Requiere apoyo
Participación	Participa con interés y respeta turnos.	Participa algunas veces.	Necesita motivación constante.
Comprensión TIC	Explica qué son las TIC y para qué sirven.	Reconoce algunas herramientas.	Presenta dificultad para explicar.
Uso responsable	Usa recursos con cuidado y respeto.	Requiere orientación ocasional.	Necesita acompañamiento permanente.
Producto final	Entrega un producto completo y creativo.	Entrega un producto parcial.	No finaliza o requiere apoyo.
Trabajo colaborativo	Ayuda, escucha y comparte ideas.	Comparte algunas ideas.	Le cuesta trabajar en equipo.

9. Recomendaciones finales para el docente

- Definir siempre un objetivo de aprendizaje antes de elegir la herramienta digital.
- Usar herramientas sencillas y acordes con la edad de los estudiantes.
- Preparar una alternativa sin internet: guía impresa, videos descargados, fichas o trabajo en cuaderno.
- Acompañar a los estudiantes durante el uso de dispositivos y promover ciudadanía digital.
- Combinar lo digital con actividades manuales, lectura, escritura, movimiento y trabajo en equipo.
- Evaluar el proceso, la participación, la creatividad y el producto final.

Mensaje final

Las TIC son aliadas pedagógicas que permiten enseñar de manera más creativa, participativa e inclusiva. Cuando se usan con intención, ayudan a que los niños aprendan haciendo, expresen sus ideas, trabajen en equipo y desarrollen competencias digitales para su vida escolar y cotidiana.