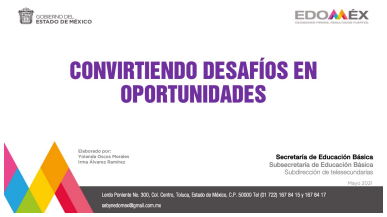
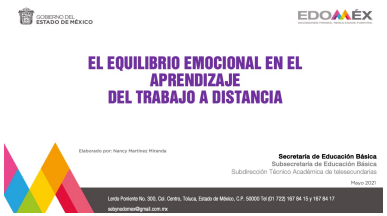
Título: Aplicaciones tecnológicas al alcance de los estudiantes
Autor: Alan Didier Pineda López
Municipio: Amecameca
Descripción: el propósito es mostrar cómo se pueden utilizar algunas herramientas tecnológicas, tales como: *Canva*, *Tik tok*, *Pixton* , entre otras, para despertar el interés y la creatividad de las y los estudiantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje. El uso de estas herramientas permite a las y los estudiantes desarrollar habilidades fuera del entorno escolar.

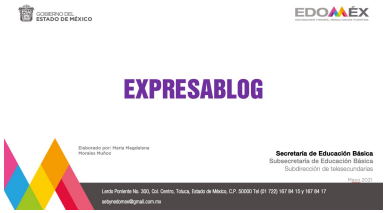


Título: Convirtiendo desafíos en oportunidades
Autores: Yolanda Oscos Morales e Irma Álvarez Ramírez
Municipio: Valle de Bravo
Descripción: esta estrategia, propone una serie de actividades plasmadas en el plan de trabajo, bajo la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), para responder a las alternativas de atención y solución que se han desarrollado en las escuelas de la región. Por lo anterior, se anexa la secuencia didáctica de las y los docentes.

Título: Creación de *blogs* escolares
Autores: Maira Valenzuela González y Sergio Saúl Mondragón Morales
Municipio: Naucalpan
Descripción: tiene el propósito de no dejar a nadie atrás y a nadie afuera. Al diseñar uno de los medios tecnológicos más novedosos que existen en el mundo y que se están insertando con más auge en los entornos educativos, un *Blog*, donde semana por semana se reportan evidencias de proyectos, trabajos realizados por estudiantes, periódicos murales, libros de interés, información general de trámites, plantilla docente y evaluación.

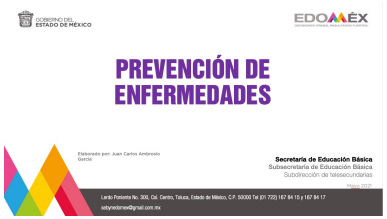


Título: El equilibrio emocional en el aprendizaje del trabajo a distancia
Autor: Nancy Martínez Miranda
Municipio: Jilotepec
Descripción: a través de una propuesta de aprendizaje lúdico y autónomo, esta estrategia promueve la interactividad de la parte emocional de estudiantes con los aprendizajes esperados, privilegiando la participación de los integrantes de la familia, utilizando materiales que se encuentran a su alcance.



Título: Expresablog
Autor: María Magdalena Morales Muñoz
Municipio: Ecatepec
Descripción: con la finalidad de fomentar el gusto por la lectura y escritura, se propone que estudiantes analicen y se expresen mediante una creación de producción de textos, a través de la revisión de novelas, textos e historias virtuales. Se seleccionaron para esta estrategia, lecturas adaptadas a las necesidades del contexto escolar, que son publicadas en una red social, permitiendo así la notificación al estudiante para que pueda realizar la actividad encomendada por su docente, se realiza la evaluación por medio de la rúbrica diseñada por la maestra o el maestro.

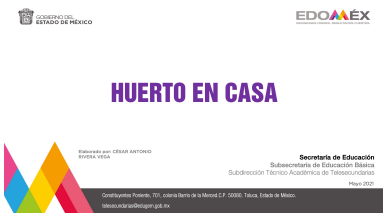
Título: Miscelánea tecnológica
Autor: Luz María Aguiñaga Granillo
Municipio: Ecatepec
Descripción: tiene el propósito de no dejar a nadie atrás y a nadie afuera. Al diseñar uno de los medios tecnológicos más novedosos que existen en el mundo y que se están insertando con más auge en los entornos educativos, un *Blog*, donde semana por semana se reportan evidencias de proyectos, trabajos realizados por estudiantes, periódicos murales, libros de interés, información general de trámites, plantilla docente y evaluación.



Título: Prevención de enfermedades
Autor: Juan Carlos Ambrosio García
Municipio: Jilotepec
Descripción: basándose en la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), esta estrategia propone una planeación vinculada de contenidos para el logro de diversos aprendizajes esperados, donde se privilegia el autodidactismo y el aprendizaje autónomo, así como la integración familiar, rompiendo con esquemas tradicionales de enseñanza.

Título: Herramientas visuales animadas
Autor: Alberto Miguel Valencia Ordóñez
Municipio: Toluca
Descripción: con esta actividad, se trabajan contenidos de las asignaturas de matemáticas, química y educación física principalmente, se pretende aplicar el teorema de Pitágoras a una situación vivencial como es la instalación de un calentador solar. En el trayecto se verán otros ejemplos donde se puede aplicar.

Título: Uso de la aplicación *Hot Potatoes*
Autor: Federico Enríquez Yáñez
Municipio: Atlacomulco
Descripción: esta estrategia, detalla el uso de la aplicación descargable en dispositivos móviles, computadora u otro dispositivo electrónico, que al no requerir conexión adicional a datos, favorece la participación y el aprendizaje en las diferentes asignaturas, permite crear o resolver cuestionarios y generar actividades de tipo interactivo, con la ventaja de poder exportarlos en formato HTML y puedan resolverse en línea.



Título: Huerto en casa
Autor: César Antonio Rivera Vega
Municipio: Texcoco
Descripción: aplicando la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos, esta estrategia tiene la finalidad de atender diversas necesidades de aprendizaje, de estudiantes del segundo grado de secundaria que enfrenta barreras para el aprendizaje y la participación, así como problemáticas propias de sus familias como es la escasez económica y la falta de conectividad. En este sentido, el docente propone a través de generar un huerto familiar, la incidencia de manera transversal, en diversos rasgos del perfil de egreso y en el logro de aprendizajes esperados de las siguientes asignaturas: lengua materna. español, lengua extranjera. inglés, matemáticas y vida saludable; así como en el ámbito de autonomía curricular proyectos de impacto social.