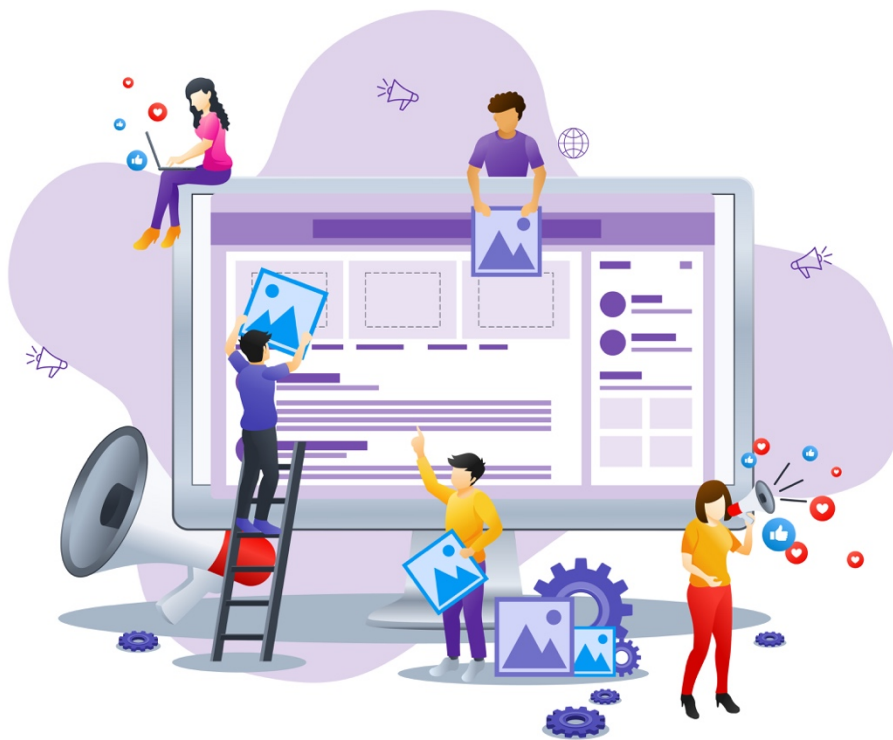


Oportunidad de poner en juego otras maneras de aprender, enseñar y evaluar



Juanfra Álvarez Herrero
@juanfratic – Nov 2021
CC. BY-NC-SA



Oportunidad de poner en juego otras maneras de aprender, enseñar y evaluar

En el presente documento vas a encontrar herramientas para implementar las tecnologías digitales en clases presenciales, online o mixtas.

Están agrupadas en 7 grandes bloques:

1. Creando con video
2. Creando con audio
3. Creando contenido multimedia
4. Herramientas para la interacción con el alumnado
5. Herramientas para la gestión de recursos
6. Herramientas para la evaluación
7. Otras herramientas

No intentes abarcarlas todas. Quédate con una de cada bloque para ir empezando. Y siempre, utiliza aquellas herramientas que puedan aportar un valor añadido a la enseñanza, aprendizaje y/o evaluación. Sólo cuando son de utilidad, tiene sentido su uso.

1. Creando con video

Para hacer videotutoriales o videoclases asíncronas, existen muchísimas posibilidades.

Aquí te traigo algunas de ellas. Y te recomiendo que al menos le dediques un tiempo a la primera que os recomiendo: screencast-o-matic

Grabando videoclases con Screencast-o-matic

Para realizar una grabación de lo que ocurre en la pantalla de nuestro dispositivo, podemos utilizar una herramienta muy sencilla y resultona como Screencast-o-matic. Visualiza los siguientes videos para saber como utilizarla.

<https://youtu.be/AS6lyCFgGdU>

<https://youtu.be/63iLP7bccRU>

Y el resultado de lo grabado con Screencast-o-matic sería este:

<https://www.youtube.com/watch?v=eyjf9GK5qUY>

Hay otros programas que también nos permiten hacer lo mismo, por ejemplo:

Loom: <https://www.loom.com/>

Utilizando una extensión de Chrome

Podemos utilizar extensiones del navegador Chrome. Os dejo con el siguiente video que os lo explica paso a paso.

<https://youtu.be/p89VGfbSjXo>

Hay muchas extensiones de Chrome que nos permiten capturar la pantalla:

ScreenRecorder

ScreenCastify

Grabando tutoriales con Meet

Meet nos posibilita también el poder grabar videotutoriales. Os dejo con este video que os lo explica:

<https://youtu.be/0luEteyScg4>

Y el resultado de lo grabado sería:

<https://youtu.be/BbxMij8rZJE>

Grabando con un móvil/Tablet y una pizarra/hoja de papel y rotuladores

Podemos obtener también muy buenos resultados utilizando una pizarra, hoja de papel, etc., escribiendo/dibujando sobre ella a la vez que grabamos con un móvil o Tablet el video de lo que vamos haciendo. Os dejo con un video de un posible ejemplo:

<https://youtu.be/8w-qwnLq1s0>

Videoanimaciones

Existen diferentes programas que nos permiten realizar videoanimaciones. Todos ellos incluyen una versión gratuita o de prueba y otra de pago. Aprovechando las posibilidades de las opciones gratuitas o de prueba, podemos también realizar videos muy resultones.

Algunas de estas herramientas son:

Powtoon: <https://www.powtoon.com/>

Moovly: <https://www.moovly.com/>

Animaker: <https://www.animaker.es/>

Wideo: <https://wideo.co/es/>

Renderforest: <https://www.renderforest.com/>

Doodly: <http://doodly.com>

Tawe

Esta aplicación nos permite a partir de una fotografía, desarrollar un video que se va desplazando por las distintas partes de la fotografía. Esto viene muy bien cuando tenemos un sketchnote (dibujo de notas visuales – visual thinking) y vamos desplazándonos por dicho dibujo siguiendo el proceso en el que lo hemos creado o siguiendo las etapas del resumen visual que hemos hecho.

<http://www.tawe.co/>

Aquí podemos ver un ejemplo: <https://sho.co/1BPH1>

OBS

Programa de screencast que se instala en el ordenador y nos permite hacer desde capturas de pantalla, capturas de ventanas, capturas de cámara, capturas de grabadora de sonido, etc.

No es de difícil manejo y es gratuito y está disponible para todas las plataformas, pero ya requiere dedicarle más tiempo que el que tenemos disponible en este curso. En los CEFIRES con bastante frecuencia se ofrecen cursos para saber manejarlo.

<https://obsproject.com/es> (de aquí se puede descargar)

Videocuestionarios

Existen todo un conjunto de aplicaciones que nos permiten realizar preguntas o cuestiones sobre el video que hemos visto o incluso que estamos viendo. El más conocido de estos recursos es Edpuzzle que nos permite insertar preguntas en un video y así comprobar si nuestro alumnado está comprendiendo lo que está viendo. Al hacerlo desde una cuenta en la que nos hemos dado de alta en dicha aplicación, podemos tener constancia de cada alumno/a el tiempo que ha visualizado cada video, las contestaciones correctas e incorrectas a las preguntas que les hemos formulado, si se han parado a visualizar que partes del video más tiempo por presentar mayor dificultad de comprensión, etc. y así de esta manera nos ofrece una visión general del proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestro alumnado. Otras herramientas sólo nos permiten recoger los resultados de las respuestas a las preguntas realizadas tras la visualización del video sin recoger constancia ninguna de la visualización de los videos.

Edpuzzle: <https://edpuzzle.com/>
ESL Video: <https://www.eslvideo.com/>
FLE Video: <http://flevideo.com/index.php>
Vizia: <https://vizia.co/>
Educaplay: <https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/video-quizzes.html>
Wooclap: <https://www.wooclap.com/es/> (permite interacción de forma síncrona con el alumnado)

Videodebates:

Flipgrid: Se trata de una aplicación web (online) que tras crearnos una cuenta nos permite formular una pregunta (podemos servirnos de un video, o de texto, o de un audio, etc.) y que la planteamos a nuestro alumnado haciéndoles llegar el enlace de donde aparece la pregunta. Nuestro alumnado debe responder a dicha pregunta grabando una respuesta corta en video. Nosotros podemos consultar las respuestas que hemos obtenido, calificarlas, comentarlas (nuevamente en audio, texto o video).

<https://info.flipgrid.com/>

En ese mismo sentido también encontramos otras herramientas para fomentar los video debates:

Vialogues: <https://www.vialogues.com/>
TEDEd: <https://ed.ted.com/>

Repositorios de videos:

Todos conocemos a Youtube, pero hay otros muchos más repositorios de videos que podemos utilizar.

Youtube: <http://www.youtube.com>
Dailymotion: <https://www.dailymotion.com/>
Vimeo: <https://vimeo.com/es/>
TeacherTube: <https://www.teachertube.com/>

Gonoodle: <https://www.gonoodle.com/> (un concepto diferente en ver videos – interesante)

Repositorios de videos libres (podemos utilizar haciendo caso de las licencias CC)

Pixabay: <https://pixabay.com/es/> (también lo es de imágenes)
Pexels: <https://www.pexels.com/videos/>
Videvo: <https://www.videvo.net/>
Videezy: <https://www.videezy.com/>
Internet Archive: <https://archive.org/details/movies>
Vidsplay: <https://www.vidsplay.com/>
Distill: <https://wedistill.io/>
Life of vids: <https://lifeofvids.com/>
Coverr: <https://coverr.co/es>

Descargar videos de una red social, o sitio web de internet.

Podemos descargar un video de Youtube con un sencillo truco. En la dirección del video de youtube, si editamos la dirección/url y añadimos “ss” (dos s) entre “www.” y “youtube.com.....” al dar “Intro” nos aparecerá en pantalla la posibilidad de descargar el video con el navegador.

Por ejemplo → https://www.youtube.com/watch?v=XV_16UdjRtRs

Si añadimos la doble “s” → https://www.ssyoutube.com/watch?v=XV_16UdjRtRs pasaría a aparecer en pantalla a la que hacíamos referencia y que nos permitirá descargar el video con el navegador:

→ https://www.ssyoutube.com/watch?v=XV_16UdjRtRs

Así mismo también hay una serie de webs que nos permiten descargar videos bien sea de Youtube o de otras redes sociales o páginas webs. Os dejo los siguientes enlaces:

<https://es.savefrom.net/9/>
<https://www.savetweetvid.com/es> (videos de twitter)

<https://instaview.me/es> (videos de Instagram)

<https://saveas.co/es/> (videos de Facebook)

Editores de video online:

Tenemos además de los ya comentados anteriormente como editores de video de escritorio, editores de video online.

El más recomendable es Clideo, pero hay más

Clideo: <https://clideo.com/>

123apps: <https://123apps.com/es/>

Y un sinfín de propuestas más.

Ya que esto del video es interminable.

Para que no os infoxiquéis con tanta información, nos vamos a quedar con sólo una.



2. Creando con audio

Podcast: es una grabación de audio (que normalmente sigue una periodicidad) que se puede subir y descargar de internet. Se entiende pues como un programa de radio que puede editarse en una web. , incluso en plataformas tan populares como iTunes, Spotify, SoundCloud o Ivoox, entre otras

Para crear archivos de audio, para su difusión tanto asíncrona como síncrona, existen muchísimas posibilidades.

Aquí te traigo algunas de ellas. Y te recomiendo que al menos le dediques un tiempo a la primera que os recomiendo: Spreaker

Grabando podcasts con Spreaker

Para realizar una grabación de audio tipo Podcast, podemos utilizar una herramienta muy sencilla y resultona como Spreaker.

<https://www.spreaker.com/>

Visualiza los siguientes videos para saber cómo utilizarla.

<https://youtu.be/pP7wYcEzbb4>

<https://youtu.be/nBy5yAsZuDE>

Y aquí el resultado del podcast que he grabado mientras realizaba dichos videos:

<https://www.spreaker.com/user/13231464/corazon-coraza>

Hay otros programas que también nos permiten hacer lo mismo (aunque sus opciones gratuitas son más limitadas y/o su manejo resulta más complicado, por ejemplo:

ivoox: <https://www.ivoox.com/>

Soundcloud: <https://soundcloud.com/>

Extensiones de Chrome para con el AUDIO

Podemos utilizar extensiones del navegador Chrome para interactuar con el audio.

Chrome Audio Capture: nos permite capturar el audio que se esté reproduciendo en una ventana de nuestro navegador Chrome (aquella música que se reproduce de forma automática cuando entramos a una web, o aquel sonido que se está emitiendo en una llamada de audio, etc.). Permite capturas de hasta 20 minutos.

<https://chrome.google.com/webstore/detail/chrome-audio-capture/kfokdmfpdnokpmpbjhjbcbgligoelgp?hl=es>

Online Voice Recorder: nos permite grabar nuestra voz en línea, directamente desde nuestro navegador Chrome

<https://chrome.google.com/webstore/detail/online-voice-recorder/okcpamhgbceghacdphgljicacdmabceoi?hl=es>

Reverb Record: nos permite generar, guardar y compartir notas de voz (máxima duración de las mismas: 2 minutos). Existe como extensión de Chrome y también como herramienta online.

<https://chrome.google.com/webstore/detail/reverb-record-share-your/lcblhgplmpgpmnmnochlcdbickjnemfe>
<https://record.reverb.chat/>

Voiceln: utiliza el reconocimiento de voz para trasladar nuestra voz a texto, en cualquier cuadro de texto, en cualquier sitio web o aplicación.

<https://chrome.google.com/webstore/detail/voice-in-voice-typing/pjnefijmagpdjfhhkpljicbbpicelgko>

Video Downloader Ultimate: permite descargar videos y audios desde cualquier sitio web.

<https://chrome.google.com/webstore/detail/video-downloader-ultimate/akkaefkdhhehhcbenacaphmfojlglppe>

Hay muchas más extensiones de Chrome que nos permiten interactuar con el audio.

Vocaroo

Es una herramienta que nos permite grabar audio en línea y podemos descargarlo o compartirlo en línea bien insertarlo en un blog/web/etc (mediante código html) o bien mediante un enlace que genera, o un código QR. Muy sencilla y fácil de utilizar.

<https://vocaroo.com/>

Grabando con un móvil/Tablet

Podemos obtener también muy buenos resultados utilizando la grabadora de sonido/voz de un ordenador, de un portátil, de un móvil o de una Tablet. Y siempre podemos mejorar la calidad de sonido si le conectamos algún micro que nos dé una buena calidad

Audacity

Programa de escritorio, editor de audio y sonido, multiplataforma (Windows, iOS, etc.), libre y gratuito. Nos permite grabar, editar, cortar, modificar, etc. archivos de audio. Su uso es muy sencillo.

<https://www.audacityteam.org> (de aquí se puede descargar)

Cuenta también con una extensión de Chrome que le posibilita convertirse en editor de audio en línea, pero de momento esta extensión no es muy estable y da bastantes problemas.

<https://chrome.google.com/webstore/detail/audio-editor-online-audac/jaembmdeobjibglbnnefpalabeohjpnj?hl=es>

Repositorios de audios:

Todos conocemos a Spotify, pero hay otros muchos más repositorios de audios que podemos utilizar.

iTunes: <https://www.apple.com/es/itunes/>

Spotify: <https://www.spotify.com/es/>

deezer: <https://www.deezer.com/es/>

joox: <https://www.joox.com/intl>

Repositorios de audios libres (podemos utilizar en nuestras creaciones haciendo caso de las licencias CC)

Freeplaymusic: <https://freeplaymusic.com/#/>

Jamendo: <https://www.jamendo.com/>

Freemusicarchive: <https://freemusicarchive.org/>

Samplefocus: <https://samplefocus.com/> (contiene millares de samplers gratuitos y descargables)

Bensound: <https://www.bensound.com/royalty-free-music/>

Purple Planet Music: <https://www.purple-planet.com/>

Dogmazic: <https://www.dogmazic.net/index.php?lang=en>

Descargar audios de Youtube.

Podemos descargarnos un audio de Youtube con un toda una serie de webs que nos lo permiten (aunque hay que advertir que no es legal) Os dejo los siguientes enlaces:

<https://mp3-youtube.download/es/faster-audio-converter>

<https://x2convert.com/es/download-youtube-to-mp3-music>

<https://www.lazymp3.com/es>

Editores de audio online:

Tenemos además del ya comentado anteriormente (Audacity) como editor de audio de escritorio, editores de audio online.

123apps: <https://123apps.com/es/> (cortar: <https://mp3cut.net/es/> / grabar voz: <https://online-voice-recorder.com/es/> / convertir: <https://online-audio-converter.com/es/> / etc.)

bearaudio: <https://www.bearaudiotool.com/sp/>

Conversores/Convertidores de formatos en línea o de escritorio:

Para convertir un archivo de audio de un tipo a otro, existen un sinfín de conversores/convertidores en línea:

Convertio: <https://convertio.co/es/audio-converter/>

Audio Online Convert: <https://audio.online-convert.com/es>

Konwerter: <https://www.konwerter.net/es/audio/>

Wondershare Online UniConverter: <https://www.media.io/es/>

También los hay de escritorio:

AVS Audio Converter: <https://www.avs4you.com/es/avs-free-audio-converter.aspx>

Algunas APPS para móvil interesantes con audio:

Journify: te permite crear un diario a base de notas de voz. Las notas de voz que creas las puedes compartir con otros.

Google Keep: permite crear notas utilizando sólo la voz. Lo que digas lo trasladará a una nota en formato texto.

Transcripción instantánea / Speechnotes / Speech to Text / y otras más: permiten pasar la voz a texto.

Shazam: identifica temas musicales (la música debe contar con una grabación comercial para que pueda ser identificada – no vale el silbar o tararear una música ni las maquetas de músicas personales, etc.)

Y un sinfín de propuestas más.

Ya que esto del audio, al igual como hemos visto con el video, es interminable.

Para que no os infoxiquéis con tanta información, nos vamos a quedar con sólo una. Pasa a la actividad para saber más.



3.Creando contenido multimedia

Contenido multimedia es aquel que puede incluir texto, imagen, video, interacción (enlaces a Internet), etc. Bien sean para uso personal como para uso con nuestro alumnado, los contenidos multimedia abren muchas posibilidades para el aprendizaje.

Vamos a ver algunas de las opciones, aquellas de las que mayor rédito podemos obtener, pero al igual que en los otros temas que hemos visto, existen infinitas posibilidades.

Creando un blog con Blogger

Un blog es un sitio web en el que podemos ir publicando contenidos multimedia y estos van almacenándose y actualizándose a medida que se van publicando. En un blog, los contenidos nuevos van desplazando a los viejos

Existen muchas herramientas para crear un blog. Aquí algunas:

<http://www.blogger.com>
<https://es.wordpress.com/>
<https://www.tumblr.com/>
<https://edublogs.org/>
<https://www.shareist.com/>

De todas ellas, os recomiendo Blogger, por su sencillez, por las numerosas posibilidades que ofrece de integración de otras herramientas y recursos al ser de Google, etc.

Para crear un blog de Blogger sólo es necesario disponer de una cuenta de Google en Gmail.

En el siguiente video podrás seguir desde cero los pasos que necesitas para crear un blog, incluso si no tienes una cuenta de Gmail.

<https://youtu.be/SA-wwQS3-LY>

También puedes seguir los pasos para crear un blog siguiendo esta presentación:

<https://www.slideshare.net/juanfratic/primeros-pasos-con-blogger-v-2018>

Imágenes

En los temas anteriores hemos dedicado tiempo y recursos al video y al audio, pero las imágenes también tienen y juegan un papel importante en el aprendizaje. Sirven como refuerzo visual de la presentación de contenidos.

La mejor manera de utilizar imágenes en nuestros recursos digitales es hacerlo a partir de fotografías / imágenes / gráficos propios/os. Pero si no disponemos de ellas, podemos recurrir a imágenes que encontramos en Internet.

Ahora bien, es importante tener presente que no debemos utilizar cualquier imagen que encontremos en la red, y sí intentar utilizar imágenes libres de derechos, con licencias libres que nos permitan utilizarlas sin temor de estar haciendo algo que no sea correcto.

Dentro de las licencias libres, las más conocidas son las licencias Creative Commons

https://creativecommons.org/licenses/?lang=es_ES

Así cuando las utilicemos, lo correcto es hacer mención a sus autores y a las licencias que tienen.

Te dejo aquí con 25 repositorios donde podrás encontrar y descargar imágenes libres de derechos.

pixabay.com
pxhere.com
flickr.com
pexels.com/es-es/
freepng.es
morguefile.com
freepik.es
es.pngtree.com
flaticon.es
unsplash.com
gratisography.com
foter.com
es.freeimages.com
stokpic.com
stocksnap.io
lifeofpix.com
mmtstock.com
magdeleine.co
cupcake.nilssonlee.se
jaymantri.com
picography.co
stockvault.net
startupstockphotos.com

splitshire.com
superfamous.com

A partir de aquí te dejo con otras herramientas y recursos con los que poder crear contenido multimedia y que dada su extensa amplitud de tipos de herramientas y la escasa duración del curso, las dejo por aquí para que investiguéis sobre ellas y si os surge alguna dificultad sobre alguna de ellas, siempre podéis preguntar en el foro de ayuda de este tema.

Murales multimedia

<https://es.padlet.com/>
<https://mural.co/>
<http://www.spaaaze.com/home>
<http://en.linoit.com/>
<https://stormboard.com/>
<https://www.thinglink.com/>
<http://www.magnoto.com/>

Infografías

<http://piktochart.com/>
<http://www.easel.ly/>
<http://visual.ly/>
<https://venngage.com/>
<https://infogr.am/>
<https://creatly.com/>
<http://vizualize.me/>

Nubes de palabras

<http://www.wordle.net/>
<http://www.tagxedo.com/>
<http://worditout.com/>
<http://tagcrowd.com/>
<https://tagul.com/>
<https://www.nubedepalabras.es/>

Mapas conceptuales:

<http://popplet.com/> <https://bubbl.us/>
<https://www.mindomo.com/es/>
<https://mindnode.com/>
<https://www.spiderscribe.net/>
<https://mind42.com/>
<https://www.mindmeister.com/es>
<https://www.text2mindmap.com/>
<http://www.spicynodes.org/>
<https://www.goconqr.com/>
<https://cacao.com/lang/es/>
<https://coggle.it/>
<https://www.gliffy.com/>

Líneas de tiempo

<http://www.myhistro.com/>
<http://www.timetoast.com/>

<http://timerime.com/es/>
<https://line.do/es>
<http://timeline.knightlab.com/>
<http://www.tiki-toki.com/>
<http://www.remembre.com/>
<https://www.sutori.com/>
<http://www.preceden.com/>

Editores gráficos en línea:

<http://www.photopea.com>
<http://pixlr.com/express/>
<http://www141.lunapic.com/editor/>
<https://desygner.com>
<http://edmypic.com/splashup/>
<https://www.sumopaint.com/home/#app>

Presentaciones online:

<http://prezi.com/>
<http://www.slideshare.net/>
<http://es.scribd.com/>
<http://www.canva.com/>
<http://www.emaze.com>
<http://www.animaker.es/>
<http://www.powtoon.com/>
<http://www.moovly.com/>
<http://docs.google.com/presentation/>
<http://www.genial.ly/es>
<http://www.haikudeck.com/>
<https://flowvella.com/>
<https://www.edu.buncee.com/what-is-buncee>
<https://projeqt.com/>

Gráficas:

<https://infoactive.co/>
<https://live.amcharts.com/>
<http://fooplots.com/?lang=es>
<http://www.onlinecharttool.com/>

Cómics:

<https://www.pixton.com/>
<http://www.toondoo.com/>
<https://www.fotojet.com/features/misc/photo-comic.html>
<http://stripgenerator.com/>
<http://www.makebeliefscomix.com/Comix/>

Y un sinfín de propuestas más.



4.Herramientas para la interacción con el alumnado

Para la interacción con el alumnado, en Internet disponemos de multitud de herramientas y posibilidades de interaccionar. Todas ellas pueden servir tanto en docencia presencial como en docencia online.

Creando un formulario de recogida de datos

Entre las múltiples herramientas que nos ofrece Google, contamos con una de ellas, los Formularios o Forms, que nos permiten recabar información e interactuar con el alumnado.

<https://docs.google.com/forms>

Te dejo este video donde aprenderás a crear un sencillo cuestionario con Google Forms:

<https://youtu.be/W5M6Kyy4KOc>

Existen muchas herramientas para crear un blog. Aquí algunas:

<https://www.jotform.com/>

<https://es.surveymonkey.com/>

<https://www.thatquiz.org/es/>

<https://www.typeform.com/>

Cuestionarios con Quizizz

Quizizz es una herramienta que permite crear cuestionarios interactivos con el alumnado. Se asemeja mucho a esa otra gran herramienta y muy conocida por todos como es Kahoot, pero a mi parecer ofrece muchas más ventajas que Kahoot.

<https://quizizz.com/>

Te dejo con un video en el que podrás seguir paso a paso como crear un cuestionario con Quizizz para tu alumnado

<https://youtu.be/MIINU08Vmco>

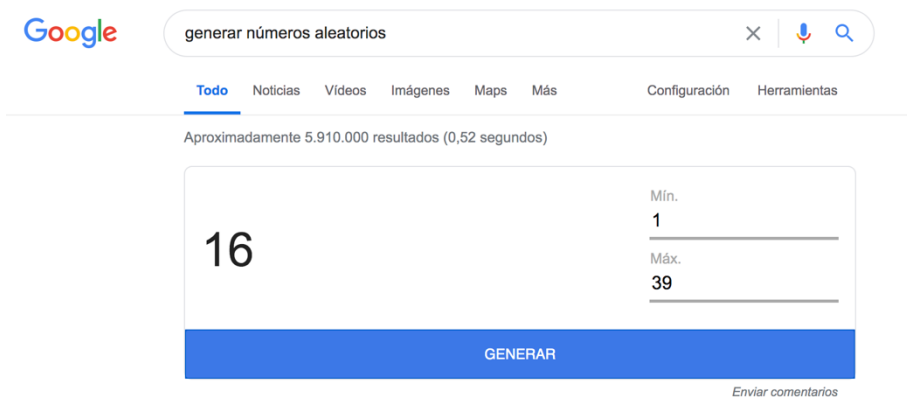
Otras herramientas que nos permiten hacer cuestionarios de este tipo son:

- <http://www.kahoot.com> (Ahora ya permite el juego de forma asíncrona y también se puede asociar a Google Classroom y Teams)
- <https://www.classtime.com/es/>
- <https://www.quizalize.com/>
- <https://www.zzish.com/>
- <https://wordwall.net/>

Generar números aleatorios

Si queremos obtener números aleatorios por ejemplo de un listado de clase, para que un/a alumno/a salga a corregir/hacer una actividad/etc.

- Google cuando le damos a buscar: generar números aleatorios, ya nos ofrece una herramienta integrada en el propio buscador.



- Una rápida y sencilla herramienta es: <http://www.generarnumerosaleatorios.com/>
- Al azar: <http://www.alazar.info/generador-de-numeros-aleatorios-sin-repeticion>
- Échalo a suerte: <https://echaloasuerte.com/number> (En <https://echaloasuerte.com/> tiene otras aplicaciones)

Ruletas de la fortuna

Podemos generar una ruleta de la fortuna, con los nombres o números de los/as alumnos/as de clase

Existen diferentes herramientas:

<https://app-sorteos.com/es/apps/la-ruleta-decide> (si se quiere quitar una opción una vez ha salido, se debe hacer manualmente)

<https://fluky.io/> (es de una única tirada, para repetir más tiradas se deben de volver a insertar las opciones)

<https://www.online-stopwatch.com/random-name-pickers/name-picker-wheel/>

Tiempo para realizar las actividades – Cronómetro / Cuenta atrás /

Existe un reloj de cuenta atrás que consiste en una mecha que se va consumiendo y finaliza en una bomba que explota. Viene muy bien cuando queremos delimitar un tiempo para la realización de una actividad en vivo, etc.

<https://www.online-stopwatch.com/bomb-countdown/full-screen/>

Existen otras herramientas:

- Pinetools: <https://pinetools.com/es/c-fecha-hora/>

Juegos:

Educaplay: plataforma que ofrece una amplia variedad de juegos para aprender. Los juegos podemos recurrir a los que ya hay creados, crearlos nosotros o bien que sea nuestro alumnado quien los cree. Hay tutoriales para conocer como crear cada tipo de juego aunque la herramienta es bastante fácil de manejar. Sí permite llevar un seguimiento de los avances de nuestro alumnado (durante tres meses), pero como

inconveniente, resaltar que aparece mucha publicidad en su versión gratuita, así como el no poder insertar dichas actividades en Moodle/Aules (lo reserva también para la opción de pago).

<https://es.educaplay.com/>

The screenshot displays the Educaplay website interface. At the top, there's a navigation bar with 'educaplay' logo, 'Actividades', a search bar, and buttons for 'Todas las actividades' and 'Crear actividad'. The main content area features a game titled 'Elements químics' with a 'Ruleta de Palabras' (Word Wheel) theme. The game shows a circular wheel of letters (V, W, X, Y, Z, A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V) and a large 'V' in the center. A prompt 'COMENÇA PER LA V' is visible. The score is 90 and the time is 01:27. Below the game, there's a 'Yanadi' input field and buttons for 'Saltar' and 'Comprovar'. The right sidebar contains options to 'Crear tu propia actividad gratis' and 'Crear reto', along with a 'Top 10 resultados' table.

RANK	USER	TIEMPO	PUNTAJACION
1	Juan Francisco Álva...	03:16	90
2	Montserrat Solsona	04:47	60
3	León Florit	04:04	50

Quizlet: juegos basados en las tradicionales fichas para aprender conceptos (la versión gratuita no permite llevar un seguimiento de los avances de nuestro alumnado ☹, para ello hay que pasarse a la versión Premium de pago)

<https://quizlet.com/es>

https://www.youtube.com/watch?v=86Ey_6Gd2Y4

Otras opciones:

<http://www.socrative.com/>

<http://www.cerebriti.com/>

<http://www.plickers.com/>

<https://www.arcademics.com/>

Videoconferencias

Meet: <https://meet.google.com/>

Webex: <https://www.webex.com/es/video-conferencing.html>

Zoom: <https://zoom.us/>

Teams: <https://www.microsoft.com/es-ww/microsoft-365/microsoft-teams/education>

Jitsi: <https://meet.jit.si/>

Discord: <https://discord.com/>

Skype: <https://www.skype.com/es/>

Gruveo: <https://www.gruveo.com/>

Otras apps tienen la posibilidad de realizar videollamadas:

FaceTime (usuarios de dispositivos iOS), Google Duo, WhatsApp, Instagram, Snapchat, Facebook Messenger,

Otras opciones para la comunicación e interacción con el alumnado son:

<http://moxtra.com/>

<https://telegram.org/>

<http://www.twitter.com>

Mentimeter:

Encuestas en tiempo real. Para tus clases presenciales o también a distancia pero de forma síncrona, podemos testear a nuestro alumnado en tiempo real.

Mentimeter es entre todas las opciones que te comento, la que te recomiendo. Permite obtener respuestas rápidas a preguntas que planteemos en vivo, y ofrece diferentes posibilidades: desde presentar con diapositivas y preguntas desde la misma aplicación, a proponer preguntas sueltas de elección múltiple, nubes de palabras, ranking, escalas, preguntas abiertas, etc. El alumnado responde a dichas preguntas desde cualquier dispositivo que tenga acceso a internet a través de www.menti.com y con el código que facilite el profesor. Aunque su versión gratuita no permite importar presentaciones ni los resultados a una hoja de Excel, sí que permite un número ilimitado de respuestas.

<https://www.mentimeter.com/>

Pero hay otras:

<https://www.polleverywhere.com/>

<https://hypersay.com/>

<https://www.beekast.com/> (su versión gratuita solo permite 3 encuestados! ☹)

<https://www.acadly.com/> (completamente gratuita, se puede asociar a Zoom)

<https://www.wooclap.com/es/> (es muy parecida a mentimeter pero en su versión gratuita limita a 2 preguntas por evento, aunque el número de eventos es ilimitado)

<https://meet.ps/> (también es muy parecida a mentimeter pero en su versión gratuita limita a 3 preguntas por evento)

<https://ahaslides.com/>

Otra opción muy recomendable es NEARPOD

<http://nearpod.com>

Te permite realizar presentaciones online en las que puedes enlazar preguntas, interacciones (dibujar, pequeños juegos, lluvias de ideas, etc.)

WebQuests (WQ)

Las webquests son actividades reflexivas y estructuradas, encaminadas a que el alumnado investigue y donde la mayor parte de la información que debe consultar está en Internet

Algunas herramientas para crearlas:

<http://zunal.com>

<http://webquest.carm.es/>

<http://www.webquestcreator2.com/>

<http://sites.google.com/>

Controlar el nivel de ruido en el aula

Existen numerosas opciones para controlar el nivel de ruido en el aula

Zero Noise Classroom es una extensión gratuita para el navegador Chrome:

<https://chrome.google.com/webstore/detail/zero-noise-classroom/pgpkohbgbjmihckldcacljomfkkaogjd/related?hl=es>

Noise Moderator: es una aplicación gratuita para dispositivos Android:

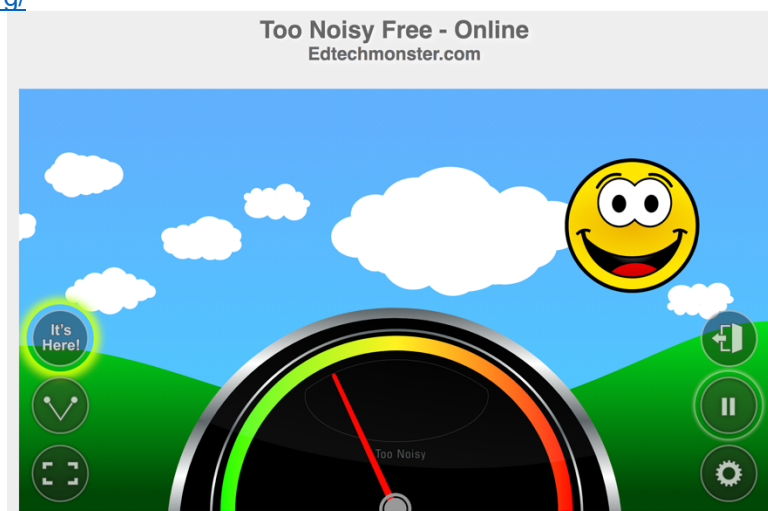
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sprintcoder.noisemoderator&hl=es>

Too Noisy: es una app de pago que también dispone de una versión online gratuita (únicamente, eso sí, requiere registrarse y seguir unos sencillos pasos para ponerla en marcha)

<https://toonoisyapp.com/>

BouncyBalls: genera una nube de bolas que interaccionan con el ruido que capta el ordenador a través del micro.

<https://bouncyballs.org/>



Y un sinfín de propuestas más.

5.Herramientas para la gestión de recursos

Para la gestión de recursos, información, y herramientas digitales, contamos nuevamente con multitud de herramientas que nos facilitan dicha tarea.

Aquí traemos algunas, aquellas que consideramos más imprescindibles para facilitar nuestro trabajo como docentes.

Symbaloo

Entre las múltiples herramientas que tenemos para estructurar, clasificar y tener a nuestra disposición de forma fácil, rápida y directa nuestros recursos, recomendamos sin lugar a dudas Symbaloo. Se trata de una aplicación o plataforma presente en la red, que nos permite clasificar y tener de forma organizada todos nuestros enlaces, links o urls a aquellos recursos, informaciones y herramientas de la red. Cada uno de estos aparece como un botón en un tablero o webmix, y acceder a ellos es tan sencillo como clicar sobre dicho botón.

Constituye pues una excelente herramienta que podemos establecer como página de inicio en nuestro navegador y de esta manera poder tener siempre presente y a mano, todos los recursos que utilizamos asiduamente.

El recurso Symbaloo es gratuito, aunque existen posibilidades de pago (cuenta Pro) que son gratuitas actualmente por la situación que vivimos de la pandemia del coronavirus. Una de las principales diferencias de una cuenta Pro frente a la básica/gratuita, es la ausencia de la publicidad en el webmix.

La página de Symbaloo es:

<http://www.symbaloo.com>

Te dejo este video donde aprenderás a crear un webmix:

<https://youtu.be/y3oX-kwEt5Q>

Como hemos dicho, existen muchas otras herramientas para organizar, clasificar, tener disponibles en cualquier momento y lugar; la información, recursos, y herramientas presentes en Internet. Aquí algunas:

<https://www.pearltrees.com/>

<https://wakelet.com/>

<https://www.diigo.com/>

<https://evernote.com/intl/es/>

<https://www.clipix.com/es/>
<https://padlet.com/>

Acortadores de URLs

El hacer uso de recursos presentes en Internet y querer compartirlos con otros, hace que a veces nos encontremos con direcciones de internet (links o urls) muy largos y engorrosos que son difíciles de compartir

Para facilitar el poder compartirlos, existen unas herramientas online que nos acortan dichas direcciones muy fácilmente.

Aquí algunas de ellas.

Recomiendo entre ellas la de Bitly.com, pues además de gratuita, si te registras, puedes llevar un seguimiento de todas aquellas direcciones que has acortado con dicha herramienta y así por ejemplo editarla y así poder personalizarla; y también conocer cuántas personas han hecho uso de dicha dirección.

<http://www.bitly.com>

Otras:

<https://tinyurl.com/>
<https://yourls.org/>

Discos duros virtuales

Si necesitamos espacio de almacenamiento en la nube, te dejo aquí con los mejores y más conocidos servicios de almacenamiento virtual:

Google Drive: https://www.google.com/intl/es_es/drive/
<http://drive.google.com>

Dropbox: https://www.dropbox.com/es_ES/

Microsoft Onedrive: <http://onedrive.live.com>

Apple iCloud: <http://www.icloud.com>

Box: <https://www.box.com>

MEGA: <https://mega.nz/>

Open Drive: <https://www.opendrive.com/signup>

Páginas web de recursos

Sitios web donde dar con aquella herramienta que buscamos para nuestras clases:

En la nube TIC: <http://www.enlanubetic.com.es/>

Ayuda para maestros: <http://www.ayudaparamaestros.com/>

Raul Diego (videotutoriales): <https://www.rauldiego.es/tutoriales/>

Artefactos digitales: <https://artefactosdigitales.com/>

El kiosko de chuches 2.0: <https://kioskodechuches20.wordpress.com/>

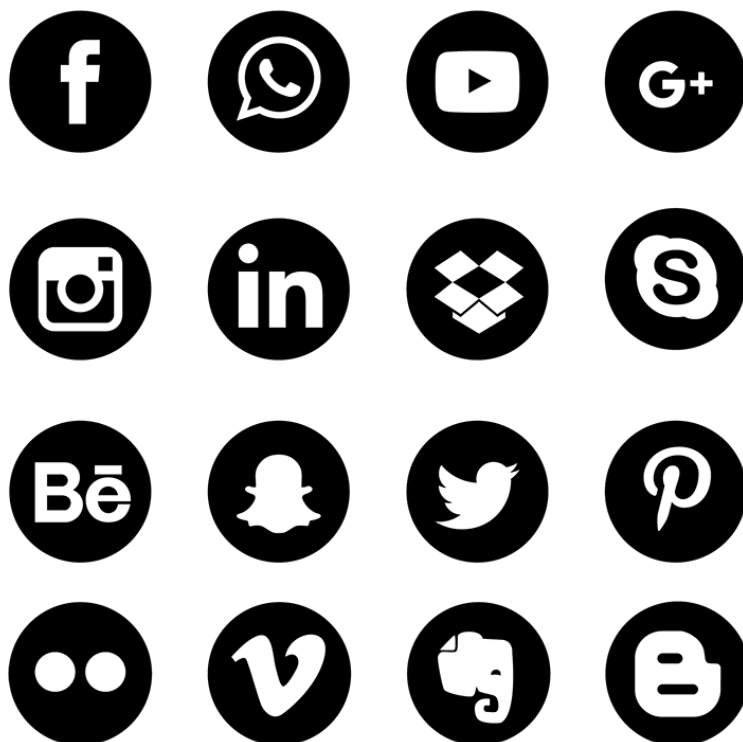
Luz TIC: <http://luz-tic.blogspot.com/>

Curación de contenidos:

Existen muchas herramientas para no perdernos entre el vasto mundo de la información en Internet.

<https://www.diigo.com>
<https://del.icio.us/>
<https://storify.com/>
<https://flipboard.com/>
<http://www.pearltrees.com/>
<http://paper.li/>

<https://evernote.com/intl/es/>
<http://www.scoop.it/>
<https://feedly.com>
<https://getpocket.com/>
<https://list.ly/>
<https://www.smore.com/>



6.Herramientas para la evaluación

Antes de pasar a ver las herramientas para la evaluación, te invito a ver la siguiente presentación, en la que trato de resumir que entiendo por evaluación auténtica y la forma de evaluar en estos tiempos.

<https://www.slideshare.net/juanfratic/evaluacin-autntica-dianas-de-autoevaluacin-rbricas-diarrios-de-aprendizaje-portfolios-etc>

Para la evaluación del alumnado, también contamos con innumerables herramientas. Algunas de ellas ya las hemos visto en alguno de los apartados anteriores, otras son más específicas y concretas de la evaluación, al ser instrumentos exclusivamente diseñados para ello. Veamos con detalle que podemos utilizar:

Questionarios

En otras ocasiones ya hemos hablado de algunos de ellos, pero hay otros que los mencionamos ahora por primera vez:

Kahoot: <http://www.kahoot.com>
Plickers: <http://www.plickers.com>
Google Forms: <https://www.google.com/forms/about>
EasyLMS: <https://www.onlinequizcreator.com/es/>

Questbase: <https://www.questbase.com/>
Testmoz: <https://testmoz.com/>
QuestionPro: <https://www.questionpro.com/es/>
Surveyanyplace: <https://surveyanyplace.com/>
Quizstar: <http://quizstar.4teachers.org/>

EDPuzzle: <https://edpuzzle.com/>
PlayPosit: <https://go.playposit.com/>

Socrative: <http://www.socrative.com/>
Educaplay: <https://es.educaplay.com/>
Trivinet: <https://www.trivinet.com/>

Mentimeter: <https://www.mentimeter.com/>
Triventy: <https://www.triventy.com/>
Wooclap: <https://www.wooclap.com/es/>

Nearpod: <https://nearpod.com/>
Quizizz: <https://quizizz.com/>
Quizalize: <https://www.quizalize.com/>
Formative: <https://goformative.com/>
FlipQuiz: <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/producto/flipquiz/>
Typeform: <https://www.typeform.com/>
Classkick: <https://classkick.com/>
EduLastic: <https://edulastic.com/>
Gymkit: <https://www.gimkit.com/>
QuickKey: <https://validatedlearning.co/>

Apps:

Blicker: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.imstudio.beacontx.transmitter&hl=es>
ZipGrade: <https://www.zipgrade.com/>

Utilización de las herramientas disponibles dentro de plataformas de gestión educativa y en EVAs, Entornos Virtuales de Aprendizaje:

Aules / Moodle: <https://moodle.org/?lang=es> // <https://portal.edu.gva.es/aulas/es/inicio/>
Edmodo: <https://new.edmodo.com/>
Google Classroom: <https://classroom.google.com/>
Classflow: <https://classflow.com/>
Red Alumnos: <http://www.redalumnos.com/>

Rúbricas:

Una matriz de evaluación o "rúbrica" es una tabla de doble entrada donde se describe la "escala de logro" con sus correspondientes indicadores. A cada indicador así mismo, podemos darle un peso o valor. Esto, junto con el peso o valor obtenido en la escala de logro, nos da una valoración final.

Algunos EVAs ya llevan incorporadas sus propias herramientas para elaborar y gestionar rúbricas de evaluación: Aules/Moodle, Teams, Alexia, etc.

Y de forma individual, también disponemos de diferentes herramientas web para confeccionar y también gestionar rúbricas:

Rubistar: <http://rubistar.4teachers.org/index.php?&skin=es&lang=es&>

Es una herramienta con bastantes años en la red, pero que sigue siendo muy válida para iniciarse en el mundo de las rúbricas. El que presente y ofrezca ya criterios de evaluación para diferentes "productos" a evaluar, y que permita modificar o crear desde cero, la hace muy cómoda y versátil.

Os dejo con el siguiente video que os explica su funcionamiento así como sus amplias posibilidades:

<https://youtu.be/RmEaa3R7LZQ>

Existen otras muchas herramientas para hacer rúbricas, todas ellas muy potentes y con amplias posibilidades:

Corubrics: es un complemento para hojas de cálculo de Google que permite realizar un proceso completo de evaluación con rúbricas. Sirve para que el profesor evalúe a los alumnos (o grupos de alumnos) con una rúbrica y también para que los alumnos se coevalúen entre ellos con una rúbrica. Sólo se puede utilizar si alumnos y profesores están en el mismo dominio de G suite.

<https://corubrics-es.tecnocentres.org/>

En la página web, el creador de este complemento de Google, muestra en un par de videos su instalación y funcionamiento, muy fácilmente.

Corubic: <https://corubic.com/>

Rubric Maker: su plan básico (gratuito) permite elaborar, imprimir y descargar en pdf, rúbricas.

<https://www.rubric-maker.com/>

eRubrica: <https://www.erubrica.com/>

evalcomiX: <http://evalcomix.uca.es/index.php/espanol.html>

iRubric: <https://www.rcampus.com/indexrubric.cfm>

teAchnology: https://www.teach-nology.com/web_tools/rubrics/general/

ThemeSpark Rubric Maker: <https://www.themespark.net/>

Quick Rubric: <https://www.quickrubric.com/>

Roobrix: <https://roobrix.com/>

The rubric builder: <http://www.rubricbuilder.com/>

Bancos de rúbricas:

<https://www.schrockguide.net/assessment-and-rubrics.html>

<https://www.teacherplanet.com/rubrics-for-teachers?ref=rubrics4teachers>

<https://cedec.intef.es/banco-de-rubricas-y-otros-documentos/>

<https://www.erubrica.com/banco-de-rubricas>

<https://www.orientacionandujar.es/tag/banco-de-rubricas-de-evaluacion/>

<https://edrubrics.additioapp.com/items>

Dianas de autoevaluación:

Las dianas de autoevaluación son un método de evaluación muy visual. Tienen mucho interés cuando lo que se trata de evaluar es una comparativa entre un antes y un después, así como tiene la característica que la hace ideal cuando lo que se pretende es hacer partícipe de la evaluación a todo el grupo-clase, ya que puede ser muy participativa. Además son rápidas y muy visuales, y nos permiten conocer la opinión de nuestro alumnado sobre diversos aspectos de nuestra actividad o proyecto. Con la evaluación participativa, los alumnos aportan su valoración y la comparten con el resto de sus compañeros.

Podemos dibujarlas analógicamente, a partir de plantillas o modelos que podemos encontrar en Internet. Bien tomar algunas ya creadas, de los numerosos repositorios o bancos de recursos que hay en la red (también en Slideshare, Pinterest, o incluso en Google Imágenes). O bien podemos construirlas con herramientas TIC en línea:

OnlineChartTool: es una herramienta que permite hacer gráficas de todo tipo. En nuestro caso utilizaremos la opción de gráfica tipo: Radar, que es la que más se ajusta a una diana de autoevaluación.

En el siguiente video puedes ver cómo crear dianas de autoevaluación con esta potente herramienta.

<https://youtu.be/6ksUb0i6rI4>

Existen otras muchas herramientas y muy potentes para realizar dianas de autoevaluación:

Aphicionada – aplicación de Geogebra:

<https://www.geogebra.org/material/iframe/id/mfqC2B3q/width/1022/height/544/border/888888/smb/true/stb/false/stbh/false/ai/false/asb/false/sri/true/rc/false/ld/false/sdz/true/ctl/false>

Formularios Google (Forms) + Hojas de cálculo de Google (Sheets) + gráficos

Gráficos de Excel

Bancos de dianas de autoevaluación:

<https://www.pinterest.es/pin/518125132126995222/>

<https://www.educativospara.com/diana-de-evaluacion/#.X6aEEINKhZ0>

Cuadernos de aprendizaje

Un cuaderno o diario de aprendizaje es un instrumento donde el alumnado va recogiendo a modo de diario, todo aquello que va aprendiendo, tanto con descripciones, reflexiones, así como con la incorporación de aquellas evidencias que se puedan añadir al diario (dependerá de su formato).

La herramienta más aconsejable para llevar un diario de aprendizaje es un blog.

Dado que estas herramientas que nos permiten hacer un blog ya las hemos visto en el apartado de crear, no me repetiré aquí.

e-Portafolios:

Un e-portfolio es un instrumento de evaluación consistente en recopilar, almacenar y comentar todas aquellas evidencias de aprendizaje que se van produciendo. Se trata de una forma o manera de documentar el aprendizaje del alumnado. Al alumnado le sirve para seguir aprendiendo y al profesorado para conocer y evaluar lo que el alumnado ha aprendido.

Te dejo esta presentación para que conozcas algo más sobre los e-portfolios:

<https://www.slideshare.net/juanfratic/portfolio-digital-docente-taller-aukera-topaketa-aukeratopaketa16>

Existen muchas herramientas que podemos utilizar, algunas son herramientas genéricas que podemos utilizar como e-portfolios (Drive, Blogs, etc.), otras son más específicas y concretas para dedicarse a la verdadera tarea de un e-portfolio (Seesaw, etc.) o incluso alojar tu portfolio en una web (Wix, Weebly, etc.)

Google Drive: https://www.google.com/intl/es_es/drive/

Blogger: <https://www.blogger.com/>

Seesaw: <https://web.seesaw.me/>

Mahara: <https://mahara.org/>

EDUportfolio: <https://eduportfolio.org/pages/accueil?lang=es>

Pathbrite: <https://pathbrite.com/>

Kidblog: <https://kidblog.org/home/>

Cargo: <https://cargo.site/>

Tikatok: <https://tikatok.com/>

Pearltrees: <https://www.pearltrees.com/>

Páginas Web:

Weebly: <https://www.weebly.com/es>

Wix: <https://es.wix.com/>

Yola: <https://www.yola.com/es>

Webnode: <https://www.webnode.es/>

Jimdo: <https://www.jimdo.com/es/pagina-web/gratis/>

Registro de calificaciones:

Además de las posibilidades que diversos EVAs (Moodle/Aules, Google Classroom, Teams, Drupal, Edmodo, etc.) y otras plataformas de gestión educativas (Alexia, Educamos, GlobalEduca, Clickedu, etc.), ofrecen a la hora de registrar y gestionar las calificaciones del alumnado, te dejo algunas aplicaciones y herramientas que también te pueden servir para ello:

iDoceo (app para dispositivos iOS): <https://apps.apple.com/es/app/idoceo-cuaderno-del-profesor/id477120941>

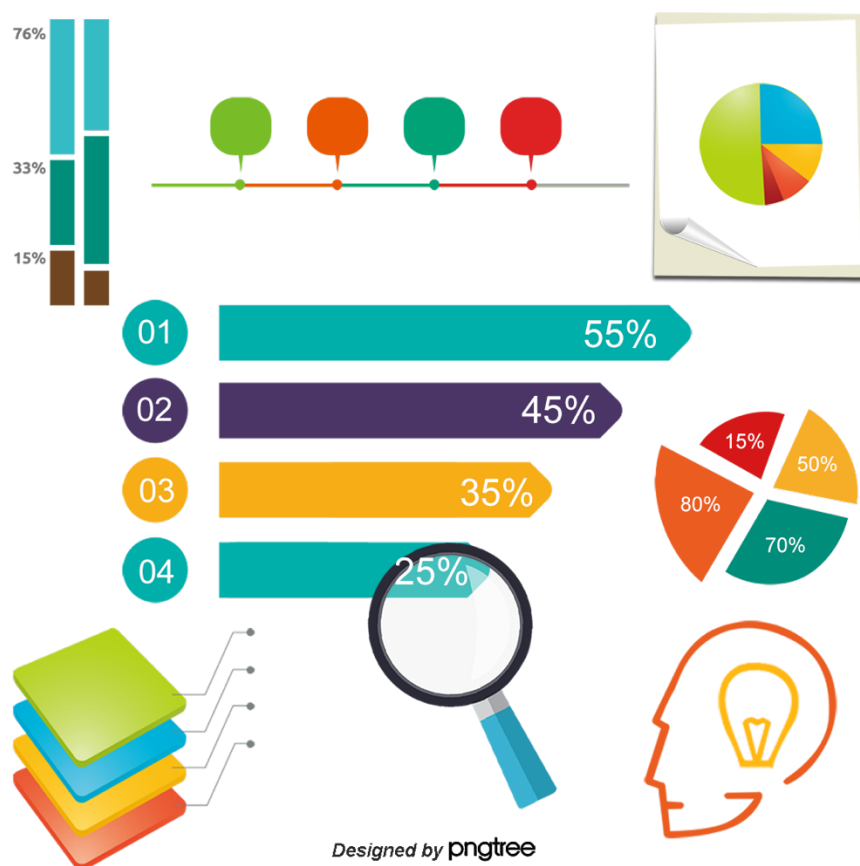
Additio: <https://www.additioapp.com/es> (también disponible como app para iOS y Android)

Cuaderno del profesor/a:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.apolosoft.cuadernoprofesor&hl=es&gl=US> (app para Android)

ClassDojo: <https://www.classdojo.com/es-es/>

Ni que decir tiene que también podemos utilizar hojas de cálculo (Excel, Hojas de cálculo de Google, Numbers, etc.)



7. Otras herramientas

En este último bloque vamos a ver diferentes herramientas que no caben en la clasificación de bloques anteriores y que siempre nos pueden venir bien para realizar todo tipo de acciones en los procesos de enseñar, aprender y evaluar.

Redes Sociales (genéricas y profesionales)

<http://www.linkedin.com>
<http://www.facebook.com>
<http://www.tripadvisor.es/>
<http://twitter.com/>
<http://www.docente.me/>
<http://about.me/>
<http://plus.google.com/>
<http://es.pinterest.com/>

Buscadores y aplicaciones útiles:

<http://www.google.es>
<http://translate.google.es/>
<http://www.wordreference.com/es/>
<https://es.wikipedia.org/>

Identidad Digital

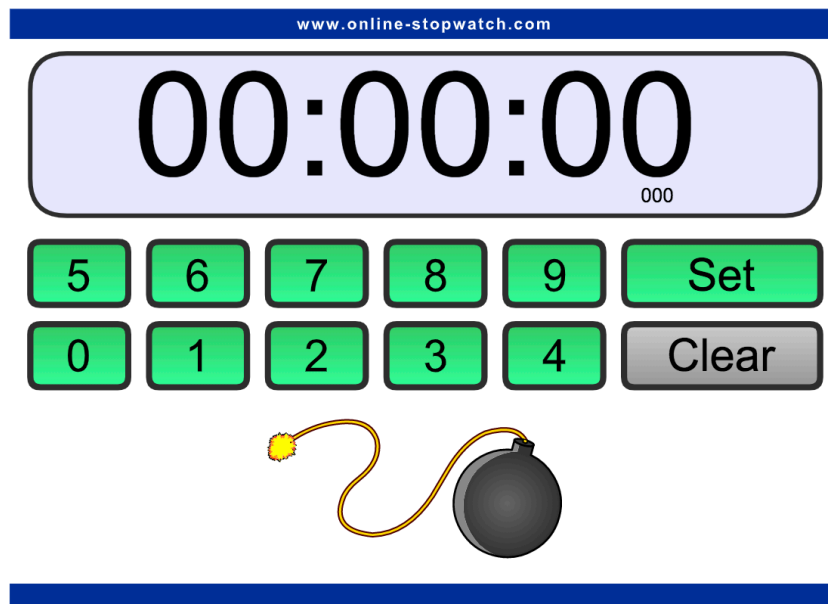
<http://www.namecheck.com/>
<http://knowem.com/>
<http://checkusernames.com/>

Robótica y pensamiento computacional

<https://code.org/learn>
<https://codecombat.com/>
<http://www.playcodemonkey.com>
<http://makeworld.eu/>
<https://beebot.terrapinlogo.com/>
<https://scratch.mit.edu/projects/19685257/>
<https://studio.code.org/s/starwarsblocks/stage/1/puzzle/1>

Gestión del tiempo

<http://calendar.google.com>
<http://doodle.com/es/>
<https://www.reservio.com/es/>
<https://www.rememberthemilk.com/>
<https://www.findandremind.com/>
<https://www.online-stopwatch.com/bomb-countdown/>



Geolocalización

<https://www.google.es/maps>
<http://www.eduloc.net/es>
<http://www.tagzania.com/>

<https://www.tripline.net/>
<http://www.animaps.com/>
<https://www.endomondo.com/>
<http://www.scribblemaps.com/>

Realidad Aumentada

<http://www.codigos-qr.com/generador-de-codigos-qr/>
<http://es.qr-code-generator.com/>
<https://www.unitag.io/es/qrcode>
<http://www.visualead.com/quirify2/es/>
<http://www.qrcode-monkey.com/es>
<http://www.qrhacker.com/>
<https://chromville.com/chromvillescience/>
<https://quivervision.com/>
<http://walla.me/>

Publicaciones digitales

<http://es.calameo.com/>
<http://issuu.com>
<https://www.storyjumper.com/>

Mapas conceptuales

<http://popplet.com/>
<https://bubbl.us/>
<https://www.mindomo.com/es/>
<https://mindnode.com/>
<https://www.spiderscribe.net/>
<https://mind42.com/>
<https://www.mindmeister.com/es>
<https://www.text2mindmap.com/>
<http://www.spicynodes.org/>
<https://www.goconqr.com/>
<https://cacao.com/lang/es/>
<https://coggle.it/>
<https://www.gliffy.com/>

Murales digitales

<https://es.padlet.com/>
<https://mural.co/>
<http://www.spaaaze.com/home>
<http://en.linoit.com/>
<https://stormboard.com/>
<https://www.thinglink.com/>
<http://www.magnoto.com/>

Cómics

<https://www.pixton.com/>
<https://www.makebeliefscomix.com/>
<http://stripgenerator.com/>
<http://www.wittycomics.com/>

<https://www.storyboardthat.com/>
<https://storybird.com/>
<http://writecomics.com/>
http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2009/playcomic/index_es.html

Avatar- emoji

<https://www.bitmoji.com/>
<https://www.voki.com/site/create>
<https://www.creatuavatar.com/>
https://avachara.com/avatar_es/
<https://www.miiavatar.es/>
<https://www.avatarkawaii.com/>
<https://face.co/>
<http://www.hexatar.com/>
<https://charactercreator.org/>
<https://www.generateit.net/avatar-generator/>
<https://zepeto.me/>
<https://www.pocoyo.com/pocoyize>

Gráficas

<https://infoactive.co/>
<https://live.amcharts.com/>
<http://fooplot.com/?lang=es>
<http://www.onlinecharttool.com/>

Gráficos de mapas

<http://chartsbin.com/>

Mandalas:

<http://www.freegames.hu/flash/mandala.html>

Gestión de proyectos:

<https://trello.com/es>
<https://kanbanflow.com/>
<https://archmule.com/>
<https://www.kanbanchi.com/>
<https://asana.com/es>
<https://blog.doist.com/kanban-board/>
<https://github.com/wekan/wekan>
<https://www.taiga.io/>
<https://kanboard.org/>

Escape classroom y Breakout edu

http://www.abcya.com/40_x_escape.htm
<http://snotes.com/snotes/login.php>
<http://www.jigsawplanet.com/?lang=es-ES>
http://nosolomates.es/?page_id=760

Webmix con herramientas web 2.0

Te comparto, abierto/público mi webmix sobre herramientas web.

<https://www.symboloo.com/mix/herramientasweb2071>

