

APUNTES TEST

B2



ÁREA 1.

COMPROMISO PROFESIONAL

Compt. 1: Comunicación organizativa.

- **HUELLA DIGITAL**

Una huella digital (a veces llamada sombra digital o huella electrónica) se refiere **al rastro de datos que dejas cuando usas Internet**. Los sitios web que visitas, los correos electrónicos, la información que envías en línea.... Se puede usar una huella digital para rastrear las actividades y los dispositivos en línea de una persona.

+ INFO: <https://latam.kaspersky.com/resource-center/definitions/what-is-a-digital-footprint>

- **ETIQUETA O NETIQUETA**

Las Netiquetas, netiquette o etiquetas en la red son un **conjunto de reglas** que regulan el comportamiento que deben tener los usuarios en la red, para garantizar una navegación divertida, agradable y lejos de problemas.

+ INFO: <https://www.iebschool.com/blog/reglas-basicas-netiqueta-redes-sociales/>

Compt. 2: Participación, colaboración y coordinación profesional.

- E TWINNING



Un proyecto eTwinning es un trabajo de colaboración entre dos o más centros escolares europeos de países diferentes sobre un tema acordado previamente. La colaboración se lleva a cabo a través de una plataforma virtual y del uso de distintas herramientas web.

+INFO: <https://www.educastur.es/-/%C2%BFqu%C3%A9-es-un-proyecto-etwinning-#:~:text=Un%20proyecto%20eTwinning%20es%20un,uso%20de%20distintas%20herramientas%20web.>

- ERASMUS +



Erasmus+ es el programa de la Unión Europea para la educación, la formación, la juventud y el deporte. En el ámbito de la Educación y la Formación ofrece oportunidades en todos los sectores educativos: Educación Superior, Formación Profesional, Educación Escolar y Educación de Personas Adultas.

+INFO: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/es>

Compt. 3: Práctica reflexiva



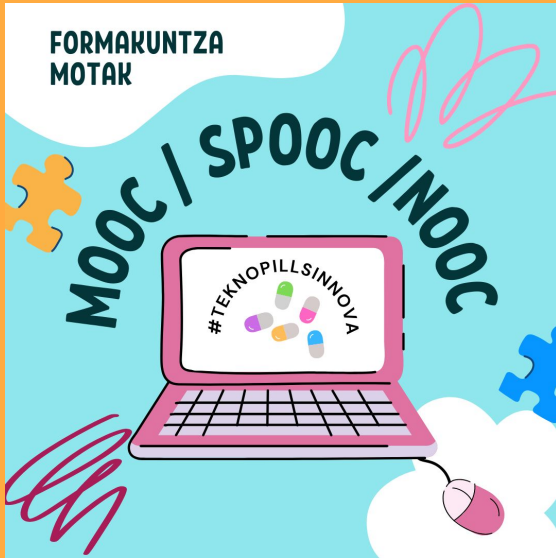
- **SELFIE FOR TEACHERS:**

Esta herramienta permite a los docentes reflexionar sobre cómo están utilizando las herramientas digitales y la tecnología en diferentes tareas, como la planificación de clases, la evaluación, la comunicación con los alumnos o el trabajo con otros compañeros.

+INFO: <https://intef.es/Noticias/selfie-for-teachers-cumple-1-anos/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20SELFIE%20for%20TEACHERS,el%20trabajo%20con%20otros%20compa%C3%B1eros.>

- **OBSERVATORIOS**
- **HERRAMIENTAS: REGISTROS, DIARIOS, RÚBRICAS...**

Compt. 4: Desarrollo profesional continuo



+INFO: https://www.ideaspropiaseditorial.com/blog/que-es-un-mooc-xmooc-cmooc-spoc/#%C2%BFQue_es_MOOC

- **MOOC:** Los MOOC (Massive, Open, Online, Course) son cursos en línea, **masivos** y abiertos.
- **NOOC:** Un NOOC (Nano Open Online Massive) son pequeñas píldoras formativas que comparten la misma filosofía que los MOOC, pero cuya **duración es muy breve** (entre 1 y 20 horas formativas).
- **SPOC:** Los SPOC (Small Private Online Course) son cursos de formación, gratuitos o no, dirigidos un grupo de **participantes limitado**.

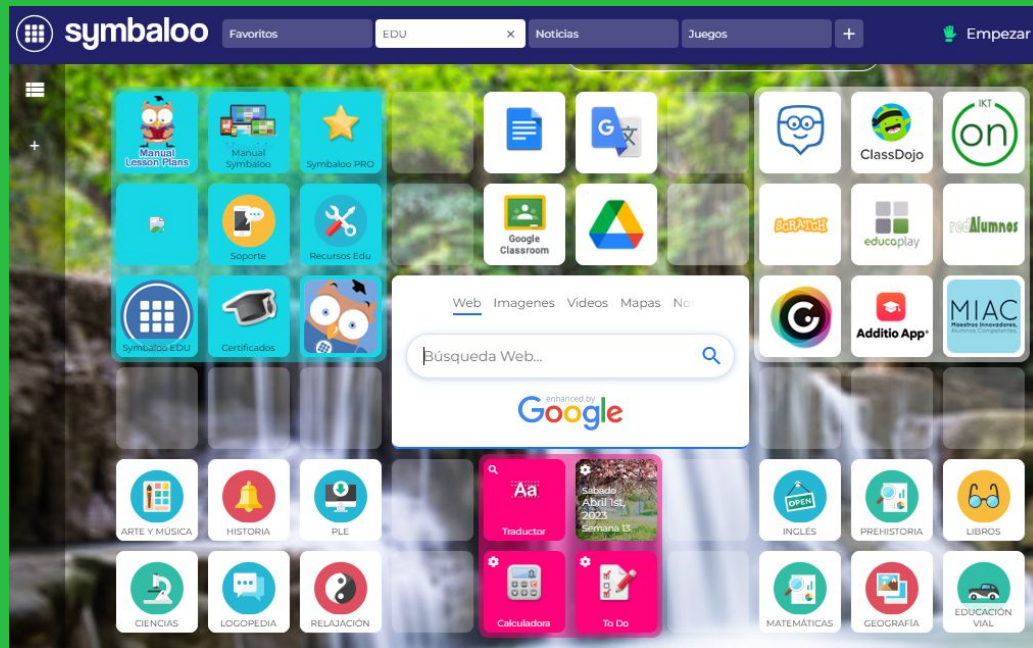


ÁREA 2.

CONTENIDOS DIGITALES

C 2.1: Búsqueda y selección de contenidos digitales.

- SYMBALOO



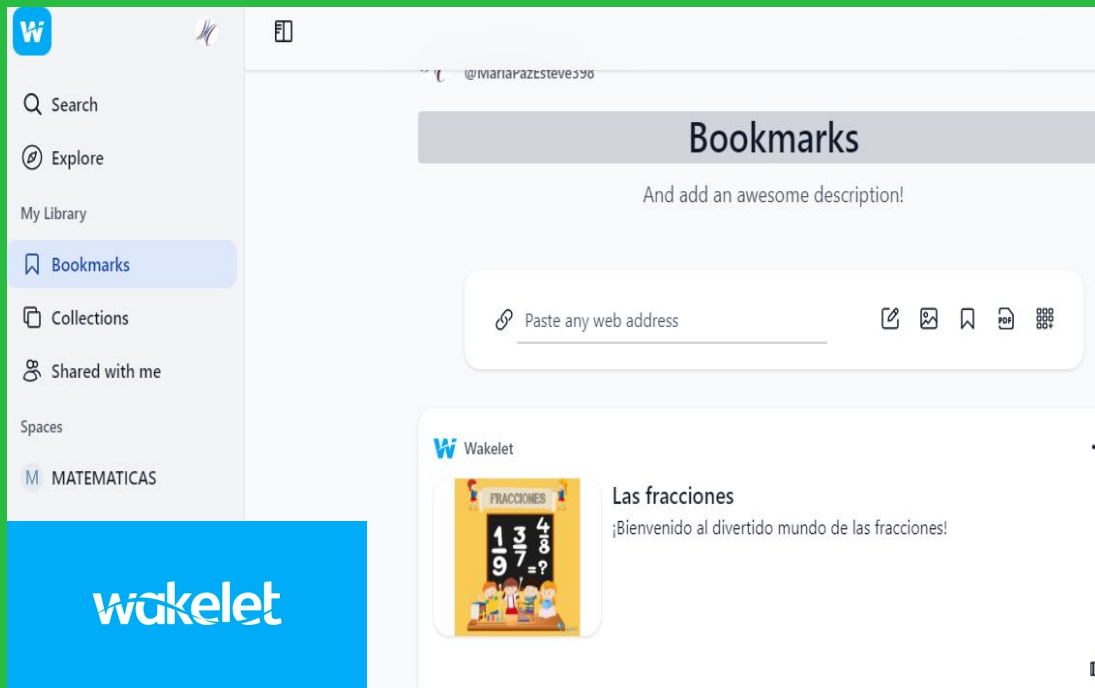
SYMBALOO es una herramienta online que permite crear un escritorio con accesos directos a páginas web que se necesiten trabajar con los estudiantes. Ese registro queda guardado y puede ser abierto desde cualquier lugar en que se tenga conexión a internet.

- Diferentes WEBMIX: ciencias, juegos, clase...

+INFO: <https://www.symbaloo.com/home/mix/13eOcPf4d8>

C 2.1: Búsqueda y selección de contenidos digitales.

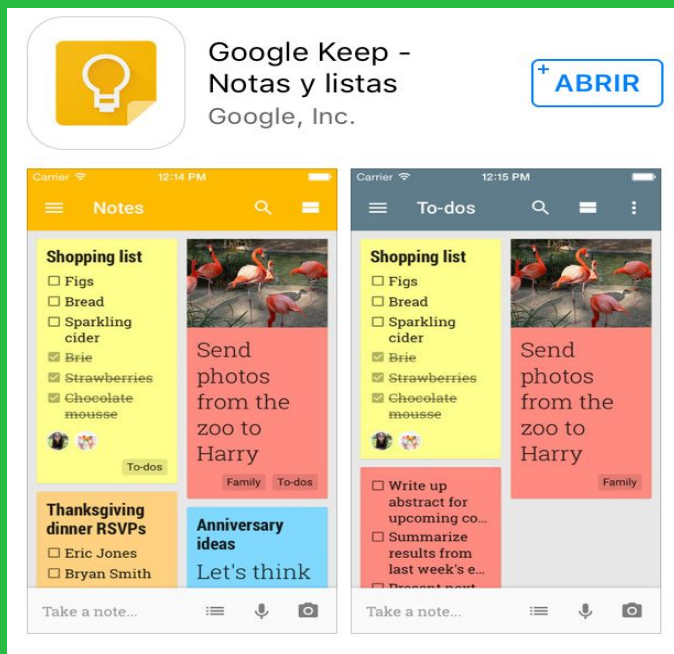
- WAKELET



Wakelet es una plataforma gratuita de **curación de contenidos** para educadores que permite **guardar imágenes, enlaces, tuits o podcasts en un único espacio**. Una vez guardados, estos recursos se pueden organizar y estructurar de una forma interactiva en colecciones (llamadas 'Wakes') y compartirlos con los alumnos o con otros compañeros de profesión.

C 2.1: Búsqueda y selección de contenidos digitales.

- GOOGLE KEEP



GOOGLE Keep: facilita la organización de sus notas y agiliza aún más las búsquedas. Filtre rápidamente las **notas** por color, etiqueta o atributos, como listas con imágenes, notas de audio con recordatorios o notas compartidas. Además, puede fijar las notas importantes a la parte superior de su lista.

+INFO:<https://parapnte.educacion.navarra.es/2016/06/22/aplicaciones-didacticas-y-funcionamiento-de-google-keep/>

C 2.1: Búsqueda y selección de contenidos digitales.

- PINTEREST

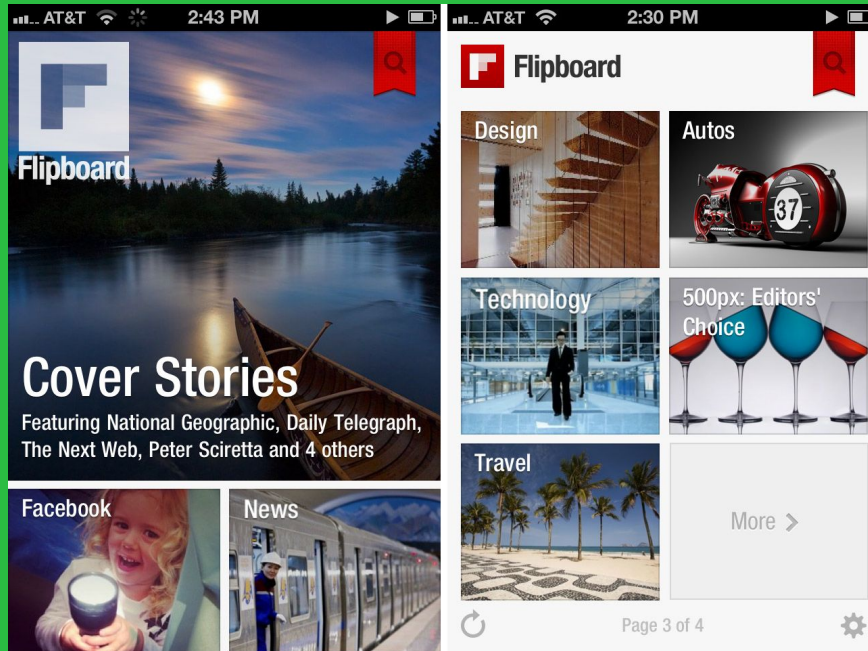


Es posible compartir imágenes, vídeos, infografías y todo tipo de contenidos que sean predominantemente visuales.

Su formato permite organizar, archivar y compartir tus «pines» (publicaciones) por temáticas, intereses o hobbies, entre otras opciones.

C 2.1: Búsqueda y selección de contenidos digitales.

- FLIPBOARD



Se trata, en resumen, de un **recopilador de noticias** que funciona también como red social. En él se pueden consultar de una manera muy intuitiva y cómoda prácticamente todo tipo de contenido de corte visual: noticias, vídeos, fotografías, revistas...

C 2.1: Búsqueda y selección de contenidos digitales.

• AULA VIRTUAL Y REPOSITORIO

Repositorio de Aulas Virtuales

 Dirección General de Infraestructuras y Servicios
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, JUVENTUD Y DEPORTE

Comunidad de Madrid

En esta aula virtual puedes encontrar cursos cedidos por profesores. Puedes entrar, mirar los cursos ya sea en un curso nuevo o fusionar e incluir los recursos que elijas y creas que te vienen mejor.

La mayoría de los cursos están cedidos con licencia [CC-BY-NC-SA](#).

Para **Formación Profesional** tienes:

- Módulos cedidos por profesores.
- Ciclos formativos completos de FP a Distancia, cedidos por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.

 **LIBRO**
Cómo incorporar recursos cedidos a un curso de tu aula virtual

Puedes entrar, mirar los **contenidos cedidos** para evaluar si te resultan útiles, y también utilizarlos en tu aula virtual ya sea en un curso nuevo o fusionar e incluir los recursos que elijas y creas que te vienen mejor. La mayoría de los cursos están cedidos con licencia CC-BY-NC-SA.





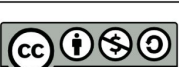



+INFO: <https://boletines.educa.madrid.org/boletin/9c300437609c1989e00d6221bd9f5363>

C 2.1: Búsqueda y selección de contenidos digitales.

● SIGNIFICADO DE LAS LICENCIAS

- CREATIVE COMMONS
BY: “reconocimiento”, obligado reconocimiento del autor.
- CREATIVE COMMONS
SA: “compartir igual” obliga a distribuir obras derivadas con la misma licencia que el original.
- CREATIVE COMMONS
ND: “sin obra derivada” no se puede modificar el material.

LICENCIAS CREATIVE COMMONS		
LICENCIA	PERMITE	SIEMPRE QUE
 Reconocimiento (BY)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material), incluso para fines comerciales.	■ Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada.
 Reconocimiento - Compartir Igual (BY-SA)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material), incluso para fines comerciales.	■ Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. ■ Se licencie la nueva creación (en su caso) bajo condiciones idénticas (BY-SA)
 Reconocimiento - Sin Obra Derivada (BY-ND)	Compartir (copiar y redistribuir) el material, incluso para fines comerciales.	■ Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. ■ No se distribuyan modificaciones de la obra original.
 Reconocimiento - No Comercial (BY-NC)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material).	■ Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. ■ No se utilice con propósitos comerciales.
 Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual (BY-NC-SA)	Compartir (copiar y redistribuir) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material).	■ Se reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. ■ No se utilice con propósitos comerciales. ■ Se licencie la nueva creación (en su caso) bajo condiciones idénticas (BY-NC-SA)
 Reconocimiento - No Comercial - Sin Obra Derivada (BY-NC-ND)	Compartir (copiar y redistribuir) el material.	■ Reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada. ■ No se utilice con propósitos comerciales. ■ No se distribuyan modificaciones de la obra original.

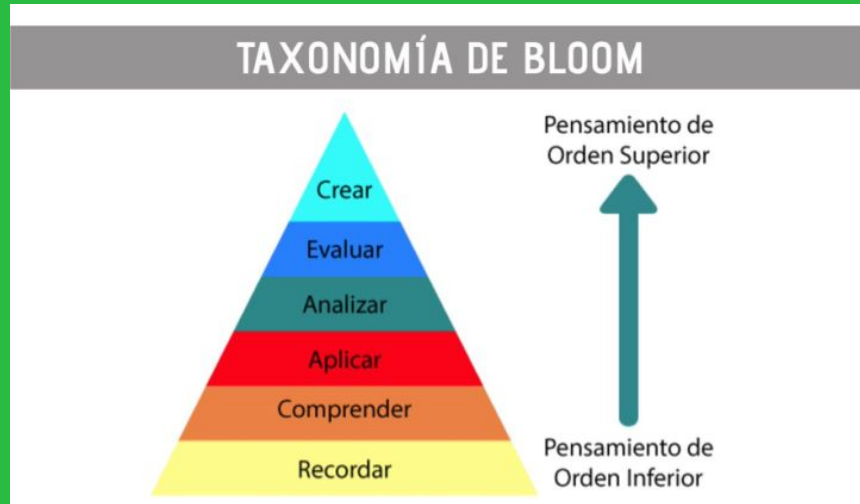
Infografía perteneciente al IREA. "Guía práctica de licencias de uso para docentes" del Proyecto EDIA

FUENTE: <https://creativecommons.org/>

C 2.1: Búsqueda y selección de contenidos digitales.

- TAXONOMÍA DE BLOOM

Lista de objetivos (o niveles) que evalúan el proceso de aprendizaje de cualquier estudiante, además de un punto de partida útil para diseñar de forma lógica actividades y ejercicios y conseguir un aprendizaje significativo que perdure durante toda la vida.



- TABLAS DE DOBLE ENTRADA

Puede ayudar a los educadores a seleccionar y evaluar los contenidos educativos digitales de manera más sistemática, objetiva y efectiva, asegurando que los recursos seleccionados sean apropiados para los objetivos de aprendizaje y las necesidades específicas de los estudiantes.

CREAR/DISEÑAR EDUCAR								
EVALUAR NECESIDAD/PROBAR								
ANALIZAR DESCRIBIR								
APLICAR/USAR EXTRAER/EXTRAER								
CLASIFICAR COMPARAR								
DETALLAR DETALLAR/DESCRIBIR								

C 2.2: Creación y modificación de contenidos

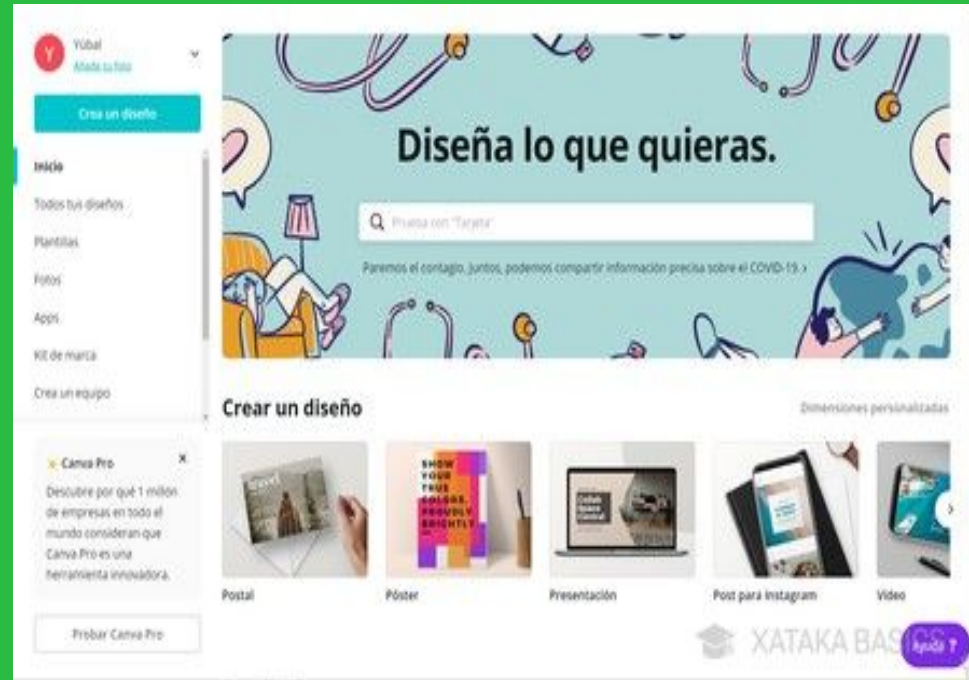
• GENIALLY

Contenidos interactivos y animados: presentaciones, infografías, gamificaciones y más.



• CANVA

Herramienta online de diseño gráfico de uso gratuito. Utilízala para crear publicaciones para redes sociales, presentaciones, carteles, vídeos..



C 2.2: Creación y modificación de contenidos

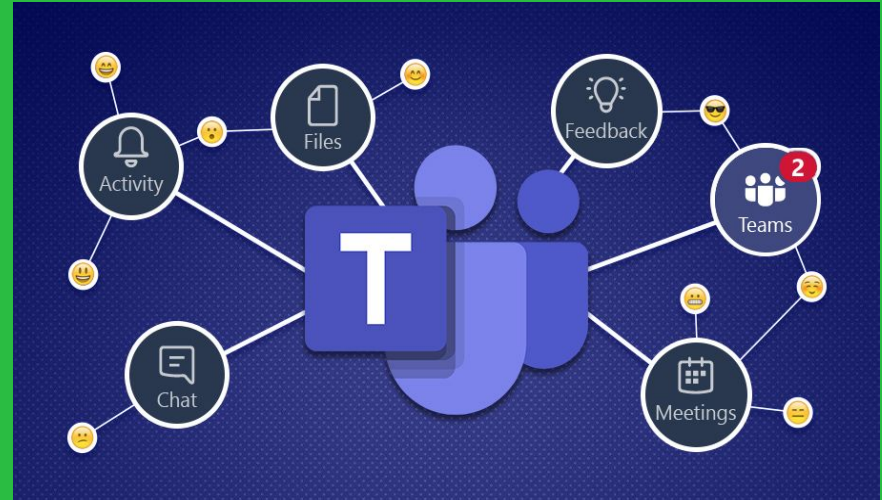
- GOOGLE SLIDES

Presentaciones de Google es una app de presentaciones en línea que te permite crear y dar formato a presentaciones y trabajar con otras personas.



- TEAMS

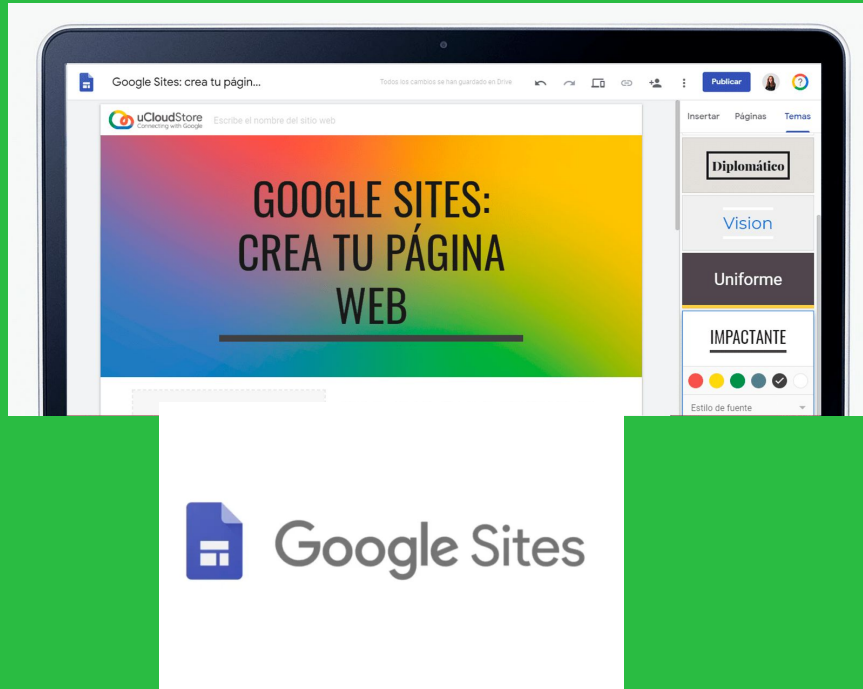
Herramienta colaborativa. Es una plataforma muy completa que permite: Mantener conversaciones por chat, videoconferencias o llamadas por audio. Compartir documentos en la misma plataforma para trabajar de manera simultánea.



C 2.2: Creación y modificación de contenidos

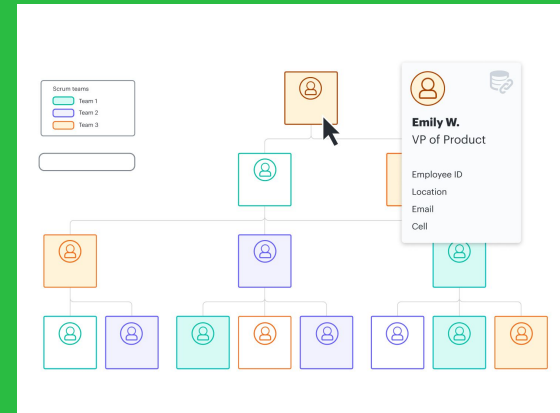
- GOOGLE SITES

Es una herramienta para la creación de páginas web.



- LUCID APP / LUCID CHART

Lucidchart es una herramienta de diagramación basada en la web, que permite a los usuarios colaborar y trabajar juntos en tiempo real, creando diagramas de flujo, organigramas, esquemas de sitios web, diseños UML(diagramas), mapas mentales, prototipos de software y muchos otros tipos de diagrama.

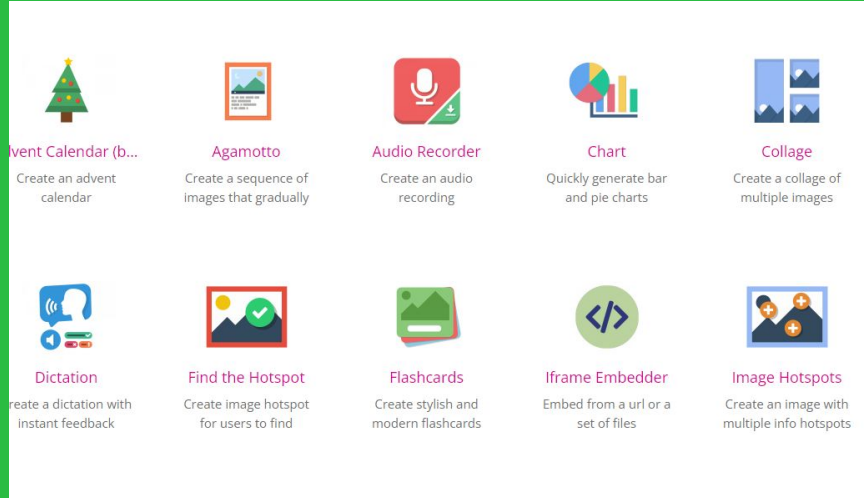


C 2.2: Creación y modificación de contenidos

- RECURSOS H5P

Crea recursos, juegos, dictados, sopas de letras...

+INFO: <https://cedec.intef.es/que-puede-hacer-h5p-por-mis-alumnos/>



- EDPUZZLE

Permite crear cuestionarios de evaluación del visionado o intercalar notas de audio como producir un "doblaje" completo del video. Está basada en la metodología de aula invertida.

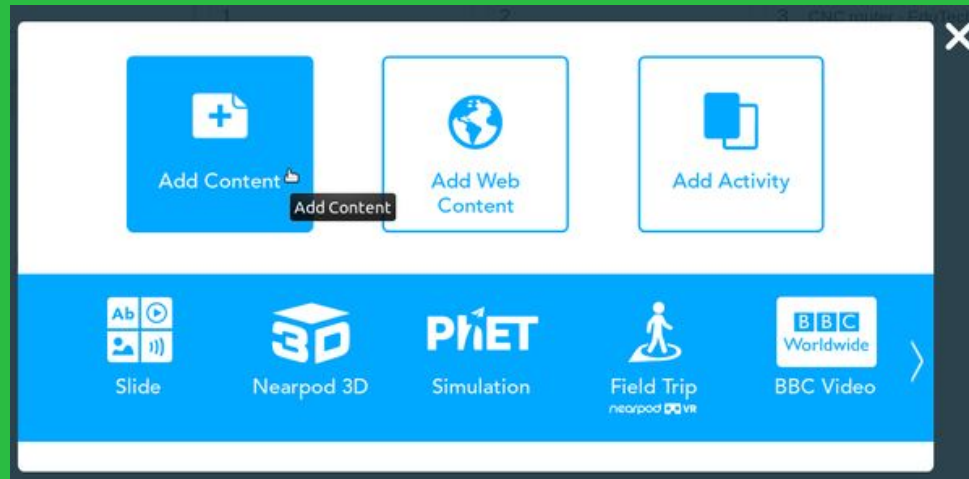


C 2.2: Creación y modificación de contenidos

- NEARPOD

Herramienta que permite realizar **presentaciones interactivas** con las que el alumnado puede interaccionar, sincrónica (al ritmo que marca el docente) o asincrónicamente (a su ritmo). La creación de recursos es sencilla, pudiendo aprovecharse presentaciones elaboradas previamente en otras aplicaciones. Con Nearpod se pueden integrar actividades y juegos intercalados entre la teoría, en los que el alumnado debe participar, permitiendo al docente realizar un seguimiento cercano de su progreso.

+info: <https://intef.es/wp-content/uploads/2022/04/Nearpod.pdf>



C 2.2: Creación y modificación de contenidos

• FORMATOS SCORM

Las siglas SCORM hacen referencia a estándares de e-learning que permiten que un determinado recurso pueda ser visualizado y funcionar correctamente en cualquier LMS (moodle por ejemplo).

Este formato proporciona un **lenguaje común** para las diferentes plataformas virtuales de aprendizaje.



• IMS

El Paquete de contenidos IMS nos permite mostrar dentro de un curso contenidos creados de acuerdo a la especificación IMS Content Packaging, un **formato estándar** que permite la reutilización en diferentes sistemas. Una aplicación con la que podemos generar estos contenidos es Exelearning.



+INFO: <https://aprendiendoenlanube.com/estandares-de-contenidos-de-elearning/>

C 2.2: Creación y modificación de contenidos

- EXELEARNING

eXeLearning es un programa libre y abierto **para crear contenidos educativos** de una manera sencilla. Es una herramienta de código abierto (open source) que facilita la creación de contenidos educativos sin necesidad de ser experto en HTML o XML. Se trata de una aplicación multiplataforma que nos permite la utilización de árboles de contenido, elementos multimedia, actividades interactivas de autoevaluación... facilitando la exportación del contenido generado a múltiples formatos: HTML, SCORM, IMS, etc.



C 2.2: Creación y modificación de contenidos

- CREO UN CMS

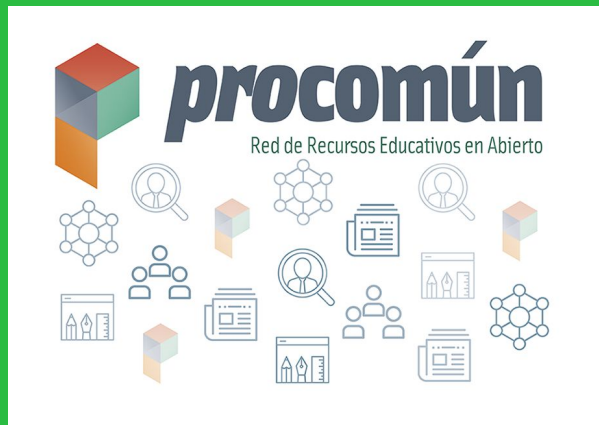
Un CMS (Content Management System) o Sistema de Gestión de Contenidos es un sistema online que permite poner en marcha una **página web** de forma sencilla y rápida. Se trata de un software que te ayuda a administrar contenidos dinámicos, por ejemplo, **un blog**, un ecommerce o cualquier tipo de página web.



C 2.3: Protección, gestión y compartición de contenidos digitales.

- PROCOMÚN DEL INTEF

Red de recursos educativos abiertos (REA), donde poder buscar, visualizar y descargar objetos de aprendizaje en formatos estándar y con licencias de uso abiertas ...



- PROYECTO EDIA



EDIA ofrece un banco de REA con situaciones de aprendizaje para Infantil, Primaria, Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional.



ÁREA 3.

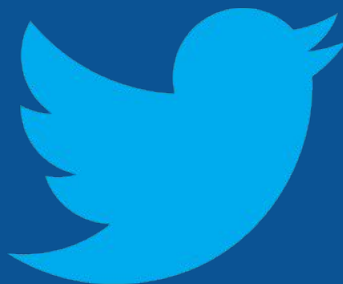
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE



C 3.1: Enseñanza

- APLICACIONES DE MICROBLOGGING

relatos colaborativos por parte de mi alumnado. Pocos caracteres.



MICROBLOGGING

en primaria

UN MICROBLOG ES UN ESPACIO O SERVICIO WEB QUE PERMITE DE FORMA FÁCIL PUBLICAR CONTENIDO, QUE GENERALMENTE NO SUPERA LOS 140 CARACTERES. EL EJEMPLO MÁS CONOCIDO ES TWITTER.

2 minutes ago from web ★ 🗑️

LA EDAD MÍNIMA PERMITIDA EN ESTOS SERVICIOS IMPIDE CASI SIEMPRE SU USO CON ALUMNADO DE PRIMARIA. PERO EXISTEN ALTERNATIVAS INTERESANTES.



María



COMO EDMODO Y TWIDUCATE. EN AMBOS ES POSIBLE REGISTRAR COMO USUARIOS A UN DOCENTE Y SU CLASE, Y EMPEZAR A CREAR CONTENIDO, COMPARTIR ARCHIVOS, ... ETC.

edmodo

- GRUPOS
- CALENDARIO
- VISOR DE DOCUMENTOS
- ENCUESTAS
- MENSAJERÍA EN TIEMPO REAL
- ACCESO DESDE EL MÓVIL

www.edmodo.com

twiducate

- ACCESO SIN NECESIDAD DE MAIL
- ENTORNO SENCILLO
- FACILIDAD DE USO
- GRUPOS ILIMITADOS
- TEXTO, IMAGEN, ENLACES...

www.twiducate.com

N.A.

C 3.1: Enseñanza

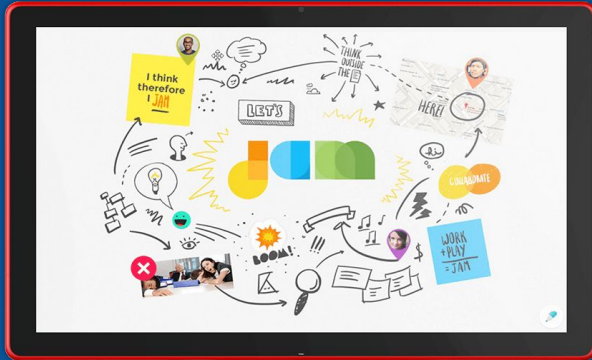
- PRESENTACIONES DE SU TRABAJO
- Power Point, KeyNote, Google slides...



C 3.2: Orientación y apoyo en el aprendizaje.

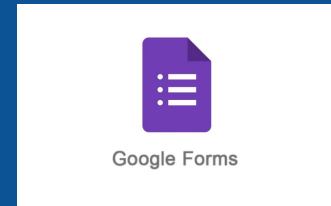
- APPS CON VIDEOCONFERENCIA:

- Jamboard, en Google Workspace o en la de EducaMadrid (pizarras)



- CUESTIONARIOS O FORMULARIOS:

- Evalum, formularios google.

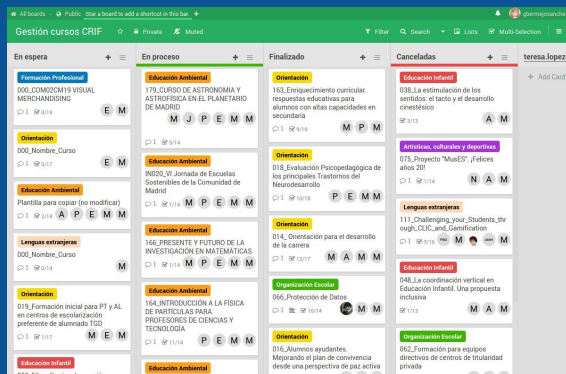


C 3.3: Aprendizaje entre iguales

- WEKÄN DE EDUCAMADRID

Sistema digital de **planificación del trabajo grupal** para apoyar los procesos de aprendizaje entre iguales.

Permite una participación horizontal: no hay jerarquía para poder editar o proponer iniciativas.



- FOROS

Herramienta **asíncrona** que permite a los usuarios **compartir información** con los demás, ampliarla, resolver dudas y cuestiones,... de manera dinámica.



- ETWINNING Y ERASMUS +

C 3.4: Aprendizaje autorregulado

- SYMBALOO: Utilizo en clase aplicaciones digitales para que el alumnado **organice su propio entorno** personal de aprendizaje facilitando el acceso a los distintos recursos.



- CANVA: Diseño una actividad en la que el alumnado muestra al resto de sus compañeros y compañeras el proceso que ha seguido en la resolución de un problema a partir de un cronograma digital.



ÁREA 4.

EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

C 4.1: Estrategias de evaluación.

- MICROSOFT EDITOR



Para autocorregirse (faltas de ortografía etc, IA (Inteligencia Artificial).



- Rúbricas digitalizadas con Nearpod:

Permiten evaluar a los estudiantes durante una actividad específica y proporcionar retroalimentación detallada.

- QUIZZIZ.



- Portfolios de evidencias con: OneNotes, Keynote, sites...

C 4.1: Estrategias de evaluación.

- ADAPTAR EXIT TICKETS: PEAR DECK

Es un complemento para las presentaciones de Google (también disponible para Microsoft Powerpoint) que sirve para añadir **interactividad a las presentaciones** que ya tenemos o para crear presentaciones desde cero. Sus ventajas para la educación son múltiples: por un lado, podemos ir presentando contenidos y obteniendo **feedback inmediato** del alumnado; por otro, no solamente puede utilizarse en directo, sino que podríamos asignar una sesión en diferido



C 4.1: Estrategias de evaluación.

- ADAPTAR EXIT TICKETS: MENTIMETER

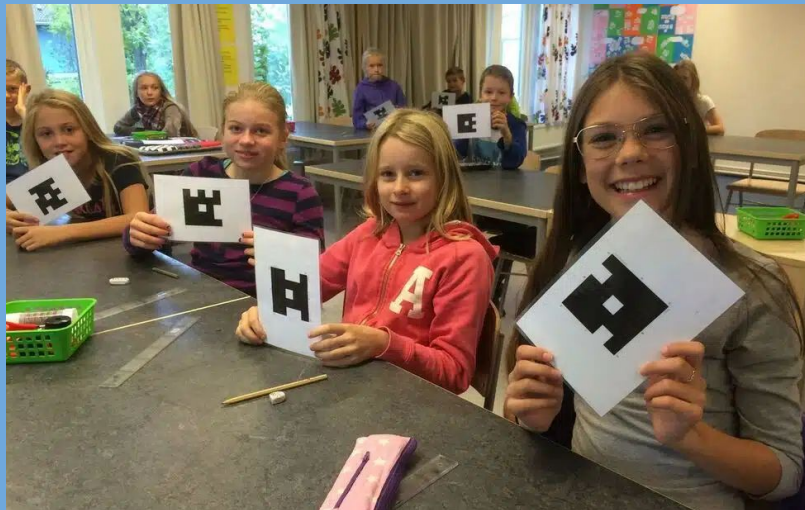
Mentimeter es una aplicación web para interactuar y hacer participar a una audiencia. La aplicación permite lanzar diferentes formatos de participación a un público, una clase de alumnos o en una reunión. Los participantes responden mediante los teléfonos móviles, tablets o pc's y finalmente los resultados se pueden ver en la pantalla en tiempo real.



C 4.1: Estrategias de evaluación.

- ADAPTAR EXIT TICKETS: PLICKERS

Esta herramienta gratuita basada en la **realidad aumentada** permite crear **cuestionarios online** para plantear las preguntas al alumnado de manera dinámica y atractiva. Evaluar al alumnado de forma lúdica, obteniendo los resultados de sus pruebas en tiempo real y convirtiendo el aprendizaje en un juego.

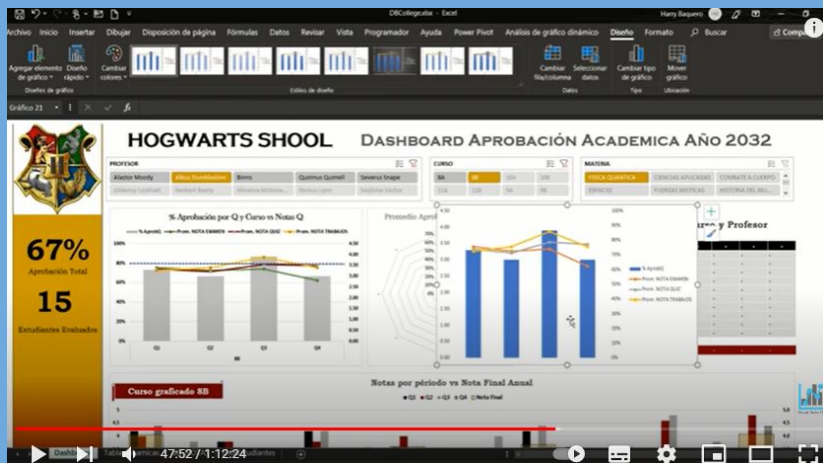


- ADAPTAR EXIT TICKETS: QUIZZIZ, GOOGLE FORMS, NEARPOD...

C 4.3: Retroalimentación y toma de decisiones

- DASHBOARD

Un dashboard en educación es una herramienta de **visualización de datos** que se utiliza para presentar información relevante sobre el rendimiento de los estudiantes y el progreso en el aprendizaje. Un dashboard educativo puede mostrar datos relacionados con las calificaciones, la asistencia, el comportamiento y otros aspectos del aprendizaje.



C 4.3: Retroalimentación y toma de decisiones

- DASHBOARD

Existen varias opciones de programas que se pueden utilizar para elaborar un dashboard en educación. Algunos de ellos son:

Google Data Studio, Microsoft Power BI, Tableau, Klaxoon, Edsby o Excel.



ÁREA 5.

EMPODERAMIENTO DEL ALUMNADO

C 5.1: Accesibilidad e inclusión.

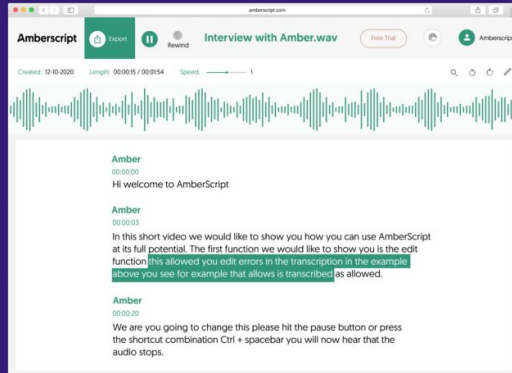
- Existen varias herramientas de videoconferencia en educación que ofrecen la opción de subtítular las conversaciones en los idiomas maternos mediante la función “subtítulos en vivo”. Algunas de ellas son: Google Meet, Microsoft Teams o Zoom.
- Subtítulos en Youtube: permite poner subtítulos y en caso de no tenerlos facilita una transcripción
- Configuro en las opciones de Accesibilidad el tamaño de los textos y los iconos en el Aula Virtual.



C 5.1: Accesibilidad e inclusión.

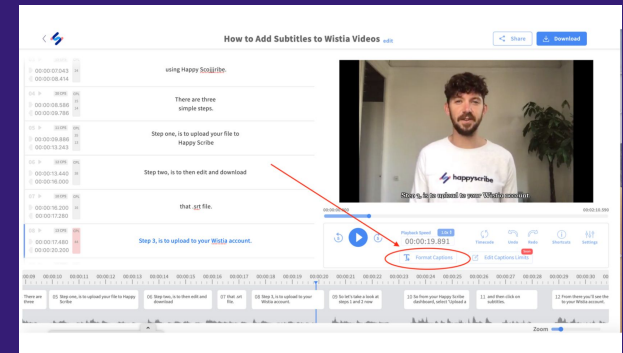
- AmberScript

Amberscript es una herramienta de transcripción de audio y video que utiliza inteligencia artificial para transcribir automáticamente el contenido hablado en texto. En educación, puede ser útil para transcribir conferencias y presentaciones, así como subtítular videos, lo que facilita el acceso al contenido para los estudiantes con discapacidad auditiva y permite a los docentes crear materiales adicionales.



- HappyScribe.

Happy Scribe, un software de transcripción y subtítulado automático en 119 idiomas, incluyendo español, inglés, alemán, francés y chino.



C 5.1: Accesibilidad e inclusión.

- Diferencia entre AMBERScript Y HAPPYSCRIBE

La principal diferencia entre Amberscript y HappyScribe es que HappyScribe ofrece la opción de traducir automáticamente los subtítulos a varios idiomas, mientras que Amberscript no. Además, HappyScribe tiene una interfaz más fácil de usar y ofrece más opciones de personalización para los subtítulos y la transcripción. Por otro lado, Amberscript tiene una mejor precisión.



C 5.3: Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje

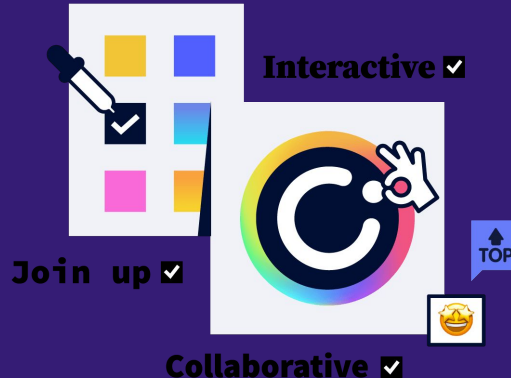
Adapto la propuesta pedagógica de los paisajes de aprendizaje, cruzando la taxonomía de Bloom e inteligencias múltiples, para crear itinerarios de aprendizaje usando herramientas como Genially, Thinglink o Landbot. Favorece la **autonomía**.

- **THINGLINK**

Para crear imágenes y vídeos interactivos, actividades más atractivas y enriquecedoras. También recursos 360°

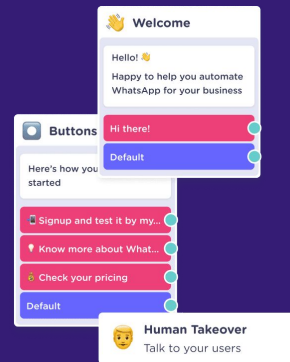


- **GENIALLY**



- **LANDBOT**

Landbot es una plataforma que permite crear **chatbots** o asistentes virtuales que pueden ser utilizados en distintas áreas, incluyendo la educación.



C 5.3: Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje

- E-PORFOLIO EN UN PADLET

Un ePortfolio en Padlet es una herramienta digital que permite a los usuarios **recopilar, organizar y presentar diferentes tipos de información**, como imágenes, videos, documentos y enlaces, de una manera visual y personalizada



C 5.3: Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje

Sistema de búsqueda de información basado en webquest:

- WEBQUEST

C



EJEMPLOS DE WEBQUEST:

<https://www.aula21.net/tallerwq/fundamentos/ejemplos.htm>

C 5.3: Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje

Uso la metodología ABP o Design Thinking para romper la dinámica tradicional de clases positiva utilizando herramientas digitales como Mentimeter, Jamboard, Placemat, Que permite ver las aportaciones de cada alumno para que cada integrante del grupo escriba sus propuestas e ideas y todos ellos se sientan partícipes.

- PLACEMAT

El placemat permite a los alumnos **compartir sus ideas**, conocimientos, puntos de vista sobre un tema en particular. Existen varias herramientas digitales que ofrecen la funcionalidad de Placemat para fomentar la colaboración y el pensamiento crítico en grupo. Algunas de estas herramientas son:

- Google Jamboard
- Padlet
- Stormboard
- Conceptboard

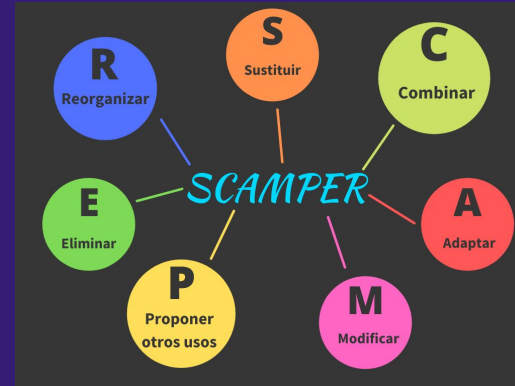


C 5.3: Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje

- LA TÉCNICA SCAMPER

La técnica SCAMPER es una herramienta de pensamiento creativo que se utiliza para generar ideas innovadoras y solucionar problemas. La técnica consiste en hacer preguntas específicas sobre un tema o problema utilizando el acrónimo SCAMPER:

S: Sustituir
C: Combinar
A: Adaptar
M: Modificar
P: Pensar en otros usos
E: Eliminar
R: Revertir



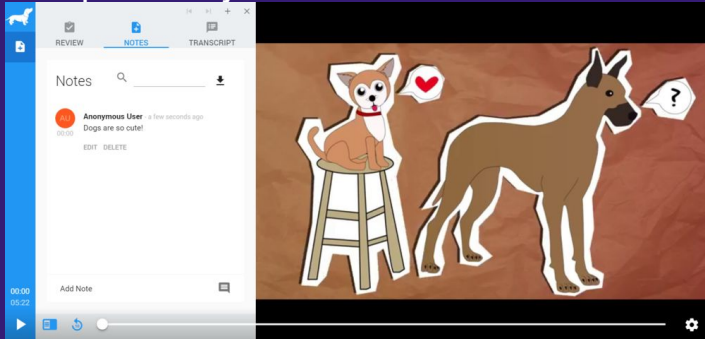
Por ejemplo, se puede preguntar: "¿Cómo puedo sustituir una parte de la idea actual por algo nuevo y diferente?", "¿Cómo puedo combinar esta idea con otra para hacer algo único?", "¿Cómo puedo adaptar esta idea para satisfacer una necesidad diferente?"

C 5.3: Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje

Uso herramientas como el Edpuzzle, Playposit o vídeos enriquecidos en Educamadrid para elaborar vídeos con cuestiones de diversa índole, con el fin de mejorar la comprensión y atención del alumnado.

- PLAYPOSIT

PlayPosit es una plataforma que permite crear y compartir **videos** interactivos con estudiantes, **con preguntas** y comentarios. Mejora el aprendizaje activo



- Diferencia con Edpuzzle

La principal diferencia entre ambas es que Edpuzzle se enfoca en la edición y personalización de videos existentes, permitiendo a los usuarios recortar, agregar subtítulos, voz en off y otros elementos. Por otro lado, PlayPosit se enfoca en la creación de preguntas y comentarios interactivos en los videos, lo que hace que los estudiantes interactúen con el contenido.

C 5.3: Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje

- PRINCIPIOS DEL AULA DEL FUTURO



ÁREA 6.

COMPETENCIA DIGITAL DEL ALUMNADO

C 6.1: Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos.

- **CONFIGURAR LAS COOKIES**

Guardan información del usuario. Su configuración puede afectar la privacidad y seguridad en línea, por lo que se debe conocer su funcionamiento y configuración. Los sitios web deben ser transparentes y permitir al usuario decidir si aceptarlas o no.

Los tipos de cookies son: de sesión (se eliminan al cerrar el navegador), permanentes (se mantienen en el dispositivo), primeros y terceros (creadas por el sitio web visitado o por otro sitio web), y se pueden configurar por privacidad.



C 6.1: Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos.

Realizo con mi alumnado una Web Quest o cazas del tesoro

- **Webquest Creator**



- **Generator 1,2,3**
TuWebQuest



C 6.2: Comunicación, colaboración y Ciudadanía Digital

Microsoft Teams, Edmodo, Google Hangouts, Remind, Comparti2.

- **EDMODO**

Plataforma en línea que conecta a profesores, estudiantes y padres. Edmodo ofrece una manera fácil de comunicarse, organizar y compartir información. Herramienta de microblogging.



- **REMINO**

Remind es una plataforma de mensajería móvil privada que tiene como objetivo ayudar a los maestros, padres, estudiantes..



- **HANGOUTS**

Hangouts permite conversaciones entre dos o más usuarios.



C 6.2: Comunicación, colaboración y Ciudadanía Digital

- **COMPARTI2 DE EDUCAMADRID**

Compartir archivos de gran tamaño, sólo texto, (hasta 15 GB)
durante un tiempo limitado (una hora, un día o una semana)

Recursos, experiencias y conocimientos con otros profesionales. Amplia variedad de herramientas y recursos, como foros de discusión, materiales de enseñanza, eventos y grupos de trabajo, para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los docentes. Acceso a una amplia variedad de recursos digitales, incluyendo libros de texto, herramientas de software educativo, y otros recursos en línea.

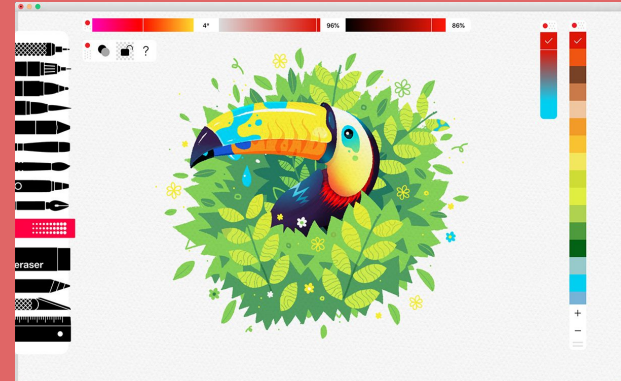


C 6.2: Comunicación, colaboración y Ciudadanía Digital

- VISUAL THINKING CON PAPER iOS



- TAYASUI SKETCHES



- POWTOON: vídeos animados



- INTERACTIVE WHITEBOARD

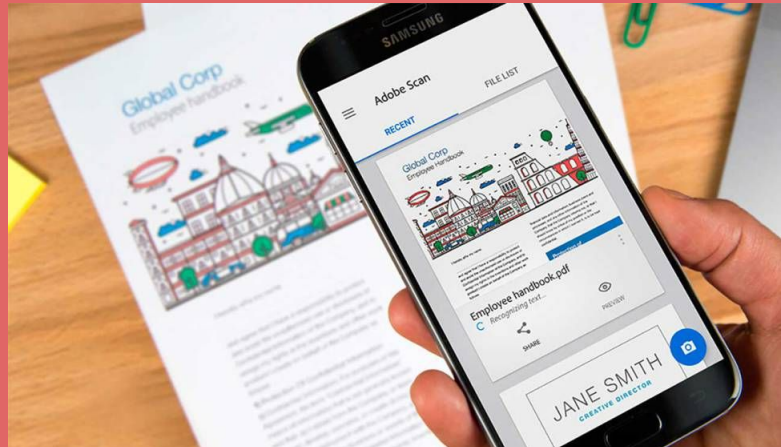


C 6.2: Comunicación, colaboración y Ciudadanía Digital

Digitalizar trabajos manuscritos

- **ADOBE SCAN**

- **CAM SCANNER**

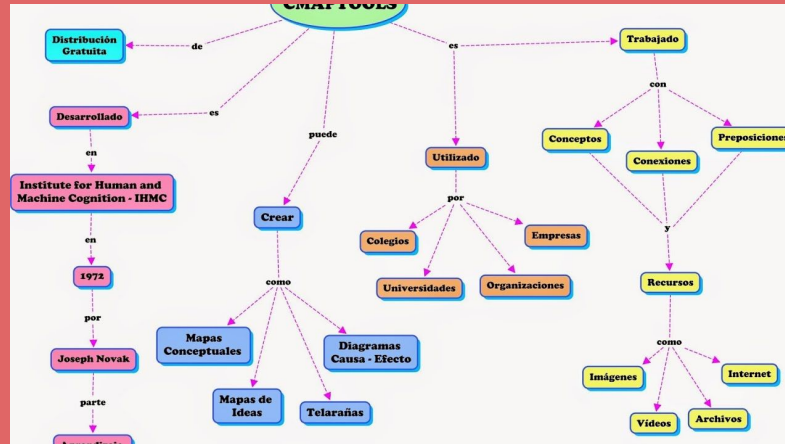


C 6.2: Comunicación, colaboración y Ciudadanía Digital

Organizadores visuales con software libre como Cmap Tools y a explorar nuevas posibilidades, como realizar líneas del tiempo en padlet o las plantillas de mapas mentales que proporciona Canva o Genially.

● CMAP TOOLS

CmapTools es un generador de mapas de ideas, esquemas, diagramas, mapas de ideas o como quieras llamar a este recurso que combina texto con imágenes



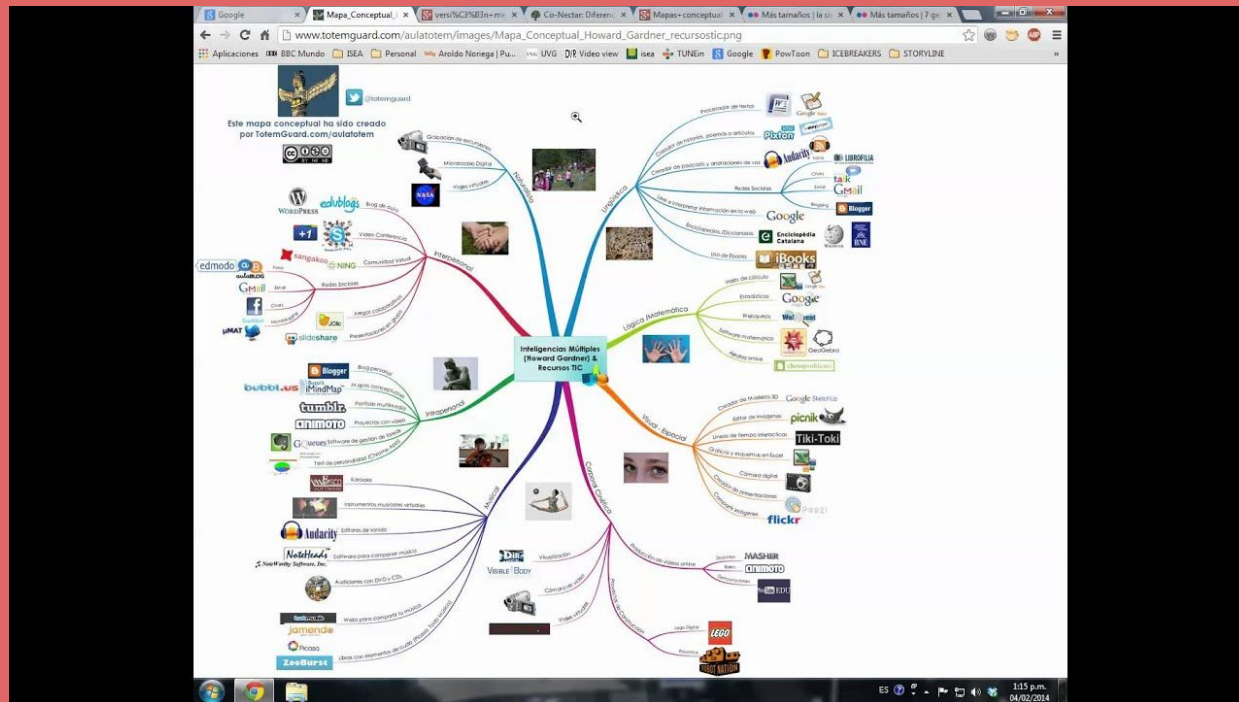
C 6.3: Creación de contenidos digitales.

● MAPA MENTAL EN FREEMIND

FreeMind es un programa de ordenador que permite la elaboración de mapas mentales o de conceptos, programada en Java. Se publica bajo licencia GNU General Public License.



FreeMind



C 6.3: Creación de contenidos digitales.

- **PODCAST EN SPREAKER**

Spreaker es la plataforma de podcasting más sencilla del mercado que te permite crear un podcast, distribuirlo, monetizarlo y medir los resultados.



GOOD LUCK

