

Inicio Sesión>

e-WorkBook
Evolución educativa **Class**



CONTENIDOS DIGITALES EDUCATIVOS

Preescolar, Primaria y Bachillerato



e-Matemática



e-Lenguaje



e-Física



e-Química



e-Biología



e-Filosofía



e-sociales



e-ingles

www.ewb.com.co

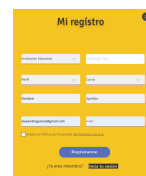
¿Cómo me registro?

1 Ingresa a www.ewb.com.co y da clic en **Inicio sesión**

2 En la ventana naranja da clic en **REGISTRATE**



3 En la ventana amarilla ingresa tus datos y el código PIN asignado



4 Recibirás un correo de confirmación de tu registro y en un plazo máximo de 40 minutos tendrás la activación.

Una vez registrado y con tu usuario activado, inicia sesión con tu correo electrónico y la contraseña que elegiste.

Nota: Para asegurar que recibas nuestros mensajes, te recomendamos revisar tu carpeta de correo no deseado o spam.

Preguntas frecuentes

1 Sobre el acceso

¿Cómo puedo registrar a un usuario?

Accede a www.ewb.com.co, crea una cuenta con un correo electrónico único, asigna una contraseña y registra el código PIN proporcionado.

¿Qué hago si olvidé mi contraseña?

En el panel de inicio de sesión, haz clic en "Restablecer contraseña". Sigue las instrucciones enviadas al correo electrónico registrado para crear una nueva contraseña.

2 Sobre el uso

¿La plataforma permite trabajar sin conexión a internet?

No, e-Workbook requiere una conexión activa a internet para acceder al contenido

¿Cómo se monitorea el avance y desempeño del estudiante?

E-Workbook es un centro de recursos educativos donde el estudiante puede acceder a diversos materiales. Sin embargo, el seguimiento y monitoreo del progreso es responsabilidad de cada docente o del aula virtual de la institución educativa, donde se ha integrado el contenido.

3 Sobre el contenido

¿Cómo accedo al contenido de mi grado escolar?

Tendrá acceso a todo el contenido, organizado por secciones específicas según el grado escolar correspondiente.

¿La plataforma incluye evaluaciones?

Sí, e-Workbook incluye evaluaciones y actividades interactivas diseñadas para reforzar el aprendizaje en cada área

4 Sobre soporte técnico

¿A quién contacto para soporte?

Puedes comunicarte con el equipo de soporte técnico al WhatsApp 3204956759 o al mail: info@greenorangesas.com.

¿La plataforma guarda los avances del estudiante?

No, todos los avances se guardan automáticamente en el aula virtual de la institución educativa o por el docente.

5 Sobre la privacidad

¿Quién tiene acceso a los datos del estudiante dentro de la plataforma?

Solo el administrador de la plataforma tienen acceso a los datos, respetando estrictos protocolos de privacidad.

¿Qué medidas se toman para garantizar la seguridad en línea de los estudiantes?

La plataforma utiliza conexiones seguras (SSL), almacenamiento encriptado y políticas de privacidad que cumplen con normativas internacionales para proteger los datos. Además los estudiantes no tienen contacto directo con otros usuarios.

6 Sobre el contenido

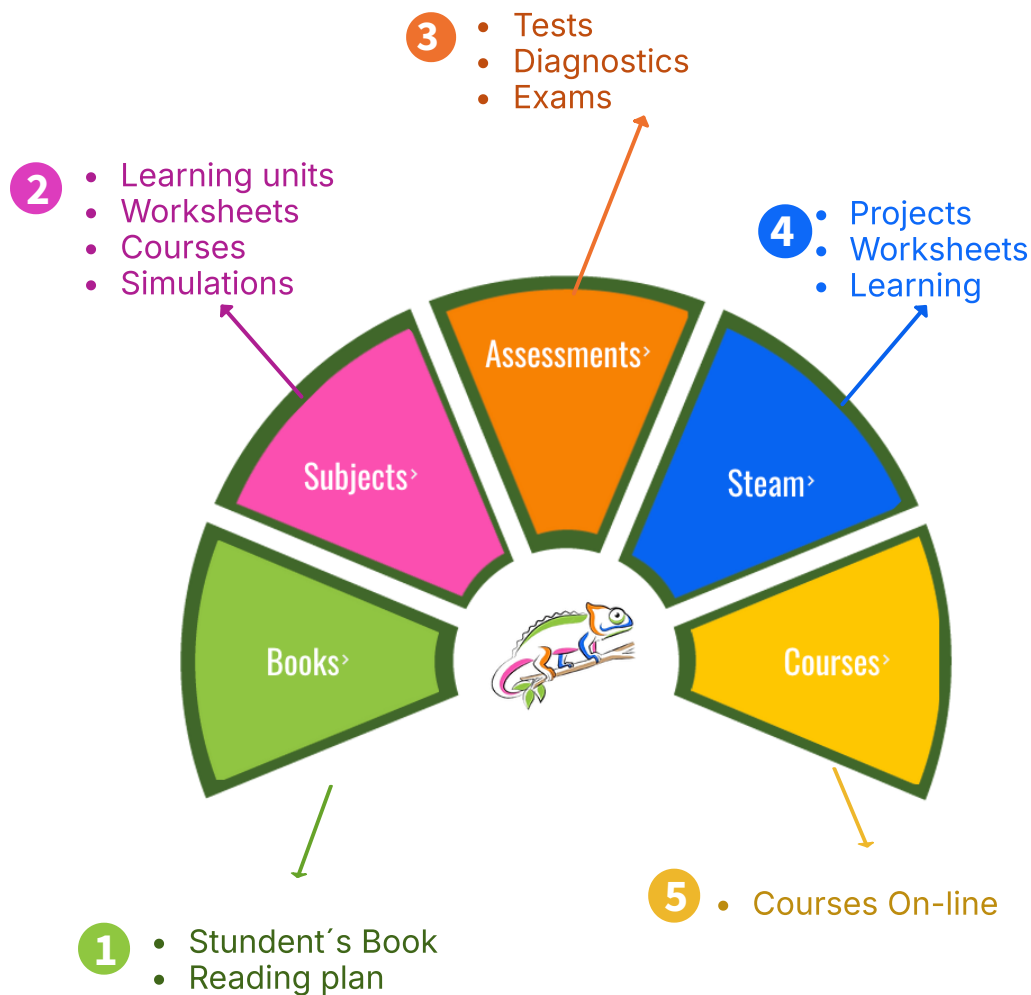
¿Cómo se sincroniza la plataforma con las actividades escolares?

La institución educativa asigna actividades, evaluaciones y material a consultar través de la plataforma o del aula virtual de la institución.

¿Cómo se comunican los profesores con los estudiantes?

E-Workbook es un centro de recursos educativos y, por lo tanto, no cuenta con una función de comunicación directa. Para ello, se debe utilizar el correo institucional o el aula virtual de la institución educativa.

¿Qué encuentro?



¿Cuál es el contenido?

Book's

1

Student's Book

Libro digital por grado y asignatura con tareas y ejercicios en PDF interactivo para enviar al profesor, incluyendo videos, simulaciones, quizzes y otros recursos interactivos.

Reading plan

Biblioteca digital con obras literarias clasificadas por grado escolar, acompañadas de fichas de comprensión lectora correspondientes.

Subjects

2

Learning units

Micro-unidades de aprendizaje para los temas de todas las asignaturas, cada una dividida en 5 fases: Objetivos, visión general, explicación, taller y evaluación.

Worksheets

Recursos educativos en forma de hojas de trabajo interactivas que facilitan la enseñanza y el aprendizaje de las diversas materias.

Courses

Cursos cortos e interactivos para profundizar temas claves de las áreas fundamentales del conocimiento.

Simulations

Simulaciones para realizar experimentos de manera virtual, interactiva, y segura.

Assessments

3

Test

Test interactivos gamificados con preguntas que evalúan conocimientos y habilidades.

Diagnostics

Pruebas on-line para identificar el estado del desarrollo de las competencias en los estudiantes

Exams

Plantillas de exámenes de competencias en formato PDF disponibles para cada asignatura

Steam

4

Projects

Proyectos interdisciplinarios para promover Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas

Worksheets

Recursos educativos para fortalecer el aprendizaje en los campo STEAM

Learning

Lecciones digitales de STEAM relacionadas con el pensamiento de diseño -Design Thinking

Courses

5

Courses On-line

Los cursos cortos (Micro-learning), con una duración de 4-8 horas, están diseñados para ofrecer una experiencia de aprendizaje rápida y autónoma. Estos cursos abarcan áreas, como competencias digitales, habilidades para el siglo XXI, emprendimiento y escuelas de padres.

Recursos “especiales”



e-Matemática

- Pensamiento lógico
- Matemática Financiera



e-Lenguaje

- Comprensión Lectora
- Plan lector



e-Biología

- Mentalidad Explorador
- Experimentos



e-Física

- Simuladores
- Laboratorios



e-Química

- Simuladores
- Laboratorios



e-Filosofía

- Pensamiento filosófico
- Lectura crítica



e-sociales

- Tedx
- Objetivos de Desarrollo Sostenible



e-inglés

- Reading Plan
- Grammar lessons

✓ Student Books

✓ Learning units

✓ Diagnostics

¿Cómo uso el contenido?

Book's



1. Escoge el grado y área de interés.
2. Utiliza el índice para buscar los temas deseados.
3. Haz clic en enlaces o íconos incluidos en el book.
4. Añade notas o resalta secciones importantes.
5. Descarga las guías de trabajo y envíalas a tu profesor (mail).
6. Selecciona e imprime las hojas que necesites.

Subjects



1. Elige la asignatura que te interese.
2. Explora las distintas secciones .
3. Consulta los recursos de aprendizaje .
4. Interactúa con el contenido educativo.

Courses



Elige el tema que desees aprender y, al terminar, completa el cuestionario y la actividad sugerida.

Steam



1. Selecciona un proyecto STEAM
2. Descarga o revisa las hojas de trabajo
3. Utiliza el microaprendizaje para STEAM

Assessments



1. Lee las instrucciones y objetivos de la evaluación.
2. Familiarízate con los diversos tipos de preguntas.
3. Responde cada pregunta utilizando los botones interactivos .
4. Los tests y simulacros ofrecen retroalimentación inmediata .
5. Los exámenes descargables deben ser revisados por el profesor

¿Una clase con e-workbook?

Preparación

El docente planifica la clase integrando recursos y actividades del e-workbook, tanto en el aula como fuera de ella, tomando como referencia el Student Book digital del grado y asignatura, y explorando su contenido previamente.

PARA EMPEZAR

Presenta los objetivos de la clase y fomenta la participación de los estudiantes usando recursos multimedia. Puede utilizar el Student Book para guiar la discusión con preguntas problemáticas, conceptos clave y mapas conceptuales.

Student Book

Flashcard

Learning Units

PARA ACABAR

El docente resume los puntos clave y repasa los conceptos importantes, utilizando el Student Book y/o las Learning Units. Asigna tareas para reforzar el aprendizaje, empleando recursos como los Worksheets.

Student Book

Worksheets

Learning Units

Assessment

1

2

3

ENSEÑAR - APRENDER

Se utilizan libros digitales, unidades didácticas, simuladores y lecturas para explicar conceptos y hacer demostraciones de manera atractiva. Los estudiantes realizan ejercicios y descargan talleres para aplicar lo aprendido, tanto en clase como en casa.

Student Book

Worksheets

Simulaciones

Flashcard

Courses (On-line)

Evaluación

Durante el periodo académico, se aplican pruebas para evaluar la comprensión de los estudiantes. Se pueden descargar evaluaciones o realizar diagnósticos en línea para obtener retroalimentación instantánea.

¿Una clase con e-workbook?

Ejemplo Práctico:

1

1. Inicio de la Clase:

El docente introduce el tema utilizando un video o una animación de la unidad digital o del libro digital activando el interés y la curiosidad de los estudiantes.

Student Book

Flashcard

Learning Units

2

2. Desarrollo de la Clase:

Se realiza una lectura digital en grupo, donde los estudiantes interactúan con el texto y discuten las ideas principales. Luego, se pueden realizar simulaciones o actividades prácticas digitales que permitan aplicar lo aprendido.

Worksheets

Simulaciones

Flashcard

3

3. Cierre de la Clase:

Los estudiantes descargan y completan un taller para evaluar su comprensión, y el docente revisa los resultados en tiempo, ofreciendo retroalimentación.

Student Book

Worksheets

Learning Units

Assessment

Tareas Adicionales

Los estudiantes reciben actividades adicionales para completar en casa, utilizando Worksheets para reforzar conceptos

Lo que debes saber

Book's

1 Student Books

Selecciona y Explora:

Revisa el índice, las herramientas de navegación y las funciones interactivas, como resaltado, anotaciones, descarga de PDF, impresión de páginas.

Alinea los objetivos de aprendizaje:

Identifica los capítulos o secciones que se alinean con los objetivos de la lección.

Uso de Herramientas:

Resaltado: Selecciona el texto que quieres destacar y usa la opción de resaltado en la barra de herramientas.

Anotaciones: Selecciona texto, elige la opción de agregar nota, escribe tus ideas y guarda la anotación.

Multimedia: Haz clic en los iconos de video, audio o animación para acceder a los recursos multimedia. Algunos textos pueden incluir enlaces a sitios web o secciones adicionales del libro.

Actividades y Ejercicios:

El libro propone actividades para realizar en tu cuaderno físico, así como tareas interactivas para comprender y evaluar conceptos. Descarga talleres desde el libro digital para resolverlos y entregarlos al profesor, ya sea en formato impreso o digital (por correo electrónico).

Interacción y Retroalimentación:

Completa los ejercicios interactivos, como cuestionarios, actividades de arrastrar y soltar, o preguntas de opción múltiple directamente en el libro. Algunos ejercicios te proporcionarán retroalimentación inmediata una vez completados.

Subjects

2 Learning units

Las unidades didácticas de aprendizaje para cada asignatura están organizadas según los núcleos temáticos de cada área de conocimiento (matemáticas, lenguaje, ciencias naturales y ciencias sociales) y estructuradas siguiendo la Taxonomía de Bloom (Recordar, Entender, Aplicar, Analizar, Evaluar y Crear).

Los docentes seleccionan las unidades didácticas en función de los objetivos de aprendizaje, asegurando una secuencia lógica y coherente en la enseñanza. Estas unidades digitales incluyen videos, animaciones, simulaciones, organizadores gráficos y evaluaciones interactivas, lo que facilita la comprensión de conceptos complejos y hace el aprendizaje más visual y dinámico.

Además, ofrecen actividades de extensión como lecturas adicionales, experimentos virtuales y proyectos creativos para que los estudiantes profundicen en su comprensión y apliquen lo aprendido en contextos más amplios.

Estas unidades son una excelente opción para el aprendizaje autónomo, permitiendo a los estudiantes avanzar, reforzar o repasar conceptos o unidades temáticas a su propio ritmo.

Lo que debes saber

Assessments

3 Assessments

Test

Los test interactivos permiten a los estudiantes autoevaluarse y familiarizarse con el formato de pruebas finales, como el ICFES. Proporcionan retroalimentación.

Los test pueden usarse en clase y en casa. En clase, los docentes pueden organizar actividades grupales, discutir preguntas difíciles y proyectar los test en pizarras digitales para que toda la clase participe simultáneamente. Esto fomenta la competencia, el pensamiento crítico y la participación en cursos numerados.

Diagnostics

Las pruebas diagnósticas identifican las áreas de fortaleza y las necesidades de apoyo adicional de los estudiantes, permitiendo a los docentes implementar acciones de mejora tanto a nivel individual como grupal.

El colegio debe programar estas pruebas mediante la agenda electrónica. Un docente será responsable de coordinar la prueba según el grado, y recibirá una copia de los resultados individuales por correo electrónico. Cada grado escolar realizará tres diagnósticos al año, abarcando áreas básicas e inglés, con 15 preguntas por área y una duración de 2 a 3 horas.

Al finalizar, los estudiantes recibirán un informe con el puntaje obtenido, respuestas correctas e incorrectas. Los resultados globales se entregarán al colegio cinco días hábiles después de la prueba.

Steam

4 Projects

Los proyectos interdisciplinarios (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) se deben realizar en grupos de 3 a 5 estudiantes, asignando roles específicos para cada disciplina. Establece un calendario con hitos clave y fechas límite para las fases de investigación, diseño, construcción y presentación.

Permite que los estudiantes investiguen el tema desde la perspectiva de cada disciplina. Al finalizar los estudiantes deben preparar presentaciones para compartir sus proyectos con la clase.

Courses

5 Courses

Identifica los cursos que cumplen con los objetivos de aprendizaje de la asignatura y elabora un calendario con las fechas de finalización. Dedicar tiempo en clase para revisar y discutir los contenidos aprendidos en línea, realizando actividades prácticas que refuercen y apliquen el conocimiento. Implementa evaluaciones para medir la comprensión de los estudiantes. Cada curso en línea incluirá una guía de trabajo que el docente debe utilizar para proporcionar retroalimentación.

¡Importante!

E-workbook es una plataforma que organiza y almacena recursos educativos como textos, videos, evaluaciones y actividades interactivas. Aunque *no es un aula virtual ni un LMS*, permite acceder a contenidos que pueden integrarse en diferentes entornos de enseñanza, complementando la experiencia educativa.

Uso de los recursos de Aprendizaje



Uso Directo

Los recursos e-workbook pueden ser utilizados directamente accediendo a www.ewb.com.co. Desde allí pueden descargar documentos, visualizar videos, leer los e-books, y la participar en las actividades interactivas disponibles .



Vinculación a un Aula Virtual o LMS

Un docente puede compartir un enlace de un recurso específico de E-workbook en su aula virtual o LMS, facilitando el acceso directo de los estudiantes a ese material. Además, los materiales descargables de E-workbook, como PDF, documentos o presentaciones, pueden adjuntarse directamente en las tareas o publicaciones dentro de estas plataformas.



Mensajería Instantánea

Compartir un enlace directo al recurso en un grupo de chat de WhatsApp o cualquier otra plataforma de mensajería instantánea. Otra opción es enviar un correo electrónico a los estudiantes con el enlace al recurso, facilitando el acceso. Si el recurso es un documento descargable o PDF, también se puede adjuntar directamente al correo.












Impresión de Instrucciones

Para entornos con acceso limitado a tecnología o según el tipo de actividad diseñada, se pueden distribuir los materiales en medio físico (impreso) o proyectarlo en una pantalla en clase.

El material de e-workbook se puede vincular a plataformas como Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle y otras LMS.

Learning units

MATH

-  Aritmética
-  Geometría Analítica
-  Análisis Matemático
-  Funciones Trigonómicas
-  Trigonometría
-  Álgebra
-  Geometría Plana
-  Geometría del Espacio
-  Probabilidad

LANGUAGE

-  Literatura
-  Comunicación
-  Interpretación textual
-  Semántica
-  Ortografía
-  Gramática
-  Producción textual
-  Comprensión lectora

Natural Science


-  Química de la vida
-  Biodiversidad
-  Selección y evolución
-  Herencia
-  Cuerpo Humano
-  Medio Ambiente

Learning units

PHYSICS


 Introducción a la física

 Movimiento

 Fuerza y equilibrio

 Mecánica de fluidos

 Calor y temperatura


 Ondas y acústica

 Óptica

 Leyes de la dinámiva

 Termodinámica

 Energía

 Electricidad y magnetismo

CHEMISTRY

 El Átomo

 Enlaces químicos

 Compuestos químicos

 Leyes químicas

 Cantidad de materia

 Inorgánica

 Estados de la materia

 Soluciones

 Termodinámica y cinética

 Equilibrio químico

PHILOSOPHY

 Historia de la filosofía

 Filosofía Antigua

 Filosofía Medieval

 Filosofía contemporánea

 Filosofía renacentista

 Filosofía Moderna

Learning units

SOCIAL SCIENCES ENGLISH

 Unidades Temáticas

 Cine y valores

 Ética y religión

 Tedx

 TOOLBOX

 ACTIVITIES

 LESSON

 VOCABULARY

 TEST

 BOOKS

PRESCHOOL

 GUÍAS DIMENSIÓN COGNITIVA

 GUÍAS DIMENSIÓN COMUNICATIVA

 GUÍAS DIMENSIÓN CORPORAL

 GUÍAS DIMENSIÓN SOCIO AFECTIVA

 RETOS

 GUÍAS DE ACTIVIDADES ESPECÍFICAS

 LIBROS

 VIDEOS

 JUEGOS

 ARTES

Políticas de uso

1 Acceso

Los usuarios acceden a la plataforma con un usuario y contraseña únicos, que deben mantener confidenciales. En caso de olvido, se puede recuperar la contraseña siguiendo los pasos indicados en la plataforma, sin compartir las credenciales con terceros. Si un usuario olvida o pierde el PIN de acceso deberá tramitar la compra de uno nuevo

2 Dispositivos

La plataforma E-workbook es compatible con todos los dispositivos: smartphones, PCs y tablets. Sin embargo, se recomienda utilizar exclusivamente una PC o una tablet para acceder a la plataforma, garantizando así una interactividad óptima y una visualización del contenido con la velocidad, tamaño y resolución adecuados para facilitar el proceso de aprendizaje.

3 Navegación

La plataforma E-workbook es compatible con cualquier navegador conectado a internet. Se recomienda actualizar las cookies para garantizar que la interfaz se visualice correctamente y evitar posibles bloqueos o restricciones por parte de su

4 Actualizaciones

La plataforma se actualiza constantemente con nuevos recursos de aprendizaje, por lo tanto, se recomienda revisar periódicamente el contenido para acceder a las novedades.

5 Seguridad y Privacidad

Green Orange S.A.S. protege los datos personales de los usuarios; cualquier intento de acceso no autorizado será investigado.

6 Responsabilidades

Los usuarios deben cerrar sesión en dispositivos compartidos y reportar incidentes de seguridad o contenido inapropiado. La plataforma es exclusivamente para fines educativos, se prohíben actividades no educativas y comportamientos inapropiados.

7 Contacto y Soporte

Para problemas técnicos, contactar al equipo de soporte de Green Orange S.A.S.; para otras consultas, utilizar el correo info@greenorangesas.com o número de contacto proporcionado.

8 Derechos de Autor

El contenido educativo en la plataforma es propiedad de Green Orange S.A.S. y está protegido por derechos de autor. Se puede incluir contenido de terceros sujeto a sus propios derechos de autor. La reproducción, distribución o modificación del contenido sin permiso explícito está prohibida.

e-workbook puede incluir obras literarias en dominio público o donadas a la humanidad, así como materiales con derechos de autor cedidos a la humanidad. Estos contenidos están disponibles para promover el acceso libre y universal a recursos educativos y culturales.