

Sandbox Educación: codificando ilusiones





MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Julio 2025

NIPO (web) 164-24-014-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 164-24-012-4

NIPO (formato pdf) 164-24-013-X

DOI (formato pdf) 10.4438/OTEpdf136_2025



Anton: Tareas divertidas

Ana Belén Mora Hernández para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: recursos.educativos@educacion.gob.es



El autor de este artículo

Ana Belén Mora Hernández es maestra de Primaria y Música, técnico Superior de Educación Infantil, además de poseer el título Superior de Música. Actualmente es docente de Educación Primaria y especialista de música en el CEIP Andrés Segovia (Ciempozuelos - Madrid), donde además es la coordinadora de Competencia Digital (Compdigedu) y ha realizado ponencias dentro de este campo.

Creadora de contenidos educativos, cocreadora del canal Nanacrusa dentro de la plataforma Youtube.

La trayectoria profesional hasta la fecha ha sido rica en experiencias y aprendizajes. Sin embargo, el aprendizaje es un viaje sin fin.

Aficionada a las bandas de música y a la pintura.

Instagram: @nanacrusa

Youtube: @nanacrusa



Introducción

El presente artículo busca mostrar la utilidad que la herramienta Sandbox. Tal y como ellos citan en su web: "se trata de un entorno de desarrollo seguro y estable que nos permite probar con garantía nuevos productos o metodologías. El concepto viene, de hecho, del arenero en el que juegan los niños y niñas a imaginar y explorar mientras tenemos tranquilidad de saber que no les pasará nada malo". Como muy bien definen, encontraremos diferentes propuestas que nos puedan ayudar en nuestro día como docentes.



La Herramienta

Sandbox nos da la oportunidad de crear o acceder a materiales, recursos y a todo tipo de tecnología, para poder trabajar con los estudiantes desde cualquier área. Es una red de apoyo entre docentes, donde se construye un entorno seguro, donde la gente no solo encuentra lo que necesita si no que puede investigar, explorar y, además, formar parte de ese proyecto.

Se puede colaborar desde diferentes perspectivas, exponiendo ideas, proyectos o recursos ya sea a nivel individual o a nivel grupal.

La finalidad principal de los creadores es ofrecer un gran banco de recursos y de asesoramiento.



Figura 1. Logo de la web Sandbox Educación

La elección de la herramienta Sandbox Educación frente a otras similares, puede depender de diversas características y ventajas específicas que ofrece. Algunas posibles razones pueden incluir:

- ▶ **Interactividad y aprendizaje práctico:** Si Sandbox Educación proporciona un entorno interactivo que permite a los estudiantes experimentar y practicar de forma segura, esto puede ser un gran incentivo para elegirla. La capacidad de aprender haciendo es una característica valiosa en un entorno educativo.
- ▶ **Personalización:** La herramienta permite a los educadores personalizar el contenido y las experiencias de aprendizaje, lo que hace que el docente pueda adaptarse a las necesidades de sus estudiantes.
- ▶ **Acceso a recursos educativos:** Sandbox Educación ofrece una amplia gama de recursos educativos y materiales de aprendizaje. La disponibilidad de contenido de calidad y relevante puede mejorar la experiencia de aprendizaje.
- ▶ **Formación para educadores:** además de todo ello, Sandbox Educación ofrece conferencia y recursos para ayudar al docente que lo necesite.



Figura 2. Cabecera de la web Sandbox Educación

The screenshot shows the 'Campus Virtual Sandbox Educación' interface. The top navigation bar includes the 'Sandbox' logo, 'Educación', 'Página Principal', 'Área personal', 'Mis cursos', and a user icon. Below the header is the title 'Campus Virtual Sandbox Educación'. The main content area is titled 'Cursos' and shows three course cards: 'Nuevas Ventanas de Genially' (Thumbnail: purple, text: 'Nuevas ventanas de Genially'), 'DND ADDA Nivel Inicial' (Thumbnail: teal, text: 'DND ADDA Nivel Inicial'), and 'Memory en Genially' (Thumbnail: blue, text: 'Memory en Genially'). Each card has a brief description and a 'Colapsar todo' link.

Figura 3. Campus virtual Sandbox Educación

Dentro de la web, puedes acceder al apartado campus Sandbox, donde deberás registrarte para poder acceder a todos los cursos y formaciones que Sandbox Educación nos ofrece.

Dos de las herramientas que encontraremos en Sandbox Educación son Canva y Genially.

Dentro de Genially encontraremos extensiones, juegos, plantillas e itinerarios que nos podrán permitir extensiones, plantillas y otros recursos dentro de esta aplicación, lo que nos facilitará la puesta en práctica en el aula.



Figura 4. Recursos Genially

Del mismo modo, podremos acceder a las diferentes propuestas que nos brinda Sandbox Educación dentro de la aplicación Canva.

Dentro de ella, Sandbox Educación nos proporciona una multitud de propuestas. Encontramos diferentes plantillas ya sea para recursos de Infantil, Primaria, para gestión del profesorado, evaluación etc.



Figura 5. Canva

Es decir, ofrece al docente una amplia gama de posibilidades donde poder crear, editar, o explorar nuevas herramientas.



Explicación del uso en el ámbito educativo

Sandbox Educación es una herramienta que se utiliza en el ámbito educativo para proporcionar un entorno seguro y controlado donde los estudiantes pueden explorar, experimentar y aprender de manera práctica e interactiva.

Tal y como explican ellos mismos en su página, al igual que un arenero (sandbox) en un parque infantil, Sandbox Educación proporciona un espacio seguro para que los estudiantes experimenten y prueben ideas sin miedo a cometer errores que puedan tener consecuencias negativas. Esto fomenta la innovación y el pensamiento crítico.

Los estudiantes pueden aprender de manera práctica al interactuar con simulaciones, realizar ejercicios prácticos y participar en proyectos basados en la resolución de problemas. Esto ayuda a solidificar la teoría aprendida en clase.

Sandbox Educación puede permitir la colaboración entre estudiantes y entre estudiantes y educadores. Los estudiantes pueden trabajar juntos en proyectos, compartir ideas y recibir retroalimentación en tiempo real.

Al utilizar una herramienta tecnológica, los estudiantes pueden desarrollar habilidades digitales importantes, como la codificación, el diseño gráfico, la creación de contenido multimedia, entre otros. Las herramientas digitales en el aula son de vital importancia en la era actual, ya que no solo enriquecen la experiencia de aprendizaje, sino que también preparan a los estudiantes para navegar en un mundo cada vez más digitalizado.

Los educadores pueden personalizar el contenido y las experiencias de aprendizaje para adaptarse a las necesidades y habilidades de cada estudiante. Esto puede ayudar a proporcionar una experiencia de aprendizaje más efectiva y relevante.

La herramienta proporciona acceso a una amplia gama de recursos educativos y materiales de aprendizaje, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje.

En resumen, Sandbox Educación es una herramienta valiosa en el ámbito educativo porque proporciona un entorno seguro y flexible para el aprendizaje práctico, fomenta la colaboración y la comunicación, ayuda en el desarrollo de habilidades digitales, permite la personalización del aprendizaje, facilita la evaluación y retroalimentación, y proporciona acceso a recursos educativos.



Metodología y Didáctica Aplicada

La herramienta Sandbox Educación se distingue por su metodología y didáctica orientada a competencias, que combina un enfoque práctico con una experiencia de aprendizaje centrada en el estudiante. La herramienta propicia el aprendizaje basado en proyectos, incentivando a los estudiantes a involucrarse en tareas y desafíos que simulan situaciones de la vida real. Esta práctica fortalece competencias esenciales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad.

El diseño de Sandbox Educación pone al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, permitiendo a los educadores personalizar el contenido y las actividades para satisfacer las necesidades y habilidades individuales de cada estudiante. Esto asegura un aprendizaje más individualizado y efectivo.

Además, la herramienta facilita el desarrollo de habilidades digitales importantes, como la programación, el diseño gráfico y la gestión de datos, que son cada vez más valoradas en la sociedad actual. La plataforma también fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, proporcionando un entorno donde los estudiantes pueden trabajar juntos en proyectos, desarrollando así habilidades sociales y de comunicación.

La evaluación continua y la retroalimentación son componentes clave de la metodología de Sandbox Educación. Las herramientas de evaluación y retroalimentación permiten a los educadores evaluar el rendimiento de los estudiantes de manera constante y proporcionar feedback constructivo, lo cual ayuda a los estudiantes a identificar sus fortalezas y áreas de mejora.

Finalmente, la herramienta integra la teoría y la práctica, permitiendo a los estudiantes aplicar los conceptos aprendidos en clase en un entorno práctico y controlado. Esto ayuda a consolidar el conocimiento y a entender cómo se aplica en situaciones del mundo real. En resumen, la metodología y didáctica de la herramienta Sandbox Educación están diseñadas para proporcionar un aprendizaje práctico, interactivo y centrado en el estudiante, con un enfoque en el desarrollo de competencias clave y habilidades digitales.



Valoración Personal

Sandbox es una gran herramienta que nos ofrece, de una forma fácil y segura, recursos al alcance de todos y enfocados a las diferentes necesidades que el docente pueda tener dentro del aula.

En ocasiones, los docentes invierten mucho tiempo intentando dar otro enfoque a sus clases. Pero Sandbox, reúne todas esas nuevas propuestas o ideas que queremos encontrar y vienen de la mano de los mismos profesores. Sin olvidar el hecho de que añada cursos y formación al profesorado enriquece aún más la herramienta.

Por último, hay que recordar que nuestros propios alumnos podrán acceder a ella, pudiendo enseñarles a crear a través de aplicaciones como Genially o Canva.



Recomendación final

Recomendaría a Sandbox Educación por varias razones.

En primer lugar, tal como cuentan los creadores, es un entorno seguro, creado por profesores para profesores.

Por otro lado, podemos acceder a los recursos sin necesidad de estar registrado, algo que puede ser muy útil tanto para el alumnado como para el profesorado.

Además, debemos ser conscientes, que la educación está en constante cambio y gracias a Sandbox Educación podemos estar conectados y al tanto de nuevas herramientas o recursos gracias a la formación que nos ofrece.



Información y materiales complementarios

Enlace a la web:

- ▶ [Enlace a la web Sandbox Educación](#)
- ▶ [Vídeo presentación de Sandbox Educación - creadores](#)

Derechos de uso

- § Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- § Las imágenes han sido proporcionadas por el autor. Algunas de ellas corresponden a capturas de pantalla de la herramienta.
- § El texto ha sido elaborado por el autor expresamente para este artículo.

