



NUEVAS HERRAMIENTAS ONLINE PARA USAR EN EL AULA

José Tomás Alonso García

15 de marzo de 2017

Infinitas aplicaciones - Infinitas ideas



Aplicaciones para exponer contenidos (para alumnos y profesores)











Aplicaciones para Gamificación – Aprendemos jugando











Aplicaciones para consolidar contenidos – Repasamos lo aprendido











Aplicaciones para crear contenido de autor – Soy profesor, soy autor











Con estas aplicaciones podemos crear presentaciones atractivas, posters, corchos e incluso películas de dibujos animados.



Analizamos de forma rápida cada una de estas aplicaciones online: Acceso, posibles aplicaciones, precio y características.

En la zona de descargas de este webinar se pueden obtener manuales paso a paso de muchas de ellas





Prezi seguramente sea una de las aplicaciones más conocidas de todas las que vamos a hablar.

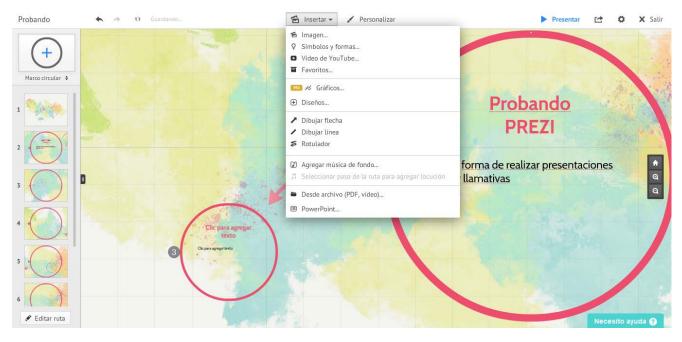
https://prezi.com

Se trata de una herramienta online para realizar presentaciones sobre un panel. Gracias a la herramienta de Zoom nos permite obtener resultados atractivos y muy dinámicos.

El proceso de edición y creación de la presentación consiste en insertar elementos a lo largo de un escritorio finito para diseñar un mapa de conceptos y, posteriormente, diseñar un movimiento de cámara con zoom y giro para definir los fotogramas claves de la presentación.







El proceso de edición es bastante intuitivo y su curva de aprendizaje es muy rápida.

Vídeo tutorial: Curso completo de 30 vídeos del canal mi Prezi: https://www.youtube.com/playlist?list=PL1KM8wkKxBrgY7lionOTeHjr3UFC9o1RO





- Podemos presentar nuestros contenidos de clase atractivos
- Podemos mandar trabajos a nuestros alumnos y así estudiar conceptos y mejorar su competencia digital
- Fácil aprendizaje de uso
- Herramienta de escritorio y app en todas las plataformas
- Multitud de plantillas
- Plan especial para educación

- Los planes gratuitos no permiten privacidad y trabajo offline
- Los primeros pasos con la aplicación pueden resultar liosos y desmotivar su utilización frente a herramientas más tradicionales.
- Al llevar varios años en el mercado ya no resulta tan novedoso





Powtoon es una herramienta online que nos permite crear presentaciones animadas como si tratase de una película de dibujos animados.

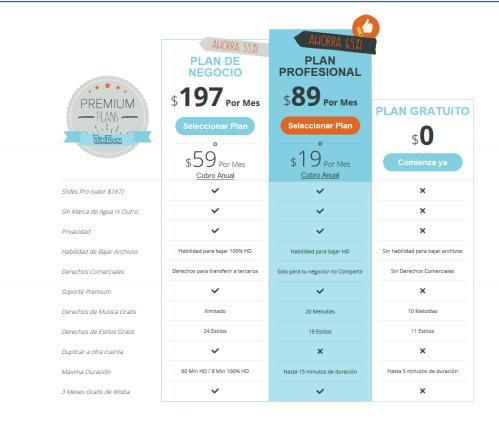
https://www.powtoon.com

Trabajando sobre un tapiz o escritorio creamos diapositivas fácilmente y cada una de ellas tiene una línea de tiempo para controlar los elementos que aparecen en ella: Textos, personajes animados, música, fondos, dibujos, imágenes, etc.

El resultado es un atractivo vídeo de dibujos animados que atrae al espectador con un aspecto profesional.



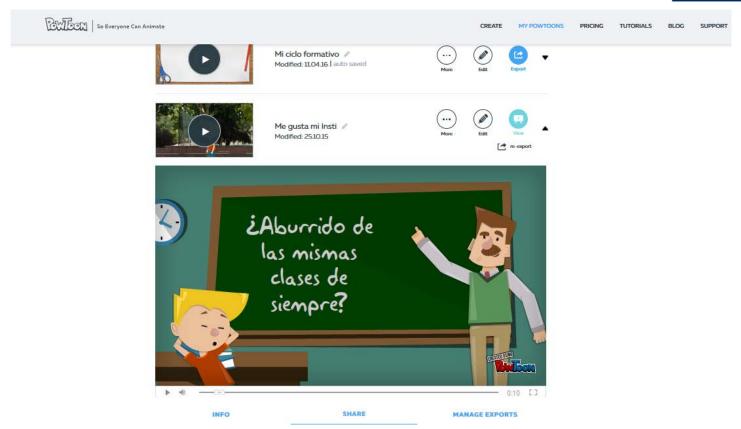




Con el plan gratuito nuestros vídeos tendrán el logo de Powtoons, una duración máxima de 5 min, y no podrán ser descargados. También tendremos limitaciones de plantillas y personales ya que muchos son comerciales.



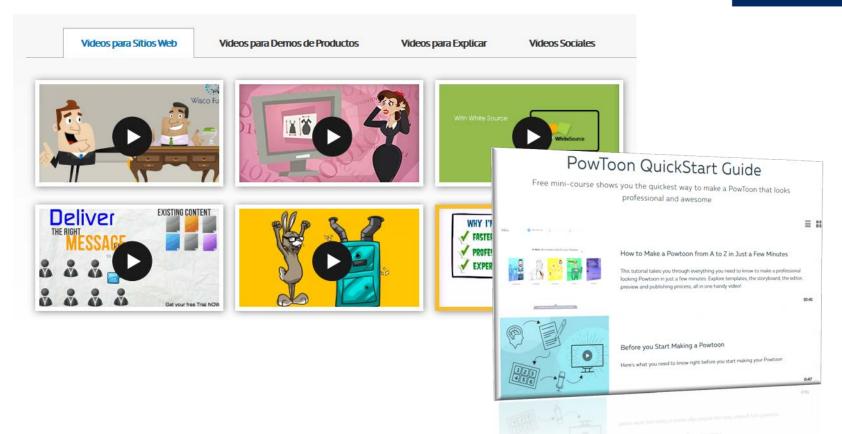




Cada diapositiva corresponde a una escena en la que definimos duración, fondo, entrada y salida de elementos multimedia. Nuestros proyectos gratuitos podrán ser compartidos e incrustados.







Con varias plantillas gratuitas, ejemplos de utilización y unos buenos vídeo tutoriales en su sección de formación aprenderemos a crear nuestros Powtoons en pocos minutos.







El entorno de edición está en inglés pero es muy intuitivo y aprenderemos a usarlo en pocos minutos.

Vídeo tutorial de TuttoTIC:

https://www.youtube.com/watch?v=5lg9nmv-090





- Podemos presentar nuestros contenidos de clase atractivos
- Podemos mandar trabajos a nuestros alumnos y así estudiar conceptos y mejorar su competencia digital
- Fácil aprendizaje de uso
- Algunas plantillas y personajes gratuitos.
- Aunque no podemos exportar si permite subir a Youtube

- Los planes gratuitos no permiten privacidad, exportar vídeo, tienen marca de agua y duración máxima de 5 minutos.
- Interface en inglés.
- Cuando nos animamos a crear numerosos pows vemos la escasez de recursos gratuitos.





Padlet es una herramienta online que nos permite crear murales o pizarras colaborativas rápidamente para exponer contenidos.

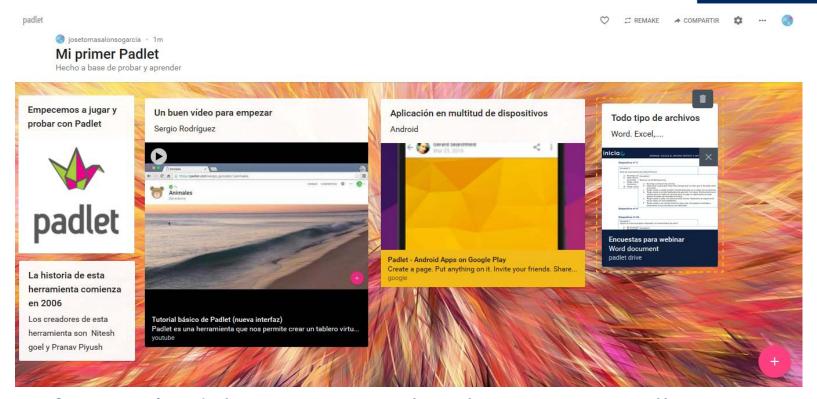
https://es.padlet.com

Trabajando sobre un tapiz o escritorio añadimos contenido multimedia que se visualiza en una misma pantalla con scroll: Fondo, textos, música, dibujos, imágenes, enlaces, mapas, etc. El aspecto nos recuerda rápidamente a un muro de una red social en el que podemos incluir todo tipo de archivos multimedia apoyados en un título y un comentario.

El resultado es un atractivo panel en el que han colaborado varias personas y han creado contenido atractivo en pocos minutos.







La configuración del muro o panel es bastante sencilla y nos permite definir qué contactos queremos que colaboren en la producción. El aspecto de nuestro muro queda definido por el fondo, el título y la organización de las entradas o publicaciones (libre, en rejilla o tipo Blog).



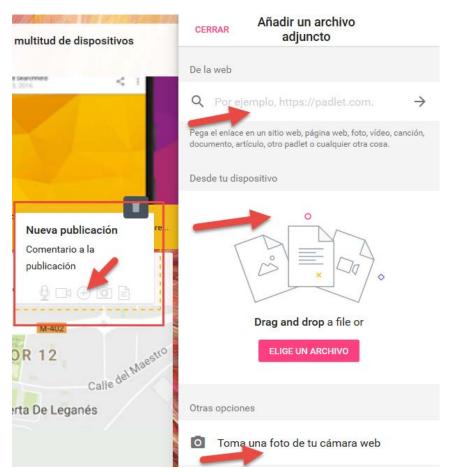




Una de las grandes ventajas de Padlet es la gran cantidad de archivos que admiten las entradas: Los clásicos elementos multimedia pero también documentos de texto, presentaciones, hojas de cálculo, etc. Y además, los lectores pueden descargarse estos archivos.







entorno de edición bastante sencillo. Una vez creado el Padlet o muro tan solo tenemos que añadir publicaciones mediante título, un comentario y un archivo que puede proceder de una URL de Internet, un archivo de nuestro equipo o captura con nuestro dispositivo.

Vídeo tutorial de Magdiel Oliva:

https://www.youtube.com/watch?v=JBN 3oue0rs





- Trabajo colaborativo.
- Ideal para mandar trabajos e investigaciones a grupos de alumnos.
- Soporta infinidad de contenidos.
- Manejo muy sencillo.
- Disponible en dispositivos móviles.
- El Plan escuela es muy útil para gestionar la clase.
- Alta gestión de la privacidad (acceso con contraseña, Código QR, etc.)

- El plan gratuito tiene algunas limitaciones.
- No es un sistema interactivo, es expositivo.





Lino es una herramienta online que nos permite crear un lienzo sobre el que añadir notas adhesivas, recordatorios, fotografías, vídeos y archivos adjuntos.

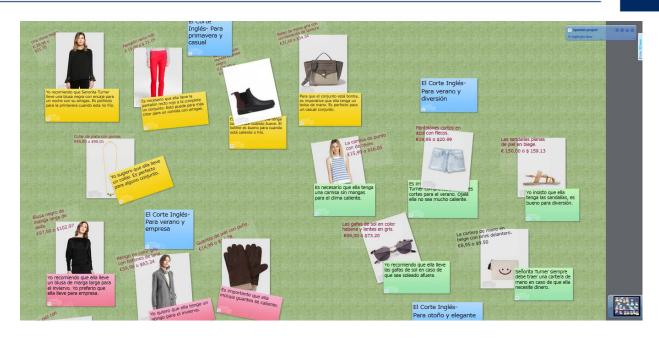
http://en.linoit.com

Trabajando sobre un tapiz o escritorio que simula ser un corcho se añaden los elementos multimedia mencionados. Las características de calendario permiten que se utilice como panel de recordatorios o tareas que puede ser compartido en las redes sociales.

El resultado es un corcho con fotografías y vídeos pinchados que son comentados con notas adhesivas de colores que pueden indicar tareas, recordatorios, encargos, etc.







Un aspecto clásico de lino es este panel o tapiz sobre el que se encuentras pinchadas distintas fotografías, notas adhesivas y vídeos. Estos elementos se pueden definir por fecha y así localizar los recordatorios de una fecha concreta.

Vídeo tutorial de Daniel del Olmo Soriano:

https://www.youtube.com/watch?v=D1-g1qToEU4





- Trabajo colaborativo.
- Herramienta para gestionar la clase como en el corcho del aula.
- Gestión de agenda recordatorio
- Soporta contenidos multimedia.
- Manejo muy sencillo.
- Disponible en dispositivos móviles.

- Herramienta en inglés.
- Solo visible en su plataforma aunque se comparta por redes sociales.
- Gestión de alumnos mediante correo electrónico.
- Aspecto visual un poco anticuado





Glogster es una herramienta online para crear posters interactivos multimedia que se ha enfocado principalmente al mundo educativo.

http://edu.glogster.com

Sobre un escritorio, que puede tener fondo de color o una imagen, se van incorporando materiales multimedia (textos, imágenes, dibujos, audios y vídeos) y se crea una composición similar a los clásicos murales que los alumnos siempre han trabajado en cartulina.

El resultado es un atractivo panel o Glog que recopila información sobre el trabajo que hayamos encargado a nuestros alumnos.





Try out a paid license with a 7 day free trial	Personal \$29.99 one-time	Elementary \$39 per year	Secondary \$95 per year	Faculty \$390 per year 10/250 Educators/Students all premium features are included
Educators/Students ?	1 User	1/30	1/125	BUY
Glogpedia ?	~	~	~	MARKET STATE
iPad App ?	~	~	~	
** Educational Graphics ?	~	~	~	
Glog Creation Tool	•	~	~	For School and District Pricing See
Helpdesk ?	~	~	~	MULTILICENSES
american Association	THE RESERVE OF THE PARTY OF THE			-7

Glogster comenzó siendo una herramienta gratuita pero en la actualidad se trata de una herramienta comercial que nos la permiten probar durante 7 días. No es objeto de este estudio las herramientas comerciales que no tienen plan gratuito.







A la hora de insertar elementos multimedia existe una gran galería de formas, imágenes, ilustraciones, etc. Que podemos buscar directamente dentro de la aplicación. Los vídeos de Youtube también se buscan desde la propia herramienta.

Vídeo tutorial del canal Princippia:

https://www.youtube.com/watch?v=jgCUC8K6BDI





- El trabajo del clásico mural llevado al mundo TIC
- Buen banco de contenidos en la aplicación. Con búsqueda de imágenes y vídeos externos.
- Manejo muy sencillo.
- Disponible en dispositivos móviles.
- Gran banco de plantillas y otros trabajos en Glogpedia.
- Trabajos descargables e imprimibles

- Herramienta comercial sin plan gratuito.
- Entorno en inglés.
- Lentitud de carga en el navegador.
- Aunque está enfocado a la educación su precio/plan para institutos solo admite 10 licencias de profesor y 250 de alumnos.





Emaze es una herramienta online para crear presentaciones con un aspecto atractivo que compite con PowerPoint.

https://www.emaze.com/es/

En un escritorio online emaze nos permite crear presentaciones zoom sobre tablero finito como Prezi, permite entornos 3D y presentaciones clásicas con fondos animados. Admite la importación desde PowerPoint.



Todas las presentaciones tienen una línea de tiempo inferior que indica la diapositiva en la que nos encontramos y el total de diapositivas que conforman la presentación.



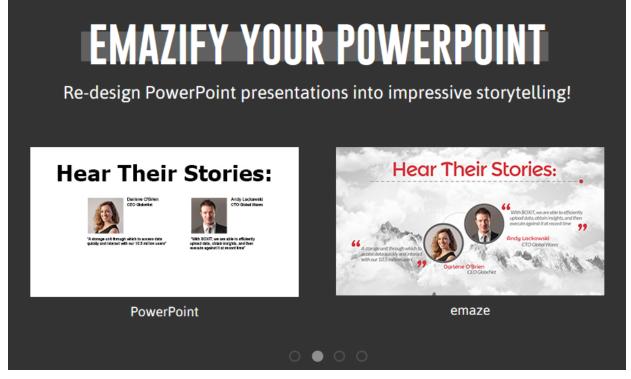




Cada presentación tiene un menú que permite ver a pantalla completa, imprimir, descargar o duplicar. Una utilidad bastante interesante es la de traducir los textos de nuestra presentación a más de 50 idiomas de forma automática.







Emaze admite la importación desde PowerPoint y gracias a sus diseños automatizados mejora el aspecto significativamente.

Vídeo tutorial del canal TuttoTic:

https://www.youtube.com/watch?v=WDfdsfV5Whg





- Diseños atractivos y novedosos si estamos aburridos de PowerPoint o Prezi.
- Manejo muy sencillo.
- Disponible en dispositivos móviles.
- Gran banco de plantillas aunque algunas de pago.
- Trabajos descargables e imprimibles.
- Importación desde PowerPoint.
- Traducción a más de 20 idiomas de los textos de nuestra presentación.

- Los diseños más atractivos son de pago.
- La opción de exportar a PowerPoint es una opción de pago.





Moovly es una herramienta de creación de vídeos animados similar a Powtoons.

https://www.moovly.com

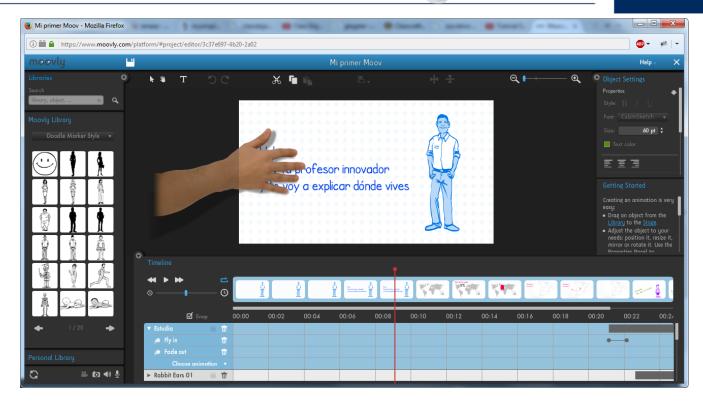
Sobre una escena con la duración que determinemos podemos incorporar dibujos, textos, personajes, etc. Su gran apuesta es la gran cantidad de posibilidades en efectos de entrada y salida con especial atención al efecto de dibujo a lápiz.











El entorno es similar al de todas las aplicaciones que estamos estudiando y se basa en la línea de tiempo y en la biblioteca de objetos.

Vídeo tutorial del canal Princippia:

https://www.youtube.com/watch?v=hwlJq xxQow





- Fácil manejo.
- Creaciones muy espectaculares.
- Importante biblioteca de objetos en la propia aplicación.
- Podemos descargas nuestros vídeos.
- Podemos publicar en Youtube y Facebook directamente.

- Marca de agua contraportada de nuestros vídeo con marca de la aplicación.
- Entorno en inglés.
- Sistema de créditos para comprar personajes, quitar marcas de agua, etc.





My Simple Show es una herramienta de creación de vídeos animados automáticamente a partir del texto que pongamos en cada diapositiva.

https://www.mysimpleshow.com/

My Simple Show crea vídeos animados a base de dibujos y objetos animados. Que son colocados en pantalla a medida que el texto de la presentación lo aconseja.







El sistema de creación es diferente a los vistos hasta ahora.

- Primero escribimos el contenido textual de cada diapositiva (nuestro 1. storyboard).
- La aplicación detecta palabras del texto de la diapositiva y asocia imágenes a 2. esas palabras (las podemos cambiar).
- El resultado es un vídeo con texto en subtítulos y locutado (con voces de la 3. aplicación o con nuestra voz en off) y saliendo imágenes e iconos en el momento de la palabra correspondiente. Con efecto de colocación por mano.



Vídeo tutorial de Richard Byrne:

https://www.youtube.com/watch?v=MTfZ1SN-I

Exponer contenidos "simpleshow





- Fácil manejo y gratuito,
- Creaciones automáticas muy sencillas.
- Ideal para explicar textos no muy largos y apoyarlos con imágenes o iconos.
- Podemos descargas nuestros vídeos.
- Podemos publicar en Youtube y Facebook directamente.
- Muchos tutoriales de aprendizaje en su web.

- Entorno en Inglés
- Las imágenes no se asocian con castellano, tenemos que elegir manualmente.
- Voces solo en inglés.
- Sistema de créditos para comprar personajes, quitar marcas de agua, etc.









Otras aplicaciones interesantes:

Doodly crea vídeos animados con el efecto de dibujo a mano muy profesional pero es una herramienta sin plan gratuito. https://www.doodly.com/

Visme es otra nueva herramienta freemium que se utiliza para crear vídeos animados como Powtoons o moovly y también para crear infografías. https://www.visme.co

Animaker también es otra aplicación online de creación de vídeos animados. Está en castellano y es Freemium con pocos recursos gratis. https://www.animaker.es

Gamificación



Con estas aplicaciones podemos desarrollar divertidos concursos con los alumnos y en alguna de ellas serán los propios alumnos los que desarrollen sus propios juegos educativos para compartirlos.















Kahoot es una aplicación gratuita que nos permite organizar concursos con nuestros alumnos de forma individual o por equipos.

https://getkahoot.com

https://kahoot.it/#/

El funcionamiento consiste en crear un cuestionario (o reutilizar uno de los existentes) y publicar nuestro cuestionario como un juego en el que se inscriben los alumnos participantes en directo. Cuando comienza el concurso los alumnos, mediante su dispositivo móvil o un ordenador, contestan las preguntas y avanzan en el ranking del concurso.





Tenemos un entorno para crear Kahoots y un entorno para que los alumnos participen en vivo en el concurso.

En el entorno de creación nos registramos gratuitamente y creamos un cuestionario tipo test en el que cada pregunta se puede apoyar en imágenes o vídeos.

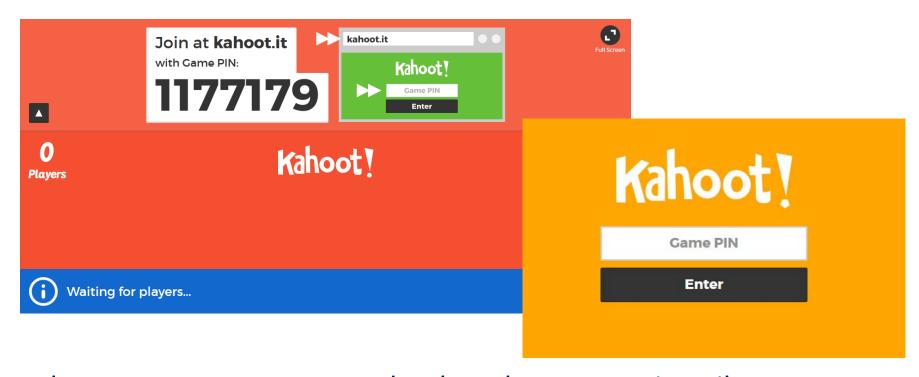


Definimos de 2 a 4 posibles respuestas y la correcta. También debemos definir el tiempo que damos para responder a la pregunta.





Tras publicar el cuestionario se nos asigna una clave y los alumnos al entrar en el entorno de concurso solo tienen que escribir esa clave para participar.



Debemos esperar a que todos los alumnos se inscriban con su ordenador o dispositivo.





Tras publicar el cuestionario se nos asigna una clave y los alumnos al entrar en el entorno de concurso solo tienen que escribir esa clave para participar.



Debemos esperar a que todos los alumnos se inscriban con su ordenador o dispositivo. Una vez que todos aparezcan en pantalla comienza el concurso presionando el botón Start.

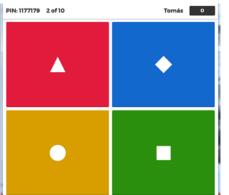




Comienza el concurso. El profesor proyecta en clase el entorno de concurso con la primera pregunta y los alumnos ven en su ordenador o dispositivo los cuatro botones asociados a las respuestas. Durante un tiempo limitado el alumno elige la respuesta y al finalizar el tiempo le saldrá rojo si ha fallado y verde

si ha acertado.











Incorrect

PIN: 1177179 4 of 10

Terminado el tiempo en la pantalla del profesor se muestran las estadísticas y en la pantalla de cada alumno se muestra rojo con fallo verde con acierto.

Correct ¿Que tipo de ranura de expansión de la placa base se m en pantalla? Show image 🕅 End quiz **Memoria RAM** Ranura PCI Conector IDE Socket de microprocesador

Vídeo tutorial de TuttoTIC:

https://www.youtube.com/watch?v=LxtXHcGnLmE





Después de ver el resultado de la pregunta siempre se pasa por una pantalla de clasificación por puntos en la que se valoran los aciertos y el menor tiempo de respuesta. Esta pantalla engancha a los concursantes para continuar a la siguiente pregunta.

Scoreboard

Tomás	1,423
Antonio	586
Luis	505
Pedro	0





- Efecto motivador de la Gamificación. Alta participación de todo tipo de alumnos.
- Totalmente gratuito.
- Ideal como actividad de introducción o de consolidación de una unidad.
- Se puede jugar desde cualquier dispositivo con Internet.

- Entorno en Inglés
- Efecto sorprendente se diluye con su uso.
- Se requiere proyección y que los alumnos tengan ordenadores o dispositivos móviles.





Quizizz es una alternativa a Kahoot con una filosofía similar pero con la diferencia de no tener competición simultánea con clasificación en cada pregunta.

https://quizizz.com/admin

https://quizizz.com/join/

Con esta herramienta organizamos el concurso del mismo modo que lo hacemos en Kahoot y los participantes de inscriben del mismo modo.

La diferencia fundamental es que las preguntas se ven en los dispositivos de los alumnos y el profesor no necesita proyectar. Los alumnos van respondiendo, obtienen puntos pero no comprueban su clasificación hasta que finaliza el concurso. Kahoot lo hace tras cada pregunta.





Quizizz tiene una personalización de las preguntas similar a Kahoot ya que permite al profesor determinar orden aleatorio de las preguntas, mostrar respuesta tras cada pregunta, activar música, activar memes identificativos, etc.



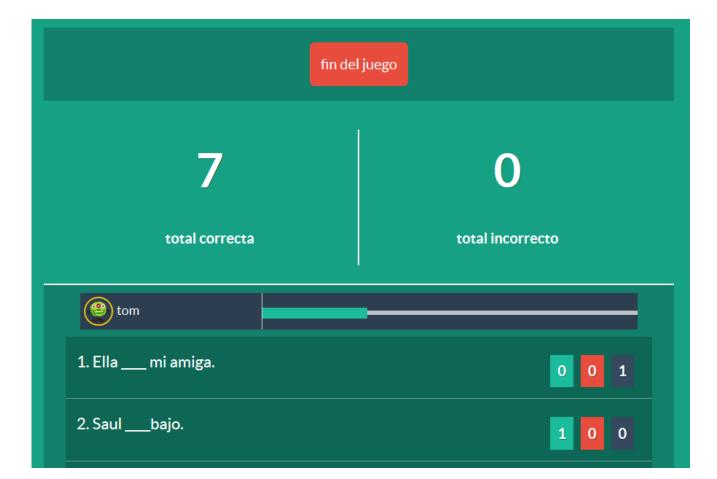
Vídeo tutorial de Martín García Valle:

https://www.youtube.com/watch?v=MJbszXwnNeQ





Comienza el concurso. El profesor no tiene que proyectar las preguntas ya que cada alumno ve las preguntas y responde libremente pasando a la siguiente pregunta tras la retroalimentación. El profesor en su pantalla ve las estadísticas.







- Entorno de cuestionario muy personalizable.
- Totalmente gratuito.
- El profesor no necesita proyectar.
- Se puede jugar desde cualquier dispositivo con Internet.
- Se puede combinar con servicios de Google Classroom.
- Entorno en español

- Efecto sorprendente se diluye con su uso.
- Se requiere que los alumnos tengan ordenadores o dispositivos móviles.
- El efecto motivador de la Gamificación solo se ve al finalizar la actividad y es menos emocionante.





Plickers es una aplicación de juego en clase para responder cuestionarios en grupo y cuya principal característica es que los alumnos contestan levantando y girando unas cartulinas que les hemos asignado previamente.

https://www.plickers.com

Con esta herramienta el profesor proyecta en clase la pregunta, loas alumnos contestan levantando y girando, el profesor captura con una cámara (con su teléfono móvil por ejemplo) las cartulinas de los alumnos y se muestra es resultado en la aplicación proyectada.

El resultado es una aplicación muy interactiva, novedosa y que permite participar a los alumnos sin tener ordenador, Tablet o teléfono.

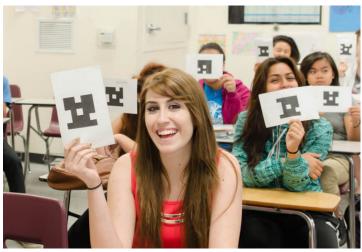
Vídeo tutorial de Marcos Ordiales





La aplicación es más dinámica en el aula ya que no tenemos que perder tiempo en configurar equipos, esperar a que se registren los alumnos. Basta con repartir una tarjeta o cartulina a cada alumno y asignar su nombre en la aplicación. (que lo podemos haber hecho previamente por orden de lista).



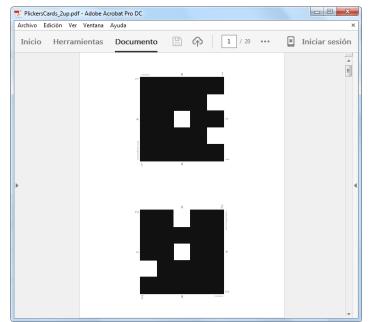


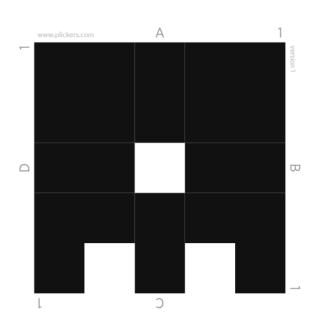




La gran apuesta de esta aplicación son las cartulinas o cards. Nos podemos descargar un juego de 40 cards o de 63 cards si tenemos un grupo muy numeroso.

El tamaño normal de cada card es Din-A5 aunque existen versiones de mayor tamaño si los participantes no leen bien el tamaño de la fuente. Las podemos descargar e imprimir gratuitamente, plastificar en el centro, etc. Aunque si queremos también se encuentran a la venta en Amazon.

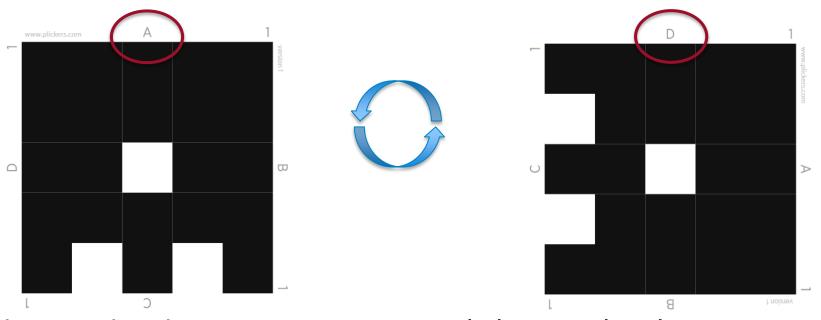








Los alumnos al ver la pregunta en la proyección del aula, o incluso si nosotros les dictamos una pregunta y las 4 posibles respuestas, los alumnos levantan la cartulina con la opción elegida: A, B, C ó D girada para que quede en la parte superior.



El alumno elige la respuesta A

El alumno elige la respuesta D





El profesor desde su móvil activa la app y con la cámara capta las respuestas de los alumnos. Las estadísticas de esta prueba se ven en la app y en la proyección del aula para retroalimentar el juego de los alumnos.

Además el sistema nos permite guardar nuestras clases y emite

informes estadísticos sobre los resultados.









- Sistema que no necesita dispositivos con los alumnos. Atractivo y novedoso.
- Cards reutilizables para distintas clases y por distintos profesores
- Sistema de almacenamiento de clases (cuestionarios) que nos da informe de resultados.
- Útil en cuestiones iniciales de clase y cuando preguntamos opiniones al grupo clase (admite encuesta en lugar de respuesta correcta).

- Entorno en Inglés
- Requiere mayor preparación inicial de la actividad para preparar cars, explicar a los alumnos, etc. Aunque una vez entendida la dinámica es una aplicación dinámica.
- Requiere el uso del teléfono del profesor.





Cerebriti es una aplicación web comercial para crear juegos interactivos de forma rápida y sencilla.

http://edu.cerebriti.com/

Su manejo es tan sencillo que muchos profesores piden a sus alumnos el diseño de los juegos para que jueguen el resto de los compañeros. Los alumnos aprenden jugando y creando

La plataforma gestiona todo el proceso de Gamificación permitiendo avatares, ganando puntos, insignias, creando retos o incluso participando en equipos y ligas de todo el colegio.

Vídeo tutorial de Sofía Sánchez Ramos:

https://www.youtube.com/watch?v=LuljK0T1O-0&t=312s





Selecciona el tipo de juego que quieres crear. ¡Tienes diez a elegir!



















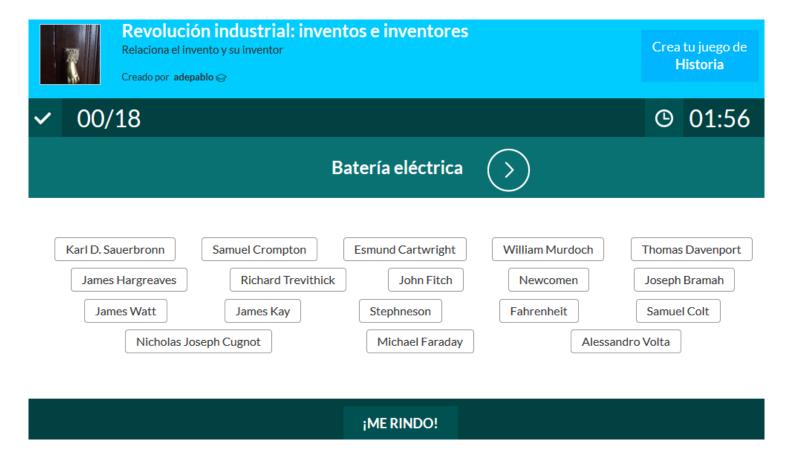








El profesor gestiona la clase desde un entorno LMS en el que activa los juegos, obtiene informes y gestiona toda Gamificación.



Gamificación Cerebriti



- Creación sencilla de juegos permite aprender jugando y creando.
- Entorno totalmente en Español.
- Sistema de gestión de la Gamificación.
- Buena catalogación de juegos compartidos por edades, cursos y asignaturas.

- Aplicación totalmente comercial.
- La creación de juegos es sencilla pero la gestión de la Gamificación es más laboriosa.



Otras aplicaciones interesantes:



Socrative tiene un funcionamiento similar a Kahoot pero requiere que los alumnos se registren para participar por lo que se puede realizar un control de resultados y además admite más tipos de preguntas. https://www.socrative.com

Explicación de la herramienta en el blog de Flippedclassroom

http://www.theflippedclassroom.es/socrative

Vídeo tutorial de TuttoTIC sobre esta aplicación:

https://www.youtube.com/watch?v=KihWPPK0tNQ



ClassDojo es un sistema de Gamificación con el que crear una clase, gestionar la actividad de los alumnos e ir dando puntos positivos o negativos con el comportamiento de nuestros alumnos. Permite la comunicación con las familias y genera informes de toda la actividad. Muy indicada para primaria y cursos bajos de ESO sobre todo para mejorar el comportamiento. https://www.classdojo.com/es-es/

Vídeo tutorial de TuttoTIC sobre esta aplicación: https://www.youtube.com/watch?v=HPmwrP4qoSE

Vídeo tutorial de Ideas para profes, Javier Gaviño: https://www.youtube.com/watch?v=fbL1aQnpvHo







ClassCraft es la educación llevada al juego de rol que apasiona a los alumnos. https://www.classcraft.com/es/

Cada alumno es un personaje, forma equipos y la vida diaria del aula se convierte en un mundo en el que la realización de actividades, colaboración con compañeros, trabajo diario, etc. Son los elementos con los que conseguir puntos de experiencia, poderes,... tiene gestión de LMS y comunicación con padres que pueden participar en el juego. Implica un cambio radical en la metodología.





Poco a poco se está creando una comunidad de usuarios que aumenta la posibilidad de ayuda y soporte entre los profesores. Esto hace que haya varios tutoriales en la red.

Vídeo tutorial de TuttoTic:

https://www.youtube.com/watch?v=FUsMCYDdQIA&t=21s

Vídeo tutorial de Roberto Carlos Díaz para profesores:

https://www.youtube.com/watch?v=fdJZab4Sk7A

Vídeo tutorial de Roberto Carlos Díaz para alumnos:

https://www.youtube.com/watch?v=8fObP9sLAZY



Se trata de aplicaciones que nos sirven para crear mapas conceptuales o mapas mentales. También la creación de infografías nos pueden ayudar a resumir contenidos, extraer ideas claras y exponer los conceptos más importantes.

Son aplicaciones que nos permiten realizar exposiciones como profesores o mejor aún hacer que los alumnos trabajen en ellas para afianzar conceptos o mostrar trabajos.











Consolidar contenidos gocongr

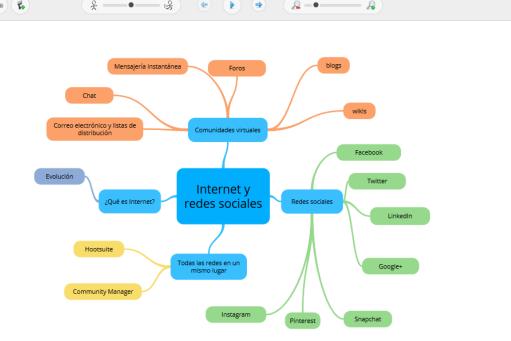




Goconqr es una herramienta online para la creación de mapas mentales, test, diagramas, actividades, apuntes, etc.

https://www.gocongr.com

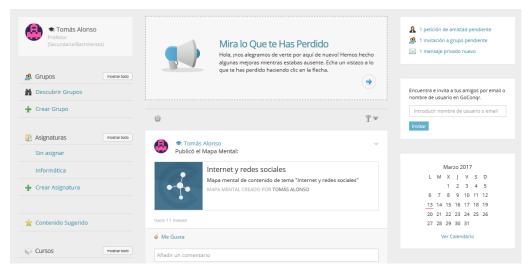
El aspecto de los mapas mentales creados es moderno y simple. Pueden verse como un vídeo animado que va mostrando todos los nodos del mapa con efecto zoom.







Con Goconqr compartimos y tenemos acceso a los recursos de miles de profesores y alumnos organizados por asignaturas y cursos.



La privacidad de los recursos depende del plan elegido, con el plan gratuito nuestros recursos son públicos.

El panel de Goconqr recuerda el muro de una red social pero de contenidos didácticos.

Vídeo tutorial de TuttoTic:

https://www.youtube.com/watch?v=twHrx-aGpc0





- Herramienta para crear recursos de tipos mapa mental, test, diagrama, presentación, apuntes y fichas.
- Gran comunidad para compartir recursos.
- Posibilidad de participar en grupos de profesores para compartir.

- Panel de control complicado.
- Entorno menos vistoso que otras aplicaciones.

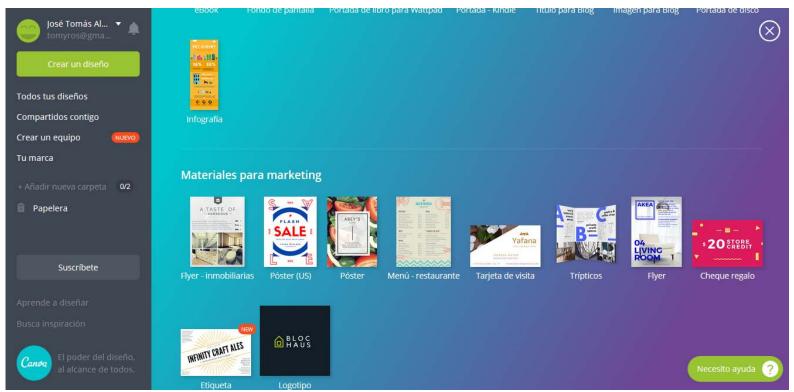




Canva es una plataforma en la que realizar todo tipo de materiales de diseño sin tener conocimientos especiales de diseño.

https://www.canva.com/es_es/

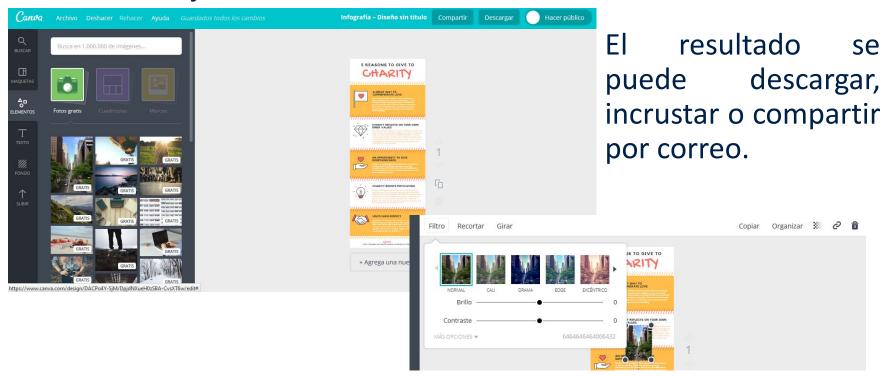
Los materiales que podemos diseñar con esta herramienta online van desde postales, banner, carteles hasta completas infografías.







El entorno de edición es muy sencillo y se basa en arrastrar elementos desde la librería de la izquierda a la zona de trabajo. Además los objetos admiten numerosos efectos.



Vídeo tutorial de Fernando Muro:

https://www.youtube.com/watch?v=2F8h78Lsbu0





- Herramienta muy versátil que nos puede ayudar a diseñar multitud de materiales educativos visuales.
- Herramienta gratuita que nos cobrará por utilizar objetos de la galería Pro.
- Entorno en español.
- Multitud de plantillas de todo tipo de proyecto gráfico.
- Muy sencilla

Librerías gratuitas algo escasas.

Consolidar contenidos create





Creately es una completa plataforma de creación de mapas mentales, diagramas de flujo, infografías y hasta diagramas de Gant.

https://creately.com

Los materiales que podemos diseñar con esta herramienta online van desde postales, banner, carteles hasta completas infografías.



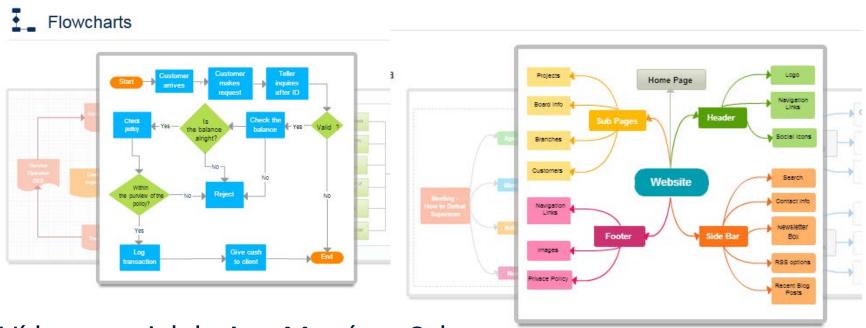
Es una herramienta freemium y solo admite gratis la creación de 5 diseños

Consolidar contenidos create





Los diagramas de flujo y los mapas mentales son las herramientas más utilizadas de Creately y su aspecto es correcto sin tener innovaciones de diseño. Para las infografías existen otras aplicaciones con resultados más espectaculares,



Vídeo tutorial de Ana Martínez Calvo:

https://www.youtube.com/watch?v=IFUfufCMLfM

Consolidar contenidos create





- Multitud de tipos de diagrama podemos crear en nuestro proyecto. Los mejores son los mapas y los diagramas de flujo.
- Manejo sencillo.
- Entorno en español.

- Plan gratuito para solo 5 proyectos.
- Aspecto anticuado.

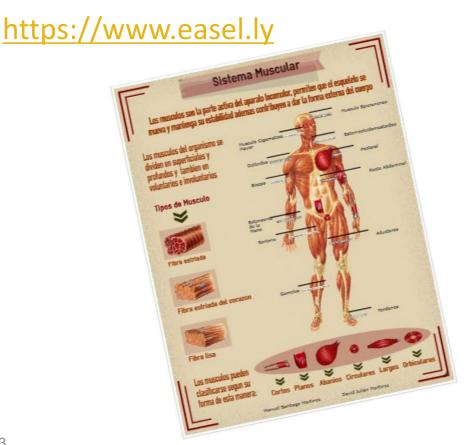
Consolidar contenidos easely

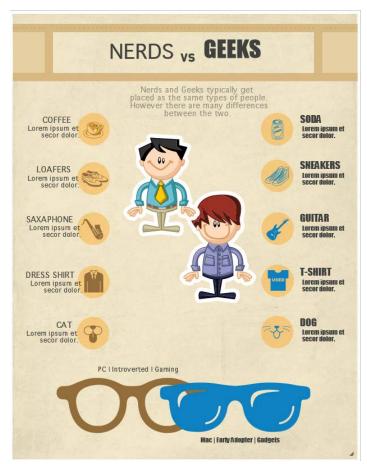




Easelly es una de las mejores herramientas online para crear inforgrafías. Con multitud de plantillas gratuitas y un entorno de trabajo sencillo podemos crear nuestras infografías en pocos

minutos y con aspecto muy profesional.



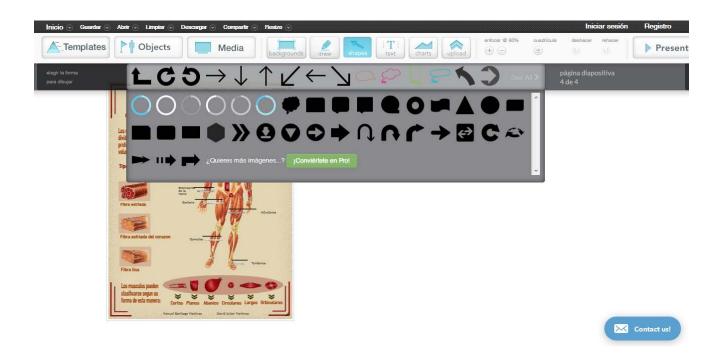


Consolidar contenidos easel





El entorno de trabajo de easelly es realmente sencillo. Podemos añadir multitud de objetos aunque muchos son pro y requieren pago. Nuestra infografía la podemos compartir por correo, incrustar, descargar, imprimir, redimensionar, etc.



Vídeo tutorial de Alikindoi tube:

Consolidar contenidos easely





- Aspecto muy profesional.
- Permite muchas tareas aunque sea una aplicación Fremium: redimensionar, Descargar, compartir, compartir la edición,.
- Permite el trabajo colaborativo.
- Entorno en español.
- Se puede probar antes registrarnos.

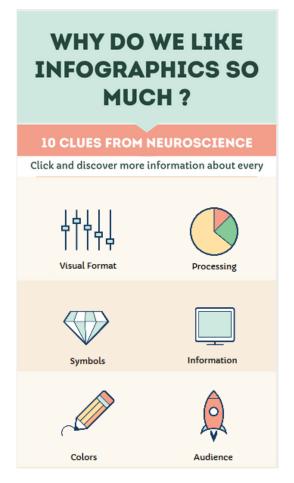
 Muchos contenidos de la librería son pro y requieren un pago.

Consolidar contenidos Genially



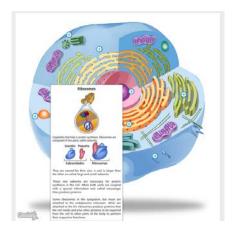


Genially es una herramienta muy completa que permite crear multitud de recursos: Infografías, presentaciones, mapas mentales, posters, mapas, murales,....



https://www.genial.ly/es

Entorno atractivo y creaciones visualmente profesionales. Infografías elementos animados y con interactividad al pasar el ratón.

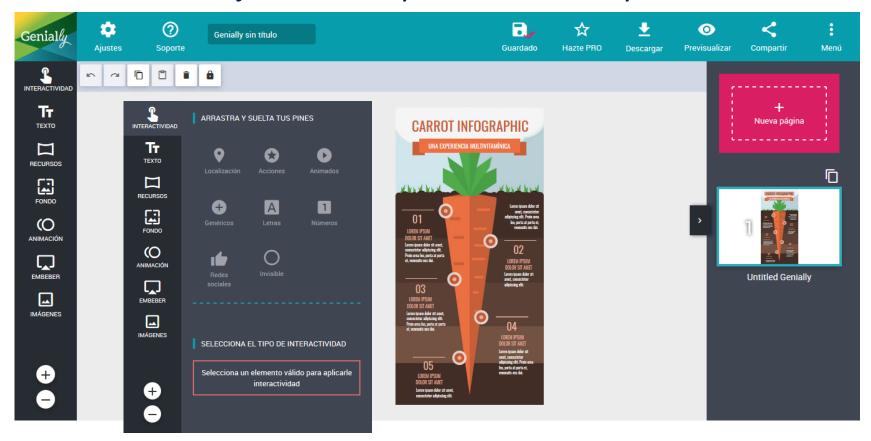


Consolidar contenidos Genially





El entorno de trabajo de Genially resulta sencillo y atractivo.



La interactividad destaca como herramienta diferenciadora.

Vídeo tutorial de Javier Díaz:

Consolidar contenidos Genially





- Aspecto muy profesional.
- Posibilidad de crear contenidos interactivos (presentaciones, infografías,...).
- Muchas plantillas disponibles para el trabajo gratuito.
- Entorno en español.
- Se puede probar antes registrarnos.

- Muchos contenidos de la librería son pro y requieren un pago.
- No se puede descargar ni quitar marca de agua sin ser Premium.
- Entorno algo más complejo para empezar a usar la herramienta.



Muchos son los profesores que desarrollan contenidos interactivos que luego pueden utilizar en sus plataformas de aprendizaje. Queremos destacar en este apartado aquellas que son herramientas online y cuyo proceso de creación es sencillo sin necesidad de tener conocimiento informáticos avanzados.













Educaplay es una plataforma que nos permite crear actividades de aprendizaje interactivas que se pueden realizar en su web o si pagamos un plan Premium, descargar como scorm y utilizar en nuestro LMS. https://www.educaplay.com/

Las actividades que podemos crear son las clásicas de preguntas multirespuesta, relleno de huecos, relación de columnas, ordenar frases, crucigramas, dictados, sopas de letras y otras más novedosas como los vídeos con preguntas incrustadas en su

reproducción.



El plan gratuito no permite descargar las actividades pero si incrustarlas. Tiene publicidad y hace públicas nuestras creaciones.





El aspecto de las actividades es bastante atractivo y su creación es muy sencilla.

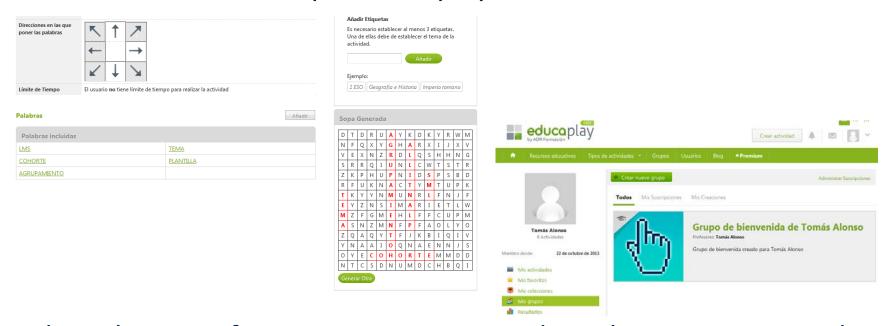


La variedad de actividades hace de educaplay una completa herramienta de autor.





La gestión de grupos de clase y los informes sobre la realización de las actividades hacen que educaplay sea un LMS.



Educaplay nos ofrece un curso gratuito de 15 horas para aprender el manejo en profundidad. Solo hay que estar registrado.

https://www.adrformacion.com/cursos/educaplayb/educaplayb.ht m

Vídeo tutorial de Alba Martín:

82 https://www.youtube.com/watch?v=fv6oe8pqGOo





- Aspecto muy profesional.
- Creación de multitud de tipos de actividades fácilmente y de forma gratuita.
- Gestión de mi clase y emisión de informes.
- Entorno en español.
- Cientos de actividades en la biblioteca compartida por otros usuarios organizadas por cursos y materia,

- El plan gratuito tiene publicidad y no se pueden descargar las actividades.
- Aunque se pueden incrustar en nuestro LMS no se almacenan los resultados.





Cuadernia es una aplicación online creada por la junta Comunidades de Castilla-La Mancha para que los profesores creen sus propios materiales educativos.

http://cuadernia.educa.jccm.es/

Si filosofía se basa en la sucesión de páginas o escenas de un cuaderno para desarrollar un contenido y se complementa con las actividades interactivas clásicas como multi respuestas, rellena huecos, relaciona, etc. y otras más innovadoras como Sudoku, Tangram, o el juego del ahorcado.

La herramienta es totalmente gratuita y nos permite exportar el trabajo a formato SCORM, muy popular en los LMS y capaz de registrar las calificaciones de nuestros alumnos.





El entorno de trabajo es bastante intuitivo y consiste en añadir los elementos multimedia al espacio de trabajo de una página del cuaderno. También tenemos la posibilidad de descargarnos la aplicación de escritorio.

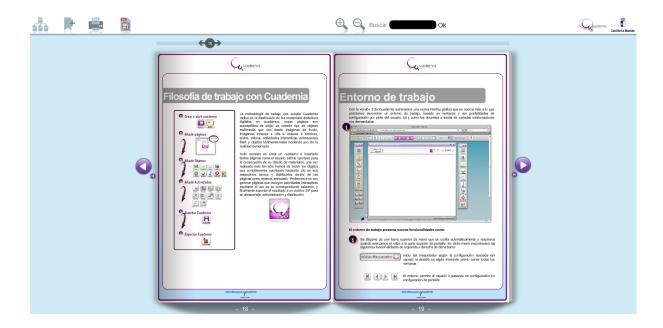


La galería de elementos aportada por todos los usuarios hace que Cuadernia posea un importante banco de recursos de imágenes, audios, actividades, etc.





Los cuadernos creados tendrán un aspecto correcto aunque algo anticuado pero serán fácilmente manejables en los LMS. En muchas ocasiones se están utilizando estos cuadernos para dar apuntes de la materia paginados. En general todos estos contenidos se denominan objetos de aprendizaje.



Curso completo de Cuadernia por Jorge Ontiveros:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLD5163EC423CF8C83





- Totalmente gratuito.
- Gran banco de recursos,
- Manejo sencillo.
- Exportación SCORM.
- Actividades catalogadas y compartidas por los usuarios del servicio,

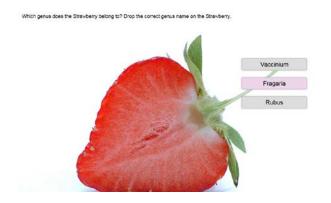
- Aspecto más anticuado que otras aplicaciones,
- Pocas plantillas para trabajar. Se parte desde cero.
- Algo lento el funcionamiento online,

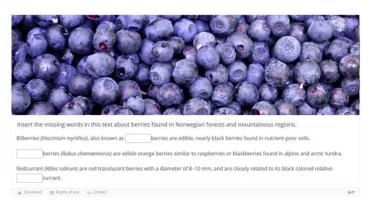




H5P es una nueva plataforma totalmente gratuita para crear actividades educativas multimedia similar a la ya comentada Educa Play. https://h5p.org/

Las actividades que podemos crear son similares a las de Educaplay aunque aquí podemos destacar el juego de memoria con cartas y también los vídeos interactivos.





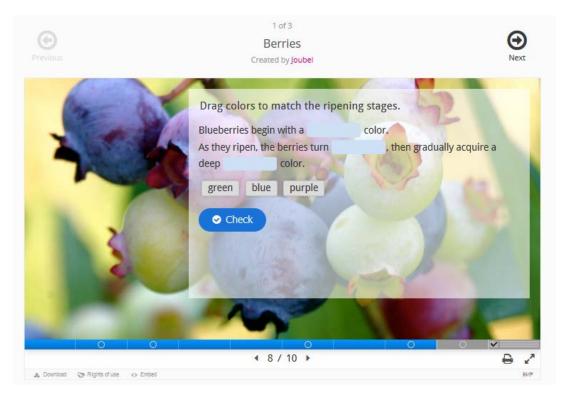
El formato de exportación de estos contenidos es un formato exclusivo H5P que actualmente funciona con Wordpress, Drupal y Moodle. En todos estos gestores hay que instalar un plugin.





El aspecto de las actividades es atractivo y se basa en imágenes del

autor.

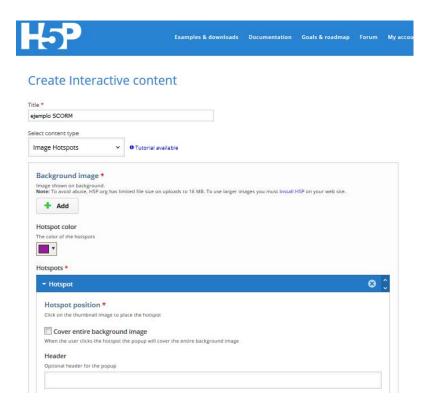


La posibilidad de incorporar los objetos de aprendizaje directamente a un Moodle o un Wordpress gracias a un plugin es la gran novedad que aporta H5P.





El entorno de trabajo requiere un período de aprendizaje pero en pocas sesiones seremos capaces de crear todo tipo de actividades para utilizar en nuestro Moodle.



Curso completo creado por H5P:

https://h5p.org/documentation/for-authors/tutorials





- Buen aspecto gráfico.
- Descargable en formato h5p.
- Gran apartado de formación en el propio sitio.
- Gran variedad de actividades interactivas.

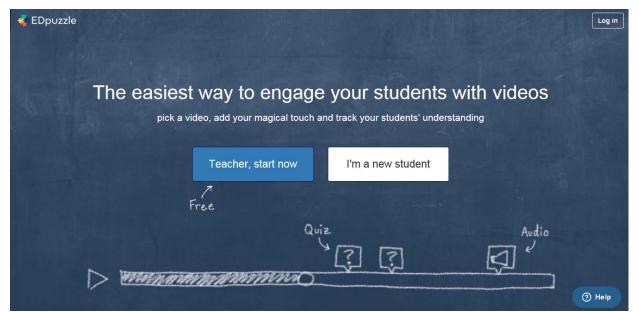
- Entorno en Inglés.
- Solo disponible para Moodle, Wordpress y Drupal.
- No admite descarga como SCORM





EDpuzzle es una plataforma que nos permite crear actividades con vídeos interactivos y analizar las interacciones de nuestros alumnos. https://edpuzzle.com/

A partir de un vídeo de youtube o de otra plataforma le incorporamos preguntas o encuestas a lo largo de la reproducción y nuestros alumnos tendrán que responder para poder continuar. También podemos sustituir el audio original del vídeo por nuestras propias locuciones.

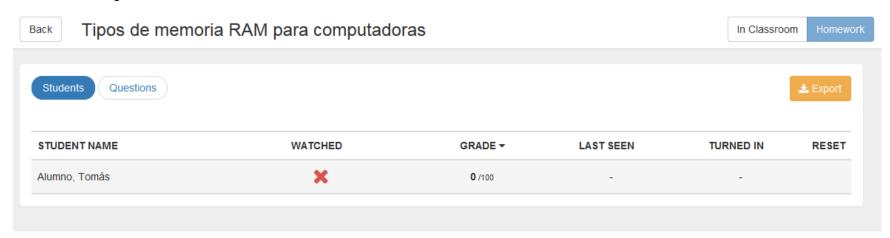






La reproducción y seguimiento de estos vídeos se realiza en la propia plataforma Edpuzzle y por lo tanto, para realizar un correcto seguimiento de nuestros alumnos, deben estar dados de alta en la herramienta como alumnos e incorporados a nuestra clase de Edpuzzle.

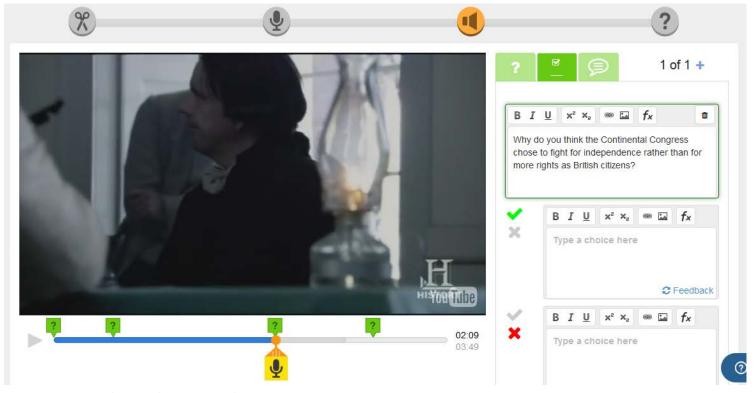
La herramienta que permite el seguimiento es el Gradebook o libro de calificaciones. Esta herramienta es de pago y permite mandar tareas a nuestros alumnos, controlar sus respuestas y recompensar a los mejores estudiantes.







El entorno de trabajo con los vídeos es realmente sencillo aunque se encuentre en inglés. Los pasos básicos son: recortar el vídeo, incorporar locuciones o notas de audio y añadir preguntas de tipo multi-respuesta, respuesta corta o encuesta.



Vídeo tutorial del canal Princippia:





Al ver el trabajo como un alumno el vídeo se interrumpe al llegar a una pregunta y nos sale sobre escrita en el vídeo para que la contestemos y podamos continuar. Estas respuestas quedan almacenadas







- Permite dar clase y evaluar con vídeos.
- Manejo es muy sencillo.
- Gestión de mi clase y emisión de informes.
- Admite vídeos de prácticamente todas las plataformas de almacenamiento de vídeo: Youtube, Vimeo, National Geografic,....
- Se comunica con Google Classroom.

- Los alumnos tienen que ver el vídeo dentro de la plataforma Edpuzzle.
- Entorno en inglés.
- La herramienta de gestión de la clase o cuaderno de calificaciones es de pago.





Otras aplicaciones interesantes:



Esta herramienta (antigua Educanon) es una alternativa similar a la EDpuzzle. Tiene el objetivo de realizar actividades con vídeos interactivos editados por nosotros y también dispone de la herramienta de gestión de la clase ya que los alumnos deben acceder a playpostit para poder visualizar e interactuar con el vídeo.

https://www.playposit.com/

Vídeo tutorial de TuttoTIC sobre esta aplicación:

https://www.youtube.com/watch?v=atsZqfpCrRg





Existen muchas más aplicaciones útiles y muchos usos diferentes dentro del aula

No podemos usarlas todas pero lo importante es innovar y motivar para huir del aburrimiento en clase

Agradecimientos y fuentes:

Canal TuttoTIC: https://www.youtube.com/channel/UCQfJPFPI5o1nl8wTPtX6PZQ

Canal Princippia: https://www.youtube.com/user/princippia

Richard Byrne: https://www.youtube.com/user/rbyrnetech