



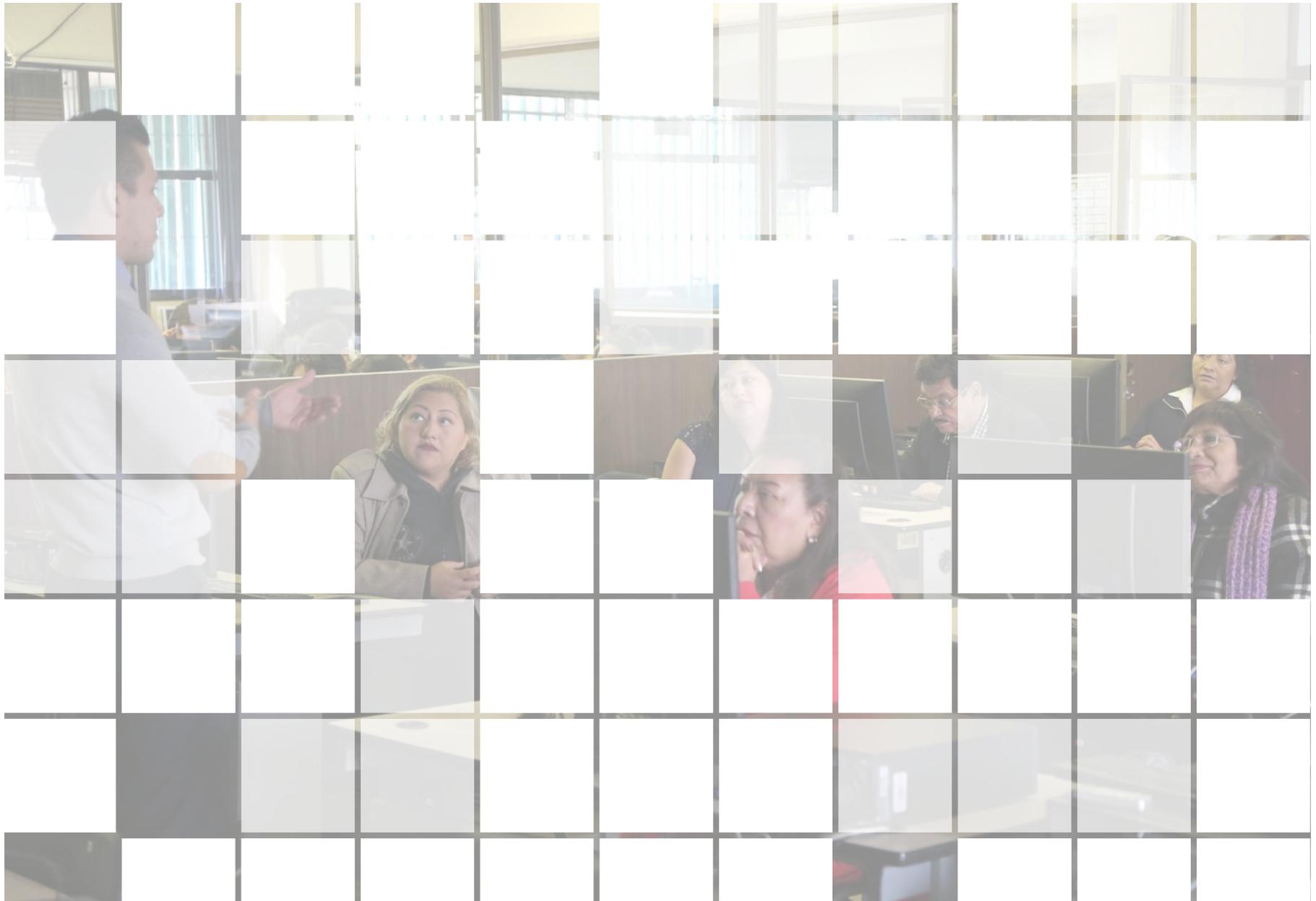
EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



Orientaciones Académicas para el desarrollo del semestre 2021-A

Dirección de Planeación Académica
Subdirección de Planeación Curricular

Ciudad de México, febrero 2021





Índice

Introducción	5
Recomendaciones generales para fortalecer el trabajo virtual	6
Las nuevas reglas de la interacción entre estudiantes y docentes	7
Planeación didáctica	8
Entorno Virtual de Aprendizaje (E.V.A.)	11
Herramientas para incorporar las TIC a la planeación y al desarrollo de las clases	16
Experiencias exitosas implementadas en el semestre 2020-B	19
Apoyo tecnológico para la comunidad escolar (docentes, estudiantes y personal administrativo)	21
ANEXO 1. Insumos para el desarrollo de la planeación didáctica	23
ANEXO 2. Ejemplos de entornos virtuales de aprendizaje	28



Introducción

En el semestre 2021-A, las actividades se desarrollarán en la modalidad en línea y a distancia. En este sentido, las tecnologías de la información y comunicación seguirán siendo herramientas de apoyo que permitan planear y organizar la actividad docente y así generar estrategias que faciliten atender a la mayoría de los estudiantes.

En este marco, resulta imprescindible que los docentes cuenten con orientaciones académicas que les permitan conducir su práctica, por lo que a lo largo del documento, encontrarán información sobre la planeación didáctica y los elementos mínimos que debe contener, algunas herramientas digitales como apoyo para el desarrollo de la misma, recomendaciones generales acerca del trabajo virtual, algunas consideraciones acerca de las normas para la interacción en entornos virtuales, información sobre cómo concretar los elementos de la planeación en un entorno virtual de aprendizaje, recursos tecnológicos que el Colegio ha puesto a su disposición a través del uso del correo institucional, un listado de sitios web donde pueden encontrar recursos e información para el desarrollo de los contenidos esenciales que se trabajarán durante el semestre y, por último, una serie de recomendaciones en cuanto a estrategias y prácticas que los veinte planteles en sus distintas academias aplicaron el semestre pasado y resultaron exitosas para mantener la comunicación con los estudiantes y mejorar el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación.

Esperamos que este material resulte de utilidad y sea enriquecido con la experiencia que cada uno de los profesores del Colegio ha desarrollado a partir del trabajo en línea y a distancia durante el periodo de contingencia.

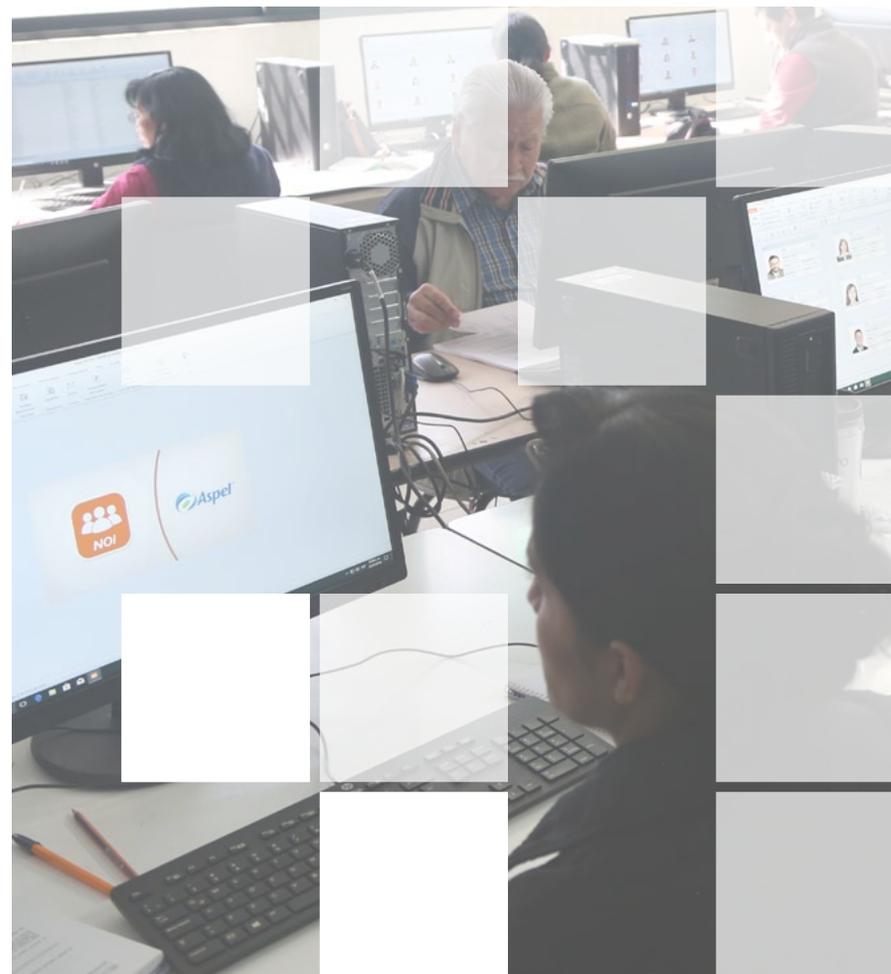


Recomendaciones generales para fortalecer el trabajo virtual

Para lograr un mejor desarrollo de las actividades educativas durante el semestre 2021-A se emiten las siguientes recomendaciones:

1. Establecer contacto con sus estudiantes a través de grupos en **plataformas** como Teams, Classroom o correo electrónico institucional.
2. Revisar las **plataformas** que como docente le permitirán realizar actividades con la mayor **fluidez y claridad** posible.
3. Establecer un reglamento de convivencia virtual con aspectos que favorezcan un entorno de respeto y armonía.
4. Considerar en todo momento la **intención de la asignatura y los contenidos esenciales** para trabajar durante el semestre 2021-A.
5. Tomar en cuenta que **una clase en línea no es igual a una clase presencial**, por lo que tendrá que realizar algunas adecuaciones en el proceso de enseñanza.
6. **No** es necesario **replicar una clase presencial** como anteriormente se hacía y que el docente sea el único responsable de la exposición del contenido.
7. Es importante que siempre lleve a cabo una planeación de las sesiones. Esto permitirá generar **estrategias didácticas que podrán ir más allá del horario de la clase**, en las que el estudiante podrá revisar los contenidos y realizar actividades desde donde se encuentre y en el momento en que pueda acceder a ellas. Para ello, es necesario que en la planeación se identifiquen los contenidos que requieren una explicación más profunda y la herramienta que se puede utilizar, por ejemplo, en el caso de la enseñanza de las matemáticas y de las ciencias experimentales el docente tradicionalmente se apoya con un pizarrón y los procedimientos para solucionar problemas, en cambio, en la modalidad virtual deberá considerar si ese con-

tenido lo puede explicar utilizando otra herramienta, como un simulador o un tutorial, o si es necesario organizar a los estudiantes para una videoconferencia.



Las nuevas reglas de la interacción entre estudiantes y docentes

El uso de la tecnología y los espacios virtuales en la vida cotidiana trae aparejadas una serie de reglas que ayudan a regular los comportamientos en torno a ésta, a ello se le conoce como ciudadanía digital. Aprovechar las herramientas digitales y el internet para desarrollar procesos educativos implica, también, hacer una revisión de los comportamientos y las interacciones entre los participantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje. A continuación, se recuperan algunas categorías del comportamiento digital que resultan de gran utilidad para preparar el trabajo didáctico.¹

Netiqueta. Se refiere a las reglas o normas que nos permiten comunicarnos en línea. Es fundamental hacer una revisión de las normas que se siguen de manera presencial y evaluar a partir de dicho parámetro lo que ocurre de manera virtual. Considerar en todo momento que la persona que se encuentra detrás de la pantalla es real. Conviene que estas reglas se compartan y en la medida de lo posible se construyan con los estudiantes, para hacerlos copartícipes de estas normas. Algunas preguntas que pueden ayudar a orientar la construcción de la etiqueta que se seguirá en el trabajo en línea pueden ser las siguientes: ¿qué acciones permitiría en la clase y cuáles no?, ¿cómo me dirijo a los estudiantes de manera presencial y cómo lo hago ahora en las plataformas digitales?, ¿cuál es el tiempo óptimo para mantener la atención de los estudiantes?

Comunicación. En esta categoría se encuentran las normas que ayudan a identificar los medios para desahogar la interacción de manera más adecuada toda vez que se hace uso de las redes sociales, del correo electrónico institucional y el personal, del celular y, por lo tanto, los servicios de mensajería instantánea para comunicar alguna información, por lo que es necesario evaluar cuáles son los medios adecuados para compartir información. Algunas preguntas que ayudan al respecto son las siguientes: ¿cuál es el medio adecuado para comunicar fechas y entregas importantes para la acreditación?, ¿cuál es el mejor

medio para resolver dudas y ofrecer asesoría?, ¿cuál es el mejor medio para establecer contacto con los estudiantes sin conectividad o con sus familias?

Responsabilidad. Aquí se encuentran las normas que ayudan a los usuarios a distinguir los contenidos apropiados para compartir, publicar o descargar información. Es importante ayudar a los estudiantes a construir los parámetros que les permitan hacer esa distinción. Algunas preguntas que ayudan a plantear las normas al respecto son las siguientes: ¿si la información no es mía, tengo la autorización de la otra persona para publicarla, descargarla o usarla?, ¿cuáles podrían ser las consecuencias de darle un mal uso a la información que no es mía?

Seguridad. En esta categoría se ubican las normas que refieren a la protección de todos los que navegan y se comunican por medios digitales. Es fundamental que todos los usuarios tengan conciencia de la importancia de cuidar su identidad y la información que permite a otros saber quiénes son. Para orientar las normas en esta categoría se pueden hacer las siguientes preguntas: ¿me aseguro de resguardar las contraseñas de acceso a los sitios virtuales que visito?, ¿es fácil o difícil que una persona pueda tener acceso a mis datos personales?, ¿cuáles podrían ser las consecuencias de que otros tengan fácil acceso a mi información personal?



¹ Para saber más al respecto se puede consultar: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/Netiqueta>; <http://prepaenlineaaliciaaine.blogspot.com/2016/03/las-9-categorias-del-comportamiento.html>; <https://www.youtube.com/watch?v=mSSau3Xmso4>

Planeación didáctica

La planeación didáctica para el trabajo de las asignaturas es una tarea fundamental en la docencia. Implica identificar los elementos indispensables para orientar el proceso de enseñanza sin perder de vista los programas de estudio.

La planeación didáctica permite reconocer la intención educativa general de la asignatura, los propósitos particulares por corte de aprendizaje, los contenidos específicos y esenciales, los aprendizajes que se espera que los estudiantes desarrollen, las horas que se dedicarán a cada contenido y aprendizaje, el número de sesiones que se utilizarán para cada corte; así mismo, facilita pensar en las actividades de aprendizaje que realizarán los estudiantes, y plantear las estrategias didácticas a utilizar para promover los aprendizajes esperados, así como las habilidades, actitudes y la evaluación acorde con estos.

El diseño de la planeación es una responsabilidad académica docente que va más allá de un requerimiento institucional. Constituye una herramienta fundamental que orienta su quehacer diario y, en el contexto actual, permitirá hacer frente con éxito a los cierres preventivos derivados del COVID-19.

Realizar un ejercicio de planeación que incluya todas las semanas del semestre permitirá a todos los estudiantes, independientemente de su condición de conectividad, avanzar en el cumplimiento de los propósitos educativos.

A continuación, se enlistan los **elementos mínimos** que debe contener la planeación:

- I. *Propósitos, contenidos esenciales y aprendizajes esperados: ¿Qué voy a enseñar?*
- II. *Desarrollo de las actividades o situaciones de aprendizaje: ¿Cómo voy a enseñar?*
- III. *La evaluación de los aprendizajes: ¿Cómo lo voy a evaluar?*

Se espera que el desarrollo de los contenidos y las actividades sean diversos, tomen en cuenta las competencias, los aprendizajes-esperados y contenidos esenciales específicos identificados para cada corte de aprendizaje en los programas de estudio.

I. ¿Qué voy a enseñar?

El primer paso es ubicar la intención de la asignatura y cuáles serán los contenidos específicos que se van a trabajar durante el semestre, así como el orden y la gradualidad que se les dará por cada corte de aprendizaje. Conviene identificar cuál es el nivel cognitivo de los aprendizajes esperados para seleccionar los recursos y estrategias de exposición.

II. ¿Cómo voy a enseñar?

Una vez que se han identificado los contenidos esenciales y el nivel de profundidad con el que se estudiarán, es importante definir cómo se expondrán, con qué recursos y qué estrategias se emplearán.

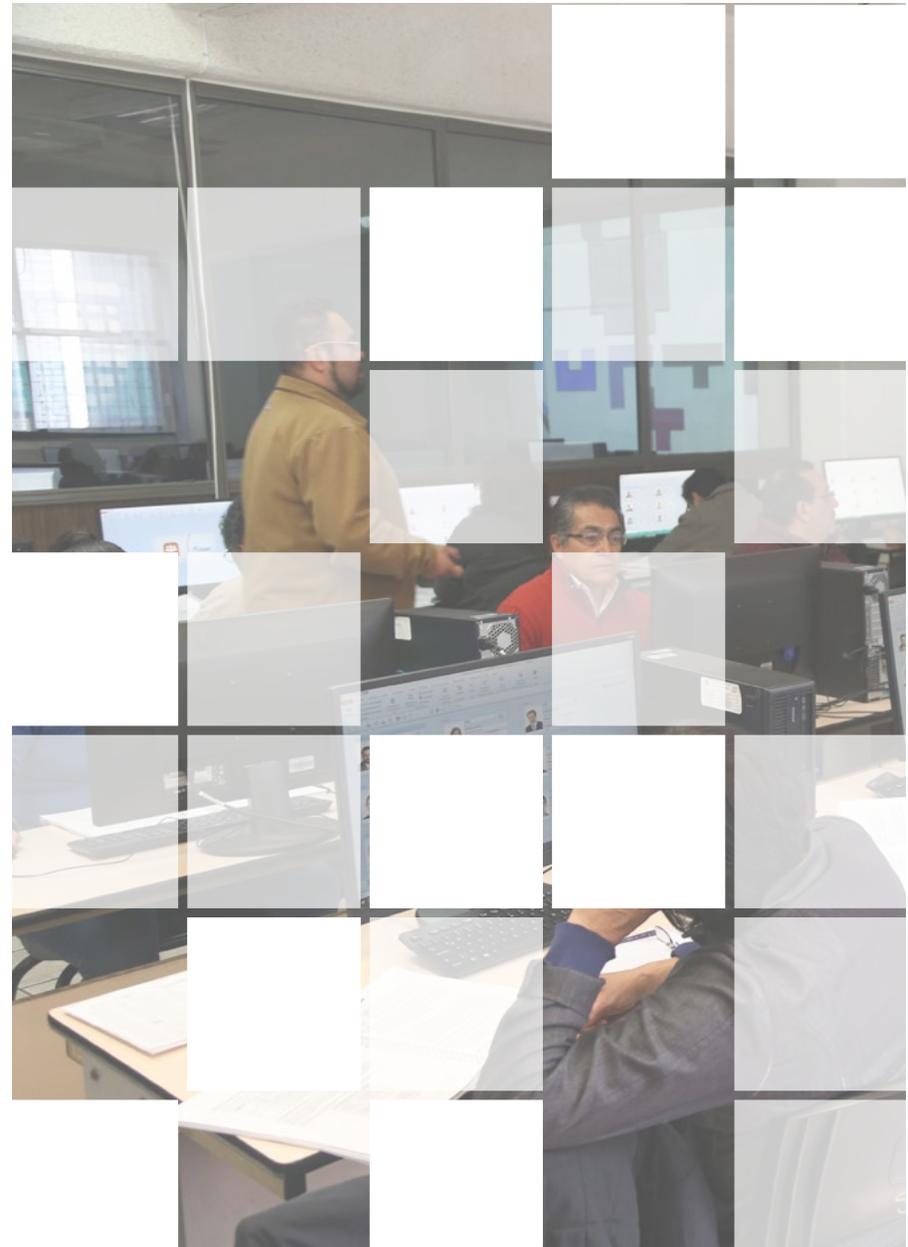
1. Elegir la estrategia de enseñanza con relación a la gradualidad de los aprendizajes esperados y el tipo de exposición. (Revisar el Anexo 1 al final de este documento.)
2. Determinar las actividades sincrónicas y las asincrónicas.
3. Identificar el material de apoyo con el que se cuenta y definir cuáles tendrán que buscarse o elaborarse. Los materiales pueden ser capítulos de libros, apuntes docentes, artículos de revistas y cualquier otro material que sea de utilidad y cuente con los permisos necesarios para hacer uso de éstos. Es importante mencionar que en la red se encuentra gran cantidad de información y materiales que pueden ser de utilidad, sin embargo, es fundamental seleccionar aquellos que cumplan con la calidad deseada, se relacionen con los aprendizajes esperados y que tengan un respaldo institucional y académico.

III. ¿Cómo lo voy a evaluar?

La evaluación del aprendizaje es una etapa fundamental que permite verificar en qué medida los estudiantes han alcanzado los aprendizajes esperados. En el semestre 2021-A se dará continuidad a los tres tipos de evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa, con la finalidad de contar con un panorama general de los conocimientos previos de los estudiantes, el avance que alcancen durante el semestre y, finalmente, de la verificación de los resultados que se obtienen cuando se concluyen los tres cortes de aprendizaje.

Para llevar a cabo la evaluación, se emiten las siguientes recomendaciones:

1. **Usar el portafolio de evidencias.** Esta herramienta permite al docente recopilar los productos de los estudiantes por corte de aprendizaje y le posibilita la reflexión sobre los logros obtenidos y las dificultades que se presentaron durante el proceso. A su vez, permite al estudiante ser partícipe de su evaluación, dando cuenta del avance en el desarrollo de competencias y de los logros obtenidos a través de su proceso de aprendizaje.
2. **Reducir la cantidad de productos esperados y optar por productos integradores o proyectos,** que permitan evaluar un conjunto de aprendizajes, en lugar de evaluar cada uno por separado.
3. **Incluir una lista con los indicadores y criterios para el desarrollo de las actividades o productos esperados,** ya que estos instrumentos son de suma importancia para orientar a los estudiantes.
4. **Asignar un valor importante al portafolio,** incluso mayor al de otros instrumentos que pudieran ser considerados para la evaluación, como una prueba objetiva. Por ejemplo, 80% para el portafolio de evidencias y 20% para la prueba objetiva.
5. **Solicitar productos que se elaboren de manera individual y colaborativa.** Se puede pensar que por la contingencia actual el trabajo colaborativo no es lo ideal, sin embargo, es posible promoverlo para ciertos contenidos y de manera asincrónica con la finalidad de que los estudiantes puedan realizarla en diferentes momentos del día.





Entorno Virtual de Aprendizaje (E.V.A.)

Lo que hasta ahora se ha mencionado respecto de la planeación didáctica deberá concretarse para el semestre 2021-A en un **entorno virtual de aprendizaje (E.V.A)**. Para su desarrollo se propone utilizar las plataformas Teams, de Microsoft, o Classroom, de Google, a las cuales se puede acceder a través del correo institucional.

Se sugiere que el entorno virtual que se desarrolle en cualquiera de las plataformas incluya los siguientes apartados:

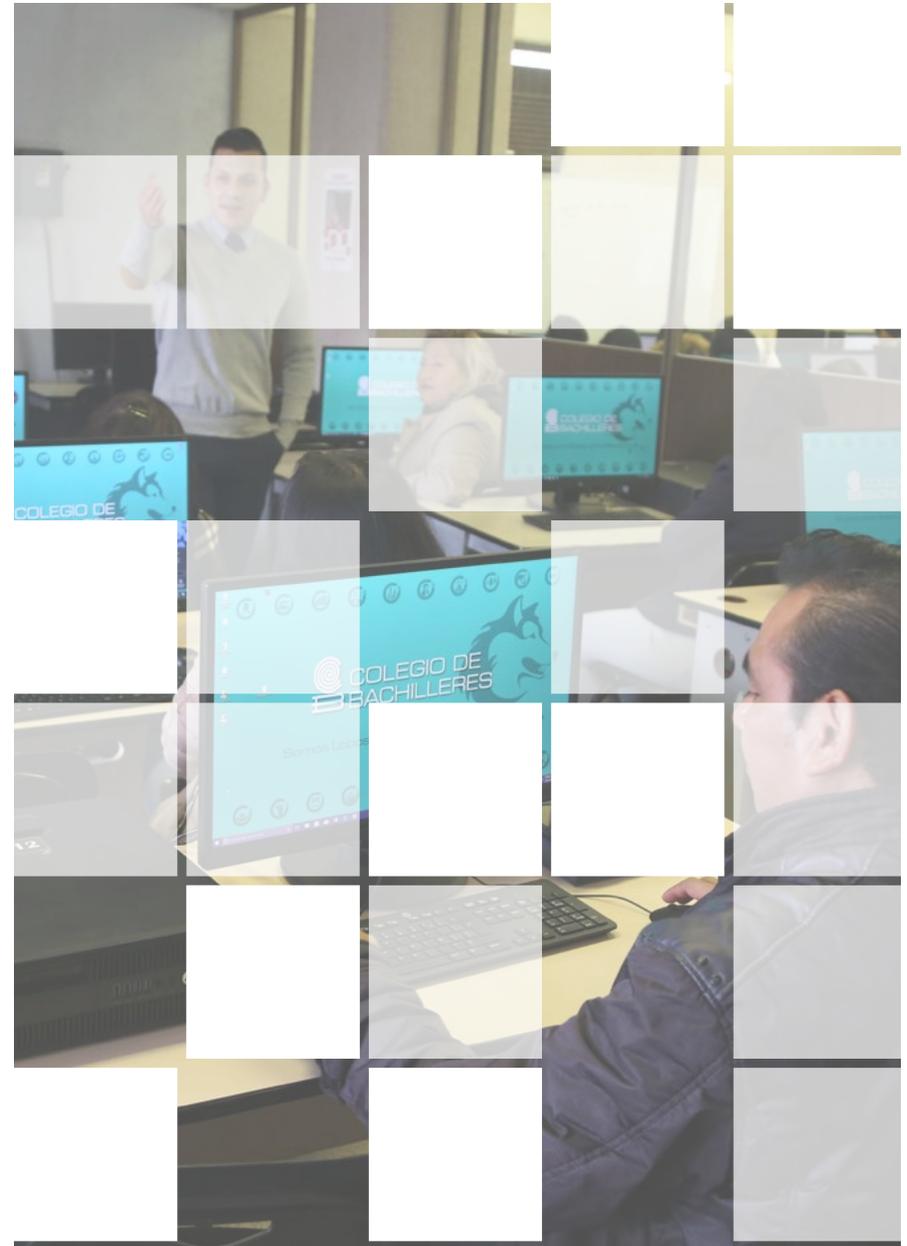
1. Aprende a usar tu plataforma de estudio

Este apartado puede incluir infografías y tutoriales del uso del correo institucional, Teams o Classroom.

2. Encuadre de la asignatura

Se recomienda incluir los siguientes elementos:

- *Bienvenida*. Se refiere al mensaje motivacional por parte de la o el docente a los estudiantes.
- *Propósito de la asignatura*. Desarrolla la intención educativa de la asignatura que se llevará a lo largo del semestre.
- *Tabla de contenido por cortes de aprendizaje*. Este apartado debe contener las competencias, contenidos específicos y aprendizajes esenciales por corte.
- *Evaluación*. En este apartado se debe colocar la propuesta de evaluación donde se considera el portafolio de evidencias y la prueba objetiva. Se sugiere la ponderación del 80% para el portafolio de evidencias y el 20% para la prueba objetiva. Es importante colocar los productos que se esperan y su ponderación.
- *Calendario*. El horario responde al asignado por el plantel. Puede haber actividades sincrónicas o asincrónicas según lo determine el docente, pero dentro del horario asignado. El docente estipulará las fechas en las que tendrá la sesión en vivo o subirá la sesión grabada.



Sesiones

Se recomienda iniciar con una sesión introductoria en la que se pueda realizar el encuadre de la asignatura y una evaluación diagnóstica. En las sesiones subsecuentes, se propone el siguiente formato.

El docente deberá diseñar una tabla al inicio de la sesión en los que se especifiquen estos rubros cuyo contenido cambiará según la sesión y el corte.

Nombre de la sesión	En función del tema a desarrollar.
Nombre del corte de aprendizaje	El nombre del corte se mantiene o se modifica según la correspondencia de las sesiones.
Propósito	Lo que deben lograr los estudiantes.
Aprendizajes esperados a desarrollar durante la sesión	Son los que se seleccionaron y acordaron en conjunto con los jefes de materia señalados en la tabla de contenidos y se mantienen o modifican según el desarrollo de la sesión.
Contenidos específicos a desarrollar durante la sesión	Son los estipulados en la tabla de contenidos y se mantienen o modifican según el desarrollo de la sesión.
Competencias a desarrollar durante la sesión	Son las establecidas en la tabla de contenidos y se mantienen o modifican según el desarrollo de la sesión.



La estructura de la sesión deberá contemplar inicio, desarrollo y cierre. Las sesiones pueden tener características y extensiones distintas, según lo que incluya. Una sesión puede tener como eje de construcción un aprendizaje esperado, un contenido o un tema, por lo tanto, podría tener una duración de entre una y dos semanas.

<p>Inicio de la sesión</p>	<p>¿Qué vamos a aprender?</p> <p>Texto introductorio que contextualiza al estudiante acerca de lo que se abordará en la sesión, tendrá que ser un texto que atraiga al estudiante y que le permita saber qué va a aprender y para qué le va a servir. Es pertinente iniciar con una pregunta o situación detonadora que desemboque en el texto.</p>
<p>Desarrollo de la sesión</p>	<p>Nombre del contenido específico a desarrollar</p> <p>Se presentará el tema contextualizado mediante una situación cotidiana o cercana al estudiante, en donde se vea claramente la utilidad práctica del tema que se va a trabajar.</p> <p>Actividades de aprendizaje</p> <p>Deberán realizarse todas las actividades de Enseñanza y las de Aprendizaje con su respectivo instrumento de evaluación, pueden retomarse los productos esperados como aparecen en el programa de la asignatura. Estas actividades deberán complementarse con las que proponga el docente para que realmente se desarrollen las competencias establecidas en el corte, no se trata de incluir únicamente las del programa de estudio.</p> <p>Para lograr que realmente las actividades permitan favorecer el desarrollo de los aprendizajes esperados y competencias establecidas en el corte, debe considerarse el verbo inicial de cada aprendizaje como objetivo último de las actividades que se planteen. (Consultar las taxonomías de Bloom y Marzano)</p> <p>Es importante incorporar una rúbrica o lista de cotejo que le permita al estudiante identificar el nivel de logro de los aprendizajes esperados.</p> <p>Rúbrica</p> <p>Al final de la actividad deberá incorporarse una rúbrica que permita identificar el nivel de logro de los aprendizajes esperados.</p> <p>Ejemplo:</p>

Desarrollo de la sesión	Desempeños	Niveles de Logro	
		Mis Logros	Mis áreas de oportunidad
	Represento relaciones numéricas y algebraicas entre los elementos de diversas situaciones		
	Soluciono problemas aritméticos y algebraicos		
	Calculo porcentajes, descuentos e intereses en diversas situaciones		
	Empleo la calculadora como instrumento de exploración y verificación de resultados		
Actividades que debo realizar para mejorar			



Cierre de la sesión

¿Qué aprendimos?

Se refiere a una pequeña reflexión o resumen del o los aprendizajes revisados.

Mi diario de clase

Se le pedirá al estudiante que describa brevemente aquellos aprendizajes que obtuvo y que le resultaron relevantes o que simplemente le gustaron. Pueden proponerse preguntas que lo guíen como: ¿Qué aprendí? ¿Qué me gustó más? ¿Qué dudas tengo respecto a lo que aprendí?

Cierre del corte

Aplicando lo aprendido

Actividad integradora

Actividad de mayores niveles de complejidad, en los que se proponen diversos retos al estudiante, como análisis de casos, demostraciones de situaciones teóricas, y otras que le permiten no sólo movilizar sus recursos de manera efectiva, sino interconectarlos con otros elementos del saber que desarrolla de manera simultánea. Incluir la rúbrica.

Incluir la bibliografía para el estudiante: Impresa y Web.

3. Elementos opcionales

Dentro del desarrollo de los contenidos pueden incluirse los siguientes elementos:

- Para saber más. Deberá ofrecerse información complementaria o sitios dónde obtenerla.
- Glosario. Se deberá proporcionar el significado de palabras que se consideren difíciles para el estudiante.
- Tecnologías de la información con código QR o enlace.

En el Anexo 2 de este documento se podrán encontrar algunos ejemplos con entornos virtuales en la plataforma de Teams y de Google Classroom.

Herramientas para incorporar las TIC a la planeación y al desarrollo de las clases

A continuación, se presenta un listado de herramientas con la finalidad de que las planeaciones didácticas puedan desarrollarse con el apoyo de las TIC durante el semestre 2021-A.

Uso de correo electrónico

Objetivos.

- Lograr el primer contacto con los estudiantes del Colegio.
- Dar identidad virtual-formal a docentes, estudiantes, jefes de materia y autoridades.
- Lograr comunicación formal e institucional entre docentes, estudiantes, jefes de materia y autoridades.
- Alta protección de datos

Outlook. Tareas básicas en Outlook – Soporte de Office
<http://bit.ly/outlookcb>

Gmail. Introducción: ¿Qué puedes hacer con Gmail? - Ayuda de G Suite
<http://bit.ly/outlookcb1>

Aplicaciones y servicios de Suite y Teams

Objetivos.

- Uso de One Drive y Google Drive o Teams
- Crear y compartir materiales para la realización de secuencias didácticas o elaboración de documentos oficiales de gestión y administración en la institución (Office 365: Word, Excel, PowerPoint, Sway, Stream, OneNote, Forms) (Suite-G: Docs, Sheets, Slides, Forms).
- Permitir la gestión de recepción de tareas y calificaciones
- Clase en horario habitual en Videoconferencias (Teams, Meet).

Google Classroom. Paso a Paso Google Classroom
<http://bit.ly/classroomcb>

Microsoft Teams. Formación en vídeo de Microsoft Teams - Soporte de Office
<http://bit.ly/videoteamscb>

Herramientas para la elaboración de materiales digitales

- Word Microsoft Office. Aprendizaje de Word para Windows – Word
<http://bit.ly/officewordcb>
- Documentos de Google. Usar Documentos de Google - Ordenador - Ayuda de Editores de Documentos
<http://bit.ly/googledocs>
- Excel Microsoft Office. Aprendizaje de Excel para Windows - Soporte de Office
<http://bit.ly/officeexcelcb>
- Hojas de cálculo de Google. Usar Hojas de Cálculo de Google - Ordenador - Ayuda de Editores de Documentos
<http://bit.ly/gogglehojas>
- PowerPoint Microsoft Office. Aprendizaje de PowerPoint para Windows - Soporte de Office
<http://bit.ly/officepptcb>



- Presentaciones de Google. Usar Presentaciones de Google - Ordenador - Ayuda de Editores de Documentos
<http://bit.ly/googleprescb>

Otros sitios para la elaboración de materiales

- Picktochart. Cómo crear una Infografía en 5 minutos.
<http://bit.ly/piktochartcb>
- Prezi. Tutorial Prezi en español para aprender a utilizarlo en 15 minutos (academia Prezi).
<http://bit.ly/prezicb>
- Genially
<http://bit.ly/geniallycb>
- Canva
<http://bit.ly/canvacb>

Creación de Sitios Web

Objetivos.

- Organiza materiales y secuencia de actividades.
- Permite descargar materiales fácilmente sin necesidad de buscarlos.
- Permite compartir materiales con otros docentes.

Google Sites
<http://bit.ly/sitescb>

Wix
<http://bit.ly/wixcb2>

Plataformas de gamificación

Objetivos.

- Dinamizan las actividades en línea.
- Involucran al estudiante en la dinámica virtual.
- Rompen la monotonía del solo escuchar y ver una exposición virtual.

Nearpod
<http://bit.ly/nearpodcb>

Kahoot
<http://bit.ly/kahootcb>

Mentimeter
<http://bit.ly/menticb>

Redes sociales

Objetivos.

- Empatan con lo que los estudiantes conocen y están acostumbrados.
- Atraen la atención del estudiante.
- Pueden utilizarse como foro organizado para debatir u opinar.
- A través de los hashtags rompe el esquema de la educación tradicionalista.
- Se recomienda usar las que sean de carácter institucional o las que el plantel autorice.

Redes sociales y educación
<http://bit.ly/rsocialescb>

La importancia de las redes sociales en el ámbito educativo
<http://bit.ly/rsociales2cb>

Repositorios y Bibliotecas

Como se ha mencionado anteriormente, para la creación de material y contenido es fundamental que las referencias cuenten con un respaldo académico e institucional. A continuación, se presenta un listado de páginas recomendadas para tal fin.

Repositorios

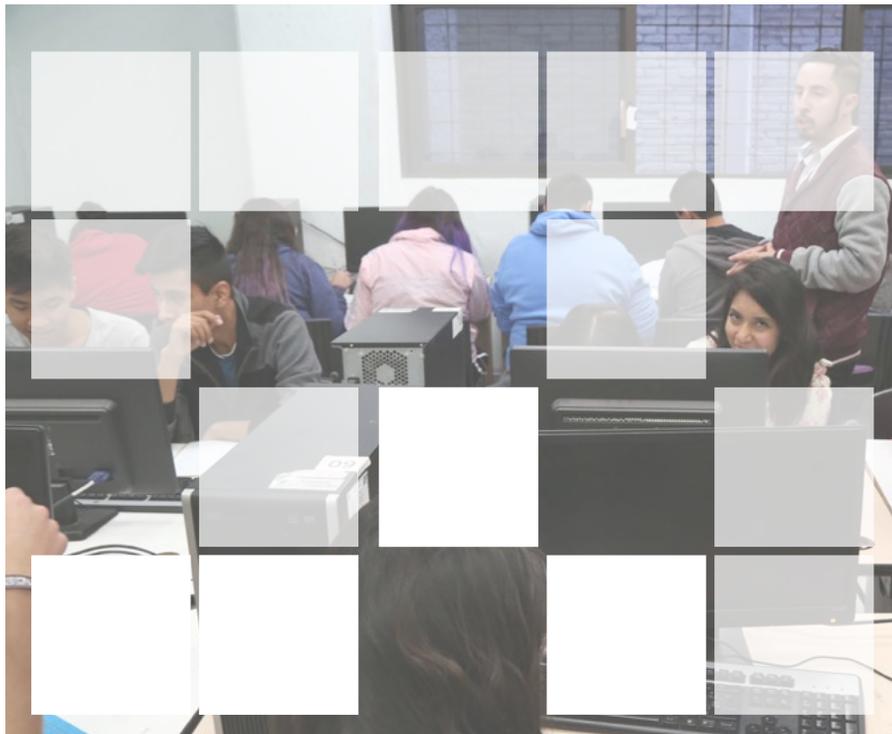
- Repositorio de material didáctico Colegio de Bachilleres. En este sitio encontrarás materiales didácticos elaborados por el Colegio de Bachilleres y diversas instituciones educativas.
<http://bit.ly/repositoriocb>

- Recursos Digitales Interactivos para el Bachillerato UNAM. En este sitio encontrarás Recursos Educativos Digitales Interactivos (REDIs), los cuales se pueden consultar en cualquier dispositivo móvil.
<http://bit.ly/unamcb>
- Repositorio Institucional UNAM. Aquí se pueden consultar los contenidos académicos que genera y resguarda la Universidad Nacional Autónoma de México.
http://bit.ly/r_unam
- Revista Digital Universitaria. La Revista Digital Universitaria (RDU) es una publicación electrónica bimestral con el objetivo de comunicar temas relacionados con el desarrollo de las ciencias, las humanidades, las artes y la tecnología.
<http://bit.ly/revistaunamcb>
- Biblioteca Digital UNAM (BIDI). Es un servicio para consulta fuera de las instalaciones universitarias de los recursos de información (libros, revistas, artículos, entre otros) en formato digital suscritos por la UNAM.
<http://bit.ly/bidiunamcb>
- Merlot. Repositorio que contiene bases de datos relativas a la enseñanza digital y que dispone de material pedagógico en diferentes formatos.
<http://bit.ly/materialesmerlot>
- Recursos Educativos para Todos (RETo). UNAM-RETo (Recursos Educativos para Todos) es una plataforma que tiene por objetivo organizar, archivar, preservar y difundir todos los contenidos educativos digitales que desarrollan las entidades académicas y dependencias de la UNAM en conjunto con la CUAIEED.
<http://bit.ly/retounam>
- OER Commons. Aquí se encuentran Recursos Educativos Abiertos (REA), que son materiales de enseñanza y aprendizaje que puede usar y reutilizar libremente sin costo y sin necesidad de pedir permiso.
<http://bit.ly/commonscb>
- Ambiente Virtual de Idiomas. Es una plataforma que alberga cursos de cuatro habilidades para aprender inglés, francés e italiano. También se encuentran diversas Unidades de Apoyo para el Aprendizaje (UAPA) para practicar los temas más difíciles.
<http://bit.ly/idiomasunam>
- Hippocampus. HippoCampus es un repositorio creciente de miles de objetos de aprendizaje multimedia de NROC y otros proveedores respetados, incluidos Khan Academy, PhET y NOAA.
<http://bit.ly/hippocampuscb>
- Prometeo. En este repositorio aloja unidades que consisten en una o varias escenas interactivas diseñadas para abordar temas principalmente de matemáticas y física, español o química. Los niveles de dichas unidades van desde preescolar hasta Licenciatura.
<http://bit.ly/prometeoeb>
- Sitios de acceso abierto IPN. En esta sección contiene direcciones electrónicas Revistas de Acceso Abierto de editoriales suscritas al CONRICYT.
<http://bit.ly/ipnrecursos>
- Repositorio de Innovación Educativa. Es una plataforma digital que almacena, preserva y proporciona acceso abierto a los recursos sobre innovación educativa, producto de la investigación y docencia en la UNAM.
<http://bit.ly/innovacionunam>

Bibliotecas de acceso libre

- Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Biblioteca española que reúne obras hispánicas cuyo objetivo principal la difusión de la cultura hispánica. Cada área está representada por un portal que permite una fácil navegación y organiza la información en subtemas, permitiendo al usuario dirigirse desde la información más general hasta la más concreta, desde un área temática o una institución, hasta un autor.
<http://bit.ly/cervantesbiblioteca>

- Project Gutenberg. Es una base de datos con alrededor de 60000 libros electrónicos en dominio público, por lo que pueden ser usados sin restricciones. Se pueden realizar búsquedas por autor o título de la obra. La gran mayoría de los documentos están escritos en inglés.
<http://bit.ly/gutenbergcb>
- Biblioteca Digital Mundial. La BDM pone a disposición, de manera gratuita y en formato multilingüe, importantes materiales fundamentales de culturas de todo el mundo. Fue creada por la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos y la UNESCO. Promueve y amplía la cantidad y la variedad de contenidos culturales en Internet y facilita recursos a los educadores, estudiosos y al público en general.
<http://bit.ly/bibliotecadigitalcb>



Experiencias exitosas implementadas en el semestre 2020-B

Para el Colegio de Bachilleres resulta de vital importancia que los planteles, a través de las academias, tengan la oportunidad de intercambiar experiencias y aprendizajes adquiridos en los semestres previos y a propósito de la educación en línea, dicho espacio se abrió recientemente con motivo de las reuniones que cada semestre convoca la Dirección de Planeación Académica con cada una de las academias.

Se considera que estas experiencias exitosas pueden ser un conjunto de acciones o estrategias que contribuyan a mejorar los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación de la comunidad del escolar del Colegio de Bachilleres.

El propósito es que este intercambio se vuelva un proceso sistemático de análisis y reflexión colectiva con participación de los involucrados, que deje evidencia de la transformación que la educación y la práctica docente han sufrido derivado de la pandemia.

A continuación, se presenta una recopilación de las experiencias exitosas que distintos planteles compartieron durante las reuniones de academia con la finalidad de que puedan ser conocidas por otros docentes y, en la medida de lo posible, replicadas, con el cuidado y pertinencia del contexto de cada plantel.

En principio conviene señalar que todas las academias coinciden en tres estrategias implementadas que ofrecieron resultados favorables en todos los casos:

1. Establecer canales efectivos de comunicación con padres o tutores para dar seguimiento a los estudiantes.
2. Promover la comunicación asertiva, con docentes, estudiantes y padres de familia.
3. Ser empáticos con las diferentes circunstancias que viven los estudiantes.
4. Fortalecer el sentido de pertenencia e identidad institucional de la comunidad del Colegio.

Estrategias exitosas para establecer comunicación con los estudiantes con poca o nula conectividad

Algunas de las acciones más relevantes que se mencionaron como parte de esta estrategia, fueron las siguientes:

- Construir y mantener actualizado el directorio de contactos de estudiantes y docentes.
- Los docentes de la academia deben mantener al Jefe de Materia informado a través de reportes de estudiantes ausentes para que este se comuniqué telefónicamente con ellos y con sus padres.
- Recurrir a los medios de comunicación e información del plantel (sites, Facebook y oficina virtual), pues estos ya se encuentran posicionados y son bien identificados por la comunidad. Las publicaciones en dichos canales permiten que los estudiantes en situación de conectividad nula o limitada puedan estar al tanto de los procesos en la medida de sus posibilidades, además de saber a quién recurrir para dar conocimiento de su situación y poder convenir alternativas de recuperación.
- Identificar a los estudiantes con conectividad permanente para ser el vínculo entre escuela y estudiantes de poca o nula conectividad. Designar un cierto número de estudiantes que sirvan como enlaces para transmitir información al resto del grupo.
- Construir redes de comunicación entre los estudiantes a través del uso de un grupo de WhatsApp.
- Mantener comunicación constante con los padres de familia.

Estrategias de enseñanza exitosas en la educación en línea y a distancia.

Las acciones desarrolladas por los planteles fueron las siguientes:

- Generar un ambiente cordial y normas de convivencia claras desde el comienzo para la interacción en la plataforma.
- Usar formularios auto evaluables para la aplicación de exámenes, recurrir a material audiovisual y a sesiones de clase en línea para adquirir conocimientos, y usar programas y plataformas lúdicas para corroborar y reforzar el aprendizaje o para habilitar los saberes.

- El empleo de recursos multimedia y de aplicaciones de fácil acceso desde cualquier dispositivo.
- Interactuar con los estudiantes de forma sincrónica para confirmar aprendizajes y aclarar dudas.
- Utilizar materiales de clase sencillos, claros y sintéticos para las clases sincrónicas que favorezcan la comprensión de contenidos esenciales.
- Reducir el tiempo de clase sincrónica a máximo 1 hora para estimular la escucha activa.
- Uso de distintas herramientas: Sway, One note, pizarra interactiva.
- Uso de plataformas interactivas: Kahoot, Mind Master, Genially, entre otras.
- Uso variado de recursos didácticos de apoyo a las estrategias de enseñanza, como collages, dibujos, vídeos cortos, cuadros resumen, entre otros.
- Realizar explicaciones resumidas y claras sobre el tema.
- Exposición de láminas en PPT, PREZI o Genially con contenidos visuales llamativos y textos breves.
- Promover la lectura en voz alta de las instrucciones de tareas subidas a la plataforma Teams o Classroom.
- Promover el trabajo colaborativo a través de documento subidos a OneDrive.
- Brindar orientación para la resolución de dudas de forma individual.
- Retroalimentación grupal sobre áreas de oportunidad.

Estrategias de evaluación exitosas en la educación en línea y a distancia.

Las principales acciones mencionadas por los planteles fueron las siguientes:

- Flexibilidad en las fechas de entrega de actividades para todos los estudiantes, sobre todo aquellos que no pueden conectarse de manera constante.
- Flexibilidad en la entrega de evidencias a través de múltiples medios (correo electrónico, chat de Teams, WhatsApp...).
- Indicar al inicio del curso, de cada corte y periódicamente,



los criterios de evaluación. Se sugiere elaborar un documento breve y claro disponible en la plataforma a utilizar, como una rúbrica o lista de cotejo.

- Realizar evaluaciones actitudinales y disciplinares de forma frecuente, de tal manera que no exista tiempo prolongado entre una y otra, ello permite al estudiante ser consciente de su avance.
- Sistematizar la calificación de actividades para facilitar la retroalimentación, se sugiere el uso de Forms o su equivalente.
- Considerar ajustes en la evaluación al inicio de cada corte de acuerdo a las características y avance de cada grupo.
- Solicitar evidencias que sean productos integradores.
- Evitar la solicitud de evidencias de cada aprendizaje, no saturar de tareas.

Propuestas de mejora para la educación en línea y a distancia.

- No intentar trasladar el aula presencial al aula virtual, el contexto es diferente y se debe tener presente al momento de la planeación.
- Implementar estrategias para mantener contacto permanente con estudiantes (construcción de directorio, enlaces de grupo...).
- Destinar cierto tiempo al comienzo del curso para capacitar y familiarizar a los estudiantes con la plataforma a utilizar.
- Utilizar objetos de aprendizaje sencillos para la enseñanza en sesión sincrónica que sean compatibles con smartphone.
- Diseño de materiales amigables (formularios breves sistematizados, por ejemplo) para uso en plataforma en tiempo destinado de forma asíncrona.
- Sistematizar las actividades para favorecer la retroalimentación y fomentar la motivación en el grupo.

Apoyo tecnológico para la comunidad escolar (docentes, estudiantes y personal administrativo)

El Colegio de Bachilleres continuará brindando durante el semestre 2021 A una serie de apoyos para el acompañamiento de actividades académicas, escolares y administrativas a través del uso de diferentes herramientas tecnológicas que ayudan en la formación de estudiantes, así como en la capacitación y actualización del personal.

Herramientas informáticas y alianzas establecidas para el apoyo al aprendizaje

- Zendi. App Zendi. Aplicación móvil y en web para comunicación entre docentes y estudiantes.
- e-Study. E-learning y aplicación de evaluaciones para mecanismos de recuperación (exámenes remediales).
- Coursera. Plataforma de cursos en línea personalizada para el Colegio para 20 mil usuarios y acceso a más de 4 mil cursos.
- Oracle Academy. Capacitación en línea en temas de programación java y manejo de base de datos oracle para docentes y réplica a estudiantes bajo un modelo de tutores.

Creación masiva de grupos virtuales para apoyo académico para cursos específicos y curso normal

Se trabajará en la creación de más de 41 mil grupos virtuales, 20 mil para el próximo periodo escolar 2021-A y sobre 21 mil para el inicio de ciclo escolar 2021-2022.

Aplicación de exámenes remediales en línea

Habilitación y disponibilidad de cerca de 240 mil exámenes remediales en línea (en promedio 120 mil por periodo escolar), para estudiantes.

Administración y creación de Correos electrónicos institucionales

- Mantenimiento y soporte a más de 460 mil cuentas entre estudiantes, empleados (docentes, administrativos y directivos) y familiares.
- Generación de 80 mil nuevas cuentas por ciclo escolar 2021-2022 (estudiantes de nuevo ingreso y familiares).
- Portal de autoservicio para recuperación de contraseña de correo electrónico institucional.

Cursos y diplomados de apoyo académico-administrativos

- Diplomado de Teams de 120 horas. Tema: Alternancia de dinámicas de enseñanza y aprendizaje para la educación híbrida y remota.

- Curso en Teams exclusivo para estudiantes.
- Webinars genéricos para apoyo a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas para el trabajo que se realiza a distancia y en línea.

Las orientaciones, estrategias, recursos y herramientas presentadas a lo largo de este documento buscan ofrecer un apoyo al desarrollo de la práctica de los docentes en el contexto de la educación en línea y a distancia, son **recomendaciones y sugerencias** que pueden ser adaptadas en función de las necesidades y características propias de la población con la que se trabaja, de la conectividad que tienen estudiantes y docentes y de las propias experiencias y aprendizajes que se han ganado desde que se inició el trabajo en esta modalidad. Se trata de apoyos que buscan acompañar los esfuerzos de los docentes, no cancelarlos ni reemplazarlos, es decir, se trata de un intento por sumar.





ANEXO 1. Insumos para el desarrollo de la planeación didáctica

Selección de estrategias de enseñanza aprendizaje y evaluación

Paso 1. Identifica el nivel cognitivo del aprendizaje o aprendizajes esperados que seleccionaste para trabajar en la secuencia didáctica.

Niveles	Taxonomía de Bloom	Taxonomía de Marzano
1	Conocimiento	Conocimiento
2	Comprensión	Comprensión
3	Aplicación	Análisis
4	Análisis	Utilización del conocimiento
5	Síntesis	Metacognición
6	Evaluación	Conciencia del ser

Ejemplo:

Aprendizaje esperado	Nivel Taxonómico
Identificar los componentes de una mezcla al aplicar diferentes métodos de separación.	(1) Conocimiento
Describir la utilidad de los sistemas dispersos en los sistemas biológicos y en el entorno.	(2) Comprensión
Realizarás los cálculos para determinar la concentración porcentual en masa y en volumen, así como ppm de las disoluciones.	(3) Aplicación
Identificar que la concentración mide cuanto de una sustancia esta mezclada con otra	(1) Conocimiento

Nota: No olvides seleccionar tus aprendizajes considerando el nivel cognitivo del verbo o acción que te pide.

Paso 2. Identifica la estrategia a utilizar correspondiente al nivel cognitivo del aprendizaje.

Nivel 1 Conocimiento	Nivel 2 Comprensión	Nivel 3 Aplicación
<ul style="list-style-type: none"> • Tomar apuntes • Hacer resumen • Subrayar ideas principales de un texto • Contestar cuestionarios • Buscar información de un tema 	<ul style="list-style-type: none"> • Mapas mentales • Mapas conceptuales • Dramatizaciones • Programas de radio • Maquetas • Carteles • Periódicos • Noticieros • Blog • Video • Tutorial 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en problemas • Método de caso • Proyectos • Investigaciones científicas
<p>Las estrategias o situaciones de este nivel tienen como finalidad obtener insumos para posteriormente desarrollar actividades más complejas y de mayor nivel.</p>	<p>Las posibilidades de estrategias o situaciones en este nivel son infinitas, solo deben reunir los siguientes requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Son construcciones sociales (en equipos) • Se desarrollan fuera del pupitre o del salón de clase. • Se defienden o se exponen. 	<p>Estas actividades por su estructura y metodología implican el enfoque de competencias ya que requieren de un dominio conceptual, procedimental y actitudinal, la participación colaborativa de los alumnos y que promueven en su fase de diseño, desarrollo y cierre la participación de más de un docente y más de una asignatura.</p>

Paso 3. Desarrolla las actividades del estudiante y del profesor con relación a la estrategia seleccionada.

Estrategia seleccionada			
Aprendizaje esperado	Actividades del estudiante	Actividades del profesor	Recursos necesarios
1.			
2.			



Paso 4. Define las estrategias de evaluación para cada una de las actividades propuestas.

Estrategia seleccionada							
Aprendizaje esperado	Actividades del estudiante	Actividades del profesor	Recursos necesarios	Criterios de evaluación	Tipos de evaluación	Evidencia (producto)	Instrumento
1.							
2.							

Paso 5. Desarrolla los recursos necesarios para llevar a cabo tu estrategia de enseñanza-aprendizaje y evaluación.

Paso 6. Retroalimenta tu estrategia cada vez que lo consideres necesario. Para recordar

Nivel	TAXONOMÍA DE BLOOM	TAXONOMÍA DE MARZANO	APRENDIZAJE ESPERADO ¿Qué necesita aprender el estudiante?	CRITERIOS DE DESEMPEÑO ¿Qué acciones realiza el estudiante para lograr el aprendizaje?	ESTRATEGIA ENSEÑANZA APRENDIZAJE ¿Qué hacer para que el estudiante logre el aprendizaje?	INSTRUMENTO ¿Cómo voy a registrar o recoger información cualitativa o cuantitativa de los aprendizajes esperados?
1. Actitudes y percepciones positivas del aprendizaje	Conocimiento	Conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Recordar información. • Reconocer ideas o principios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Repetir • Memorizar • Nombrar • Relatar • Subrayar • Enumerar • Enunciar • Listar • Citar 	<ul style="list-style-type: none"> • Tomar apuntes. • Hacer resumen. • Subrayar ideas principales de un texto. • Contestar cuestionarios. • Buscar información de un tema. • Las estrategias o situaciones de este nivel tienen como finalidad obtener insumos para desarrollar actividades más complejas y de mayor nivel. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba objetiva

<p>Nivel</p>	<p>TAXONOMÍA DE BLOOM</p>	<p>TAXONOMÍA DE MARZANO</p>	<p>APRENDIZAJE ESPERADO ¿Qué necesita aprender el estudiante?</p>	<p>CRITERIOS DE DESEMPEÑO ¿Qué acciones realiza el estudiante para lograr el aprendizaje?</p>	<p>ESTRATEGIA ENSEÑANZA APRENDIZAJE ¿Qué hacer para que el estudiante logre el aprendizaje?</p>	<p>INSTRUMENTO ¿Cómo voy a registrar o recoger información cualitativa o cuantitativa de los aprendizajes esperados?</p>
<p>2. Adquisición e integración del conocimiento</p>	<p>Comprensión</p>	<p>Comprensión</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender información. • Esclarecer ideas. • Interpretar información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describir • Informar • Ordenar • Parafrasear • Asociar • Resumir • Contrastar • Explicar 	<ul style="list-style-type: none"> • Mapas mentales • Mapas conceptuales • Maquetas • Carteles <p>Las estrategias o situaciones de este nivel tienen como finalidad obtener insumos para posterior desarrollo de actividades más complejas y de mayor nivel</p>	<p>Prueba objetiva</p>
<p>3. Extender y refinar el conocimiento</p>	<p>Aplicación</p>	<p>Análisis</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar • Clasificar • Relacionar evidencias 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar • Experimentar • Probar • Comparar • Crítica • Diagramar • Catalogar • Separar • Subdividir • Explicar • Seleccionar 	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatizaciones • Programas de radio • Periódicos • Noticieros • Blogs • Videos • Tutoriales <p>Las posibilidades de estrategias o situaciones en este nivel son infinitas, solo deben reunir los siguientes requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Son construcciones sociales (en equipos). • Se desarrollan fuera del pupitre o del salón de clase. • Se defienden o se exponen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guías de observación • Escala de actitudes • Lista de cotejo • Rúbrica

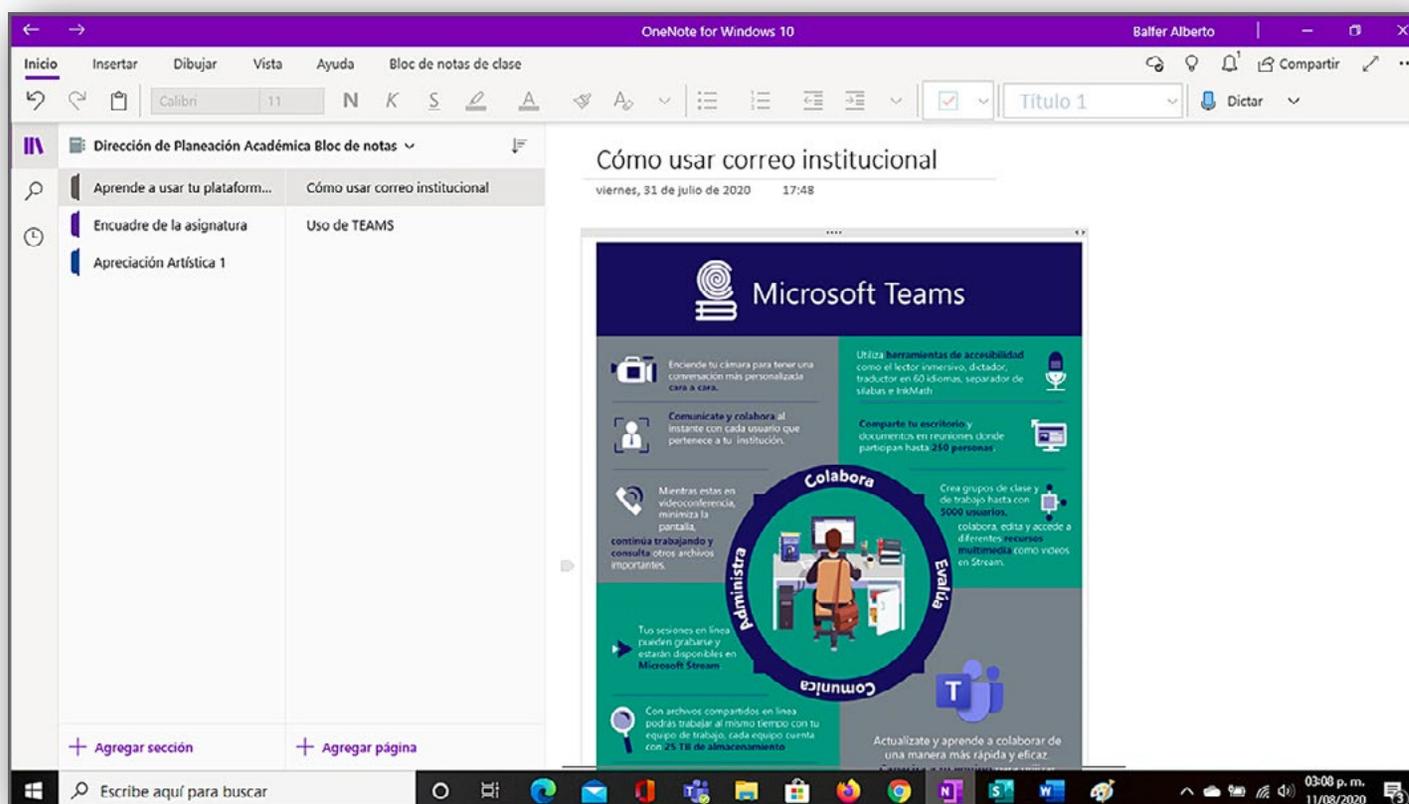


Nivel	TAXONOMÍA DE BLOOM	TAXONOMÍA DE MARZANO	APRENDIZAJE ESPERADO ¿Qué necesita aprender el estudiante?	CRITERIOS DE DESEMPEÑO ¿Qué acciones realiza el estudiante para lograr el aprendizaje?	ESTRATEGIA ENSEÑANZA APRENDIZAJE ¿Qué hacer para que el estudiante logre el aprendizaje?	INSTRUMENTO ¿Cómo voy a registrar o recoger información cualitativa o cuantitativa de los aprendizajes esperados?
4. Usar el conocimiento significativamente	Análisis	Utilización	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar • Diseñar • Organizar • Solucionar 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar • Practicar • Ilustrar • Programar • Transformar • Producir • Resolver • Ejemplificar • Calcular • Manipular • Modificar • Comprobar • Descubrir • Construir 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en problemas • Método de caso • Proyectos • Investigaciones científicas <p>Estas actividades por su estructura y metodología implican el enfoque de competencias ya que requieren de un dominio conceptual, procedimental y actitudinal, la participación colaborativa de los alumnos y que promueven en su fase de diseño, desarrollo y cierre la participación de más de un docente y más de una asignatura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guías de observación • Escala de actitudes • Lista de cotejo • Rúbrica

ANEXO 2. Ejemplos de entornos virtuales de aprendizaje

Microsoft Teams

1. Aprende a usar tu plataforma Teams (El diseño que se muestra fue elaborado en ONE Note, herramienta de Microsoft que emula un cuaderno electrónico con posibilidades de añadir separadores y páginas, es compatible con Teams).





2. Encuadre de la Asignatura

Imagen del contenido del encuadre de la asignatura en Teams.

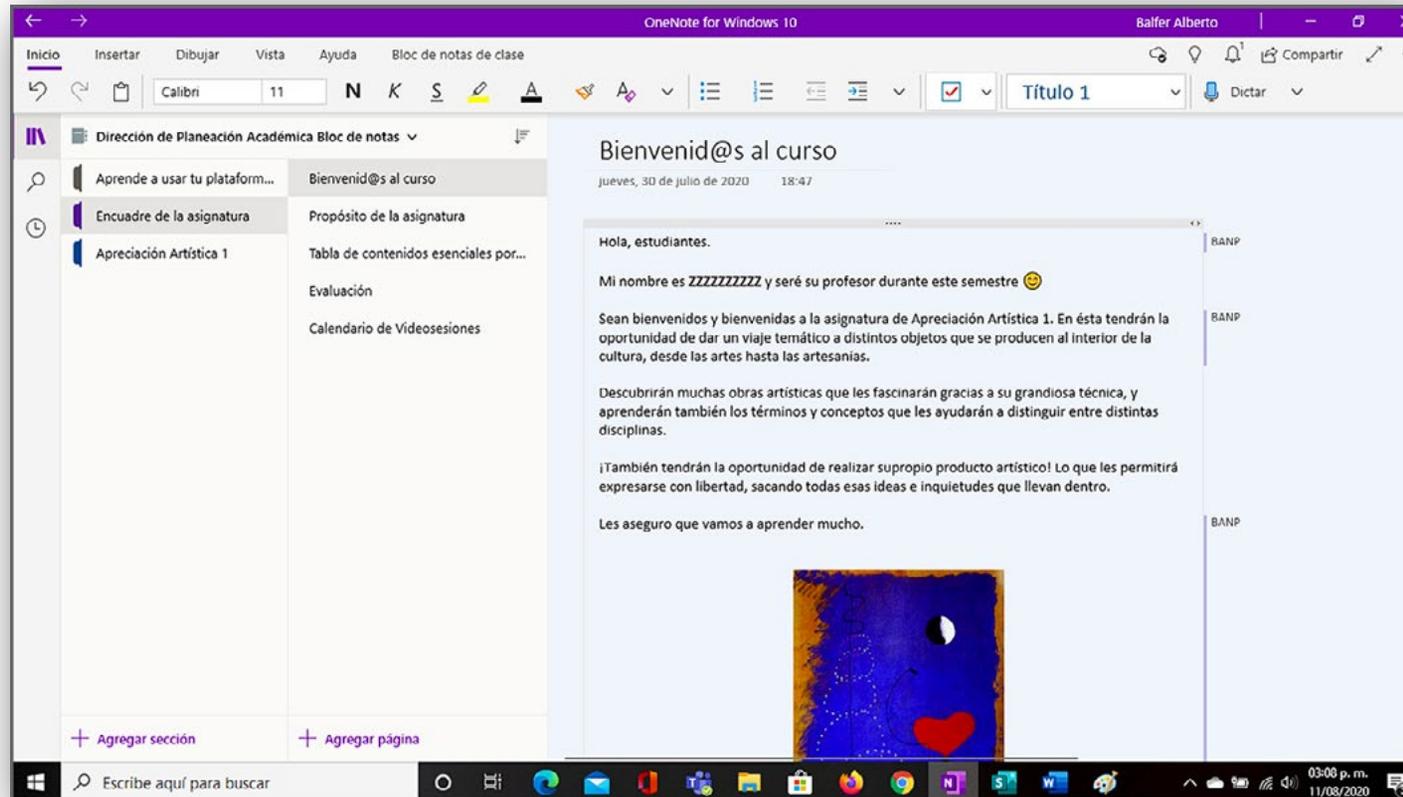
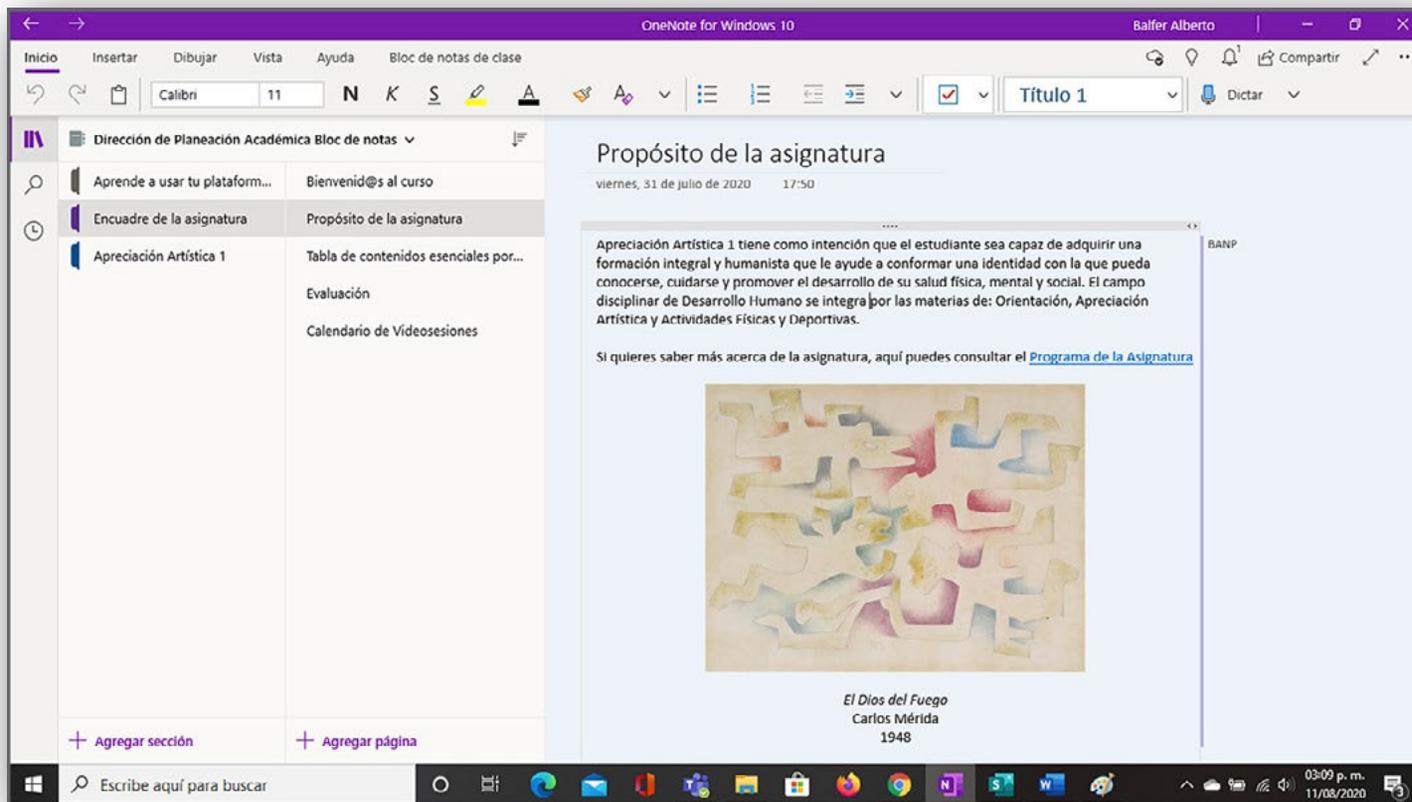


Imagen de la descripción del propósito de la asignatura en Teams.





3. Sesiones.

Imagen del contenido de la sesión 1 en Teams.

The screenshot shows the OneNote application interface. The title bar indicates the user is 'Balfer Alberto'. The ribbon includes 'Inicio', 'Insertar', 'Dibujar', 'Vista', 'Ayuda', and 'Bloc de notas de clase'. The left sidebar shows a navigation pane with a tree view of sections and pages. The main content area displays the following lesson plan:

Sesión 1: ¿Qué es Cultura?

viernes, 31 de julio de 2020 12:09 a. m.

Nombre del Corte	1. Reconocer el arte en la cultura
Aprendizajes Esperados a desarrollar durante la sesión	Reconoce los elementos de la cultura (diversidad cultural e identidad cultural)
Contenidos específicos a desarrollar durante la sesión	Definición de Cultural
Competencias a desarrollar durante la sesión	Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros Comunica ideas, emociones y sentimientos al aplicar el lenguaje artístico en la apreciación y valoración de las expresiones artístico-culturales

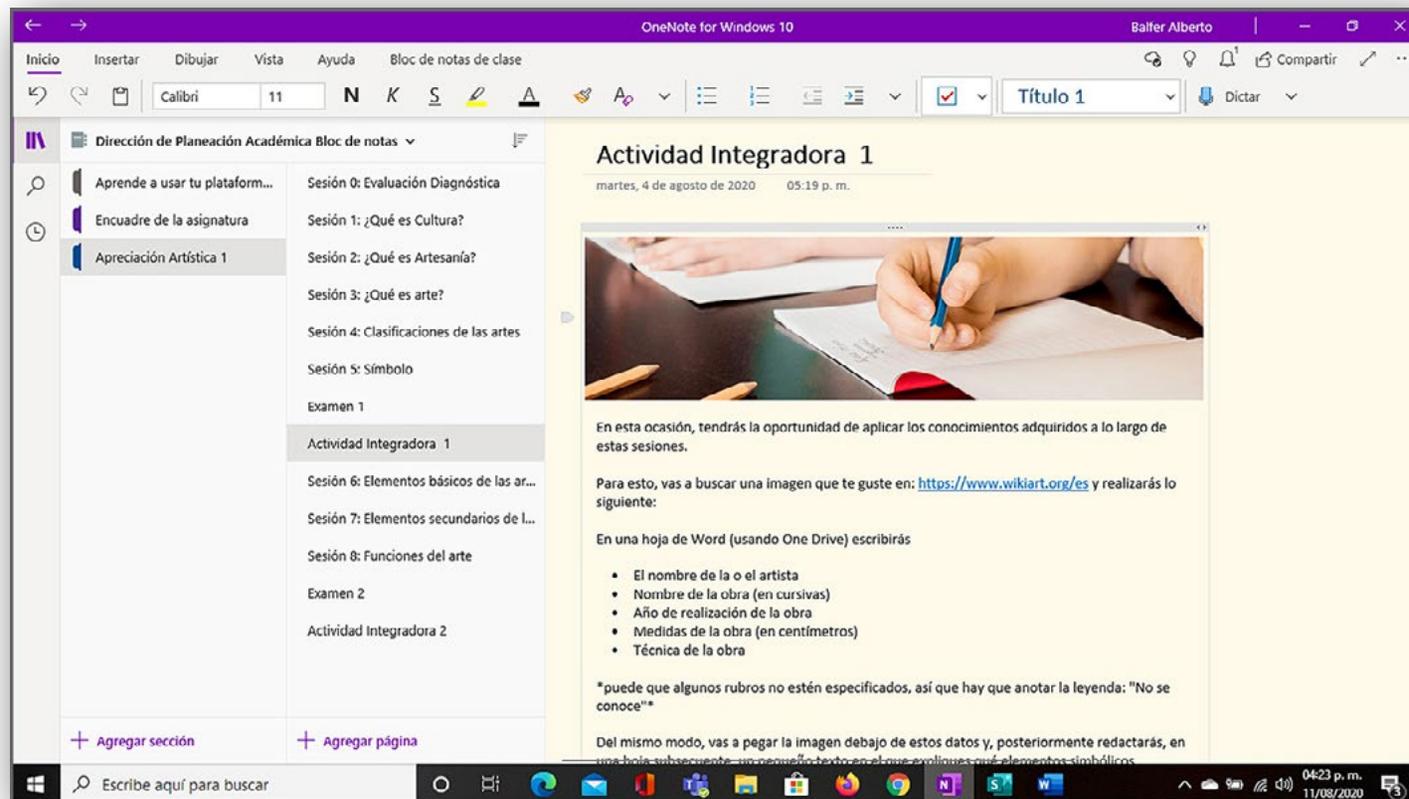
¿Qué vamos a aprender? DANP

En esta sesión analizaremos las características fundamentales de un términos muy amplio e interesante llamado Cultura, pero...

Antes de comenzar el tema, quiero que reflexiones unos minutos y anotes en cuaderno: ¿Qué te pasa por la mente cuando piensas en #Cultura?

At the bottom of the page, there is a large yellow smiley face emoji with a neutral expression.

Contenido de la actividad integradora en Teams.





Google Classroom

1. Aprende a usar tu plataforma Classroom.

Imagen de la sesión introductoria al uso de la plataforma en Classroom.



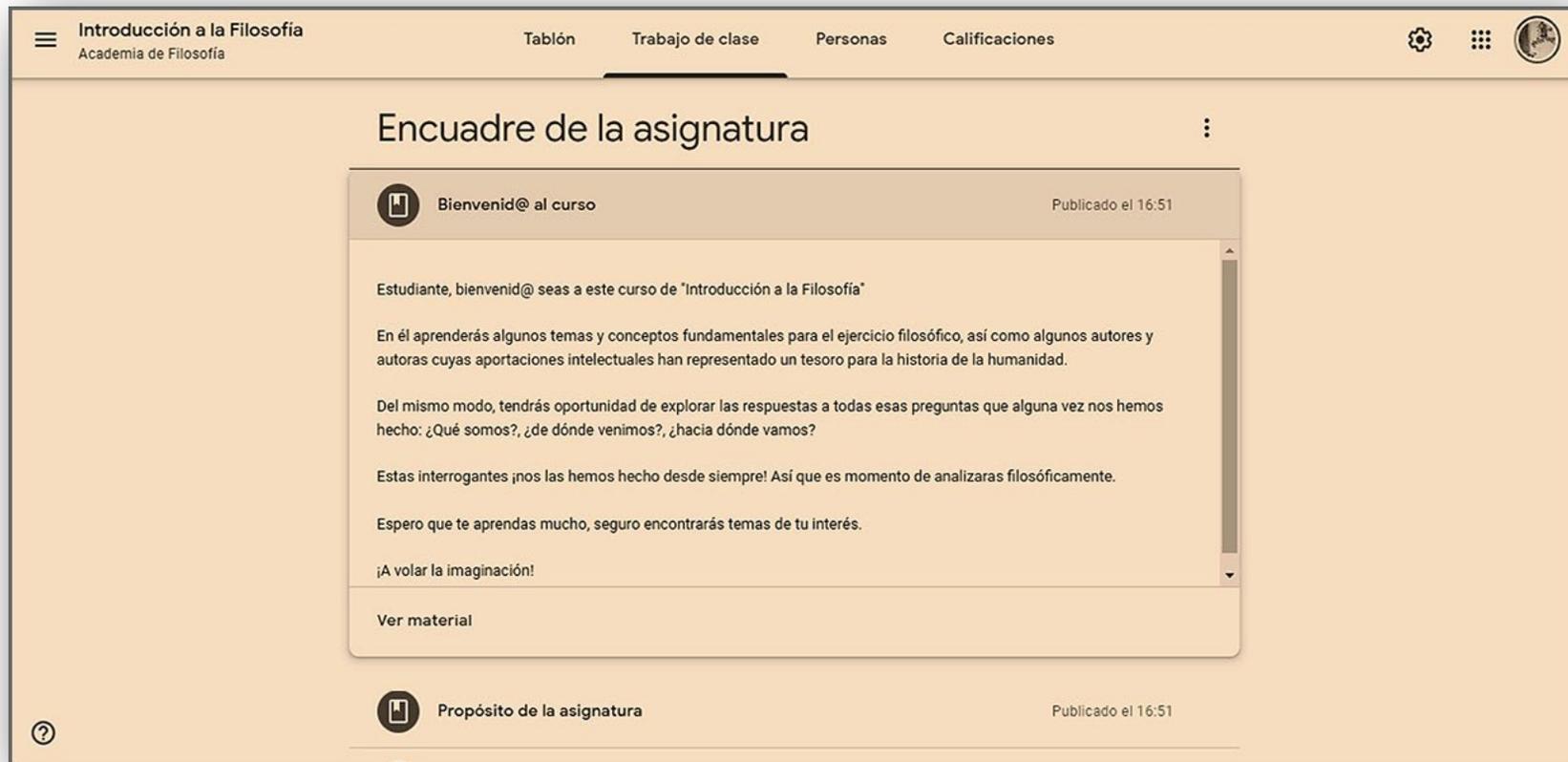
2. Encuadre de la Asignatura.

Imagen de los contenidos dentro del encuadre de la asignatura en Classroom.





Imagen del encuadre de la asignatura en Classroom.



3. Sesiones.

Imagen de las sesiones totales en el primer corte de aprendizaje en Classroom.



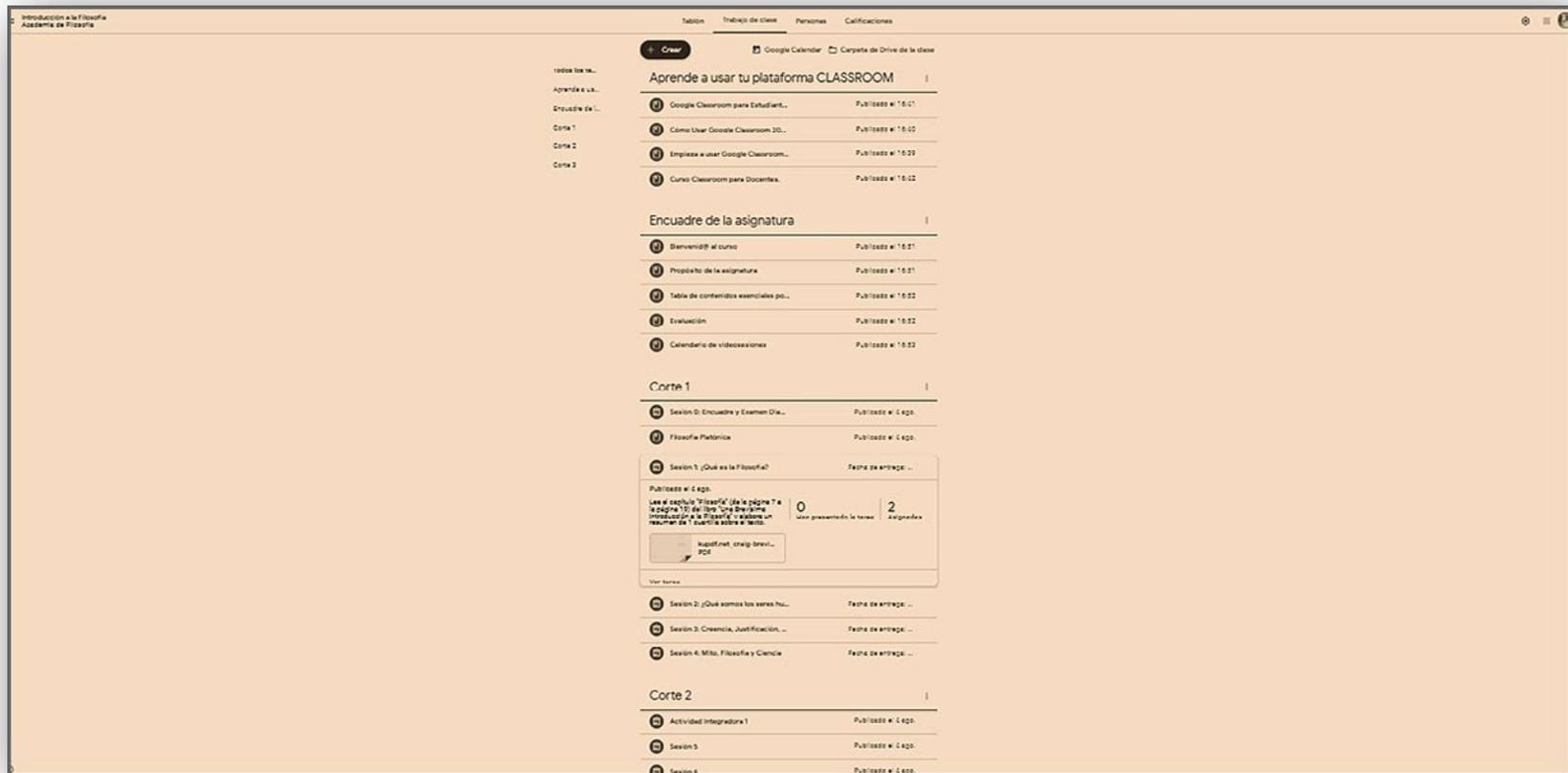


Imagen de la sesión 0 en Classroom: Encuadre y diagnóstico.

The screenshot shows the Classroom interface for a course titled "Introducción a la Filosofía" (Introduction to Philosophy) under the "Academia de Filosofía" (Philosophy Academy). The interface includes a top navigation bar with tabs for "Tablón" (Dashboard), "Trabajo de clase" (Classwork), "Personas" (People), and "Calificaciones" (Grades). The "Trabajo de clase" tab is currently selected. Below the navigation bar, the course is organized into two sections: "Corte 1" (Cut 1) and "Corte 2" (Cut 2). Under "Corte 1", there are six sessions listed, each with a document icon, a title, and a publication or due date. The sessions are: "Sesión 0: Encuadre y Examen Diagnóstico" (Published Aug 4), "Filosofía Platónica" (Published Aug 4), "Sesión 1: ¿Qué es la Filosofía?" (Due Aug 17), "Sesión 2: ¿Qué somos los seres humanos?" (Due Aug 24), "Sesión 3: Creencia, Justificación, Verdad y R..." (Due Aug 31), and "Sesión 4: Mito, Filosofía y Ciencia" (Due Sept 28). Under "Corte 2", there is one activity listed: "Actividad Integradora 1" (Published Aug 4). A help icon is visible in the bottom left corner of the interface.

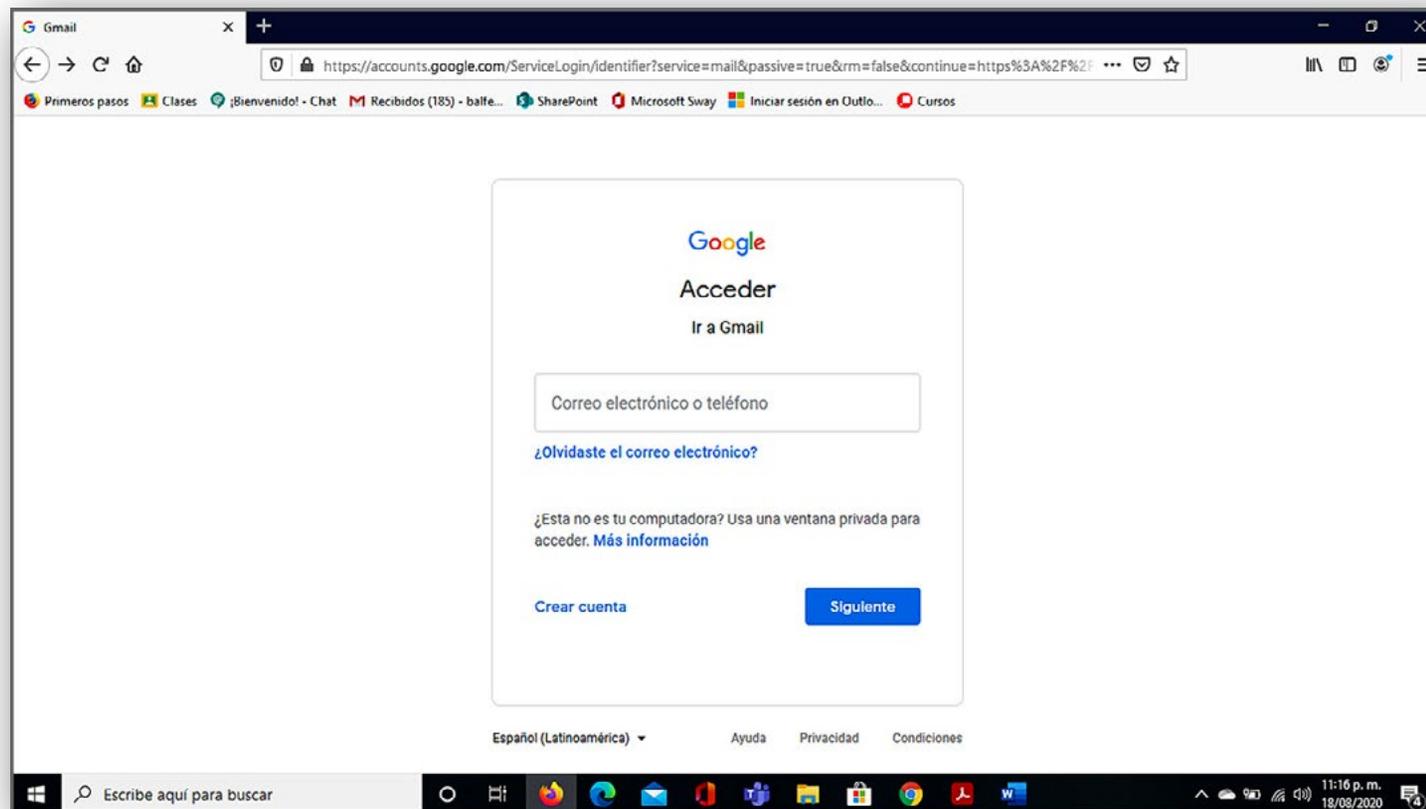
Session Title	Publication / Due Date
Sesión 0: Encuadre y Examen Diagnóstico	Publicado el 4 ago.
Filosofía Platónica	Publicado el 4 ago.
Sesión 1: ¿Qué es la Filosofía?	Fecha de entrega: 17 ago.
Sesión 2: ¿Qué somos los seres humanos?	Fecha de entrega: 24 ago.
Sesión 3: Creencia, Justificación, Verdad y R...	Fecha de entrega: 31 ago.
Sesión 4: Mito, Filosofía y Ciencia	Fecha de entrega: 28 sept.
Actividad Integradora 1	Publicado el 4 ago.

Imagen del contenido total del EVA en Classroom.

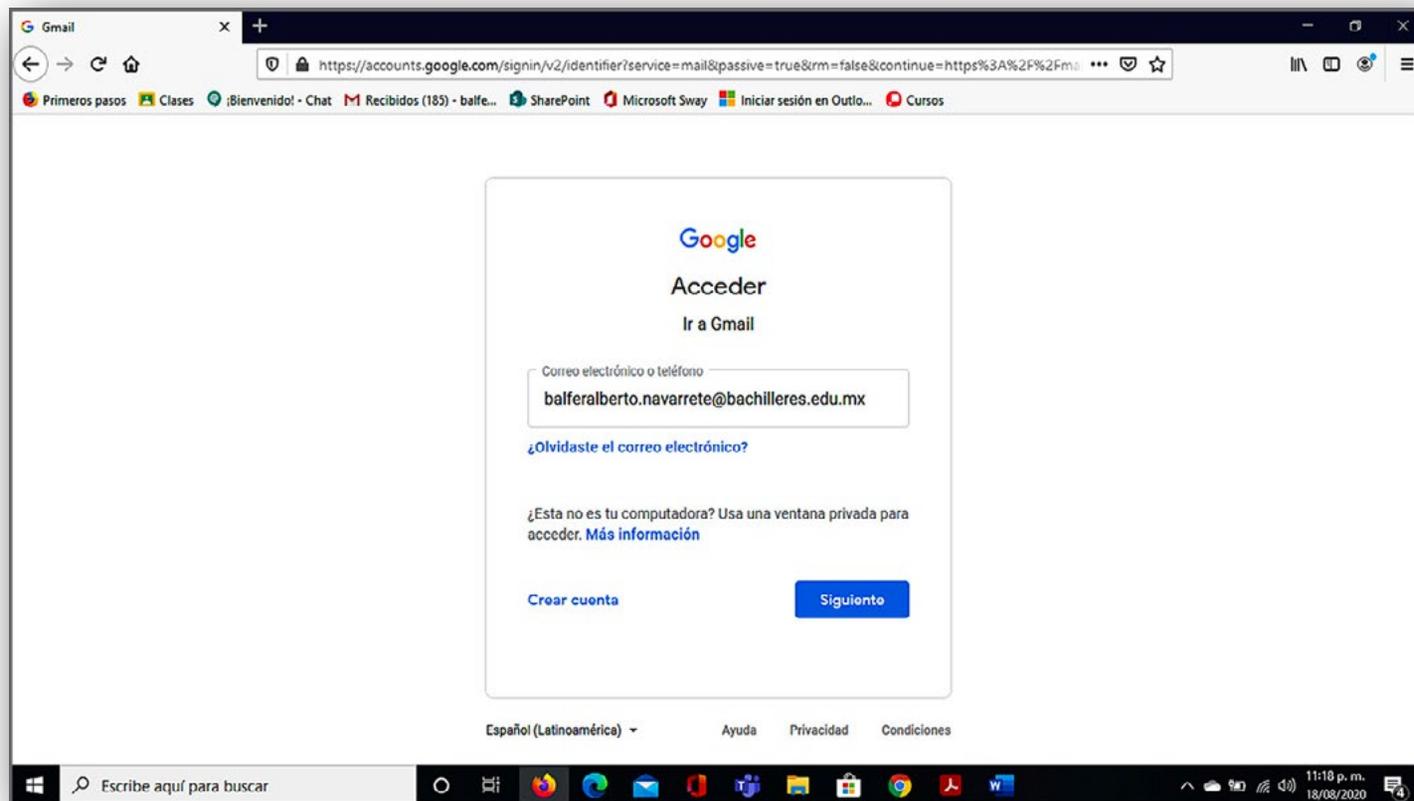


Cómo ingresar a Google G Suite

1. Entrar a Gmail como habitualmente se ingresa para acceder con cualquier correo (www.gmail.com).

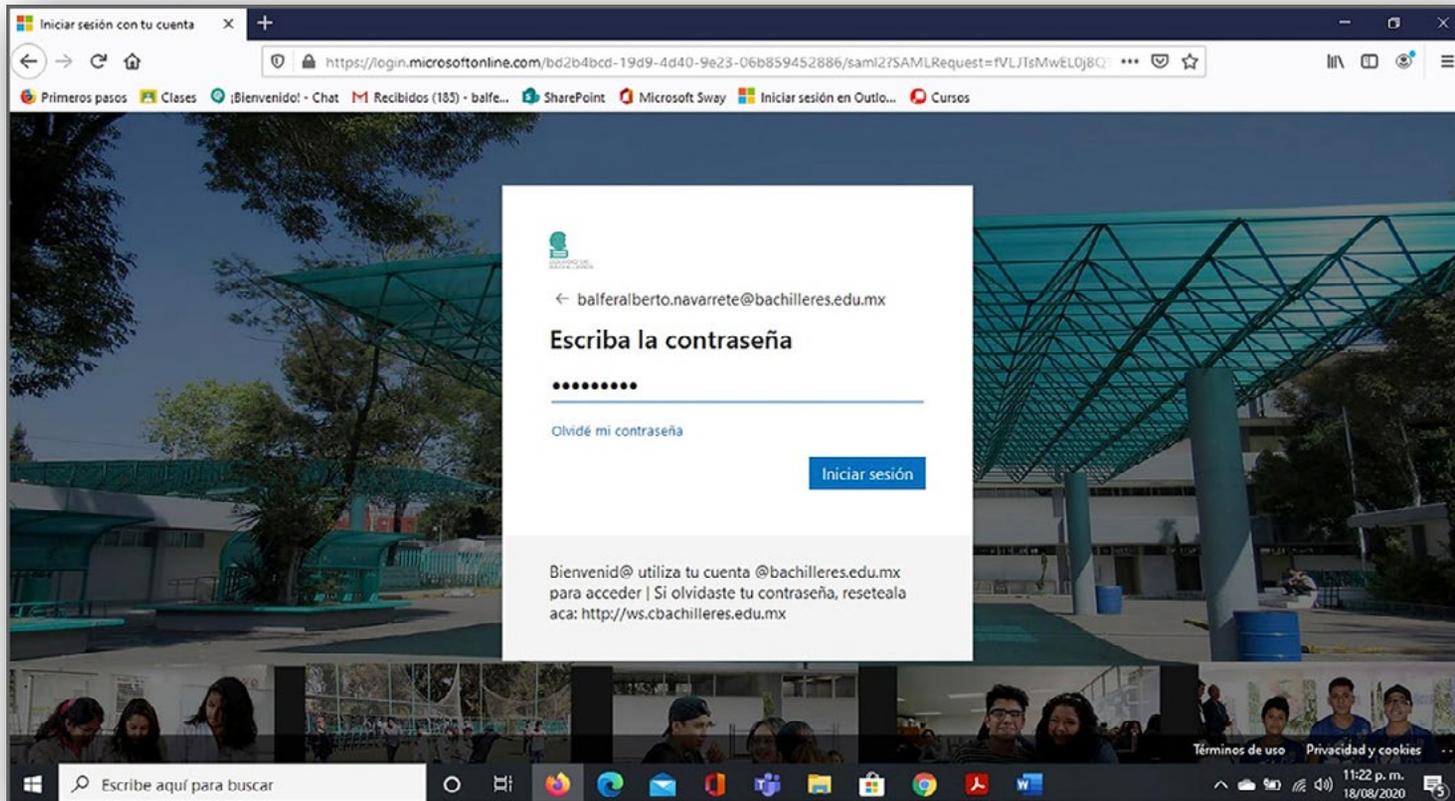


2. Ingresar con su correo institucional.





3. Ingresar contraseña con la que acceden a su correo institucional.



4. Finalmente, la página le dirigirá al correo de Gmail. Del lado derecho, a lado del escudo de Bachilleres, encontrarán nueve círculos pequeños. Ahí podrán acceder a Formularios, Classroom y Meet, entre otras aplicaciones.

