



# SEMINARIO TIC: UTILIZACIÓN DIDÁCTICA DE LAS TABLETS EN EL AULA




A continuación se recogen algunas de las aplicaciones que hemos seleccionado y probado durante el seminario TIC y que consideramos un recurso de utilidad para la práctica docente en el aula.








## APLICACIONES DE MATEMÁTICAS

NOMBRE DE LA APLICACIÓN	EN QUÉ CONSISTE	QUÉ PODEMOS TRABAJAR	EDAD RECOMENDADA
<b>TABLAS DE MULTIPLICAR</b> 	<p>Este juego gratis es la mejor opción para aprender todas las tablas de multiplicar (del 1 al 10) y mejorar tus calificaciones en la escuela primaria jugando y divirtiéndote.</p> <p>Es una aplicación genial para niños, jóvenes o adultos que te ayudará a aprender las tablas en forma progresiva desde tu casa</p>	Conocimiento de las tablas matemáticas.	A partir de 6 años.
<b>10 MONKEYS</b> 	<p>Una divertida aplicación en forma de juego educativo que pone a prueba las habilidades de los estudiantes a la hora de multiplicar (tablas del 2 al 10). Y es que si se desenvuelven con comodidad respondiendo a los retos que lanza (12 mini-juegos), conseguirán liberar a los monos atrapados en la app.</p>	Conocimiento de las tablas de multiplicar.	A partir de 6 años.
<b>CÁLCULO MENTAL</b> 	<p>En esta aplicación, hay dos formas de jugar: una individual, y otra en duelo contra otra persona.</p> <p>En ambas formas, se pueden elegir diferentes tipos de operaciones: adición (suma), resta, multiplicación, división y mixto</p>	Practicar el cálculo mental.	Primaria.
<b>QUICK BRAIN</b> 	<p>El objeto principal en Quick Brain es obtener la máxima cantidad de respuestas correctas durante un cierto período de tiempo.</p>	Resolución de diferentes ejercicios de matemáticas: adición, sustracción, multiplicación y división lo más rápido posible.	A partir de 7 años
<b>KHAN ACADEMY</b> 	<p>Matemáticas para todos los niveles.</p>	Repaso de los contenidos curriculares.	A partir de 6 años

<b>KELY SUMAR Y RESTAR</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar la solución de la operación (con ayuda visual para los peques y sin ayuda para los niveles difíciles)</li> <li>- Completar la operación: busca el número que falta.</li> <li>- Responder al test (preguntas y problemas sobre las operaciones).</li> </ul>	Conomiento y práctica de suma y resta.	A partir de 4 o 5 años.
<b>MATEMÁTICAS CON GRIN</b> 	Es una aplicación que incluye cálculo mental, pero va más allá: formas, números, lógica, series, horas etc. Refuerzo de la asignatura de matemáticas.	Matemáticas	Entre 4 y 7 años.

## APLICACIONES DE LENGUA

NOMBRE DE LA APLICACIÓN	EN QUÉ CONSISTE	QUÉ PODEMOS TRABAJAR	EDAD RECOMENDADA
<b>LEO CON GRIN</b> 	Iniciación a la Lectoescritura. Posibilidad de utilizar diferentes tipos de letra y de personalizar tu marciano.	<b>HABILIDADES</b> ★ Memorización visual y auditiva ★ Identificación y Asociación ★ Discriminación ★ Comprensión ★ Lectoescritura	3 - 5 años
<b>LEO CON GRIN 2</b> 	La segunda parte del método interactivo LEO CON GRIN para niños desde 5 hasta 8 años. Para trabajar diferentes aspectos relacionados con el lenguaje oral y escrito, a la vez que fomentan las áreas verbales: comprensión y fluidez verbal, lectura y escritura.	Jugando aprenden y practican los sinfonos, las sílabas trabadas, y compuestas, perfeccionan la lectura de palabras y frases, y adquieren una mayor comprensión lectora.	5-8 años
<b>PRIMERAS PALABRAS</b> 	Los niños desde 3 años hasta 6 o 7 aprenderán a decir sus primeras palabras con juegos que estimulan su inteligencia y el aprendizaje temprano. Ideal para iniciarse en el mundo de la lectura, trabajar el oído y pronunciación de diferentes palabras. Aprenderán a deletrear y componer palabras fonéticamente.	Mejora las habilidades lectoras practicando vocabulario que oyen en casa y en el colegio. * Mejora la fluidez lectora * Aumenta la seguridad y autoestima * Ayuda a niños con dificultades como autismo, retraso del habla u otros trastornos del habla de una forma estimulante.	3-7 años
<b>CONCIENCIA FONOLÓGICA</b>	La conciencia fonológica es la habilidad para reconocer y usar los sonidos en el lenguaje hablado. Es la base para aprender a leer. Algunos niños la entienden de manera natural, pero otros necesitan que se les enseñe.	Con estos juegos educativos trabajarán los fonemas, aprenderán vocabulario y desarrollarán la psicomotricidad fina y la coordinación óculo-manual. Tipos de juegos:	Hasta 8 años

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unir y relacionar palabras</li> <li>• Relacionar fichas</li> <li>• Fuga de letras</li> <li>• Separar frases</li> <li>• Ordenar frases con imágenes</li> </ul>	
<p><b>APRENDE PRIMARIA JUGANDO</b></p> 	<p>"Aprende Primaria Jugando" es una herramienta para repasar los ejercicios del colegio</p>	<p>Contiene las siguientes materias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- CONOCIMIENTO DEL MEDIO (El cuerpo humano, Los cinco sentidos, los alimentos...)</li> <li>- LENGUA (El abecedario, los artículos, sustantivos y adjetivos, sinónimos y antónimos...)</li> <li>- MATEMÁTICAS (Sumas, restas, figuras geométricas, matemáticas aplicadas...)</li> <li>- INGLÉS (Números, colores, familia, la casa...)</li> </ul>	<p>Hasta 8 años</p>
<p><b>LENGUA 7 AÑOS</b></p> 	<p>Repasa el temario de LENGUAJE para niños de 7 años con nuestra divertida aplicación, completando todos los tests hasta llegar a realizar el examen final.</p>	<p>Diseñada para niños de 2º de primaria.</p>	<p>6-7 años</p>
<p><b>LENGUA 8 AÑOS</b></p> 	<p>Repasa el temario de LENGUAJE para niños de 8 años con nuestra divertida aplicación, completando todos los tests hasta llegar a realizar el examen final.</p>	<p>Diseñada para niños de 3º de primaria.</p>	<p>6-8 años</p>
<p><b>LENGUA 9 AÑOS</b></p> 	<p>Repasa el temario de LENGUAJE para niños de 9 años con nuestra divertida aplicación, completando todos los tests hasta llegar a realizar el examen final.</p>	<p>Diseñada para niños de 4º de primaria.</p>	<p>Entre 9 y 12 años</p>
<p><b>LENGUA 10 AÑOS</b></p> 	<p>Repasa el temario de LENGUAJE para niños de 10 años con nuestra divertida aplicación, completando todos los tests hasta llegar a realizar el examen final.</p>	<p>Diseñada para niños de 5º de primaria.</p>	<p>Entre 9 y 12 años</p>
<p><b>LENGUA 11 AÑOS</b></p> 	<p>Repasa el temario de LENGUAJE para niños de 11 años con nuestra divertida aplicación, completando todos los tests hasta llegar a realizar el examen final.</p>	<p>Diseñada para niños de 6º de primaria.</p>	

<p><b>LA PALABRA PERFECTA</b></p> 	<p>Palabra perfecta es un juego para practicar y aprender español, dirigido a aquellos que ya dominen la lengua y quieran comprobar su conocimiento en ortografía y gramática</p>	<p>El juego consiste en completar la frase propuesta eligiendo una de las palabras que se presentan entre diferentes opciones. Podrás demostrar tus conocimientos de la lengua española en distintas áreas: -Gramática -Sinónimos -Antónimos -Definiciones</p>	<p>Primaria</p>
<p><b>ORTOGRAFÍA ESPAÑOLA</b></p> 	<p>Practicar y mejorar el nivel de español.</p>	<p>Practicar las reglas de ortografía a través de diferentes y muy completas actividades.</p>	<p>Primaria</p>
<p><b>ALFABETO</b></p> 	<p>Repasar letras y números con el dedo atendiendo a la direccionalidad de cada una.</p>	<p>Grafomotricidad.</p>	<p>Infantil-Primaria</p>
<p><b>APRENDEMOS LAS SÍLABAS</b></p> 	<p>Un juego para aprender a leer las sílabas en español. ¡Escucha la pregunta e indica la sílaba correcta! Una cara sonriente por cada respuesta correcta, una cara triste por cada respuesta incorrecta. Gana un trofeo cada cinco respuestas correctas.</p>	<p>Las sílabas presentadas consisten en una consonante seguida de una vocal.</p>	<p>Infantil-Primaria</p>
<p><b>ESCRIBIR CON LAS SÍLABAS</b></p> 	<p>Un juego para aprender a escribir con las sílabas de la lengua española. Muchas palabras diferentes con que jugar y aprender, todas formadas por dos sílabas.</p>	<p>Sílabas.</p>	<p>Infantil-Primaria</p>
<p><b>ESCRIBIR CON LAS SÍLABAS 2</b></p> 	<p>Un juego para aprender a escribir con las sílabas de la lengua española. Son presentadas dos imágenes de palabras españolas compuestas por dos sílabas, por ejemplo CASA y MOTO. El juego consiste en el elegir las sílabas correctas para escribir las dos palabras.</p>	<p>Sílabas.</p>	<p>Infantil-Primaria</p>
<p><b>WORDS OF WONDERS</b></p> 	<p>Crucigrama de conectar letras.</p>	<p>Formación de palabras.</p>	<p>Primaria</p>


**APLICACIONES DE INGLÉS**

NOMBRE DE LA APLICACIÓN	EN QUÉ CONSISTE	QUÉ PODEMOS TRABAJAR	EDAD RECOMENDADA
<b>LEARN ENGLISH KIDS: VIDEOS</b> 	¿Te gusta escuchar y leer cuentos? Aquí encontrarás una gran cantidad de cuentos animados para disfrutar.	Cuentos incluidos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricitos de Oro y los tres osos</li> <li>• Jack y las habichuelas mágicas</li> <li>• Caperucita Roja</li> <li>• Dark Dark Wood</li> <li>• The Monster Shopping Trip</li> <li>• Record Breakers</li> </ul>	Esta aplicación es ideal para alumnos de todos los niveles.
<b>APRENDE INGLÉS JUGANDO</b> 	Aprende con esta aplicación educativa un vocabulario básico de más de 1000 palabras de una manera totalmente divertida.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las palabras están agrupadas en temas.</li> <li>- Relaciona cada imagen con su palabra correspondiente en castellano.</li> <li>- Escucha una palabra en inglés y asíóciala a su imagen correspondiente.</li> <li>- Ejercicios de escritura.</li> </ul>	Todas las edades.
<b>LEARN ENGLISH GRAMMAR</b> 	Aplicación diseñada para practicar gramática y mejorar la precisión en inglés. La aplicación ofrece más de 1000 preguntas que te ayudarán a practicar y reforzar tus conocimientos en esta lengua.	Cuatro niveles desde inicial hasta avanzado.	Esta aplicación es ideal para alumnos de todos los niveles.
<b>APRENDE INGLÉS CON JOHNNY GRAMMAR</b> 	¡Gánale al reloj y contesta cuántas preguntas de ortografía, vocabulario y gramática te sean posibles en un cuestionario de 60 segundos!	Johnny Grammar's Word Challenge es un concurso para estudiantes de inglés para examinar el vocabulario, la ortografía y la gramática que aparece diariamente en inglés.	Todas las edades.
<b>HELLO ENGLISH KIDS</b> 	Se enfoca en el inglés hablado, el vocabulario en inglés, las destrezas de escritura y la comprensión auditiva. Todas las necesidades de aprendizaje de inglés de los alumnos jóvenes se abordan en un ambiente divertido y seguro.	Aprendizaje de inglés.	De 2 a 6 años.
<b>FIRST WORDS IN ENGLISH</b> 	Juego diseñado para enseñar a los niños nuevas palabras en inglés mediante el sonido, animación e imágenes.	Aprendizaje de nuevas palabras en inglés mediante el juego.	Hasta 7 años.

## APLICACIONES DE E. FÍSICA




NOMBRE DE LA APLICACIÓN	EN QUÉ CONSISTE	QUÉ PODEMOS TRABAJAR	EDAD RECOMENDADA
<b>SWORKIT</b> 	<p>Muestra al azar circuitos de ejercicios de entrenamiento con el objetivo de mantener la motivación y hacer ejercicio sin necesidad de equipo deportivo. Para ello permite elegir la zona corporal que se quiere trabajar y cuánto tiempo se le quiere dedicar. Aunque está en inglés, incluye dibujos para hacerla comprensible en cualquier idioma.</p>	<p>Circuitos deportivos.</p>	
<b>ACTIVILANDIA</b> 	<p>Esta web del Ministerio de Sanidad busca promover una alimentación equilibrada y la práctica de ejercicio físico en niños de entre 6 y 12 años. El juego combina contenidos lúdicos y educativos en formatos audiovisuales para transmitir que con pequeños cambios en el estilo de vida se pueden conseguir grandes beneficios en salud.</p>	<p>Alimentación equilibrada y práctica del ejercicio.</p>	<p>6-12 años</p>
<b>LEVERADE</b> 	<p>Sirve para organizar actividades deportivas por equipos, como torneos o partidos.</p>	<p>Permite conocer las probabilidades de victoria y registrar la evolución deportiva a la vez que los jugadores reciben toda la información en tiempo real.</p>	
<b>SCOREBOARD</b> 	<p>Scoreboard es un marcador que puedes ir alterando a medida que suceden los hitos de cada juego. Tiene muchas pieles disponibles y unas cuantas características para personalizarlo a cada deporte.</p>	<p>Puntuación de los juegos.</p>	
<b>TEAM SHAKE</b> 	<p>Muchas de las actividades que se llevan a cabo en Educación Física se realizan en grupos o equipos, que deben intentar formarse equitativamente, fomentando la socialización con los compañeros y evitando que siempre se junten aquellos que son amigos.</p>	<p>Esta aplicación puede ayudar a los docentes a evitar este problema, asignando aleatoriamente los grupos o equipos: basta con introducir los nombres de los alumnos y ella se encargará de agruparlos al azar.</p>	<p>Todas las edades.</p>

## APLICACIONES TRATAMIENTO DE IMAGEN Y VÍDEO

NOMBRE DE LA APLICACIÓN	EN QUÉ CONSISTE	QUÉ PODEMOS TRABAJAR	EDAD RECOMENDADA
<b>KINE MASTER</b> 	<p>KineMaster es el editor de vídeo completo. KineMaster cuenta con poderosas herramientas fáciles de usar, como multicapa de vídeo, modos combinación, doblajes, Chroma Key, control de velocidad, transiciones, subtítulos, efectos especiales...</p>	<p>Edición de vídeo.</p>	<p>---</p>


<p><b>PICKS ART</b></p> 	<p>Editor de fotos y creador de collages y vídeos.</p> <p>Muchas herramientas para editar imágenes y dibujar, con filtros, efectos, collages, cámara, cliparts, emojis y más de 5 millones de stickers y pegatinas creados por nuestros usuarios.</p>	<p>Edición de fotos, collages y vídeos.</p>	<p>---</p>
<p><b>VIVA VIDEO</b></p> 	<p>VivaVideo es el mejor editor de video y videos con fotos y música. VivaVideo permite a sus usuarios crear videos personalizados con estilo y facilidad. ¡Juega con millones de temas, pegatinas, fuentes, efectos de sonido y música para darle vida a tus videos y fotos!</p>	<p>Edición de video.</p>	<p>---</p>
<p><b>LOGO MAKER</b></p> 	<p>Crea originales logotipos y diseños utilizado miles de imágenes y opciones de edición.</p>	<p>Creador de logos.</p>	<p>---</p>
<p><b>COLLAGE MAKER</b></p> 	<p>Collage Maker es un editor de Collages. Puedes editar las fotografías, ponerles filtros, poner emoticonos y pegatinas, texto...</p>	<p>Edición de fotografías.</p>	<p>---</p>
<p><b>MOVIE MAKER</b></p> 	<p>Aplicación muy sencilla para crear vídeos,</p>	<p>Edición de video.</p>	<p>---</p>

## APLICACIONES REALIDAD AUMENTADA








NOMBRE DE LA APLICACIÓN	EN QUÉ CONSISTE	QUÉ PODEMOS TRABAJAR	EDAD RECOMENDADA
<p><b>QUIVER</b></p> 	<p>Aplicación muy sencilla de Realidad Aumentada. Se descargan imágenes gratuitas que los alumnos colorean y cobran vida.</p>	<p>Realidad Aumentada.</p>	<p>---</p>
<p><b>AUGMENTED REALITY</b></p> 	<p>Aplicación que nos permite experimentar e interactuar con la Realidad Aumentada.</p>	<p>Realidad Aumentada.</p>	<p></p>
<p><b>HP REVEAL</b></p> 	<p>HP Reveal cambia el modo en que interactuamos con el mundo físico. Descubrimos la Realidad aumentada y podremos crear la nuestra propia.</p>	<p>Realidad Aumentada.</p>	<p></p>
<p><b>ARLOON ANATOMY</b></p>	<p>Descubre el cuerpo humano como nunca antes lo habías visto: Podrás seleccionar cada órgano, darle la vuelta, descubrir curiosidades y</p>	<p>Aprende con contenidos curriculares y ejercicios sobre: - El sistema respiratorio / El sistema circulatorio / El sistema</p>	<p>---</p>

	<p>recorrerlo de forma virtual, viéndolo desde todas las perspectivas.</p> <p>Aplicación de pago.</p>	<p>digestivo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El sistema excretor / El sistema nervioso / El sistema esquelético</li> <li>- El sistema muscular / El aparato reproductor masculino y femenino.</li> </ul>	
<p><b>ARLOON SOLAR SYSTEM</b></p> 	<p>ARLOON Solar System te permite adentrarte en el impresionante mundo de la astronomía de la manera más didáctica que puedas imaginar. Descubre los cuerpos celestes que forman parte de nuestro Sistema planetario como si los tuvieras al alcance de tu mano.</p> <p>Aplicación de pago.</p>	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El Sistema Solar: su ubicación en la Vía Láctea.</li> <li>- Características del Sistema Solar.</li> <li>- Identificación de los diferentes cuerpos celestes: cometa, satélite, asteroide, meteorito.</li> <li>- Los planetas del Sistema Solar: localización según su proximidad al Sol.</li> <li>- La Tierra y la Luna. Características. Movimientos y sus consecuencias.</li> <li>- El Sol: su importancia para la vida.</li> </ul>	<p>---</p>
<p><b>ATLAS DE ANATOMÍA HUMANA 2019: EL CUERPO EN 3D</b></p> 	<p>El Atlas de anatomía humana ofrece miles de modelos para ayudar a comprender y comunicar cómo se ve y cómo funciona el cuerpo humano, e incluye definiciones a nivel de un libro de texto.</p>	<p>Anatomía.</p>	<p>---</p>
<p><b>SISTEMA ÓSEO EN 3D</b></p> 	<p>Proporciona información sobre la anatomía del esqueleto humano. En un modelo en tercera dimensión (3D) altamente detallado.</p>	<p>Se puede manipular el modelo, zoom, rotar, mover la cámara.</p>	<p>---</p>
<p><b>AR ANATOMY 4D+</b></p> 	<p>La animación de los principales órganos internos.</p>	<p>Anatomía.</p>	<p>---</p>
<p><b>ÓRGANOS 3D (ANATOMY)</b></p> 	<p>Muestra un modelo tridimensional de los órganos del cuerpo humano y una descripción de todos ellos.</p>	<p>Al tocar cada órgano como el corazón, cerebro, pulmones, sistema reproductor, hígado, intestino, ovarios, testículos, estomago, riñón, etc. se muestra la información.</p>	<p>---</p>


## APLICACIONES DE EQUIPO DE APOYO

NOMBRE DE LA APLICACIÓN	EN QUÉ CONSISTE	QUÉ PODEMOS TRABAJAR	EDAD RECOMENDADA
<p><b>FOLLOW COLORS</b></p> 	<p>Hay que mirar las luces de colores que se ha encendido para después poder apretar dichas teclas en el mismo orden.</p> <p>3 niveles de dificultad; fácil, medio y difícil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memoria.</li> <li>- Atención-concentración.</li> <li>- Discriminación visual.</li> </ul>	



<p><b>TANGRAM</b></p> 	<p>Juego de rompecabezas que consiste en formar formas muy específicas usando 7 piezas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación espacial.</li> <li>- Atención.</li> </ul>	<p>A partir de 6 años.</p>
<p><b>MIS PRIMEROS TANGRAMS LITE</b></p> 	<p>Con diferentes fichas de colores y formas hay que intentar imitar una figura que se presenta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinación óculomanual.</li> <li>- Visión espacial.</li> <li>- Atención.</li> </ul>	<p>A partir de 3 años.</p>
<p><b>BABY PUZZLES</b></p> 	<p>Puzzles clasificados por temáticas (9 temáticas diferentes).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinación oculomanual.</li> <li>- Visión espacial.</li> <li>- Vocabulario.</li> <li>- Atención.</li> </ul>	<p>A partir de 2 años.</p>
<p><b>EL BUHO BOO</b></p> 	<p>Juego educativo que enseña a los más pequeños a usar el ordenador y/o la Tablet. (presionar el teclado, a mover el ratón, a hacer clic y a arrastrar objetos). 3 niveles de dificultad con diferentes tareas a realizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El aprendizaje de los sonidos que hacen los animales.</li> <li>- Vocabulario.</li> <li>- Aprender a señalar, a arrastrar, a cliclear.</li> <li>- Causa-efecto</li> </ul>	<p>A partir de 2 años.</p>
<p><b>ISECUENCIAS LITE</b></p> 	<p>Aplicación con 100 secuencias donde se deben de poner en orden los dibujos que se muestran.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación temporo-espacial.</li> <li>- La autonomía.</li> <li>- Las situaciones cotidianas.</li> <li>- Las emociones.</li> </ul>	<p>A partir de 4 años.</p>
<p><b>HISTORY FREE</b></p> 	<p>Juego consiste en ordenar unas viñetas para contar una historia con sentido. Posee 3 niveles de dificultad;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fácil; con 4 ilustraciones sencillas.</li> <li>- Medio; con 4-5 ilustraciones.</li> <li>- Difícil; con 5-6 ilustraciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar la expresión.</li> <li>- El razonamiento lógico.</li> </ul>	<p>De 4 a 6 años.</p>
<p><b>PALABRAS DOMINO FREE</b></p>	<p>Juego en el que hay que intentar construir un número de palabras, con todas las sílabas que aparecen en la pantalla, atendiendo a un campo semántico a modo de orientación y/o pista.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades metalingüísticas.</li> <li>- Vocabulario.</li> <li>- Velocidad de procesamiento.</li> </ul>	<p>A partir de 7 años.</p>
<p><b>PROYECTO EMOCIONES 2</b></p> 	<p>Aplicación que apoya el desarrollo de la empatía en los niños con autismo. Posee 5 niveles de dificultad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emociones.</li> </ul>	

## APLICACIÓN DE GESTIÓN

NOMBRE DE LA APLICACIÓN	EN QUÉ CONSISTE	QUÉ PODEMOS TRABAJAR	EDAD RECOMENDADA
<p><b>ADDITIO: CUADERNO DEL PROFESOR</b></p> 	<p>Desde la planificación a las notas de tus alumnos, Additio App centraliza toda la gestión de tus clases en una aplicación simple y fácil de usar.</p> <p>Principales funcionalidades y ventajas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potente cuaderno de notas digital.</li> <li>- Planificador de clases por sesiones y unidades curriculares con plantillas personalizadas.</li> <li>- Rúbricas con la posibilidad de autoevaluación y coevaluación.</li> <li>- Evaluación por estándares de aprendizaje y competencias.</li> <li>- Informes personalizados.</li> <li>- Seguimiento de la asistencia, horario, plano de clase y calendario.</li> </ul>	<p>Gestión del aula.</p>	