



Nuestra selección de herramientas

1. AnswerGarden

¿Qué es?

Una herramienta con la que podemos formular una pregunta a nuestros estudiantes y recibir y visualizar sus respuestas en tiempo real.

¿Cómo funciona?

1. Visita la página web: <https://answergarden.ch>
2. Haz clic en "Create AnswerGarden" en la esquina inferior derecha de la página
3. Introduce un tema. Por ejemplo: "Escribe verbos que terminen en -ar relacionados con tu rutina diaria"
4. Haz clic en "Create"
5. Para compartirlo, selecciona la opción "QR" y deja que los participantes escaneen el código

Reflexión en grupos pequeños:

1.1 Piensa en los usos que le darías a esta herramienta en tu contexto educativo.

2. EdPuzzle

¿Qué es?

Gracias a *Edpuzzle* podemos tomar cualquier vídeo de *Youtube* y convertirlo en un vídeo interactivo. Podemos introducir preguntas de opción múltiple, notas o preguntas abiertas.

¿Cómo funciona?

1. Crea una cuenta gratuita en: <https://edpuzzle.com/>
2. Haz clic en "+ añadir contenido" y elige "subir vídeo"
3. Puedes buscar o pegar una URL de *Youtube* o subir un vídeo desde tu ordenador
4. Cuando el vídeo esté cargado, ponle el título que quieras y haz clic en la opción "Preguntas"
5. Elige el momento del vídeo en el que quieras añadir una interacción
6. Añade tantas preguntas de opción múltiple, preguntas abiertas o notas con vocabulario como quieras. Después, haz clic en "Terminar", en la esquina superior derecha de la página
7. Puedes asignar el vídeo en tu plataforma educativa (e.g., *Moodle*, *Microsoft Teams*, *Google Classroom*, etc.) o compartirlo con tus estudiantes dándoles la URL del vídeo

Cursos de formación en línea: <https://learn.edpuzzle.com/es/formacion>

Reflexión en grupos pequeños:

2.1 ¿Qué tipo de vídeos harías interactivos con EdPuzzle? ¿Por qué?

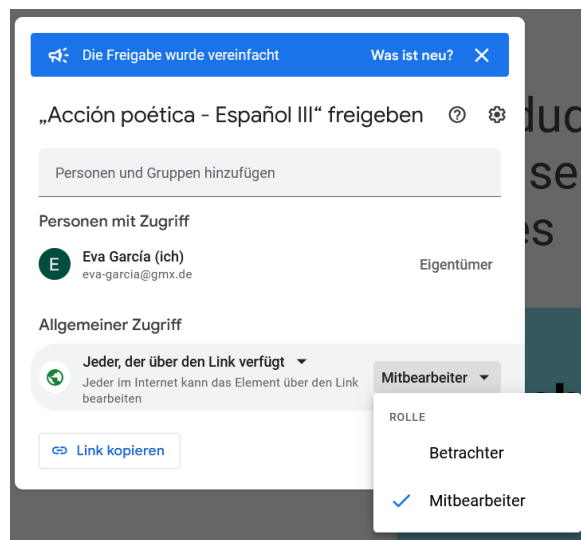
3. Jamboard:

¿Qué es?

Es una pizarra digital colaborativa en la que se pueden poner rápidamente notas, textos o imágenes en un fondo a elegir. Es muy inductiva y fácil de utilizar.

¿Cómo funciona?

1. Crea una cuenta gratuita en: <https://jamboard.google.com>
2. Haz clic en el símbolo “+” en la esquina inferior derecha de la página para diseñar tu pizarra
3. En la parte superior en el centro tienes la opción de crear más páginas
4. En la parte izquierda de la pantalla están las herramientas: puedes añadir notas, textos, imágenes, símbolos (flechas, círculos, etc.)
5. En la parte superior derecha se graba. Aquí tienes dos opciones: solo ver o ver y colaborar
6. Para compartirlo, se puede copiar el enlace y subirlo al curso de Moodle, Mebis, etc. o crear un “QR” y dejar que los participantes escaneen el código



Reflexión en grupos pequeños:

- 3.1 ¿Has usado ya esta herramienta u otra parecida? ¿Qué (tipo de) ejercicio harías con ella?
¿Conoces otras herramientas de este tipo? ¿Cuáles?

4. Genial.ly

¿Qué es?

Es una herramienta que nos permite generar contenidos digitales (infografías, presentaciones, imágenes interactivas, etc.) sin la necesidad de programar o tener conocimientos de diseño.

¿Cómo funciona?

1. Crea una cuenta gratuita en: <https://app.genial.ly>
2. En este enlace de la Junta de Castilla y León podrás encontrar paso a paso todas las informaciones para crear una infografía en *Genial.ly*:
<https://www.cyldigital.es/autoformacion/genially-infografias-interactivas>
3. Estas son las opciones que ofrece *Genial.ly* para dotar a un elemento de interactividad:

Selecciona un tipo de interactividad



4. Para compartirlo tienes que subir el enlace a tu curso. Si quieres que tus estudiantes/alumnos/as creen una imagen o una infografía, ellos tienen que darse también de alta

Reflexión en grupos pequeños:

4.1 ¿Qué tema elegirías para trabajar con infografías o imágenes interactivas? ¿Qué objetivo tendría?

5. Educaplay: Ruleta de palabras

¿Qué es?

Educaplay es una plataforma educativa que permite la creación de múltiples recursos educativos para el aula. Uno de estos recursos es la *Ruleta de palabras*, la cual se asemeja al famoso concurso televisivo *Pasapalabra*, y constituye una buena manera de repasar conceptos o vocabulario.

¿Cómo funciona?

1. Crea una cuenta gratuita en: <https://es.educaplay.com>
2. Haz clic en "Crear actividad", en la esquina superior derecha de la página
3. Selecciona "Ruleta de palabras", rellena la información (título, descripción, área de conocimiento, etc.) y haz clic en "siguiente"
4. En la esquina superior izquierda de la página tienes disponible un tutorial, te recomendamos visualizarlo, ya que explica cómo crear la ruleta
5. Configura los datos generales: límite de tiempo, número de intentos, etc.
6. Ve a "letras y palabras" y selecciona sólo aquellas letras que te interesan para el ejercicio que quieres crear, no tienes que crear una ruleta completa
7. Para cada definición, puedes elegir entre texto, imagen o sonido
8. Cuando hayas terminado, haz clic en "Publicar actividad"
9. Para acceder a la actividad o compartirla, ve a tu perfil y entra en la actividad
10. Haz clic en el icono de compartir para insertar la actividad en tu plataforma educativa y que los alumnos completen la ruleta como tarea para casa o como refuerzo
11. Alternativamente, puedes hacer clic en los tres puntos para "crear reto". De esta manera, tus alumnos podrán acceder a la ruleta a través de la dirección game.educaplay.com y un PIN

Reflexión en grupos pequeños:

5.1 Enumera las ventajas y las desventajas de esta herramienta educativa.

6. Pantallas verdes como recurso educativo

¿Qué es?

Mediante el uso de pantallas verdes, una conocida técnica cinematográfica, se puede superponer a los estudiantes sobre cualquier fondo (un mapa, una pintura, una figura histórica, una escena de una película, etc.) para realizar un proyecto audiovisual individual o colaborativo.

¿Cómo funciona?

1. Necesitarás un fondo de un color que no sea ni blanco ni negro (puedes usar una manta, una sábana, un cartón grande, un mantel, etc.) y un teléfono móvil o tablet
2. Descárgate *GreenScreen by Do Ink*, una aplicación para el móvil. Aunque es de pago (5,99€) y encontrarás otras aplicaciones gratuitas en la tienda de *Apple*, *Android* o *Google*, es considerada como una de las mejores para este tipo de recurso educativo.
3. Al abrir la aplicación te aparecerá un tutorial. Te recomendamos verlo antes de comenzar ya que explica paso a paso cómo crear un vídeo de estas características.

Reflexión en grupos pequeños:

6.1 ¿Introducirías este recurso en tu contexto educativo? ¿Por qué?

Ahora te toca a ti



Piensa en un tema que tengas que enseñar la próxima semana: ¿qué herramienta usarías? ¿Para qué?

Si quieres saber más




7. Flinga

¿Qué es?

Es una herramienta que ofrece varias posibilidades, entre ellas, una pizarra para hacer mapas mentales o un muro “Flinga Wall - Flinga Explore” en el que se pueden recoger las contribuciones de los/as participantes, comentarlas en el pleno de la clase y/o completarlas en la pizarra.

¿Cómo funciona?

1. Crea una cuenta gratuita en: <https://flinga.fi>
2. En la página encontrarás varias opciones: Whiteboard o Flinga Wall
3. Haz clic en “Create a session” en la opción que hayas elegido.
4. Si eliges Flinga Whiteboard, cuando hagas clic en “Create a session” aparecerá la pizarra. En la parte superior del margen derecho encontrarás todas las informaciones que necesitas para crear tu pizarra. 
5. Si eliges Flinga Explore/Flinga Discover, solo tienes que seguir las instrucciones que indica la página para crear el muro.
6. Para compartir, en el margen izquierdo aparece un código QR, un código de acceso y un enlace que puedes incluir en tu plataforma de aprendizaje.
7. Los participantes irán escribiendo sus respuestas, para ir avanzando en las respuestas tienen que hacer clic en “next”. Solo tú irás viendo todas sus respuestas.
8. El resultado final se puede comentar, actualizar, etc. Además, se puede convertir en una pizarra Flinga donde se podrá seguir completando. Más información sobre Flinga Explore en : <https://www.youtube.com/watch?v=rIN3p2GFKRY>

8. Ta-tum

¿Qué es?

Una plataforma educativa gamificada para dinamizar la lectura en las etapas de educación primaria y secundaria. Los alumnos se convierten en investigadores literarios y deberán resolver casos relacionados con el libro que estén leyendo.

¿Cómo funciona?

1. Si quieres usar *Ta-tum* en tu centro educativo, debes rellenar el formulario de información que aparece en la web (<https://ta-tum.com/#welcome>) o enviar un email a ta-tum@grupoedelvives.com para que el equipo se ponga en contacto contigo.
2. Una vez tu licencia se haya activado y vinculado a tu cuenta de correo, simplemente debes hacer clic en el botón “Acceder” que aparece en la esquina superior derecha para completar el registro.
3. Cuando hayas completado el registro, la misma página web te irá mostrando paso a paso el procedimiento a seguir para crear una clase, seleccionar un libro, etc. Además, podrás acceder a diversos tutoriales en la sección de ayuda de la web.
4. También disponible: *Ta-tum Family* (<https://family.ta-tum.com/#tatum-family>), una biblioteca para las familias que tiene un coste de 6€ al mes o 60€ al año

Bibliografía:

Aquae Fundación (2021, 19 de septiembre). *10 ventajas de las TIC en educación*. <https://www.fundacionaquae.org/wiki/beneficios-nuevas-tecnologias-educacion/>

Blacer-Bacolod, D. (2022). Student-Generated Videos Using Green Screen Technology in a Biology Class. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(4).

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *Gifted*, (135), 29-31.

Techslang (2022, 10 de octubre). *What is a digital native?*

<https://www.techslang.com/definition/what-is-a-digital-native/#Who-Coined-the-Term-Digital-Natives?>

<https://www.cyldigital.es/autoformacion/genially-infografias-interactivas> (2022, 11 octubre)