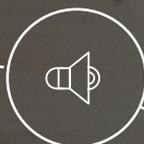


# CLIP Propuesta de recursos digitales ANEP - TCI

Año 2023



TRANSFORMACIÓN  
**Educativa**



**ANEP**

ADMINISTRACIÓN  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA

# Índice interactivo

|   |                  |
|---|------------------|
| Introducción                            | <i>página</i> 2  |
| 1. Comunicación                         | <i>página</i> 3  |
| 2. Pensamiento creativo                 | <i>página</i> 4  |
| 3. Pensamiento crítico                  | <i>página</i> 5  |
| 4. Pensamiento científico               | <i>página</i> 6  |
| 5. Pensamiento computacional            | <i>página</i> 7  |
| 6. Metacognitiva                        | <i>página</i> 8  |
| 7. Intrapersonal                        | <i>página</i> 9  |
| 8. Iniciativa y orientación a la acción | <i>página</i> 10 |
| 9. Relación con los otros               | <i>página</i> 11 |
| 10. Ciudadanía local, global y digital  | <i>página</i> 12 |
| Otros recursos de interés               | <i>página</i> 13 |

# Introducción

Este documento constituye una propuesta de algunos recursos digitales disponibles para abordar desde el aula las competencias priorizadas en el Marco Curricular Nacional. Asimismo, para facilitar la búsqueda incluye, además del link, su formato, autoría, una breve descripción y el tramo sugerido al que aplica.

## Competencias

- |   |                              |   |   |
|---|------------------------------|---|---|
|    | 1. Comunicación              |    | 6. Metacognitiva                        |
|    | 2. Pensamiento creativo      |    | 7. Intrapersonal                        |
|  | 3. Pensamiento crítico       |  | 8. Iniciativa y orientación a la acción |
|  | 4. Pensamiento científico    |  | 9. Relación con los otros               |
|  | 5. Pensamiento computacional |  | 10. Ciudadanía local, global y digital  |

## Tipo de herramienta

Las herramientas seleccionadas poseen distintos formatos. Te invitamos a conocer los íconos con los cuales las identificarás rápidamente:

|   |  |   |   |
|---|--|---|---|
|  Herramienta digital |  Ficha  |  Audio   |  Imagen              |
|  Libro               |  Podcast                                      |  Video   |  Propuesta didáctica |
|  Sitio web           |  Aplicación                                   | <b>REA</b> REA  |  Plataforma          |
|  Infografía          |  Este botón abre el link en una nueva ventana |  Disponible para descargar en la tablet de Ceibal que se entrega en 1 <sup>ero</sup> y 2 <sup>do</sup> |   |

# 1. Comunicación

Interactúa con otros interlocutores a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes. Emplea elementos del lenguaje a partir de conocimientos, habilidades y actitudes para entender, elaborar, interpretar, evaluar y reflexionar en diversos eventos comunicativos. Desarrolla habilidades comunicacionales que van más allá de las lingüísticas. Construye, reconstruye y amplía significados en vínculo con los cambios, las situaciones y los fenómenos. Logra dimensionar la denotación y la connotación a efectos de la comunicación. Se relaciona con su lengua natural, así como con otras lenguas, con múltiples soportes y formatos para estructurar y regular el pensamiento, emociones y acciones y como necesario elemento mediador frente a la realidad (MCN, 2022, p. 45).

| Nombre del recurso  | Autor                           | Descripción   | Formato   | Link  | Dimensión de la competencia que prioriza                                  | Tramo                                    |
|---|---------------------------------|---|---|---|---|--|
| <b>Little Bridge</b>  | Little Bridge                   | Plataforma educativa para el aprendizaje de inglés  |    |    | Reconocimiento, comprensión y producción en otra lengua                   | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP) |
| <b>Drat the Fat Cat</b>   | Julia Patton                    | Libro de cuentos  |    |    | Reconocimiento, comprensión y producción en otra lengua                   | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP) |
| <b>Influencers educativos</b>   | Lourdes Bazarra y Olga Casanova | Este libro muestra el camino para actuar en ese sentido y da a conocer la labor de 50 personas e instituciones que ya han elegido no ser espectadores, sino hacer de su vida un legado humilde pero multiplicador desde la perspectiva de la educación.   |    |    | Todas   | Todos                                    |
| <b>¿Hago un buen uso de las redes sociales?</b>                                       | Cristina del Río                | Objeto de aprendizaje destinado a hacer reflexionar a la comunidad de estudiantes sobre el uso de redes sociales.   | REA   |  | Interacción en distintas situaciones comunicativas con diversos soportes. | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>to</sup> EM) |
| <b>¿Cómo se hace? Infografías</b>   | Mtra. Natalia Pizzolanti        | A través de este recurso se busca promover el uso de infografías como herramienta de esquematización de la información, en el marco de la sociedad contemporánea, en la que se recibe gran cantidad de información a través de imágenes.  | REA   |  | Aplicación de estrategias comunicativas.                                  | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP) |
| <b>e-actividad: El cuento de Twitter</b>  | Juan J. Dimuro                  | Utilizando una red de información en tiempo real, Twitter, se construirá una narración (relato, cuento) de forma colectiva siguiendo algunas reglas básicas.  | REA   |  | Planificación de estrategias de comunicación.                             | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>to</sup> EM) |
| <b>¿Cómo se hace? Podcast</b>   | Juan J. Dimuro                  | Un archivo de audio gratuito, que se puede descargar y oír en la PC o en un reproductor de MP3; una serie de herramientas que nos permiten crear miniprogramas de radio o contar historias, etc., en fin, podcast. Pero ¿cómo se hacen?   | REA   |  | Planificación de estrategias de comunicación.                             | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>to</sup> EM) |
| <b>Plataforma de Lengua: Herramientas de producción</b>                               | Ceibal                          | Este video recorre las herramientas disponibles para producir textos orales y escritos dentro de la PDL.  |  |  | Planificación de estrategias de comunicación.                             | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP) |
| <b>Fototoon</b>   | Ceibal                          | Fotografía. Cómic. Dibujo digital. Entorno sencillo, conocido por la mayoría de la comunidad docente por tratarse de una app muy difundida con los primeros dispositivos de Ceibal. Brinda importantes recursos para abordar contenidos del área del conocimiento de lenguas.   |  |  | Aplicación de estrategias comunicativas.                                  | 2 (1 <sup>er</sup> y 2 <sup>do</sup> EP) |
| <b>¡Descubriendo nuevas formas de comunicar! Comunicación Aumentativa Alternativa</b> | Ceibal                          | El ciclo de charlas CeRTI Ceibal para docentes busca dar a conocer el trabajo realizado por el CeRTI Ceibal (Centro de Referencia en Tecnología para la Inclusión) e intercambiar reflexiones y recursos en torno a temáticas vinculadas a la educación inclusiva, además de brindar a la comunidad docente las vías de acceso a los servicios ofrecidos por el centro. |  |  | Interacción en distintas situaciones comunicativas con diversos soportes. | Todos                                    |

## 2. Pensamiento creativo

Desarrolla interés y curiosidad por aquellos aspectos que no le son conocidos y se involucra. Realiza producciones en diferentes formatos y lenguajes. Actúa proactiva, asertiva y participativamente en la generación de ideas para dar una respuesta de su autoría o proponer alternativas innovadoras y pertinentes. Integra el arte, la ciencia y la tecnología, entre otros campos del saber y la cultura, así como la apreciación y el disfrute de todas las manifestaciones culturales. Incorpora ideas y las vincula con diversos ámbitos de la cultura y/o campos del saber y despliega, para ello, procesos creativos, lógicos y heurísticos empleando los lenguajes específicos requeridos. Valora la promoción, planificación, gestión y comunicación de proyectos con el fin de alcanzar metas propias y colectivas. Pone en juego aspectos relacionados con la creatividad, la innovación y la búsqueda de caminos propios (MCN, 2022, p. 46).

| Nombre del recurso   | Autor                                  | Descripción   | Formato  | Link  | Dimensión de la competencia que prioriza                     | Tramo                                    |
|--|--|---|--|---|--|--|
| <b>Cuaderno maker</b>  | Ceilab, Laboratorios Digitales         | Este recurso detalla las características del Movimiento Maker e introduce la metodología de Pensamiento de Diseño ajustada a proyectos educativos. Presenta actividades y recursos que permiten facilitar un proceso de trabajo.  |    |    | Producciones en diferentes lenguajes, modalidades y ámbitos. | Todos                                    |
| <b>¿Quién puede ser creativo?</b>  | Ana Williman, Ceibal                   | Nuestra capacidad para adaptarnos a las circunstancias de la realidad mostraría nuestra facilidad o dificultad para crear. ¿Qué es la creatividad? ¿Qué pasos seguimos cuando creamos? Veamos.  | REA  |    | Interés, curiosidad e involucramiento.                       | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP) |
| <b>Sitio web Programa Ceilab</b>   | Ceilab, Laboratorios Digitales, Ceibal | Este sitio web presenta diversos recursos en distintos formatos tal como videos, mapas, plataformas, etc. Es posible conocer sobre el Pensamiento de Diseño como metodología de aprendizaje basado en proyectos, y conocer algunos proyectos desarrollados por centros educativos en los últimos años.  |   |   | Producciones en diferentes lenguajes, modalidades y ámbitos. | Todos                                    |
| <b>Sitio web Proyecto Minecraft</b>  | Laboratorios Digitales, Ceibal         | Este sitio web presenta recursos educativos como webinars y guías de apoyo de uso de la herramienta, secuencias didácticas desarrolladas por docentes, información sobre los cursos disponibles, desafíos para estudiantes y evidencias de trabajo en aula.   |  |  | Interés, curiosidad e involucramiento.                       | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP) |
| <b>10 Ideas clave: el aprendizaje creativo</b>   | Gotzon Ibarretxe Txakartegi            | Comprender cuál es el desarrollo y la práctica de la creatividad; encontrar soluciones nuevas a problemas nuevos; huir de falsas concepciones y definir las características más sobresalientes de la creatividad; saber formular preguntas para obtener ideas, aumentar capacidades y desarrollar actitudes y aptitudes, desafiando los convencionalismos tan presentes en el entorno educativo.  |  |  | Todos  | Todos                                    |
| <b>Pensamiento de diseño en la escuela: cómo lograr que surjan ideas innovadoras y hacerlas realidad</b> | Ewan McIntosh                          | Este libro explora las actitudes de diversos empresarios y profesionales —ingenieros, programadores, diseñadores— que han visto cómo sus ideas fracasaban y después tenían éxito, así como los hábitos que los han conducido al mismo.  |  |  | Todos  | Todos                                    |
| <b>Creatividad aplicada, transversalidad e innovación pedagógica</b>                                     | Brian LaDuca                           | ¿Cómo lograr un proceso pedagógico integral y transdisciplinario que genere que cada estudiante analice diversas perspectivas y resuelva problemas de forma creativa? ¿Cómo el arte irrumpe el pensamiento lineal? Esta lectura plantea una valiosa experiencia de creatividad aplicada a problemas reales, desarrollada en el seno de un novedoso programa del Instituto de la Creatividad Aplicada para la Transformación, que enfrenta a la comunidad de estudiantes a experiencias creativas que producen respuestas innovadoras. |  |  | Todos  | 3 (3 <sup>ro</sup> y 4 <sup>to</sup> EP) |
| <b>¿Cómo se hace? Cómic</b>  | Silvana Realini Cujó                   | Este recurso busca servirte de ayuda para la creación de tus propias historietas y te brinda una variedad de herramientas digitales que facilitarán tus creaciones.   | REA  |  | Producciones en diferentes lenguajes, modalidades y ámbitos. | 3 (3 <sup>ro</sup> y 4 <sup>to</sup> EP) |
| <b>Música, maestro</b>   | Ceibal                                 | Juego atractivo y muy intuitivo, que propone una serie de 10 desafíos que permiten aprender conocimientos básicos sobre notas y figuras musicales.  |   |  | Interés, curiosidad e involucramiento.                       | 2 (1 <sup>er</sup> y 2 <sup>do</sup> EP) |
| <b>Sopa de letras</b>  | Ceibal                                 | La aplicación implementa una versión del conocido juego, con tres niveles de dificultad y con la posibilidad de cargar las palabras a utilizar en el juego o de usar palabras seleccionadas al azar por categorías de una lista ya incluida.  |   |  | Producciones en diferentes lenguajes, modalidades y ámbitos. | 2 (1 <sup>er</sup> y 2 <sup>do</sup> EP) |

## 3. Pensamiento crítico

Formula preguntas, ya sea para cuestionar el significado de lo dado (el significado del mundo, de las opiniones de los otros y las propias) o para ampliarlo, lo que le permite la expansión de diferentes puntos de vista para comprender la diversidad de perspectivas con una base argumental. Se posiciona a favor, en contra o de manera imparcial sobre un punto de vista en un proceso de búsqueda de razones y argumentos. Articula razones con base en la estructura argumentativa y su contexto recibiendo, interpretando y procesando la información para lograr la fundamentación de su punto de vista. Enriquece sus puntos de vista y los presenta de manera elocuente y los expone en diversos soportes considerando la argumentación, su impacto emocional, moral y ético y su relevancia social, lo que favorece la comprensión y la participación democrática. Evalúa las fundamentaciones propias y de otros para identificar errores (falacias, sesgos, entre otros) y puntos de enriquecimiento. La competencia en pensamiento crítico permite desarrollar las distintas etapas del proceso de pensamiento entendiéndolas como tres formas de diálogo: 1) diálogo con otros (interacción y mediación), 2) diálogo con relación a textos (interpretación y resignificación) o 3) diálogo consigo mismo (introspección y reflexión) (MCN, 2022, p. 46-47).

| Nombre del recurso                             | Autor                             | Descripción   | Formato  | Link  | Dimensión de la competencia que prioriza    | Tramo                       |
|--|-----------------------------------|---|--|---|---|-----------------------------|
| <b>Nada es lo que parece</b>                   | Carolina Condado y Juan J. Dimuro | Sistemas de valores, imágenes simplificadas y generalizadoras, juicios totalizadores, ideas preconcebidas, formas esperadas... Son un grupo de conceptos que tienden a dar sentido a la vida de una manera simple... pero no siempre todo es lo que parece. | REA  |    | Exploración de puntos de vista.             | 4 (5º y 6º EP)              |
| <b>El aprendizaje basado en el pensamiento</b> | Robert J. Swartz                  | Aprendizaje basado en el pensamiento es una guía didáctica con casos prácticos que ayuda a la comunidad de docentes a aplicar el pensamiento eficaz en la enseñanza de los contenidos de cualquier materia y curso escolar.                                 |   |   | Todas                                       | Todos                       |
| <b>Una imagen vale más que mil palabras</b>    | Ceibal                            | El recurso aborda algunos de los aspectos fundamentales de nuestra cultura relacionados con la comunicación visual y sus códigos.   | REA  |  | Exploración de puntos de vista.             | 6 (9º EM)                   |
| <b>Aprendices. Javier Mazza</b>                | Red Global de Aprendizajes        | Entrevista a Javier Mazza, magister en Comunicación, licenciado en Filosofía. Contiene recursos de aprendizaje asociados.   |  |  | Expresión argumentativa.                    | Bachiller alto<br>6 (9º EM) |
| <b>Aprendices. Santiago Dieste</b>             | Red Global de Aprendizajes        | Entrevista a Santiago Dieste, escultor que busca reflexionar sobre el uso de los recursos naturales   |  |  | Elaboración de la estructura argumentativa. | Bachiller alto<br>6 (9º EM) |
| <b>La razón de la sinrazón</b>                 | Uruguay Educa                     | Propuesta didáctica que, a partir de artículos periodísticos, aborda la argumentación y los elementos a tener en cuenta para identificarlos y distinguirlos de los discursos no argumentativos.   |  |  | Elaboración de la estructura argumentativa. | 6 (9º EM)                   |
| <b>¿Qué es argumentar?</b>                     | Uruguay Educa                     | Serie de recursos en los que se presenta a cada estudiante la estructura y partes de un argumento y cuáles son las principales diferencias entre convencer y persuadir.   | REA  |  | Elaboración de la estructura argumentativa. | Bachiller alto<br>6 (9º EM) |
| <b>ABP. Desarrollando la capacidad crítica</b> | Ceibal                            | Webinar sobre el aprendizaje basado en proyectos y su potencial para desarrollar el pensamiento crítico.  |  |  | Todas                                       | Todos                       |
| <b>Elementos del pensamiento crítico</b>       | Julio César Herrero               | Esta obra sintetiza cuáles son los elementos fundamentales para poder ejercitar el pensamiento crítico razonando qué hacer o en qué creer.  |  |  | Todas                                       | Todos                       |

## A+B 4. Pensamiento científico

Identifica problemas asociados a fenómenos naturales y sociales y los relaciona con áreas de conocimiento científico o técnico que podrían contribuir a su resolución desde la toma de decisiones fundamentadas. Anticipa e interpreta problemas en una variedad de contextos que vivencia el ciudadano y que requieren para su resolución el empleo de herramientas, métodos y procedimientos de diversos campos científicos. Se compromete y reflexiona sobre temas y situaciones relacionados con la ciencia empleando ideas, conocimientos, modelos científicos y respetando restricciones. Desarrolla procesos de investigación de carácter riguroso haciendo uso de diferentes metodologías científicas para describir, explicar y elaborar modelos predictivos. Incorpora y aplica conocimiento científico y técnico para diseñar procedimientos y objetos tecnológicos cuando ello es parte de la solución a los problemas (MCN, 2022, p. 47).

| Nombre del recurso   | Autor                          | Descripción   | Formato   | Link  | Dimensión de la competencia que prioriza  | Tramo                                      |
|--|--------------------------------|---|---|---|---|--|
| <b>11 ideas clave: el desarrollo de la competencia científica</b>            | Emilio Pedrinaci Rodríguez     | Libro que ayuda a comprender el significado del término <i>competencia científica</i> a través de propuestas concretas y ejemplos prácticos, que presenta una estructura clara que ayuda a la comprensión de cada una de las ideas que se proponen.   |    |    | Todas   | Todos                                      |
| <b>Unidades temáticas</b>  | Departamento de Matemática     | En las planificaciones temáticas se abordarán tópicos en torno a competencias y contenidos vinculados a la enseñanza de la matemática mediada por tecnologías digitales.  |    |    | Identificación y abordaje de problemas desde su vinculación con el conocimiento científico o técnico. | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP)   |
| <b>ALEKS</b>   | Departamento de Matemática     | Plataforma educativa de matemática que permite personalizar tareas, realizar un diagnóstico para cada estudiante y generar una ruta de aprendizaje. Está disponible para estudiantes y docentes de Secundaria y UTU. Es una herramienta que pone la inteligencia artificial al servicio de cada docente, y que ofrece reportes personalizados y un ciclo continuo de aprendizaje y evaluación.  |   |   | Identificación y abordaje de problemas desde su vinculación con el conocimiento científico o técnico. | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>to</sup> EM)   |
| <b>Acertijos de Matific</b>  | Departamento de Matemática     | Es una herramienta para complementar la tarea docente, una alternativa con un fuerte impacto visual y de interacción que la hace atractiva, que permite además hacer un seguimiento para cada estudiante. La inteligencia artificial presente en la construcción de rutas de aprendizaje a partir de los desempeños de cada estudiante hace que la personalización de la enseñanza sea una realidad en tiempo real. Matific permite, a través de la lectura el análisis de reportes, que cada docente tome decisiones sobre la enseñanza con base en evidencia. |  |  | Construcción de argumentos basados en la indagación sistemática y la evidencia.                       | 2 (1 <sup>er</sup> o y 2 <sup>do</sup> EP) |
|  |                                |   |   |   |   | 3 (3 <sup>er</sup> o y 4 <sup>to</sup> EP) |
|  |                                |   |   |   |   | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP)   |
| <b>Applets de GeoGebra que acompañan los Cuadernos para hacer Matemática</b> | Departamento de Matemática     | Recursos interactivos digitales que complementan los Cuadernos para hacer Matemática.   |  |  | Construcción de argumentos basados en la indagación sistemática y la evidencia.                       | 2 (1 <sup>er</sup> o y 2 <sup>do</sup> EP) |
|  |                                |   |   |   |   | 3 (3 <sup>er</sup> o y 4 <sup>to</sup> EP) |
|  |                                |   |   |   |   | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP)   |
| <b>Experimentos en casa</b>  | Ceibal, Laboratorios Digitales | Este recurso presenta 10 experimentos para desarrollar con elementos caseros que buscan evidenciar fenómenos naturales o científicos. Fomenta el aprender haciendo.   |  |  | Identificación y abordaje de problemas desde su vinculación con el conocimiento científico o técnico. | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP)   |
| <b>El caracol de jardín</b>  | Ceibal                         | El material plantea una investigación en la que se pregunta si todos los caracoles pertenecen a la misma especie. A partir de allí se desarrolla el concepto de especiación. Asimismo, presenta la heliocultura y su importancia.   | REA   |  | Identificación y abordaje de problemas desde su vinculación con el conocimiento científico o técnico. | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP)   |
| <b>¿A qué especie pertenecen Manny y Ellie?</b>                              | Ceibal                         | ¿Recuerdas a Manny y Ellie, de la serie de películas <i>La Era de Hielo</i> ? Los personajes de la película fueron inspirados en animales prehistóricos. Manny y Ellie son mamuts. ¿Sabes a qué especie pertenecen? Te desafiamos a descubrirlo. ¿Vamos?  | REA   |  | Identificación y abordaje de problemas desde su vinculación con el conocimiento científico o técnico. | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP)   |
| <b>Damos vuelta al Sol. Parte 1</b>  | Uruguay Educa                  | Propuesta de Aula Invertida sobre las características del Sol. Trabajo integrado entre Lengua y Ciencias Naturales.   |  |  | Construcción de argumentos basados en la indagación sistemática y la evidencia.                       | 2 (1 <sup>er</sup> o y 2 <sup>do</sup> EP) |
| <b>Damos vuelta al Sol. Parte 2</b>  | Uruguay Educa                  | Propuesta de Aula Invertida sobre las características del Sol. Trabajo integrado entre Lengua y Ciencias Naturales.   |  |  | Construcción de argumentos basados en la indagación sistemática y la evidencia.                       | 2 (1 <sup>er</sup> o y 2 <sup>do</sup> EP) |

## 5. Pensamiento computacional

Identifica qué aspectos del mundo real pueden ser modelados o sistematizados de manera algorítmica y qué problemas pueden solucionarse con el uso de la lógica computacional y la tecnología. Comprende y toma en cuenta en la práctica el impacto del uso de algoritmos, los avances de la tecnología y de la inteligencia artificial en la vida cotidiana. Elabora modelos con el fin de analizar, diseñar y evaluar soluciones algorítmicas utilizando la lógica de la computación y el potencial de las tecnologías de forma creativa y vinculando distintas áreas de conocimiento. Emplea herramientas digitales y las integra a la resolución de problemas. Aplica aspectos fundamentales de las ciencias de la computación para comprender y, potencialmente, crear tecnología (MCN, 2022, p. 48).

| Nombre del recurso  | Autor   | Descripción   | Formato  | Link  | Dimensión de la competencia que prioriza  | Tramo  |
|---|---|---|--|---|---|--|
| <b>Ciencias de la computación en la escuela</b>                     | Fernando Schapachnik  | Que niños, niñas y adolescentes aprendan a programar o tengan un taller de robótica a contrarrollo parece haberse convertido en la llave que les abrirá las puertas del siglo XXI. Este libro original y necesario se sumerge en un área en construcción: la didáctica de las ciencias de la computación, que hoy se ha complejizado hasta incluir los algoritmos, la estructura de datos, las redes y arquitecturas de computadoras y, más allá, la robótica y la inteligencia artificial. |    |    | Todas   | Todos  |
| <b>Cuaderno de proyectos micro:bit (Primaria)</b>                   | Laboratorios Digitales, Elisa Cristi y María Elisa Ferenczi Ceibal                  | Este recurso presenta dos proyectos distintos compuestos por varias actividades a desarrollar utilizando la placa micro:bit. Se promueve el aprendizaje cooperativo y basado en proyectos.  |    |    | Solución de problemas computacionales.  | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP)   |
| <b>Cuaderno de proyectos micro:bit (Media)</b>                      | Laboratorios Digitales y Alicia Ferrando Ceibal                                     | Este recurso presenta dos proyectos distintos compuestos por varias actividades a desarrollar utilizando la placa micro:bit. Se promueve el aprendizaje cooperativo y basado en proyectos.  |    |    | Solución de problemas computacionales.  | 6 (9 <sup>no</sup> EM)<br>5 (7 <sup>no</sup> y 8 <sup>no</sup> EM)   |
| <b>Cuaderno de actividades micro:bit (Media)</b>                    | Laboratorios Digitales, Alicia Ferrando, Elisa Cristi y María Elisa Ferenczi Ceibal | Este recurso presenta actividades para desarrollar en aula o en casa utilizando la placa micro:bit. Las actividades se organizan por nivel de dificultad. Se promueve el aprendizaje cooperativo y basado en proyectos.   |  |  | Solución de problemas computacionales.  | 5 (7 <sup>no</sup> y 8 <sup>no</sup> EM)<br>6 (9 <sup>no</sup> EM)<br>4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP)   |
| <b>Pensamiento Computacional: propuesta para el aula</b>            | Pensamiento Computacional, Ceibal   | Libro con las propuestas pedagógicas para 4 <sup>to</sup> , 5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> de EP.  |  |  | Transformación social.  | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP)<br>3 (3 <sup>ro</sup> y 4 <sup>to</sup> EP)   |
| <b>Escribe tu propia aventura</b>                                   | Pensamiento Computacional, Ceibal   | Escribe tu propia aventura es una propuesta didáctica del Nivel 1 PC, tramos 3 y 4, que aborda contenidos de Lengua.  |  |  | Algoritmos y dispositivos.  | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP)<br>3 (3 <sup>ro</sup> y 4 <sup>to</sup> EP)   |
| <b>Videojuego matemático</b>  | Pensamiento Computacional, Ceibal   | Videojuego matemático es una propuesta didáctica del Nivel 2 de PC, tramo 4, que aborda contenidos de Matemática.   |  |  | Algoritmos y dispositivos.  | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP)   |
| <b>Inteligencia Artificial: Enseñando a las máquinas a aprender</b> | Pensamiento Computacional, Ceibal   | En este proyecto el grupo de estudiantes va a programar un videojuego o aplicación en Scratch, integrando un módulo de inteligencia artificial desarrollado con Teachable Machine.  |  |  | Transformación social.  | 5 (7 <sup>no</sup> y 8 <sup>no</sup> EM)   |
| <b>Pensamiento Computacional + Matemática Numeración</b>            | Pensamiento Computacional, Ceibal   | Libro que se presenta como guía para docentes que deseen trabajar en el aula los contenidos del bloque de numeración del programa de matemática, desarrollando las habilidades del pensamiento computacional. Contiene las secuencias didácticas trabajadas en PC+Mat (incluye los episodios de las temporadas 1, 2 y 3 que se encuentran en REA).  |  |  | Solución de problemas computacionales.  | 5 (7 <sup>no</sup> y 8 <sup>no</sup> EM)   |
| <b>Patrones</b>   | Departamento de Matemática Ceibal   | Este conjunto de actividades tiene como propósito el trabajo con patrones y seriación en 1 <sup>ro</sup> y 2 <sup>do</sup> de primaria  |  |  | Investigación para formular, anticipar, interpretar y resolver problemas en diversos contextos, con base en métodos y metodologías. | 2 (1 <sup>ro</sup> y 2 <sup>do</sup> EP)   |
| <b>RoboGarden</b>   | Ceibal  | RoboGarden es una plataforma educativa para docentes y estudiantes que permite, en forma incremental, desarrollar habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento algorítmico, el razonamiento lógico y otras relacionadas a la programación. La plataforma estará disponible desde marzo de 2023 para 3 <sup>ro</sup> a 9 <sup>no</sup> de EBI.  |  |  | Todas   | 3 (3 <sup>ro</sup> y 4 <sup>to</sup> EP)<br>4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP)<br>5 (7 <sup>no</sup> y 8 <sup>no</sup> EM)<br>6 (9 <sup>no</sup> EM) |
| <b>The Foos</b>   | Ceibal  | Aplicación que enseña los fundamentos de la programación (reconocimiento de patrones, resolución de problemas, secuenciación, resolución de errores, bucles y condicionales), a través de diferentes actividades interactivas de aprendizaje, incluyendo puzzles y proyectos creativos paso a paso, de la mano de divertidos personajes.  |  |  | Todas   | 2 (1 <sup>ro</sup> y 2 <sup>do</sup> EP)<br>3 (3 <sup>ro</sup> y 4 <sup>to</sup> EP)   |
| <b>Scratch Jr</b>   | Ceibal  | Aplicación que permite dar los primeros pasos en programación de una forma muy intuitiva. A través del encastre de bloques, cada estudiante puede crear sus primeros algoritmos reconociendo patrones, abriendo las ventajas de los bucles y desarrollando estrategias para la resolución eficaz de problemas. Cuenta con interesantes herramientas de imagen y sonido y es una potente herramienta de aprendizaje de programación y de cualquier área del conocimiento.                    |  |  | Todas   | 1 (3, 4 y 5 años)<br>2 (1 <sup>ro</sup> y 2 <sup>do</sup> EP)  |

## 6. Metacognitiva

Analiza y reflexiona acerca de los procesos internos de su pensamiento para conocerlos, procesarlos y encontrar las mejores habilidades cognitivas para cada circunstancia y contexto. Incorpora y construye estrategias para un aprendizaje permanente. Organiza y regula el aprendizaje, tanto de forma individual como colectiva. Toma conciencia del proceso personal y de sus características de aprendizaje. Reconoce situaciones y herramientas disponibles para la accesibilidad cognitiva superando barreras construidas socialmente con el fin de aprender a aprender. Define metas personales y las observa para redirigir su acción planificando alternativas. Piensa sobre su pensamiento y traslada el conocimiento sobre los procesos de sus aprendizajes de unos entornos y situaciones a otros y aplica lo aprendido. (MCN, 2022, p. 48).

| Nombre del recurso   | Autor            | Descripción   | Formato  | Link  | Dimensión de la competencia que prioriza    | Tramo                                      |
|--|------------------|---|--|---|---|--|
| <b>Enseñanza y aprendizaje en el siglo XXI</b>                   | Fernando Reimers | Cada uno de los seis capítulos que conforman esta obra expone, examina y compara las políticas educativas /competencias, habilidades, currículo adoptadas en distintos países: Chile, China, Estados Unidos, México, Singapur y la India. |    |    | Todas                                       | Todos                                      |
| <b>Mapas Mentales</b>  | Ceibal           | Herramienta sencilla para elaborar mapas mentales.  |     |    | Procesos internos del pensamiento.          | 2 (1 <sup>er</sup> o y 2 <sup>do</sup> EP) |
| <b>Escalera de la metacognición. Estrategia metacognitiva</b>    | Uruguay Educa    | Infografía sobre la estrategia de la escalera de la metacognición que puede aplicarse en educación primaria para enseñar a pensar mejor.  |  |  | Estrategias para un aprendizaje permanente. | Todos                                      |
| <b>Metacognición (infografía)</b>                                | Uruguay Educa    | Recurso que presenta información sobre qué es la metacognición, qué implica y qué preguntas debe hacerse cada estudiante para planificar su propio aprendizaje.   |  |  | Aprendizaje sobre su pensamiento.           | Todos                                      |
| <b>Metacognición y estrategias metacognitivas (agrupamiento)</b> | Uruguay Educa    | En este recurso se nuclea técnicas para promover estrategias metacognitivas en el grupo de estudiantes.   | REA  |  | Estrategias para un aprendizaje permanente. | Todos                                      |
| <b>3-2-1 Puente (rutina de pensamiento)</b>                      | Uruguay Educa    | Se presenta la rutina de pensamiento 3-2-1 puente, como herramienta para trabajar en todos los niveles. Se incluyen sugerencias para docentes.  |   |  | Procesos internos del pensamiento.          | Todos                                      |
| <b>Rutina de pensamiento: Titulares</b>                          | Uruguay Educa    | Se presenta la rutina de pensamiento Titulares como herramienta para que cada estudiante aprenda a sintetizar, a captar lo más importante de un texto, debate, clase o exposición.  |   |  | Procesos internos del pensamiento.          | Todos                                      |

## 7. Intrapersonal

Reflexiona sobre sí para autoconocerse y emplea diversas herramientas de modo crítico. Identifica y comprende las emociones y sentimientos personales en entornos complejos de aprendizaje como factor para la toma de decisiones y la resolución de problemas. Toma conciencia de sus emociones en la búsqueda del equilibrio a partir del reconocimiento de sus fortalezas y fragilidades, intereses y motivaciones. Desarrolla la inteligencia corporal, cenestésica y kinestésica para el conocimiento de su imagen y esquema corporal. El desarrollo de esta competencia sostiene la construcción de un proyecto de vida, aporta al bienestar personal como factor protector frente a situaciones de vulnerabilidad y conductas de riesgo, a la motivación para la búsqueda de la salud integral y a la construcción de una conciencia emocional en vínculo con el otro y el mundo, siendo trascendental el reconocimiento de la alteridad (MCN, 2022, p. 49).

| Nombre del recurso   | Autor                      | Descripción   | Formato  | Link  | Dimensión de la competencia que prioriza | Tramo                                    |
|--|----------------------------|---|--|---|--|--|
| <b>Inteligencia Emocional. Daniel Goleman- Resumen animado</b>             | Caminos de éxito           | Libro donde se describe cómo nuestras emociones cumplen un papel determinante en el cumplimiento de nuestros objetivos. Emociones básicas y estrategias para trabajar las emociones negativas.  |    |    | Reflexión y autoconocimiento.            | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>vo</sup> EM) |
|  |                            |   |  |   |  | 6 (9 <sup>no</sup> EM)                   |
| <b>¿Qué es mi cuerpo y cómo se compone? Aprende a conocerlo y cuidarlo</b> | Mtra. Valeria Ferreira     | El presente recurso trata sobre aprender a identificar las partes del cuerpo.   | REA  |   | Conciencia corporal.                     | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>vo</sup> EM) |
| <b>El misterio en la narrativa breve</b>                                   | Red Global de Aprendizajes | Este recurso de aprendizaje se estructura en torno a los siguientes elementos:<br>→ Competencias y contenidos curriculares de Educación Inicial y Primaria y Educación Media.<br>→ Metas de aprendizaje y criterios de logro para cada propuesta.<br>→ Desarrollo de la propuesta.<br>→ Fichas de trabajo con actividades que procuran poner a estudiantes en un rol activo en su proceso de aprendizaje. | REA  |  | Reflexión y autoconocimiento.            | 6 (9 <sup>no</sup> EM)                   |
| <b>Educación emocional de preescolares</b>                                 | Matilde de Campoamor       | Una guía para padres y maestros que les mostrará cómo conocer y ayudar a desarrollar la madurez emocional de preescolares.  |  |  | Todas                                    | Todos                                    |
| <b>Educación emocional de niños</b>  | Matilde de Campoamor       | Una guía para padres y maestros que les mostrará cómo conocer y ayudar a desarrollar la educación emocional en niños.   |  |  | Todas                                    | Todos                                    |
| <b>Aprendices: Guadalupe Senturión</b>                                     | Red Global de Aprendizajes | Conversación con Guadalupe Senturión, estudiante de la Escuela Técnica de Guichón (premio NODO al centro educativo innovador).  |  |  | Reflexión y autoconocimiento.            | Bachillerato                             |
|  |                            |   |  |   |  | 6 (9 <sup>no</sup> EM)                   |

## 8. Iniciativa y orientación a la acción

Transforma ideas en acciones que promueven iniciativas personales y colectivas a partir de proyectos individuales o grupales. Planifica proyectos de forma estratégica y analiza las posibilidades para el logro de los objetivos propuestos. El desarrollo de esta competencia promueve en la persona la formulación de objetivos, manteniendo la motivación para alcanzarlos. Establece etapas para su concreción y una evaluación formativa para su posible reformulación. Monitorea y corrige durante todas las etapas del proyecto, con responsabilidad de las acciones propias y valora su impacto en lo personal y lo social-ambiental (MCN, 2022, p. 49).

| Nombre del recurso  | Autor   | Descripción   | Formato  | Link  | Dimensión de la competencia que prioriza | Tramo                                    |
|---|---|---|--|---|--|--|
| <b>Tan densa como la Llorona</b>                                  | Red Global de Aprendizajes                        | Estos recursos de aprendizaje se estructuran en torno a los siguientes elementos:<br><br>→ Competencias y contenidos curriculares de Educación Inicial y Primaria y Educación Media.<br>→ Metas de aprendizaje y criterios de logro para cada propuesta.<br>→ Desarrollo de la propuesta.<br>→ Fichas de trabajo con actividades que procuran poner a estudiantes en un rol activo en su proceso de aprendizaje. Las fichas pueden ser adaptadas al contexto y grado según lo considere cada docente, y se encuentran disponibles en desafioprofundo.org. | REA  |    | Transformación de ideas en acciones.     | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>vo</sup> EM) |
| <b>¿Es posible un terremoto en Uruguay?</b>                       | Red Global de Aprendizajes                        |   | REA  |    | Transformación de ideas en acciones.     | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP) |
| <b>Códigos ocultos</b>  | Red Global de Aprendizajes                        |   | REA  |   | Transformación de ideas en acciones.     | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP) |
| <b>Entre las prácticas maker y pensamiento de diseño</b>          | Canal Ceibal YouTube                              | Webinar que aborda las características del pensamiento de diseño y las dinámicas del proyecto Diseñando el Cambio y sus puntos de contacto con la cultura maker.  |  |  | Diseño y desarrollo de proyectos.        | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>vo</sup> EM) |
| <b>Metodología de pensamiento de Diseño</b>                       | Ceibal  | Espacio en el sitio web de Ceibal que explica las etapas del pensamiento de diseño en el aula.  |  |  | Planificación estratégica.               | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP) |
| <b>Recreando "Poema con hormigas" (ABP)</b>                       | Uruguay Educa                                     | Planificación en ABP donde se propone el trabajo en interespacios con la finalidad de aportar a un aprendizaje significativo, donde cada estudiante sea protagonista en el diseño y la implementación de todas las actividades.   |  |  | Diseño y desarrollo de proyectos.        | 1 (3, 4 y 5 años)                        |
| <b>Aprendizaje Basado en Proyectos: 8 elementos fundamentales</b> | Uruguay Educa                                     | Resumen de aspectos claves a la hora de pensar una propuesta basada en proyectos.   |  |  | Planificación estratégica.               | Todos                                    |
| <b>Aprender para realmente aprender</b>                           | Ceibal y CEA 183 - Premios Nodo                   | Video del CEA 183 de Montevideo, ganador del Premio NODO 2022 a la innovación pedagógica. El proyecto de centro reorganiza las prácticas de enseñanza para potenciar la continuidad de las trayectorias educativas en estudiantes, promoviendo el Aprendizaje Basado en Proyectos, aprovechando las herramientas digitales del laboratorio Ceibal, impulsando equipos docentes interdisciplinarios y priorizando la alianza con las familias, con excelentes resultados.  |  |  | Diseño y desarrollo de proyectos.        | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>vo</sup> EM) |
|   |   |   |  |   |  | 6 (9 <sup>no</sup> EM)                   |
| <b>Backpack CIT</b>   | Ceibal y Liceo N° 1 de Fray Marcos - Premios Nodo | Video del Liceo N° 1 de Fray Marcos, ganador del Premio NODO 2022 al trabajo por competencias. El proyecto desafía a estudiantes de diferentes niveles a investigar, planificar y liderar actividades de ciencia, inglés y tecnologías vinculadas al entorno, para desarrollarlas con estudiantes de escuelas rurales cercanas.   |  |  | Diseño y desarrollo de proyectos.        | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>vo</sup> EM) |
|   |   |   |  |   |  | 6 (9 <sup>no</sup> EM)                   |

## 9. Relación con los otros

Construye vínculos interpersonales de forma asertiva. Piensa y trabaja en equipo y comprende la importancia de la integración de los aportes individuales y actúa a favor de los objetivos comunes a partir de una construcción asertiva. Desarrolla la empatía y la solidaridad e integra la idea de la otredad, comprende las realidades, los pensamientos y sentimientos de las demás personas y promueve su valoración. Desarrolla la búsqueda de acuerdos como estrategia frente a los conflictos, gestiona el disenso en los diversos contextos de actuación y busca las mejores formas de intercambio. Equilibra y comprende las diferencias, las coincidencias y las complementariedades que se producen en entornos multi e interdisciplinarios de diversa índole (MCN, 2022, p. 50).

| Nombre del recurso  | Autor                      |   |  |   | Dimensión de la competencia que prioriza                                    |   |
|---|----------------------------|---|--|---|---|---|
| <b>Sentir Pensar Actuar</b>   | Ana Williman               | Navegar en el mundo de las emociones y los sentimientos, logrando mayor "sintonía" con el propio mundo afectivo y el de las demás personas, enriquece la vida personal y las relaciones interpersonales.  | REA  |    | Valoración de las diferencias, las coincidencias y las complementariedades. | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>vo</sup> EM)  |
| <b>Rompiendo cadenas</b>  | Red Global de Aprendizajes | Estos recurso de aprendizaje se estructura en torno a los siguientes elementos:<br>→ Competencias y contenidos curriculares de Educación Inicial y Primaria y Educación Media.<br>→ Metas de aprendizaje y criterios de logro para cada propuesta.<br>→ Desarrollo de la propuesta.<br>→ Fichas de trabajo con actividades que procuran poner a estudiantes en un rol activo en su proceso de aprendizaje.  | REA  |    | Reconocimiento del otro.  | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>vo</sup> EM)  |
| <b>Historia de la familia Dryton</b>  | Red Global de Aprendizajes |   | REA  |   | Valoración de las diferencias, las coincidencias y las complementariedades. | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP)  |
| <b>Fray Bentos: la cocina del mundo</b>   | Red Global de Aprendizajes |   | REA  |  | Reconocimiento del otro.  | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>vo</sup> EM)  |
| <b>Educación para la ciudadanía y convivencia: el enfoque de la educación emocional</b> | Rafael Bisquerria Alzina   | La educación para la ciudadanía es una propuesta de los gobiernos de diversos países que implica educar para una ciudadanía activa, efectiva y responsable que haga posible la convivencia pacífica y en democracia. El autor aporta elementos de reflexión para avanzar hacia una puesta en práctica que tenga las mayores probabilidades de lograr el objetivo de una convivencia pacífica, en democracia, que haga posible el bienestar personal y social. |  |  | Todas   | Todos                                     |
| <b>De la Primaria a la Secundaria: cómo apoyar a los estudiantes en la transición</b>   | Angie Wilcock              | El paso del estudiante de la escuela Primaria a la Secundaria es uno de los acontecimientos importantes que viven los padres con sus hijos. La autora, docente y madre de dos hijos, ofrece ejemplos reales, claros y prácticos, así como estrategias de apoyo que pueden ayudar a profesores y padres a comprender y afrontar las dificultades de esta etapa de transición.  |  |  | Todas   | Todos                                     |
| <b>Centros educativos: ¿islas o nodos?</b>  | Gené Gordó Aubarell        | En un momento en el que las principales actividades económicas y sociales de todo el planeta están estructurándose en red, la autora propone avanzar en un modelo organizativo que traslade la acción educativa de los centros a la red educativa y entienda los centros educativos como organizaciones-red, erigiéndose el nodo como elemento básico de una estructura de mayor alcance, la red educativa.   |  |  | Todas   | Todos                                     |
| <b>Ponerse en el zapato del otro</b>  | Ana Williman               | Recurso que trabaja sobre la empatía.   | REA  |  | Vínculos asertivos.   | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>vo</sup> EM)  |
| <b>Nada es lo que parece</b>  | Ceibal                     | Recurso que trabaja la construcción y re-construcción de los estereotipos.  | REA  |  | Vínculos asertivos.   | 2 (1 <sup>ero</sup> y 2 <sup>do</sup> EP) |

## 10. Ciudadanía local, global y digital

Se integra a la vida ciudadana conociendo, respetando y promoviendo los derechos, deberes y responsabilidades en diversos espacios de participación e implicancia con la finalidad de construir una sociedad justa, equitativa y solidaria. Incorpora los principios de la democracia y la promoción y el respeto de los derechos humanos. Desarrolla el respeto a la diversidad como parte inherente al ser humano. Integra la valoración del patrimonio tangible e intangible de la humanidad, así como del acervo cultural y natural a nivel global y local. Promueve acciones responsables con los otros y el entorno. Actúa con conciencia para el cuidado de la naturaleza, el uso responsable y el consumo racional de los recursos naturales. Protege y promueve la salud personal, individual y colectiva para la prevención y mitigación de los problemas de salud en entornos sociales y ambientales. Incorpora la comprensión y utilización de conceptos económicos y financieros, nociones básicas de micro y macroeconomía y su impacto en la vida diaria, así como el desarrollo de habilidades para la toma de decisiones en estos ámbitos de forma ética. Identifica, interactúa y participa de manera ética, personal o colectivamente, a través de formatos digitales, para analizar y/o cuestionar la información y los contenidos y conoce los beneficios y los riesgos asociados (MCN, 2022, p. 50-51).

| Nombre del recurso   | Autor                      | Descripción   | Formato   | Link  | Dimensión de la competencia que prioriza              | Tramo                                    |
|--|----------------------------|---|---|---|---|--|
| <b>Valores escolares y educación para la ciudadanía</b>  | Loli Anaut                 | La escuela, en su función primordial de educar a las generaciones futuras, ha de asumir su capacidad educativa de participar en un mundo mejor.   |    |    | Todas   | Todos                                    |
| <b>Ciudadanía Digital. Cartografía para Docentes</b>   | Ceibal                     | "Ciudadanía digital: cartografía para docentes" busca componer un mapa desde donde poder abordar el concepto de ciudadanía digital, que permita visualizar formas diversas de pensar, analizar y trabajar sobre la temática.  |   |   | Uso crítico, responsable y creativo de la tecnología. | Todos                                    |
| <b>Guía de Pantallas en Casa</b>   | Ceibal y Unicef            | Esta guía para las familias reflexiona y ofrece orientaciones para acompañar una navegación segura en internet.   |  |  | Uso crítico, responsable y creativo de la tecnología. | Todos                                    |
| <b>Reinformativos</b>  | Ceibal y La Diaria         | Reinformativos es una colección de actividades y contenidos educativos para docentes y educadores, así como para niños, niñas, adolescentes y familias en general. Reinformativos es un proyecto de La Diaria, con el apoyo de Google News Initiative y Ceibal.   |  |  | Uso crítico, responsable y creativo de la tecnología. | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP) |
|  |                            |   |   |   |   | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>vo</sup> EM) |
|  |                            |   |   |   |   | 6 (9 <sup>no</sup> EM)                   |
| <b>Ciudadanía Digital en Movimiento</b>  | Ceibal, Agesic e Ibirapitá | Este podcast se desarrolla en el marco del Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital y en su primera temporada es producido por Ceibal, Agesic y Programa Ibirapitá. Un proyecto que busca generar un canal de comunicación para reflexionar sobre la ciudadanía digital, una temática actual tan compleja y dinámica como desafiante. |  |  | Uso crítico, responsable y creativo de la tecnología. | 6 (9 <sup>no</sup> EM)                   |
| <b>Educación STEAM con enfoque de equidad de género</b>  | Ceibal                     | Con motivo del día internacional de las niñas en las TIC, compartimos historias de mujeres que encontraron su camino en el mundo de la tecnología para que sirvan de inspiración para las niñas que hoy están buscando el suyo.   |  |  | Uso crítico, responsable y creativo de la tecnología. | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP) |
|  |                            |   |   |   |   | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>vo</sup> EM) |
|  |                            |   |   |   |   | 6 (9 <sup>no</sup> EM)                   |
| <b>Línea de tiempo Ciudadanía Digital - 30 años</b>  | Ceibal, Agesic, OEI        | La ciudadanía digital es un concepto que está en permanente construcción y se resignifica con los constantes cambios y nuevos contextos. Aquí un poco de historia de lo que fue pasando en Uruguay y en el mundo en los últimos 30 años.  |  |  | Uso crítico, responsable y creativo de la tecnología. | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP) |
|  |                            |   |   |   |   | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>vo</sup> EM) |
|  |                            |   |   |   |   | 6 (9 <sup>no</sup> EM)                   |
| <b>Ciudadanía Digital</b>  | Agesic y Fundación Ceibal  | Colección de videos donde estudiantes de educación media comparten reflexiones sobre las actividades que realizan en internet.  |  |  | Uso crítico, responsable y creativo de la tecnología. | 4 (5 <sup>to</sup> y 6 <sup>to</sup> EP) |
|  |                            |   |   |   |   | 5 (7 <sup>to</sup> y 8 <sup>vo</sup> EM) |
|  |                            |   |   |   |   | 6 (9 <sup>no</sup> EM)                   |
| <b>Educación global para mejorar el mundo: cómo impulsar la ciudadanía global desde la escuela</b> | Fernando Reimers           | Este libro ofrece un modelo teórico multidimensional de la educación global que sitúa a docentes, directivos y otros integrantes de la comunidad educativa en el centro de la definición de lo que debería ser la educación de ciudadanas y ciudadanos globales y cómo debería desarrollarse.                                       |  |  | Todas   | Todos                                    |
| <b>Ciudadanía Global</b>   | Ceibal, ANEP, UNESCO       | Ciclo de webinars sobre ciudadanía global organizado por Ceibal, ANEP y UNESCO.   |  |  | Todas   | Todos                                    |

## Otros recursos de interés

| Nombre del recurso  | Autor   | Descripción  | Formato   | Link  | Tramo |
|---|---|--|---|---|-------|
| <b>Valijas</b>  | Ceibal  | Curaduría de herramientas digitales para diseñar, planificar, evaluar y acompañar la tarea docente.  |    |    | Todos |
| <b>Diseño universal para el aprendizaje: educación para todos y prácticas de enseñanza inclusivas</b> | Alba Pastor, Carmen   | "Este nuevo libro de la profesora de la Universidad Complutense de Madrid Carmen Alba Pastor constituye sin duda una excelente introducción al DUA para el extenso mundo hispanohablante. El DUA trasciende lenguas y culturas, porque donde quiera que haya quien intente aprender, puede encontrarse con barreras para hacerlo. Nuestra tarea como educadores es limitar o eliminar tantas de esas barreras como resulte posible. Vamos comprobando que el DUA es una vía eficaz para lograrlo". Extraído del prólogo de David H. Rose Wakefield, Center for Applied Special Technology (CAST), Massachusetts. |    |    | Todos |
| <b>Cuando la escuela pretende preparar para la vida</b>   | Perrenoud, Philippe   | ¿Son los saberes que se enseñan en la escuela los más pertinentes para entender el mundo y actuar? ¿Preparan para los estudios superiores o para la vida? ¿Podemos identificar un número limitado de competencias útiles para todos? ¿No será más adecuado transmitir saberes y desarrollar actitudes que permitan a cada uno construir las competencias que llegue a necesitar?   |    |    | Todos |
| <b>Pedagogías del siglo XXI</b>   | Carbonell Sebarroja, Jaume                                  | En cada capítulo de este libro se trata de dar respuesta a estos interrogantes. Se habla de las pedagogías no institucionales: de lo que se aprende en la escuela y fuera de ella; de la escuela inclusiva y del trabajo cooperativo; de las pedagogías críticas; de la perspectiva sistémica; del conocimiento integrado y de los proyectos de trabajo; de las pedagogías no directivas y las escuelas libres; de la educación lenta, serena y sostenible, y de las aportaciones de las diversas inteligencias.   |    |    | Todos |
| <b>Profesionalismo colaborativo: cuando enseñar juntos supone el aprendizaje de todos</b>             | Andy Hargreaves, Michael T. O' Connor                       | Los seres humanos somos criaturas intensamente sociales y lo que podemos y logramos es consecuencia de nuestra capacidad de trabajar juntos; por tanto, la colaboración debe ser una de sus herramientas educativas más poderosas cuando se usa correctamente, y se convierte en acción.   |   |   | Todos |
| <b>La alegría de educar</b>   | Josep Manel Marrasé   | Un conjunto de claves para mejorar los resultados en el aula. ¿Cómo redescubrir día a día el universo de la educación? ¿Cómo seguir vibrando al entrar en el aula? ¿Cómo hacer de la práctica docente un verdadero placer? Tras muchos años dando clases en diferentes niveles y ámbitos, el autor ofrece un conjunto de claves prácticas para mejorar los resultados en el aula.  |  |  | Todos |
| <b>Liderazgo educativo en la calidad de la enseñanza</b>  | Álvaro Marchesi   | Actualmente, ¿qué podemos entender por liderazgo escolar? ¿Cuántos tipos de liderazgo en la escuela pueden presentarse? ¿Existe un liderazgo informal y otro formal en el ámbito escolar? ¿Quiénes ejercen el liderazgo en las escuelas? Estas y otras tantas preguntas sobre el liderazgo educativo serán respondidas en la lectura de este texto.  |  |  | Todos |
| <b>Aprendizaje profundo: involucra al mundo para cambiar el mundo</b>                                 | Michael Fullan  | El aprendizaje profundo es diferente en naturaleza y alcance a cualquier otra innovación educativa jamás probada. Cambia lo aprendido —en nuestro caso, las 6C de las competencias globales: carácter, ciudadanía, colaboración, comunicación, creatividad y pensamiento crítico— y cambia el aprendizaje al enfocarse en temáticas significativas a nivel personal y colectivo; profundiza en ellos de una forma que altera para siempre los roles de estudiantes, docentes, familias y otros actores de la comunidad.  |  |  | Todos |
| <b>La dirección escolar. Tres claves para maximizar su impacto</b>                                    | Michael Fullan  | En esta obra Michael Fullan explica cómo el modo de maximizar el rendimiento estudiantil no radica ni en la microgestión ni en iniciativas autónomas; muestra cómo debe cambiar el rol del director o directora escolar y cómo puede hacerse rápidamente, a gran escala.   |  |  | Todos |
| <b>La evaluación como oportunidad</b>   | Rebeca Anijovich  | La evaluación como oportunidad es un título que transparenta la posición de sus autoras, que nos desafían a plantear modos renovados de evaluar, desde nuevos paradigmas.  |  |  | Todos |
| <b>11 Ideas Clave: cómo aprender y enseñar competencias</b>   | Zabala Vidiella, Antoni                                     | ¿Hasta qué punto una enseñanza basada en competencias representa una mejora de los modelos existentes? Este libro reflexiona de manera rigurosa sobre ello, afianzando conocimientos previos y aportando contenidos.   |  |  | Todos |
| <b>CREA</b>   | Schoology/Ceibal  | La plataforma de gestión de aprendizajes CREA funciona como una red social educativa.  |  |  | Todos |
| <b>La evaluación en contexto de transformación educativa</b>  | Canal Ceibal YouTube  | Mesa redonda en la que autoridades y especialistas (Javier Lasida, Andrés Perí, Gabriela Bañuls) comentan los principales desafíos de la evaluación en la sociedad contemporánea y las proyecciones en el presente contexto de transformación educativa.   |  |  | Todos |
| <b>Conferencia Lic. Mariana Maggio</b>  | Canal YouTube Dpto. Tec. Educativas Aplicadas y Virtualidad | Y ahora ¿qué hacemos? Enfoque prospectivo.   |  |  | Todos |
| <b>Canción circular: pensar y sentir la docencia evocando</b>   | Canal YouTube Dpto. Tec. Educativas Aplicadas y Virtualidad | Ciclo de conversatorios pedagógico-didácticos Invitado especial: Carlos Skliar.  |  |  | Todos |

